

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM LETRAS



TESE DE DOUTORADO

***The Game Is Not Over: O Letramento Crítico em Newsgames com Base no
Redesign***

Vinícius Oliveira de Oliveira

Pelotas, 2019

Vinícius Oliveira de Oliveira

The Game is not over: O Letramento Crítico em Newsgames com Base no Redesign

Tese apresentada ao programa de pós-graduação em Letras da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Letras, Área de concentração: Linguística Aplicada.

Orientador: Prof. Dr. Vilson José Leffa

Pelotas, 2019

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação

O48t Oliveira, Vinícius Oliveira de

The game is not over : o letramento crítico em newsgames com base no redesign / Vinícius Oliveira de Oliveira ; Vilson José Leffa, orientador. — Pelotas, 2019.
174 f.

Tese (Doutorado) — Programa de Pós-Graduação em Letras, Centro de Letras e Comunicação, Universidade Federal de Pelotas, 2019.

1. Letramento crítico em games. 2. Newsgames. 3. Redesign. I. Leffa, Vilson José, orient. II. Título.

CDD : 809

Elaborada por Maria Inez Figueiredo Figas Machado CRB: 10/1612

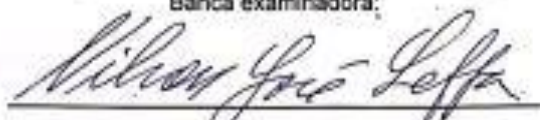
Vinicius Oliveira de Oliveira

The Game Is Not Over: O Letramento Crítico em Newsgames com Base no Redesign

Tese aprovada, como requisito parcial, para obtenção do grau de Doutor em Letras, Área de concentração Linguística Aplicada, do programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Federal de Pelotas.

Pelotas, 20 de dezembro de 2019

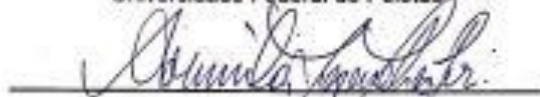
Banca examinadora:



Prof. Dr. Vilson José Leffa

Orientador/Presidente da banca

Universidade Federal de Pelotas



Profa. Dra. Camila Lawson Scheffer

Membro da Banca

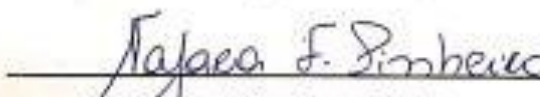
Universidade Federal de Rio Grande



Prof. Dr. Daniel Espírito Santo Garcia

Membro da Banca

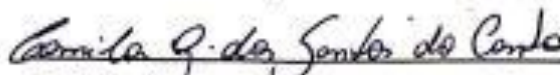
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-riograndense



Profa. Dra. Najara Ferrari Pinheiro

Membro da Banca

Universidade Franciscana



Profa. Dra. Camila Gonçalves dos Santos do Carmo

Membro da Banca

Universidade Federal do Pampa



AGRADECIMENTOS

- Agradeço primeiramente a Deus por toda proteção, força e sabedoria em todos os momentos dessa caminhada.
- À minha mãe, Vania, pelo amor, carinho, suporte emocional e, além disso tudo, por ter me oferecido as melhores condições possíveis para que eu pudesse ter uma formação acadêmica.
- Ao meu orientador, Vilson Leffa, pela atenção, paciência e afeto ao longo do doutorado.
- À minha orientadora de mestrado (e agora avaliadora deste estudo), professora Camila Lawson Scheifer, por ser um grande exemplo de pessoa, professora e pesquisadora.
- À minha orientadora de graduação, professora Gabriela Quattrin Marzari, por ter sido uma estrela guia que me acompanha desde os primeiros passos no curso de Letras até hoje, embora esteja geograficamente distante.
- Ao professor Hilário Inácio Bohn (*in memoriam*) por todos os ensinamentos que foram além das dimensões da sala de aula e serão sempre lembrados.
- À minha namorada Nathalia, por todas as críticas construtivas e o extremo apoio ao longo dessa jornada.
- À Fernanda, por ser simplesmente a melhor colega que alguém pode ter.
- À toda equipe do Instituto Federal de Ensino em que a pesquisa foi realizada, em especial ao professor Marcos, que soube abraçar a causa e me oferecer todo o suporte possível ao longo da geração dos dados para a tese.
- À toda equipe do Centro Cultural Adão Ortiz Hoyaek pela acolhimento e carinho enquanto eu utilizava a biblioteca para escrever a tese.
- Ao grupo de professores, alunos e colegas do Idiomas sem Fronteiras da UNIPAMPA – Campus Alegrete pela amizade, ensinamentos e por terem sido fundamentais para que eu evoluísse como professor.

- À minha psicóloga Helena Fogliatto dos Santos, por ter me auxiliado a evoluir como ser humano em um período que enfrentei muitas dúvidas, abatimentos e incertezas sobre minha própria vida.
- Aos meus amigos do futebol de sábado pela parceria e paciência com o “furo do time”. Nossos jogos, a cada sábado, me mostraram a importância que a prática de um exercício físico, realizado em meio a um grupo de amigos, tem para o bem-estar físico e emocional do ser humano.

“Embora ninguém possa voltar atrás e fazer um novo começo, qualquer um pode começar agora e fazer um novo fim.” (Chico Xavier)

RESUMO

O presente estudo foi desenvolvido em um instituto federal de ensino localizado na fronteira oeste do Rio Grande do Sul com o objetivo de analisar em que medida as práticas de redesign em newsgames são capazes de contribuir para o desenvolvimento do letramento crítico de um grupo de alunos. Para a geração de dados, foi oferecido um curso sobre redesign em games, ao longo de três meses, para os alunos do ensino médio, integrado ao curso técnico de informática, que estavam matriculados na disciplina Tópicos Avançados em Informática. Parte-se de Apperley e Beavis (2013), que veem os videogames como textos em ação, pois apresentam a natureza semiótica multimodal e a natureza mecânica ergódica. Sob o ponto de vista metodológico, segue-se Mcdowall (2017), que afirma que o letramento crítico em games ocorre apenas quando os jogadores têm a possibilidade de questionar as ideologias dos games mediante as seguintes atividades de redesign: 1) Jogar; 2) Questionar; 3) Modificar; 4) Criar um novo Game. Como resultados, verificou-se que o letramento crítico em games é um processo que envolve a articulação das dimensões operacional, cultural e crítica do letramento. Além disso, constatou-se que o letramento crítico é um processo que ocorre, principalmente, nas etapas referentes à modificação e criação de games por parte dos sujeitos de pesquisa.

Palavras-chave: Letramento Crítico em Games; Newsgames; Redesign.

ABSTRACT:

This study was conducted in an educational federal institute located in the west border of Rio Grande do Sul. Its objective is analyzing to what extent the newsgames redesign practices are capable for contributing to the development of students' critical literacy. In this sense, it was offered a course about game redesign during three months for high school students who were enrolled in the subject "Advanced Topics in Informatics", which was a mandatory subject for technician's informatics course. As empirical object, it is followed the concept that videogames are action texts. Apperley and Beavis (2013), who claim that videogames have a multimodal semiotic nature and an ergotic mechanical nature, proposed this concept. In methodological terms, it is followed Mcdowall (2017), who says that critical literacy in games is possible only when people have the possibility to question the ideologies of games through the following redesign activities: 1) Playing; 2) Questioning; 3) Modifying; 4) Creating a new Game. As results, it was verified that critical literacy in games is a process, which congregates the articulation of operational, cultural and critical literacy dimensions. Therefore, it can be concluded that critical literacy in games is a process occurs, mainly, when the students modified and created other games.

Keywords: Game Critical Literacy; Newsgames; Redesign.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Elementos do design: diferentes modos de produção dos sentidos .	29
Figura 2: Texto referente a tragédia shakespeariana “Hamlet” – publicada no século XVII	30
Figura 3: Texto: Hamlet – formato Mangá	30
Figura 4: Game Hamlet	31
Figura 5: Game <i>September 12</i>	36
Figura 6: Game Prince of Persia	49
Figura 7: Game Mario Party 64 – Rotate Game II	50
Figura 8: Game Mario Party 64 – Rotate Game III	51
Figura 9: Controle do console Nintendo (N64)	51
Figura 10 – Jogo Tibia.....	55
Figura 11: Avatares das personagens prostitutas no game <i>The Grand Theft Auto V</i> (GTA V).....	57
Figura 12 – O estado de fluxo	62
Figura 13: Questionamento inicial do jogo desenvolvido por Marcelo.....	80
Figura 14: Crítica feita ao lado oriental do muro.....	80
Figura 15: Segunda etapa referente à crítica feita ao lado oriental do muro. ...	81
Figura 16: Tela inicial do game desenvolvido por Maicon com base no <i>September 12</i>	83
Figura 17: Game desenvolvido por Maicon com base no <i>September 12</i>	85
Figura 18: Mensagem final do game desenvolvido por Maicon.....	85
Figura 19: Momento inicial do game. Os meninos estão discutindo as principais características sobre um determinado game de guerra.	86
Figura 20: Momento que Amanda relata um acontecimento caracterizado, segundo a personagem, como terrorismo.	86
Figura 21: Momento em que Amanda aborda a temática referente ao terrorismo em comparação com o que a personagem julga ser criminalidade.....	87
Figura 22: Nesse momento, a sua visão sobre o que se entende por terrorismo é apresentada por Marcelo, como desfecho final do game <i>One Day After September 11</i>	87

LISTA ABREVIATURAS E SIGLAS:

NLG	New London Group
LA	Linguística Aplicada
LAC	Linguística Aplicada Crítica
N64	Nintendo 64
MMORPG	Massive Multiplayer Online Role Play Game
GTA V	The Grand Theft Auto V

Sumário

INTRODUÇÃO	14
CAPÍTULO 1 - VIDEOGAMES COMO TEXTOS EM AÇÃO	25
1.1. Definição	25
1.2. Natureza Semiótica Multimodal	27
1.3. Natureza Mecânica Ergódica	32
1.4. <i>Newsgames</i>	34
CAPÍTULO 2 – OS ESTUDOS DE LETRAMENTO CRÍTICO NA LINGUÍSTICA APLICADA	38
2.1. Linguística Aplicada	38
2.2. Linguística Aplicada Crítica	40
2.3. Letramento Crítico	43
CAPÍTULO 3 – LETRAMENTO CRÍTICO EM VIDEOGAMES	46
3.1. Dimensão Operacional do Letramento em Videogames	48
3.2. Dimensão Cultural do Letramento em Videogames	52
3.3. Dimensão Crítica do Letramento em Videogames	56
CAPÍTULO 4 – (RE) DESIGN EM VIDEOGAMES	59
4.1. Estado de Fluxo em Videogames	59
4.2. Game Design	63
4.3. <i>Redesign</i> e a Construção de Agência	65
5. METODOLOGIA:	69
5.1. Caracterização Geral do Estudo	69
5.2. Procedimentos de Geração de Dados	70
5.2.1. O curso de (Re) design em videogames “ <i>The Game is Not Over</i> ” ..	70
5.2.2. Atividades Propostas:	72
5.2.3. Sujeitos de pesquisa:	74
5.2.4. <i>Newsgames</i> Escolhidos:	75
5.2.4.1. September 12	75
5.2.4.2. Pule o Muro	76
5.2.4.3. Science Kombat:	77
5.3. Procedimentos de Análise:	78

6. ANÁLISE DOS DADOS	79
6.1. Resultados encontrados.....	79
6.2. Discussão dos resultados	88
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	92
8. REFERÊNCIAS:	95
9.APÊNDICES	100

INTRODUÇÃO

O botão “start” que deu início a esta tese não foi pressionado ao longo do período de doutorado. Este estudo é o resultado do cruzamento entre duas vidas: a de alguém que joga videogames desde a infância e a de um acadêmico que, a partir do fim da sua graduação em Letras, passou a se interessar pelos videogames não apenas como uma forma de entretenimento, mas como um tema para pesquisa.

Toda pessoa que joga videogames sabe que é comum que os avatares tenham a possibilidade de usufruir de diferentes “vidas”. Esta tese não é diferente, uma vez que sua idealização se deu através do cruzamento entre as “duas vidas” referidas anteriormente. A “primeira vida” começou com longas horas na frente de um Nintendo 64 (N64) nas tardes de domingo do final dos anos de 1990 e início dos anos 2000. A “segunda vida”, por sua vez, se refere ao período que iniciei na graduação, quando decidi escrever o trabalho final de graduação sobre a influência dos jogos de videogame na aprendizagem de inglês como língua estrangeira.

Essas duas vidas, até o momento da escrita deste estudo, vêm seguindo rumos bastante distintos. A primeira, que começou com um período de longas horas destinadas aos jogos de videogame, vem sendo bem mais pacata, se comparada com aquela época em que acordava aos domingos de manhã cantarolando a jingle¹ tema do jogo *Duke Nukem 64*. Com o aumento natural da carga de compromissos da vida adulta, os quais englobam, dentre outras coisas, a própria necessidade de escrita da presente tese, o tempo destinado a jogar videogame acabou diminuindo.

Por outro lado, a “segunda vida”, destinada aos videogames como objeto de estudo dentro do campo da linguagem, seguiu um caminho inverso do afastamento progressivo das horas destinadas a jogar videogame, as quais se referem ao que chamo de “primeira vida”. Como destacado, minha primeira etapa nessa vida de estudo se referiu ao trabalho final de graduação, em que pretendi desenvolver a influência dos videogames na aprendizagem de inglês. No mestrado, o estudo foi desenvolvido com base em novas lentes, uma vez que a

¹ Esta jingle pode ser conferida aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=isjbaebcOQU>

aprendizagem de língua estrangeira não era mais meu objetivo. A partir desta nova etapa, meu interesse se voltou para a relação entre videogames, espaço e produção de sentidos, na perspectiva do letramento em games.

Na reta final desse estudo, tanto a vida de jogador quanto a vida de pesquisador sobre videogames, no campo da linguística aplicada, passaram a ser impactadas de diferentes formas. Em resumo, todo esse impacto pode ser descrito do seguinte modo: enquanto jogador, meu olhar sobre os jogos de videogame, por motivos óbvios, não era mais ingênuo, pensando apenas nos aspectos lúdicos ou técnicos do jogo, como, por exemplo, os gráficos e a jogabilidade apresentada. Da mesma forma, como pesquisador, percebi que, a partir dos estudos desenvolvidos, tanto na graduação quanto no mestrado, havia muitas questões que poderiam ser aprofundadas.

Isto é, enquanto jogador, passei a considerar-me como um jogador mais crítico. Já enquanto pesquisador, percebi que poderia compartilhar com meus interlocutores um grande número de dúvidas e poucas certezas. Dentre as tantas incertezas que me rodeavam, destaco duas questões: 1) a pouca ênfase dada por um grande número de pesquisadores, de diferentes áreas, ao processo referente à produção dos sentidos ao longo de uma *gameplay*²; 2) a amplitude conceitual do termo “letramento em games”. Embora esses dois aspectos tenham sido discutidos de alguma forma ao longo da minha dissertação de mestrado, sentia que as dificuldades apresentadas pela literatura sobre letramento em games derivavam de uma dificuldade prévia em entender o processo de produção de sentidos. Além disso, parecia evidente que o termo “letramento em games” estava longe de apresentar uma clareza conceitual, até mesmo por haver certo distanciamento entre os estudos desenvolvidos sobre letramento em games, tanto na agenda de pesquisa internacional quanto na agenda brasileira.

Destaco que os videogames vêm sendo objeto de estudo de diferentes áreas da ciência. Essa realidade pode ser visualizada se digitarmos as palavras-chave “videogames” ou “games” em uma consulta rápida ao portal de dissertações e teses da CAPES. Como resultados dessa busca, encontraremos estudos de áreas aparentemente muito distantes, como estudos sobre o

² Termo comumente utilizado para se referir às experiências obtidas pelos sujeitos enquanto jogam videogame.

envelhecimento humano, design, literatura e informática, que estão envolvidas na pesquisa de diferentes particularidades sobre os games.

No que concerne ao campo de estudos da Linguística Aplicada, algumas aproximações já foram feitas por outros autores interessados na discussão entre videogames e os estudos da linguagem. Dentre essas aproximações, o interesse na relação entre videogames e a perspectiva dos letramentos é a que vem sendo mais discutida.

No cenário internacional, as pesquisas sobre letramento em games iniciaram com Gee (2007) a partir da publicação do clássico livro *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Nesse livro, Gee apresenta 36 princípios de aprendizagem que, segundo o autor, correspondem ao que ele chama de “bons games”, ou seja, aqueles games que podem ser considerados como adequados para o aprendizado.

Já Zagal (2010) apresenta o conceito de “Ludoletramento”, o qual remete a ideia de que o letramento em games tem na sua essência o aspecto lúdico. Hung (2009) aborda a forma como, em um determinado grupo de pessoas, cada sujeito constrói sentidos enquanto joga videogames de maneira distinta. A perspectiva de Weimin (2015) se detém em como a multimodalidade está presente nos videogames.

No cenário nacional, Magnani (2008), em sua dissertação de mestrado, discute como a consciência crítica em games pode ser desenvolvida, sob uma análise discursiva, a partir de *serious games*, ou seja, de jogos voltados para o desenvolvimento da consciência crítica de seus jogadores. Em sua tese de doutorado, Magnani (2014) aborda construção de sentidos característica dos games situada nos aspectos técnicos, enquanto mídia digital, e também no aspecto cultural, enquanto artefato.

Além desse autor, destaco também os trabalhos de mestrado De Paula (2011) e Pires Júnior (2016). O primeiro discute as características dos games que permitem enquadrá-lo como um novo letramento com vistas à utilização no meio escolar. O segundo descreve como os conceitos referentes ao texto ergódico – termo cunhado por Aarseth (1997) – são capazes de reorientar a análise do jogo *Zelda*, enquanto uma forma específica de leitura.

Por fim, destaco minha própria dissertação de mestrado *O Game The Grand Theft Auto V Como uma Rede de Letramentos: Um Estudo de Caso*

(2015). Nesse estudo, analisei, com base nos dados fornecidos por um software de monitoramento online, o percurso semiótico, discursivo e espacial de um sujeito que jogava The Grand Theft Auto V (GTA V). Como justificativa para esse estudo, aponte que as escolas poderão legitimar os games como recursos educacionais apenas mediante ao conhecimento dos complexos processos semióticos, discursivos e espaciais que subjazem uma prática como essa.

A defesa da dissertação de mestrado revelou, de forma ainda mais clara, o quanto os termos “letramento” e “crítico” evidenciavam certas questões que estavam ainda em aberto para mim. Isso tudo ficou claro no momento de uma das conclusões apresentadas à banca. Ao afirmar que não encontrara “indícios de uma postura crítica”, fui rebatido por um dos membros da banca avaliadora com o seguinte argumento: “Não é possível afirmar que você não encontrou indícios de uma postura ou letramento crítico, uma vez que a própria opção por jogar esse jogo pode se configurar como tal”. Após ouvir e concordar com essa crítica, percebi que os termos “produção de sentidos”, “letramento” e “crítico” seriam os pontos de partida para um futuro estudo.

O estudo no campo da Linguística Aplicada sobre videogames se justifica a partir da natureza discursiva que subjaz esses jogos digitais. Isto é, do mesmo modo que os games foram desenvolvidos primordialmente com vistas ao entretenimento, eles não deixam de ser representações multissemióticas perpassadas por sentidos. Logo, um estudo voltado ao letramento crítico busca desenvolver, em seus jogadores, uma postura capaz de interrogar os discursos e ideologias que perpassam esse novo tipo de leitura e escrita (ALBERTI, 2008), que é característica da contemporaneidade.

Essa discussão pode ser ilustrada com base em outra, que há muito tempo rodeia a relação entre videogames e o campo educacional: a violência nos enredos de videogames. Parte-se do reconhecimento de que muitos jogos de videogame, tradicionalmente, são a favor de uma cultura de violência, ou seja, que tais jogos exigiriam de seus jogadores ações caracterizadas pela violência para alcançar os propósitos estipulados pelos seus designers. Logo, esse ponto acaba nutrindo ainda mais a necessidade de que o campo aplicado investigue o letramento crítico em videogames.

Concernente a isso, Mattar (2010) discute a relação entre jogar videogame e o desenvolvimento da criticidade. Segundo o autor, enquanto

alguém joga um determinado videogame, sua capacidade de compreensão crítica é afetada. Entretanto, o autor ainda pontua que os games podem auxiliar o desenvolvimento da criticidade a posteriori, ou seja, após ter obtido aquela experiência.

Essa discussão teórica, envolvendo a criticidade e o estado de fluxo, reflete de modo muito claro a ligação entre as “duas vidas” responsáveis pela elaboração desta tese de doutorado. Sem a experiência de alguém que dedicara aos videogames muitas horas de sua vida, eu não seria capaz de perceber o quanto importante é problematizar a relação entre fluxo e criticidade. O encontro dessas experiências vivenciadas em um mundo virtual, na condição de jogador, com as leituras e produções acadêmicas na área de letramento em videogames, fizeram com que eu passasse a repensar o letramento crítico não apenas como um processo sociocultural, mas, também, psicológico.

Os estudos sobre games no campo de estudos da educação e da linguagem, segundo Kafai (2016), vêm sendo realizados principalmente com base em um viés instrucionista. As pesquisas realizadas por esse viés têm como objetivo propor que a aprendizagem de determinadas competências aconteça mediante a prática de determinados games. Kafai (2016) afirma que, por outro lado, a perspectiva construcionista visa que os sujeitos desenvolvam seus próprios jogos de videogame com vistas à aprendizagem e/ou letramento. Nesse sentido, a presente pesquisa está ancorada principalmente na perspectiva construcionista, uma vez que esta oferece melhores condições para que os sujeitos desenvolvam o letramento crítico.

Tendo decidido as bases que sustentariam o presente estudo, passei a me deparar com dois novos problemas: 1) o contexto de aplicação para o desenvolvimento deste estudo; 2) as escassas referências científicas sobre como operacionalizar uma pesquisa com essas características.

Diante desse contexto, a tese realmente começou a deixar de ser algo abstrato, que existia apenas em forma de uma série de dúvidas que me cercavam, para se transformar, de fato, em uma proposta de doutorado alicerçada pela leitura do artigo recém lançado *Critical Literacy and Games in New Zealand Classrooms: A Working Paper*, cuja autoria é creditada a Sue Mcdowall, no ano de 2017. A tamanha importância que esse estudo assumiu se deve ao fato de que o referido artigo busca demonstrar como a autora conduziu,

sob o ponto de vista metodológico, uma pesquisa voltada ao desenvolvimento do letramento crítico em videogames na Nova Zelândia. Em muitos aspectos, nossos interesses se aproximavam; entretanto, faltava a mim uma ideia de como conseguir operacionalizar essa pesquisa – algo que havia sido desenvolvido pela autora em outro contexto educacional.

O estudo de Mcdowall (2017) apresentou três aspectos fundamentais para que o presente estudo passasse a ser projetado: 1) A concepção do que pode ser entendido como letramento crítico em Games; 2) A problematização do termo “agência em games” como meio para que o letramento crítico fosse desenvolvido; 3) O reconhecimento de possíveis caminhos para que o letramento crítico em games fosse operacionalizado. Entretanto, essas questões correspondiam apenas a um primeiro passo dado. Havia, no mínimo, mais dois grandes desafios para serem alcançados: 1) Localizar um contexto para realização deste estudo; 2) Encontrar uma tecnologia que me permitisse oportunizar aos sujeitos de pesquisa a possibilidade de modificar games existentes e criar novos games.

Pelo fato de não estar ligado a nenhuma instituição de ensino, e na condição de professor ao longo do período de doutoramento, o objetivo de levar os games para a esfera educacional se tornou ainda mais desafiador. Ao mesmo tempo, encontrar uma ferramenta que permitisse aos sujeitos de pesquisa realizar atividades que envolvessem a modificação e a criação de games foi outro obstáculo.

Esse segundo aspecto era ainda mais desafiador, pois não bastava apenas encontrar um recurso que possibilitasse aos usuários a modificação e a criação de jogos digitais. Também era necessário que esse mesmo recurso não exigisse nenhum tipo de conhecimento prévio sobre programação que inviabilizasse aos usuários a tarefa solicitada.

Ambos os desafios foram gradativamente superados. Quanto ao contexto de aplicação, solicitei a realização da pesquisa em um Instituto Federal de Ensino localizado na região sul do país. Após apresentar minha proposta e ser aceito pelo diretor do *campus*, bem como pela diretoria geral de ensino da instituição, recebi a sugestão de me inserir junto ao curso técnico em informática integrado ao ensino médio, pois, segundo a equipe diretiva, aquele contexto seria o melhor possível para a aplicação do meu estudo.

Após essa sugestão, reuni-me com o grupo de professores que atuavam no curso técnico em informática integrado ao ensino médio para apresentar minha proposta e, ao mesmo tempo, pleitear as possibilidades reais de aplicação do estudo. Nessa reunião, um dos professores convidou-me para assumir em conjunto a disciplina “Tópicos Avançados em Informática” pelo período de um trimestre. Tal convite foi justificado pelo fato de que a referida disciplina, que é oferecida aos alunos do terceiro ano, apresentava uma ementa aberta. A única exigência estava ligada a necessidade de que os alunos desenvolvessem, como requisito mínimo para a aprovação, uma determinada tecnologia. Portanto, considerando que as atividades de modificar e desenvolver os games faziam parte da forma com que eu idealizara o estudo, o objetivo principal da disciplina se aproximou do meu interesse de pesquisa.

Restava, então, escolher qual tecnologia seria utilizada como recurso para a coleta dos dados de análise para a tese. Naquele momento, eu havia em mente apenas duas possibilidades: o software *Scratch*³ e o site de criação de jogos educacionais *Faz Game*. Minhas sugestões foram recebidas com certa desconfiança pelo grupo, pois minha própria insegurança na utilização dessas ferramentas era algo bastante visível. Deixei claro, naquele momento, que eu estava inclinado a utilizar o site de criação de games educacionais *Faz Game*, já que minha ideia era adaptar essa ferramenta para os propósitos estipulados pelo meu estudo. Outrossim, o site *Faz Game*⁴ apresentava três vantagens em relação ao software *Scratch*: 1) O suporte técnico oferecido aos sujeitos de pesquisa que enfrentassem algum tipo de problema no processo de criação de jogos digitais; 2) A vantagem de não exigir qualquer tipo de conhecimento técnico prévio sobre informática, programação ou qualquer outra coisa que servisse como empecilho para o uso de todos os recursos oferecidos pelo site; 3) Diferentemente do software *Scratch*, o site *Faz Game* oferecia possibilidades para que os usuários elaborassem diálogos, narrativas e demais particularidades aos jogos que podem servir como dados para um estudo cujo enfoque principal

³ O *Scratch* é uma linguagem de programação desenvolvida em 2007, pelo MIT, que permite que as pessoas criem jogos digitais, histórias e animações, exigindo, apenas, conhecimentos básicos sobre programação.

⁴ O *Faz Game* é um software online voltado ao desenvolvimento de games educacionais no formato *point and click* que, assim como o *scratch*, não exige nenhum conhecimento prévio em design e programação de jogos digitais.

seja o letramento crítico em games. Em resumo, o *Faz Game* se enquadrava como uma ferramenta mais fácil de ser usada na pesquisa e, além disso, poderia ser futuramente adaptado por outros professores para outras propostas pedagógicas.

Decidi, então, utilizar o site *Faz Game* como recurso para a coleta dos dados após uma conversa inicial com o monitor responsável pela solução dos problemas técnicos dos usuários. Essa conversa revelou-me que dificilmente encontraria outro recurso tecnológico capaz de servir aos meus propósitos de pesquisa. Adquiri, então, a licença *premium* e passei a explorar o site, idealizando como seria a coleta dos dados.

O estabelecimento da pesquisa, então, ocorreu por meio desses três pilares: 1) metodologia; 2) contexto de pesquisa; 3) tecnologia capaz de modificar e criar novos games, que foi o primeiro passo para que o presente estudo ganhasse corpo. Isto é, embora cada um desses pontos tenha sido tratado com base em um objetivo geral, traçado inicialmente e inalterado ao longo de todo o percurso, as particularidades de cada um deles implicaram no estabelecimento de objetivos específicos a serem tratados nesta tese.

Inicialmente, quanto à metodologia, destaco que a presente tese é meramente apoiada em Mcdowall (2017), ou seja, não se trata de uma metodologia seguida passo-a-passo. As aproximações entre o referido estudo e os objetivos desta tese se encontram principalmente na ideia de *redesign*⁵, o qual, segundo Mcdowall (2017), é dividido nas seguintes etapas: 1) discussão crítica de um game; 2) modificação deste game; 3) criação de um novo game.

O design de um game reflete em uma forma particular de produção de sentidos que é atribuída aos desenvolvedores dos jogos. O *redesign* é um processo que não se restringe apenas a realizar alterações de ordem técnica, mas, principalmente, a refletir sobre os sentidos presentes nos jogos de videogame na medida em que os sujeitos têm a possibilidade de moldar novos sentidos, discursos e ideologias que não estão presentes no enredo original do game.

⁵ O termo originalmente utilizado pela autora é “metagaming activities”, entretanto, preferi utilizar “redesign”, pois essas atividades visam o design de um novo jogo digital, no qual os sujeitos de pesquisa articulam suas ideologias, discursos e visões de mundo no processo de criação.

Nesse sentido, o presente estudo parte da ideia de que os videogames são Textos em Ação (APPERLEY E BEAVIS, 2012), com o objetivo de legitimar esse objeto como algo a ser discutido no âmbito do campo aplicado de estudos da linguagem. Em suma, apesar de considerar os videogames como textos, tal concepção compreende que são apresentadas duas particularidades: a natureza semiótica multimodal e a natureza mecânica ergódica. Isto é: a natureza semiótica multimodal se refere aos diferentes designs linguísticos (COPE; KALANTIZIS, 2009), que se entrecruzam de modos específicos para produzirem sentidos específicos. A natureza mecânica ergódica, por sua vez, é traduzida como uma forma de operacionalizar o texto que exige a ação do usuário, a qual, segundo Galloway (2006), é a principal característica atribuída aos games. Entender os videogames enquanto Textos em Ação reflete o enfoque dado no presente trabalho, que qualifica a dimensão discursiva implícita dos videogames enquanto representações multimodais que exigem a postura ativa do usuário para sua operacionalização.

Por fim, destaco que os videogames apresentados aos sujeitos de pesquisa no presente estudo se enquadram na categoria de *Newsgames*. Esses, segundo Bogost et. al (2009), são jogos alinhados a uma perspectiva jornalística, cujo desenvolvimento se deu a partir do objetivo de contar uma determinada história.

Somado a isso tudo, o site *Faz Game* foi escolhido como ferramenta para a coleta de dados para o presente estudo. Essa escolha se consolidou pelo fato de que o referido site permite a modificação de forma indireta dos *newsgames* levados para o curso, bem como a criação de novos games. De modo específico, foram três jogos escolhidos: *September 12*, *Pule o Muro* e *Science Kombat*, os quais serão detalhados na metodologia.

OBJETIVO GERAL:

- Analisar em que medida as práticas de *redesign* em *newsgames* contribuem para o desenvolvimento do letramento crítico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Descrever como os sujeitos investigados construíram agência em *newsgames* durante as práticas de *redesign*;

- Identificar as dimensões do letramento em *newsgames* no processo de redesign e no modo como elas se relacionam.

Para que esses objetivos possam ser alcançados, o presente estudo apresenta capítulos dedicados à introdução, à análise dos dados, às considerações finais e às referências – além de outros quatro capítulos dedicados ao referencial teórico. São eles: 1) Videogames Como Textos em Ação; 2) Os Estudos de Letramento Crítico na Linguística Aplicada; 3) Letramento Crítico em Videogames; 4) (Re)design em Games.

No primeiro capítulo, *Videogames como Textos em Ação*, os videogames são definidos como textos em ação (APPERLEY; BEAVIS, 2013) enquanto objeto empírico. Dito isso, os newsgames, posteriormente, são apresentados como a subcategoria de jogos digitais escolhida para o presente estudo.

No segundo capítulo, *Os Estudos de Letramento Crítico Letramento Na Linguística Aplicada*, o letramento crítico é discutido com base na história da formação da Linguística Aplicada. Inicialmente, a LA é discutida enquanto uma disciplina autônoma que surgiu na metade do século XX, a partir do momento que a Linguística *mainstream* deixara em aberto algumas questões relacionadas ao processo de ensino e aprendizagem de línguas. A segunda etapa deste capítulo refere-se à apresentação da Linguística Aplicada Crítica, como uma nova forma de se pensar a Linguística Aplicada na medida em que suas ideologias subjacentes são problematizadas. Por fim, o letramento crítico é discutido como uma postura filosófica que visa analisar as relações de poder que perpassam a linguagem.

No terceiro capítulo, *Letramento Crítico em Videogames*, inicialmente, são discutidos alguns estudos sobre letramento em games. Após essa discussão, as três dimensões do letramento propostas por Beavis e Green (1988; 2012) são apresentadas com base nas particularidades do letramento em videogames.

No quarto capítulo, *(Re)design em Games*, refere-se às práticas mobilizadas pelos sujeitos de pesquisa, as quais visam desenvolver a dimensão crítica do letramento em (News)games. Inicialmente, a relação entre estado de fluxo e criticidade é apresentada para, então, discutir o (re)design em (News)games. Sob o ponto de vista retórico, o presente capítulo é dividido nos

seguintes pontos: 1) Estado de Fluxo em Videogames; 2) Design em Games; 3) O (Re)design e a construção de agência.

CAPÍTULO 1 - VIDEOGAMES COMO TEXTOS EM AÇÃO

1.1. Definição

Os modelos teóricos desenvolvidos como forma de conceber letramentos vêm sendo cada vez mais comuns dentro do campo de estudos da linguagem e da educação. Snyder e Beale (2012) afirmam que o grande número de modelos desenvolvidos se justifica pelas recorrentes mudanças que o termo “letramento” vem sofrendo ao longo dos últimos anos. Diante dessas modificações, os autores afirmam que um dos principais pontos positivos em desenvolver um modelo para pesquisa em letramentos é proporcionar melhores condições de desenvolver uma visão holística sobre essas práticas de produção de sentidos.

Além disso, Snyder e Beale (2012) destacam que não há uma visão universal sobre o que pode ser entendido como letramento. Dessa maneira, os modelos voltados à pesquisa são desenvolvidos com base em uma série de pressupostos que subjazem as diversas concepções de letramento existentes na literatura.

Dentre esses modelos desenvolvidos para a pesquisa em letramentos, Snyder e Beale (2012) citam como exemplos: 1) Modelo Autônomo e Ideológico de Letramentos – desenvolvido por Street (1984); 2) O modelo voltado à análise do letramento e da tecnologia de Warschauer (2008); 3) O modelo das três Dimensões do Letramento de Green (1988). Cada um desses estudos aborda particularidades específicas sobre o letramento, as quais foram desenvolvidas em momentos diferentes e com enfoques diferentes.

Street (1984) cunha os termos “modelo autônomo de letramento” e “Modelo Ideológico de Letramento” após realizar uma pesquisa antropológica, no Irã, na década de 1970. Para o autor, o modelo autônomo se refere a uma concepção *mainstream* sobre letramentos em um período anterior ao seu estudo, o qual considerava essas práticas como neutras e descontextualizadas do meio sociocultural. O modelo ideológico, por sua vez, passa a idealizar as práticas de letramentos como formas de produção de sentidos situadas em um contexto social, histórico e cultural.

A importância do modelo de Warschauer (2008) se justifica pelo interesse em discutir a relação entre letramento e tecnologia. Em resumo, essa relação entre letramento e tecnologia é discutida com base em três parâmetros sugeridos pelo modelo: 1) mudança; 2) poder; 3) aprendizagem.

O modelo das três dimensões do letramento, proposto originalmente por Green (1988) e desenvolvido ao longo dos anos com base na relação entre letramento e tecnologia, discorre a respeito das três possíveis dimensões do letramento – a dimensão operacional, a dimensão cultural e a crítica. O segundo capítulo desta tese discorre sobre este modelo de forma específica.

Cada um desses modelos é marcado por bases teóricas distintas. Isto é, seja o modelo ideológico/autônomo de Street (1984), o modelo de Warschauer (2008) sobre letramento e tecnologia ou o modelo das três dimensões do letramento de Green (1988) oferecem direcionamentos teóricos ligados às concepções gerais sobre o tema.

A expressão “Videogame como Texto em Ação” se refere a um modelo para pesquisa em letramentos idealizado por Catherine Beavis e Thomas Apperley. Seu desenvolvimento teve início a partir de um projeto realizado no ensino médio das escolas australianas ao longo de três anos, o qual foi intitulado como *Literacy in the Digital World of the Twenty-First Century: Learning from Computer Games* (Beavis et al. 2007-2010). O caráter interdisciplinar desse projeto congregou os professores para o trabalho com diferentes disciplinas, como a língua materna e os estudos em mídias, por exemplo, com base nas particularidades específicas aos videogames.

Em um período posterior, os artigos *Literacy into action: digital games as action and text in the English and literacy classroom* (APPERLEY; BEAVIS, 2011) e *A Model for Critical Games Literacy* (APPERLEY; BEAVIS, 2013) foram publicados com o intuito de relatar os frutos desse projeto, tendo como parâmetro principal o modelo “Videogames como textos em ação”. A apresentação desse modelo é respaldada com base em dois objetivos lançados pelos autores: 1) Definir os videogames empiricamente como textos em ação; 2) Incorporar os games no contexto escolar com base em uma visão que os qualifique como textos.

A grande inovação proposta por esse modelo parte de uma antiga discussão no campo dos estudos narratológicos e ludológicos sobre games. De

um lado, os narratologistas tratavam de forma prioritária o enredo e as histórias dos diferentes jogos de videogames. De outro, os ludologistas enfatizavam o aspecto lúdico como principal ponto a receber atenção. Beavis et al. (2017) afirmam que o modelo “Videogame como texto em ação” compactua com o pensamento das pesquisas mais recentes no campo dos estudos sobre games, as quais não propõem nenhum tipo de distinção entre o aspecto lúdico e o narratológico.

Direcionando essa discussão para o contexto da linguagem, Apperley e Beavis (2011; 2013) afirmam que os videogames não podem ser direcionados ao bojo dos textos multimodais sem que as suas particularidades sejam problematizadas. Dito de outra forma, ainda que os videogames apresentem diversos designs linguísticos, para discorrer a esse respeito é necessário ir além de sua natureza semiótica. É igualmente necessário falar sobre a natureza mecânica, uma vez que, segundo os autores, a ação de jogar um videogame deve ser igualmente problematizada.

Dessa forma, o letramento em games deve incluir:

1. Letramento Textual – Os “novos letramentos” associados com as interações digitais da leitura (ou gameplay) e escrita (ou produção) em combinação com formas multimodais.
- 2) “Letramentos” especificamente ligados aos processos baseados em ação digital do gameplay (APPERLEY E BEAVIS, 2013. p. 2).⁶

Em suma, o modelo proposto pelos autores aborda duas camadas que dialogam e se completam ao discutir os videogames: 1) A Natureza Semiótica Multimodal; 2) A Natureza Mecânica Ergódica. Cada uma dessas camadas será discutida com base em suas particularidades nas seções subsequentes.

1.2. Natureza Semiótica Multimodal

Em 1994, um grupo de pesquisadores se reuniu na cidade americana de Nova Londres pelo período de uma semana para discutir, como principal tema, possíveis explicações para o fracasso relacionado ao letramento em seus

⁶ Minha tradução para: ‘textual’ literacy --- the ‘new literacies’ associated with digital iterations of ‘reading’ (or playing) and ‘writing’ (or producing) in combination and in multimodal forms (e.g. New London Group, 1996); and ‘literacies’ specifically linked to the action-based processes of digital gameplay (e.g. Atkins, 2006; Galloway, 2006).

respectivos países. Dentre as principais explicações possíveis, foi concluído que as escolas não estavam trabalhando de forma adequada com a pluralidade linguística e cultural comum ao cotidiano dos alunos que lá estavam inseridos.

As discussões realizadas no referido encontro deram origem ao manifesto educacional *Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures*. Essa publicação sugeria diretrizes pedagógicas para a escolarização do letramento, com base em dois aspectos principais: “1) A já referida problematização da pluralidade linguística e cultural que rodeava os alunos em contextos extra-escolares; 2) As crescentes formas textuais associadas com as tecnologias digitais de informação e comunicação” (NLG, 1996, p. 61).

Dentre os principais impactos desse manifesto educacional, o termo “Design” assume papel central. A emergência desse termo se deu a partir da ideia de que a produção de sentidos é um processo realizado com base em uma série de recursos multissemióticos disponíveis aos alunos do século XXI, os quais são facilitados principalmente pelas tecnologias.

Nós decidimos utilizar o termo ‘Design’ para descrever as formas de significado, pois trata-se de uma forma livre de associações negativas para professores como, por exemplo, “gramática”. É um conceito suficientemente rico sobre o que discutimos a respeito de currículo linguístico e pedagogia. O termo também apresenta uma ambiguidade positiva; este termo pode identificar tanto a estrutura organizacional (ou morfologia) dos produtos, ou ao processo de design. Expressões como ‘o design do carro’ ou ‘o design do texto’ podem significar no mínimo duas coisas: o modo final com o qual se deu o “design” ou o processo de design (NLG, 1996, p. 73,74).⁷

Em outras palavras, a noção de Design, segundo o NLG (1996), reconhece a natureza interativa da produção de sentidos, a qual se revela quando diferentes modos de significado se unem e, conseqüentemente, produzem novos sentidos. Os mesmos autores (op.cit. 1996) afirmam que há cinco tipos de design: 1) Design linguístico; 2) Design Gestual; 3) Design auditivo; 4) Design Espacial; 5) Design visual. Quando dois ou mais designs como esses se unem, há o design multimodal.

⁷ Minha tradução para: We have also decided to use the term ‘Design’ to describe the forms of meaning because it is free of the negative associations for teachers of terms such as ‘grammar’. It is a sufficiently rich concept upon which to found a language curriculum and pedagogy. The term also has a felicitous ambiguity; it can identify either the organisational structure (or morphology) of products, or the process of designing. Expressions like ‘the design of the car’, or ‘the design of the text’, can have either sense: the way it is—has been—designed, or the process of designing it.

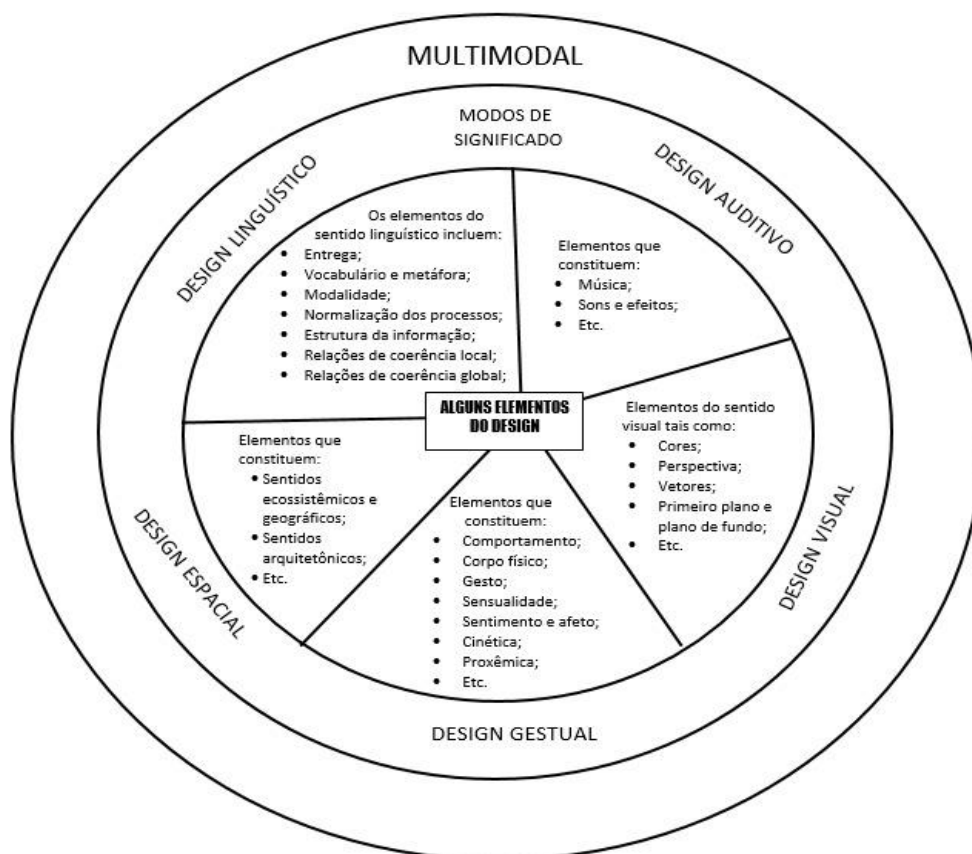


Figura 1: Elementos do design: diferentes modos de produção dos sentidos
 Fonte: NEW LONDON GROUP (1996, p. 83) (Minha tradução).

Essa multiplicidade de designs linguísticos reflete o que Kress (2000) chama de hibridização da paisagem semiótica. Para o autor, o advento dos diferentes tipos de textos da contemporaneidade deixa evidente que o design linguístico perdeu seu status hegemônico em relação aos demais designs supracitados.

A perda da hegemonia do design linguístico (COPE; KALANTZIS, 2009) em relação aos demais pode ser visualizada a partir da comparação entre textos publicados em diferentes momentos da história. Apresento duas versões diferentes da tragédia “Hamlet”. A primeira se refere ao texto original, publicado em 1602, e a segunda trata-se de uma adaptação feita no formato de mangá publicada em 2011. Essa perda de hegemonia reflete que, mediante a referida hibridização linguística da paisagem semiótica, outros designs passaram a competir no processo de significação. Isto é, o design linguístico deixou de ser o único recurso semiótico disponível para produzir sentidos.

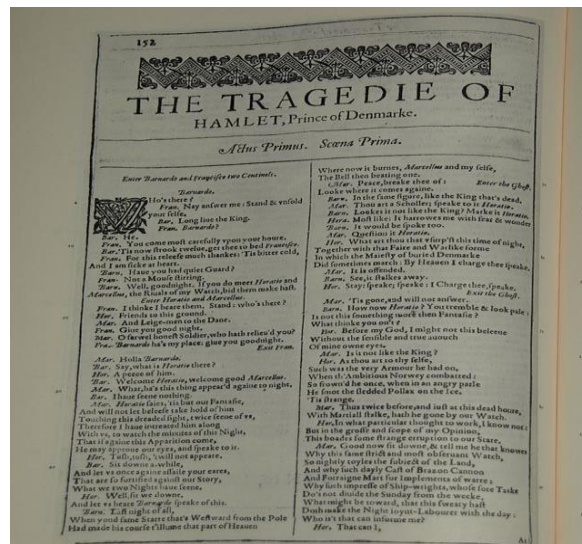


Figura 2: Texto referente a tragédia shakespeariana “Hamlet” – publicada no século XVII

Fonte: Hamlet, the Prince of Denmark (1910)



Figura 3: Texto: Hamlet – formato Mangá
Fonte: VIECILI, E. (2011)

No primeiro texto, para que a leitura seja possível, o leitor é refém do design linguístico, pois, caso não consiga decodificá-lo, não conseguirá realizar sua interpretação. No segundo texto, não há o predomínio de um design específico, uma vez que diferentes designs estão concorrendo. O leitor é obrigado a identificar tanto o design linguístico quanto o design visual. Ambos se complementam no processo de leitura, sem estarem hierarquicamente classificados pelo nível de importância de cada um.

Tanto a hibridização da paisagem linguística quanto a descentralização do design linguístico podem ser identificados na comparação entre essas duas imagens. Embora as duas versões estejam ligadas à tragédia “Hamlet”, o primeiro texto foi produzido em um momento da história cujos livros, em sua grande maioria, eram publicados com enfoque especial no design linguístico. O segundo texto, publicado quatro séculos depois, revela a realidade atual que não impõe ao design linguístico um status preponderante, uma vez que adaptações de obras clássicas da literatura são comuns em outras mídias (digitais) e evidenciam a natureza multimodal de forma muito mais clara. Dentre essas mídias, os videogames se configuram como exemplos.

Assim como a partir do texto original surgiu a adaptação para o Mangá, há uma adaptação da obra Hamlet para os videogames.

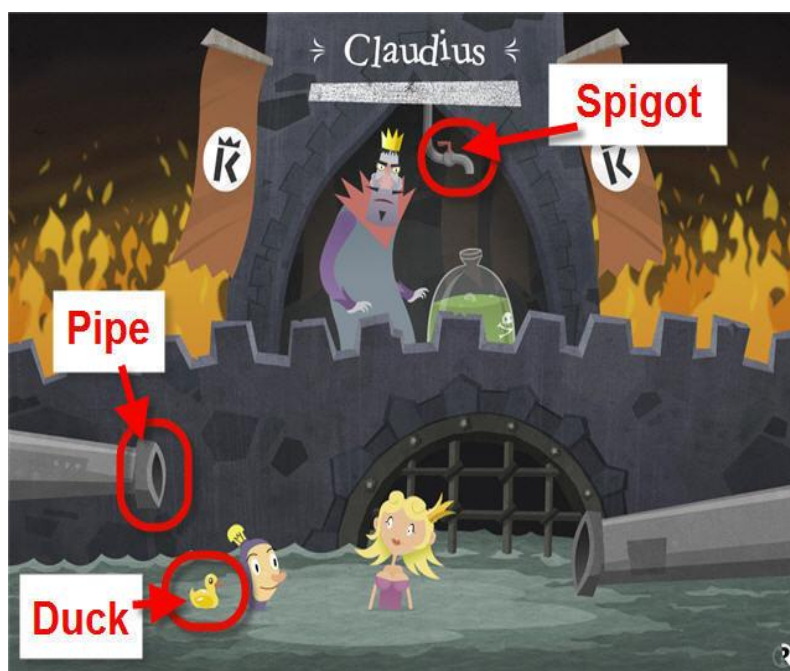


Figura 4: Game Hamlet
Fonte: Blog Fish Games ⁸

Neste exemplo, a natureza semiótica multimodal é ainda mais clara, pois não há apenas os designs linguístico e visual, como no Mangá apresentado anteriormente. Agora, há também a presença dos designs gestual, espacial e auditivo, os quais são fundamentais para que o jogador consiga operar o game

⁸ <https://www.bigfishgames.com/blog/walkthrough/hamlet-walkthrough/>

em questão. Cabe ao jogador mobilizar todos esses designs para conseguir operacionalizar o jogo. Entretanto, é necessário salientar que a multimodalidade não é suficiente para discorrer a respeito da prática de jogar videogame. A natureza semiótica multimodal deve ser discutida em comparação com a natureza mecânica ergódica, a qual dá nome à próxima seção.

1.3. Natureza Mecânica Ergódica

Derivado etimologicamente do grego, o termo “ergódico” é formado pela união das palavras “ergo” e “hodo”, as quais significam respectivamente “movimento” e “trajetória”. Esse termo apareceu pela primeira vez no livro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, escrito por Espen Aarseth (1997). Nessa publicação, o autor discutiu as características específicas da literatura contemporânea, tendo como interesse principal os gêneros literários digitais que, na época dessa publicação, eram considerados novos.

Partindo desse destaque para os novos gêneros digitais, o autor estabelece, dentre outros aspectos, dois pontos necessários que estão presentes na natureza mecânica ergódica desses textos, os quais são aplicáveis aos videogames: 1) O papel do leitor; 2) Uma nova noção de texto.

O leitor que está diante de um texto ergódico, segundo Aarseth (1997), irá operacionalizar sua leitura de um modo diferente, se comparado à leitura de um texto comum. Nas palavras do autor, a principal diferença agora será o que ele chama de “esforço não-trivial”, isto é, o leitor de um texto ergódico não apenas irá passar os olhos sobre o texto, mas na verdade irá agir sobre ele para que sua leitura seja possível.

Por outro lado, um texto que não se enquadra na categoria “ergódica” exigirá do leitor em termos de ação, no máximo, o ato de folhear as páginas. Aarseth (1997) compara um leitor de um texto não ergódico com um torcedor que assiste a um jogo de futebol. Por mais que esse torcedor possa se manifestar enquanto assiste ao jogo, ele não poderá entrar no campo e influenciar diretamente no resultado final, como acontece no game. Sua postura será apenas de um espectador, assim como a do leitor que não influenciará o resultado final do livro em questão.

Além da ideia de “esforço não-trivial”, outro conceito defendido por Aarseth (1997) é fundamental para que a natureza mecânica ergódica dos videogames seja levada em consideração: a noção de cibertexto. Segundo o autor (1997, p. 18):

O cibertexto é uma perspectiva em todas as formas de textualidade, isto é, um modo de expandir o escopo dos estudos literários para incluir um fenômeno que hoje está à margem do campo da literatura ou até mesmo em oposição (como será visto mais tarde) por razões puramente divergentes.⁹

Essa “expansão” não fica restrita apenas aos estudos literários. Na verdade, o cibertexto representa um novo suporte textual que legitima certos jogos de computador, da época na qual surge o conceito de Aarseth, como outras formas de literatura, como o game *Dungeons and Dragons*¹⁰, por exemplo. Entretanto, o autor não avança na discussão das particularidades dos jogos em relação a outros tipos de textos ergódicos.

Galloway (2006) segue nessa direção não explorada por Aarseth e afirma que a principal particularidade presente nos jogos de videogame é a ação gâmica¹¹. O referido autor parte da ideia de que os jogos de videogame são objetos culturais algorítmicos, ou seja, são objetos cercados por história e materialidade que se diferenciam da fotografia ou do cinema, por exemplo, pelo fato de não poderem ser considerados como imagens estáticas, ou mesmo como imagens em movimento, mas como ações.

Essa ação, segundo Galloway (2006. p.2), ocorre da seguinte forma:

O software instrui a máquina a simular as regras do jogo por meio de uma ação significativa. O jogador, ou operador, é um agente individual que se comunica com o software e o hardware da máquina, enviando mensagens codificadas através de dispositivos de entrada e recebendo mensagens codificadas via dispositivos de saída. Tendo resumido esses elementos, eu utilizo o termo “gaming” para me referir ao aparato inteiro de um videogame.¹²

⁹ Minha tradução para: Cybertext is a *perspective* on all forms of textuality, a way to expand the scope of literary studies to include phenomena that today are perceived as outside of, or marginalized by, the field of literature-or even in opposition to it, for (as I make clear later) purely extraneous reasons.

¹⁰ RPG desenvolvido originalmente como um jogo de tabuleiro que, mais tarde, se transformou em um jogo digital. Seu enredo, basicamente, está voltado à caça de tesouros e batalhas entre os jogadores.

¹¹ Minha tradução para “gamic action”.

¹² Minha tradução de: The player, or operator,² is and individual agente who communicates with software and hardware of machine, sending codified messages via input devices and receiving codified messages via output devices. Taking these elements in sum, I use the term gaming to refer to the entire apparatus of the video game.

Nesse sentido, a ação pode ser dividida em dois pontos: As ações cujas performances são realizadas pela máquina e as ações realizadas pelo operador. As primeiras acontecem graças ao hardware e ao software, enquanto a segunda representa o gameplay desenvolvido pelo jogador.

A adoção dos termos “operador” e “máquina”, segundo Galloway (2006), refletem os atores envolvidos na ação gâmica: o operador é o ator orgânico e a máquina é o operador inorgânico. Sem esses dois operadores, o videogame se resume a um conjunto de códigos estáticos sem nenhum tipo de vida própria. Em resumo, o processo de construção de sentidos é um processo dialógico caracterizado pela relação entre sujeito e jogo digital.

1.4. Newsgames

Até o presente momento, os games foram discutidos de maneira geral, pois nenhuma categoria de games foi discutida em específico. Os games escolhidos para este estudo se enquadram no gênero *Newsgames*. Segundo Bogost et al. (2010), *newsgames* são jogos digitais desenvolvidos com o objetivo de contar determinadas histórias jornalísticas.

Os autores classificam os *newsgames* em seis categorias distintas, a saber: 1) *Newsgames* desenvolvidos com o objetivo de contar histórias cotidianas; 2) infográficos; 3) documentários; 4) enigmas; 5) *newsgames* voltados para o letramento¹³; 6) *newsgames* de comunidade. Embora os autores reconheçam as distinções, eles deixam claro que um *newsgame* pode pertencer a diferentes categorias, pois sua criação não se dá a partir de uma categoria específica, mas, na verdade, de um acontecimento cotidiano com potencial para amplo debate público.

Para Seabra (2009), a definição de *newsgames* deve ser considerada como algo que vai além da prática de publicar e de consumir notícias em formato de games. Isto é, segundo o autor, os *newsgames* se enquadram como um gênero de jogo online de produção rápida, em resposta aos eventos atuais, que

¹³ O termo original apresentado por Bogost é “Literacy Newsgames”. A tradução para a palavra “Literacy” pode ser tanto “alfabetização”, quanto “letramento”. Nesse sentido, optei por utilizar o termo letramento por acreditar que o termo é mais adequado para os propósitos do presente estudo.

teve início com o *newsgame Kabul Kaboom*, desenvolvido em 2002 pelo designer uruguaio Gonzalo Frasca. Esse *newsgame* é inspirado no game *Kaboom* – desenvolvido para o Atari 1982 – no qual o jogador tem o objetivo de coletar, em um balde, bombas que estão caindo. No *newsgame Kabul Kaboom*, o jogador é um personagem humano que utiliza baldes para coletar hambúrgueres, e não bombas. Segundo Bogost et. al. (2010), a coleta de hambúrgueres representa o bombardeio feito pelo exército estadunidense ao Afeganistão, em 2002, caracterizado pelo lançamento de bombas e de mantimentos alimentícios ao país muçulmano.

Bogost (2006; 2007) afirma, com base na teoria retórica desenvolvida na Grécia antiga, que todo videogame é dotado de uma capacidade expressiva de produzir sentidos da mesma forma que outras mídias, como o cinema e a arte, por exemplo. Essa retórica, no contexto dos games, é revelada através do que Bogost (2007) chama de retórica procedural. Segundo ele:

A retórica procedural é a prática de usar processos persuasivamente, tal como a retórica verbal é a prática de usar a oratória persuasivamente e a retórica visual é a prática de usar imagens persuasivamente. A retórica procedural é o nome geral dado para a prática de autoria de argumentos através de processos. [...] A retórica procedural é uma técnica para criar argumentos com sistemas computacionais e para revelar os sentidos presentes nesses sistemas computacionais, os quais foram dispostos por seus criadores (BOGOST, 2007, p. 27, 28).¹⁴

Isto é, no processo de desenvolvimento de um jogo de videogame, os designers moldam os sentidos com base na organização da retórica procedural. Logo, as ideologias de cada *newsgame* poderão ser identificadas com base nos objetivos estipulados pelos seus criadores.

Em termos práticos, Bogost (2007) explica essas questões ligadas ao sentido e à retórica procedural com base no *newsgame September 12* –que será discutido ao longo desta tese. Ao abrir a tela inicial desse *newsgame*, o jogador recebe a informação de que não se trata de um jogo, portanto, ele não poderá ganhar. Suas possibilidades de ação se restringem a eliminar terroristas presentes em uma cidade que é habitada também por inocentes. Caso o jogador consiga eliminar um terrorista, aqueles que fazem parte do grupo irão convocar

¹⁴ Minha tradução para: *Procedural rhetoric is the practice of using processes persuasively, just as verbal rhetoric is the practice of using oratory persuasively and visual rhetoric is the practice of using images persuasively. Procedural rhetoric is a general name for the practice of authoring arguments through processes.*

outros terroristas, aumentando assim o número total de adversários. Por outro lado, caso um inocente seja atingido, os demais civis irão se rebelar e se transformar em terroristas, o que também irá aumentar o número total de adversários.

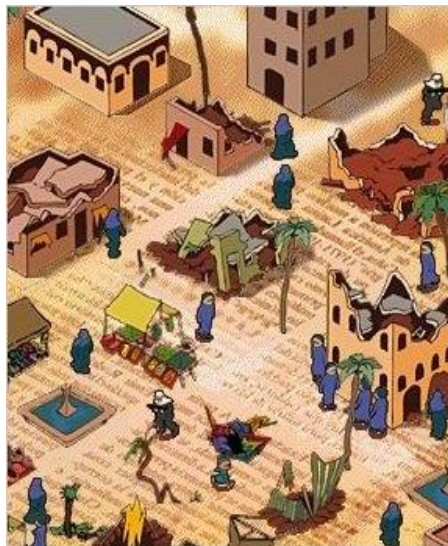


Figura 5: Game *September 12*
Fonte: Games for change ¹⁵

Dessa forma, a única possibilidade de evitar o aumento do número de terroristas é não jogar esse *newsgame*. Bogost (2007) afirma que esse game traz um exemplo de retórica da falha, pois seus criadores transmitem a ideologia de que o ataque bélico ao terrorismo não será capaz de detê-lo. Na verdade, esse tipo de ataque será capaz apenas de acirrar o terrorismo, não trazendo nenhum tipo de vencedor. É assim que a retórica persuasiva opera em um jogo de videogame: as ideologias empregadas pelos designers dos jogos se manifestam através das (im)possibilidades de ação dos jogadores.

Seabra (2009, s/p), em uma linguagem jocosa que desqualifica os games tradicionais e enaltece os *newsgames*, apresenta uma lista com 25 diferenças entre esses dois tipos de jogos:

1. Jogos são negócios, NewsGames são agentes agregadores de valores sociais.
2. Jogos são meros brinquedos, NewsGames são plataformas ludo-informacionais.
3. Jogos demonizam o termo jogo, NewsGames superam notícias de conteúdo vazio.

¹⁵ <http://www.gamesforchange.org/game/september-12th-a-toy-world/>

4. Jogos são entretenimento em si, NewsGames são moedas de trocas sociais e políticas.
5. Jogos exploram mais ações viso-motora, NewsGames elevam o status da cultura humana.
6. Jogos geram efeitos sociais limitados, NewsGames turbinam o nosso ativismo social.
7. Jogos ainda usam mapas fechados, NewsGames usam mapas interativos abertos.
8. Jogos ainda são jogos, NewsGames são um novo modelo de Jornalismo Online.
9. Jogos baseiam-se em narrativas clássicas, NewsGames em Notícias 3D Cartografadas.
10. Jogos usam temas milenares, NewsGames colocam o cidadão no centro da narrativa.
11. Jogos exploram universo fantástico, NewsGames narram o futuro da civilização humana.
12. Jogos usam redes sociais para entreter, NewsGames usam networking para engajar.
13. Jogos ainda são meros tabuleiros, NewsGames são visualizadores de dados sociais.
14. Jogos ainda divertem, NewsGames ajudam a entender, envolver-se, debater, corresolver.
15. Jogos são arenas de disputas, NewsGames são plataformas de ação social colaborativa.
16. Jogos geram dependência psicológica, NewsGames promovem envolvimento social.
17. Jogos estimulam ações individualistas, NewsGames ações pessoais em prol do coletivo.
18. Jogos alienam, NewsGames elevam envolvimento pessoal e coletivo com a cidade.
19. Jogos promovem lazer e diversão, NewsGames liberdade de expressão e informação.
20. Jogos usam técnicas de ocultação, NewsGames jogam com transparência pública.
21. Jogos são autorreferentes, NewsGames redimensionam a estrutura do poder social.
22. Jogos nutrem desejos de recompensas, NewsGames emulam soluções sustentáveis.
23. Jogos desafiam decisões no próprio jogo, NewsGames desafiam dentro e fora dele.
24. Jogos distraem, NewsGames educam, ensinam, informam, reportam, politizam.
25. Jogos apostam em vencedores individuais, NewsGames na supremacia do povo!

A capacidade dos *newsgames* em produzir os sentidos não representa, segundo Seabra (2009), uma forma de “aniquilar” os textos. Na verdade, os *newsgames* refletem uma relação mais abrangente entre imagem e texto, uma vez que seus propósitos se diferem dos jogos originais, como já destacado anteriormente.

CAPÍTULO 2 – OS ESTUDOS DE LETRAMENTO CRÍTICO NA LINGUÍSTICA APLICADA

2.1. Linguística Aplicada

A origem da Linguística Aplicada (LA, doravante) ainda suscita algumas discussões na literatura. O que se sabe ao certo é que os dois ex-professores da Universidade de Michigan, Robert Lado (1915 – 1995) e Charles Fries (1887 – 1967), foram fundamentais para que a LA desse os primeiros passos que a conduziram até o momento atual.

O termo “Linguística Aplicada” surgiu pela primeira vez no *Language Learning: A Quarterly Journal of Applied Linguistics* – periódico da Universidade de Michigan organizado pelos referidos autores. Após o lançamento desse jornal, a publicação que proporcionou o passo seguinte para a evolução da área foi o lançamento do livro *Linguistics Across Cultures: Applied Linguistics for Language Teachers*, no ano de 1957, por Robert Lado. Nessa publicação, o autor buscava discutir o fenômeno do ensino de línguas a partir de uma análise contrastiva, ou seja, uma análise realizada com o objetivo de comparar a língua materna e a estrangeira.

Essa publicação feita por Lado (1957) foi de tamanha importância para o desenvolvimento da Linguística Aplicada, pois proporcionou um subsídio teórico para que os professores de línguas da época pudessem repensar o processo de ensino e aprendizagem. Além disso, essa publicação reflete em dois aspectos fundamentais para entendermos como se deu o desenvolvimento da área: 1) O ensino e a aprendizagem de línguas como um fenômeno próprio da LA; 2) A interdisciplinaridade como uma das principais características da área.

Esses dois aspectos merecem ser destacados, uma vez que apresentam uma importância fundamental para o entendimento de como se desenvolveu a linguística aplicada ao longo dos anos. Primeiramente, cabe salientar que o interesse nos processos referentes ao ensino e à aprendizagem de línguas estrangeiras foram fundamentais para que a LA se tornasse um campo de estudo independente, se comparado a sua disciplina originária: a Linguística Teórica.

Essa independência da LA se deu a partir do momento em que o campo de estudos da linguagem se interessou por um fenômeno caracterizado pela língua em uso e, conseqüentemente, para o dia a dia. Ou seja, pela primeira vez

o campo de estudos da linguagem se preocupou em descrever a língua de uma maneira que não fosse abstrata. Elsevier (2010, p. 8), inclusive, afirma que investigar a língua em uso representou um “desconforto” para a Linguística teórica, que acabou culminando na autonomia da LA como disciplina própria.

Nos primeiros anos da LA como disciplina autônoma, seu interesse principal era justamente discutir os processos referentes ao ensino e à aprendizagem de línguas estrangeiras. Essas discussões eram realizadas com base nas contribuições da psicologia behaviorista, a qual, mais tarde, deixou de ser considerada como um subsídio fértil para discutir esse fenômeno.

O auxílio da psicologia behaviorista para o ensino e a aprendizagem de línguas representou o primeiro caso de interdisciplinaridade em LA. A justificativa para essa interdisciplinaridade estava no fato de que os subsídios teóricos particulares à linguística não eram suficientes para teorizar um fenômeno caracterizado pela língua em uso. Diante dessa percepção, buscaram-se, naquele momento, subsídios majoritariamente oriundos da psicologia behaviorista para repensar os processos de ensino e aprendizagem de línguas.

Segundo Berns e Matsuda (2010, p. 3) a Linguística Aplicada deve ser apresentada da seguinte forma:

A Linguística Aplicada pode ser descrita como um amplo campo de estudo interdisciplinar interessado em soluções para problemas ou a melhora de situações que envolvam a língua, seus usos e usuários. A ênfase na aplicação difere-se do estudo da língua de forma abstrato - ou seja, ao estudo da língua pela linguística teórica.¹⁶

A ênfase dada pelos autores na diferenciação do estudo da língua como algo abstrato e como uma prática social reflete uma das principais diferenciações entre a Linguística Teórica e a Linguística Aplicada. A primeira, ao estudar a língua de forma abstrata, busca descrever os fenômenos linguísticos. A segunda, ao considerar a linguagem como uma prática social, busca resolver problemas sociais em que a linguagem assume o papel central.

Moita Lopes (1996) afirma que uma caracterização sobre o que é LA envolve discutir os seguintes pontos que se enquadram como pertencentes ao percurso de pesquisa da disciplina: 1) Pesquisa de natureza aplicada em

¹⁶ Minha tradução de: Applied linguistics can be described as a broad interdisciplinary field of study concerned with solutions to problems or the improvement of situations involving language and its users and uses. The emphasis on application distinguishes it from the study of language in the abstract – that is, general or theoretical linguistics.

Ciências Sociais; 2) Pesquisa que focaliza a linguagem do ponto de vista processual; 3) Pesquisa de Natureza Interdisciplinar e Mediadora; 4) Pesquisa que envolve formulação teórica; 5) Pesquisa que utiliza métodos de investigação de base positivista e interpretativista.

A esse respeito, Moita Lopes (1996, p. 22-23) ainda complementa que:

Em resumo, a LA é entendida aqui como uma área de investigação aplicada, mediadora, interdisciplinar, centrada na resolução de problemas de uso da linguagem, que tem um foco na linguagem de natureza processual, que colabora com o avanço do conhecimento teórico, e que utiliza métodos de investigação de natureza positivista e interpretativista. Deve-se acrescentar, porém, que nem todos aqueles que se dedicam à pesquisa em LA, com base no paradigma apresentado aqui, necessariamente percorrem este percurso no seu todo.

Em resumo, a presente seção buscou apresentar um breve *overview* da LA, desde suas origens até as principais características que definem sua identidade contemporânea. A próxima seção aborda a Linguística Aplicada Crítica, a qual não se enquadra como uma disciplina independente da LA, mas, na verdade, como um outro modo de se fazer pesquisa dentro da própria disciplina.

2.2. Linguística Aplicada Crítica

A Linguística Aplicada Crítica (LAC, doravante) emerge da LA de uma forma diferente, já que surgiu de sua disciplina mãe: a Linguística Teórica. A diferença está no fato de que a LAC, diferentemente da LA, não é uma disciplina autônoma, mas se configura como outra perspectiva de se fazer pesquisa no campo da própria LA. Segundo Pennycook (2006, p.67):

Entendo a LAC como uma abordagem mutável e dinâmica para as questões de linguagem em contextos múltiplos, em vez de como um método, uma série de técnicas, ou um corpo fixo de conhecimento. Em vez de ver a LAC como uma nova forma de conhecimento interdisciplinar prefiro compreendê-la como uma forma de antidisciplina ou conhecimento transgressivo, como um modo de pensar e fazer sempre problematizador.

Para Cook (2003), o advento da LAC representa um abandono da aparente “neutralidade” que imperou na Linguística Aplicada por um determinado tempo. O autor complementa que a LAC deve estar engajada com a mudança social e a ação, combatendo injustiças e desigualdades, as quais, por não terem

sido objetos de interesse da LA tradicional, acabaram implicando essa visão aparentemente “neutra” da área.

É importante salientar a afirmação de Cook (2003) sobre o vínculo entre a LA e a política. Em outras palavras, a LAC não representa uma espécie de inserção de determinada visão sobre política para a LA. Em um período anterior a LAC, havia também uma visão política que imperava.

Pennycook (1998) afirma que, no período anterior à emergência da LAC, havia uma concepção de mundo modernista muito específica, travestida em forma de neutralidade. Sobre esse período, o autor (1998, p. 23) também afirma que:

Enquanto muitas outras áreas das Ciências Sociais estão questionando as suas bases epistemológicas, a Linguística Aplicada parece continuar impassível no que se refere às suas sólidas crenças nos princípios básicos do pensamento iluminista europeu e em dois dos seus produtos, o positivismo e o estruturalismo. Esse modo de pensar acarreta uma fé persistente em uma visão de linguagem apolítica e a-histórica; em uma divisão clara entre o sujeito e objeto e, portanto, na noção de objetividade[...]

As concepções apolíticas e a-históricas que circularam dentro do âmbito da LA refletem o que Rajagopalan (2006) chama de “avestruzismo liberal”. Para o autor, essas concepções, na verdade, refletiam certas ideologias excludentes. O autor apresenta a figura de um avestruz com a cabeça enterrada como metáfora para ilustrar que as ideologias presentes nas concepções a-históricas e apolíticas dentro da LA não eram capazes de reconhecer outras ideologias que não fossem as *mainstream*. Com o reconhecimento de que se tratavam, portanto, de ideologias excludentes, certos temas que antes não tinham espaço puderam passar a ser discutidos. Logo, os pesquisadores que seguem os pressupostos da LAC desenvolvem suas propostas com base na ideia de dar voz àqueles que não são reconhecidos pelas ideologias dominantes. Isso pode ser resumido em Pennycook (1998, p.42, 43):

Como Linguistas aplicados, precisamos não só nos percebermos como intelectuais situados em lugares sociais, culturais e históricos bem específicos, mas também precisamos compreender que o conhecimento que produzimos é sempre vinculado a interesses. Se estamos preocupados com as óbvias e múltiplas iniquidades da sociedade e com o mundo que vivemos, então creio que é hora de começarmos a assumir projetos políticos e morais para mudar estas circunstâncias. Isso requer que rompamos com os modos de investigação que sejam associais, apolíticos e a-históricos.

Além da ênfase na análise do aspecto ideológico, o qual serve como base para repensar injustiças sociais e outras exclusões presentes no campo de estudos da linguagem, a LAC influenciou para que a relação entre teoria e prática passasse a ser repensada. Essa influência da LAC, no que diz respeito à relação teoria/prática, passou a ser vista, inclusive, como a principal contribuição da LAC para o desenvolvimento de uma nova LA.

Rajagopalan (2003, p. 80) afirma que: “A grande inovação, com a chegada da postura crítica no campo da linguística aplicada, tem a ver com a percepção crescente de que é preciso repensar a própria relação ‘teoria/prática’. Aliás, é isso que torna uma postura genuinamente crítica.” Há vários temas que passaram a beber dessa filosofia crítica que atravessa a LA, e os estudos sobre letramento crítico se enquadram como um possível exemplo.

Para Duboc (2015), o letramento crítico consiste em uma postura filosófica cujo objetivo é refletir a teia de apagamentos e privilégios presentes nos textos. Isto é, a autora deixa implícito que o letramento crítico consiste em um processo que permite ao leitor analisar quais ideologias são privilegiadas ou ocultadas em um texto, tendo em vista o objetivo de avaliar quais são os principais interesses dos autores no momento de produzir um texto.

Em um estudo anterior, Duboc (2012) apresenta um exemplo prático de como a linguística aplicada crítica, o letramento crítico e a relação teoria/prática se fazem presente. A autora discorre a respeito de como os livros didáticos de língua inglesa apresentam ideologias que acabam incidindo no apagamento de outros grupos. Diante disso, ela busca discutir em que medida a reflexão sobre as outras vozes, que estão apagadas nesses livros didáticos, podem servir como uma forma não de apenas aprender a língua, mas, acima de tudo, de repensar criticamente os mecanismos discursivos que subjazem os textos didáticos.

O exemplo citado resume a importância da linguística aplicada crítica em todas suas instâncias, à medida em que possibilita repensar a relação teoria/prática. No caso anterior, a grande mudança consiste em considerar a língua não como um aglomerado de estruturas, mas, na verdade, como um amálgama de discursos entrecruzados.

Esse exemplo, que resume uma nova forma de se pensar o ensino de língua estrangeira, é apenas uma possibilidade dentre as tantas possibilidades que podem ser discutidas no âmbito crítico da LAC. Na próxima seção, buscarei

redirecionar essa discussão para o âmbito do letramento em games, principal interesse deste estudo.

2.3. Letramento Crítico

Os estudos sobre letramento crítico são um tema emergente no campo de estudos da Linguística Aplicada (JORDÃO, 2007; DUBOC, 2015; MENESES DE SOUZA, 2011). Esses estudos, de modo geral, estão alinhados com a filosofia freireana no que diz respeito às relações de poder que perpassam qualquer tipo de prática social.

Essa articulação com o legado deixado pela contribuição de estudiosos da pedagogia crítica, como o próprio Paulo Freire e também outros teóricos da Pedagogia Crítica, é justificado, dentre outros motivos, pelo que Giroux (2011) defende enquanto papel da escola. Segundo Giroux (2011), a escola não deve ser um espaço de reprodução dos valores e das ideologias dominantes. Na verdade, esse deve ser um espaço para problematização e desconstrução desses valores e ideologias como uma forma de empoderamento dos sujeitos.

Dito de outra forma, a filosofia que perpassa os estudos da pedagogia crítica está alinhada ao pensamento de que os processos de ensino e aprendizagem não serão suficientes se não houver uma problematização das ideologias que permeiam tais processos. Isto é, acredita-se, a partir da pedagogia crítica, que a aprendizagem é uma forma de empoderamento do sujeito e que isso pode ocorrer apenas mediante a desconstrução dos sentidos que nutrem a manutenção de um status quo.

No Brasil, especificamente, a contribuição dos estudos críticos sobre linguagem e alfabetização se deu a partir de Freire (1968), em um período que, sob o ponto de vista político, era dominado por um governo militar autoritário e controlador, totalmente contrário ao seu método. Freire partia do pressuposto de que a leitura da palavra precedia a leitura do mundo, e que a alfabetização deveria ser um processo muito além da instrumentalização do código escrito. Para o autor, a alfabetização deve ser caracterizada por uma relação dialógica entre educador e educando, na qual aquele deve propor condições para que este

reconheça, principalmente, a sua realidade com base no processo de alfabetização.

Sob o ponto de vista histórico, os estudos de Paulo Freire foram inicialmente censurados pelo governo militar brasileiro. No mesmo período, Paulo Freire lançou sua obra “Pedagogia do Oprimido” em uma editoria inglesa, uma vez que essa publicação era vista como subversiva às ideologias que eram preservadas na época. Somada a essa censura, o governo propôs um método de alfabetização a ser implementado na época com o nome de MOBRAL. Esse método, em linhas gerais, estava alinhado ao objetivo em ensinar essencialmente a aquisição do código linguístico escrito. Entretanto, por outro lado, o próprio Paulo Freire via a implementação do MOBRAL como um meio de apagamento de sua filosofia, que buscava justamente o contrário: a relação dialógica entre linguagem e realidade.

Em suma, o MOBRAL se enquadrava como um método de alfabetização que preservava valores, sentidos e ideologias que sustentavam o status quo. A alfabetização desenvolvida com base na proposta da Pedagogia Crítica, a qual Paulo Freire estava alinhado, rumava de encontro a essa primeira proposta. Afinal, a essência da Pedagogia Crítica estava caracterizada pela problematização da realidade, a partir da linguagem, em um processo que o educando fosse capaz de refletir criticamente sobre o mundo que o cercava.

A discussão proposta serve como pano de fundo para o entendimento a respeito da emergência dos estudos sobre letramento crítico dentro da agenda de pesquisa da Linguística Aplicada. Cervetti, Pardales e Damico (2001) enfatizam três particularidades desenvolvidas a partir do letramento crítico: a reflexão, a transformação e a ação. Para esses autores, o letramento crítico é um processo alinhado à reflexão ativa sobre os mais diferentes textos da atualidade, tendo em vista o objetivo de transformar a realidade.

Esse caráter transformador, particular aos estudos sobre letramento crítico, é algo que no contexto brasileiro vem sendo apresentado em documentos oficiais, que servem como orientações gerais para o ensino e a aprendizagem de línguas. Dentre esses parâmetros, o conceito de cidadania é algo a ser destacado de forma diferente ao modo com o qual era trabalhado no passado – como um sinônimo de culto homogeneizante à pátria e a determinados discursos dominantes de uma sociedade.

De acordo com as orientações curriculares nacionais para o ensino de linguagens, a visão sobre cidadania é discutida da seguinte forma:

Nas propostas atuais, essa visão da cidadania como algo homogêneo se modificou. Admite-se que o conceito é muito amplo e heterogêneo, mas entende-se que “ser cidadão” envolve a compreensão sobre que posição/lugar uma pessoa (o aluno, o cidadão) ocupa na sociedade. Ou seja, de que lugar ele fala na sociedade? Por que essa é a sua posição? Como veio parar ali? Ele quer estar nela? Quer mudá-la? Quer sair dela? Essa posição o inclui ou o exclui de quê? Nessa perspectiva, no que compete ao ensino de idiomas, a disciplina Línguas Estrangeiras pode incluir o desenvolvimento da cidadania. A questão didático-pedagógica que focalizamos remete à realização desse processo de conscientização. Isto é, como desenvolver o senso de cidadania em aula de Línguas Estrangeiras? Como trazer para Línguas Estrangeiras questões que podem desenvolver esse senso de cidadania? (BRASIL, 2008, p. 91).

Essa conceituação de cidadania está alinhada ao pensamento freireano na medida em que sua filosofia busca, igualmente, desenvolver a cidadania nos educandos, mediante o conhecimento de sua própria realidade como sujeito histórico e social. A filosofia freireana que permeia os estudos sobre letramento crítico está alinhada a uma concepção de linguagem que considera a língua como discurso, e não como um código linguístico. Como consequência desse avanço, toda prática de ensino e aprendizagem de linguagens deve considerar muito além dos aspectos de ordem puramente estrutural, pois o foco principal está na promoção de uma sociedade crítica, reflexiva e transformadora.

CAPÍTULO 3 – LETRAMENTO CRÍTICO EM VIDEOGAMES

A aproximação dos videogames ao campo de estudos da linguagem é algo bastante recente. O estudo de Beavis et al (2017) apresenta um apanhado dos principais temas que estão sendo desenvolvidos. Para os autores, esses temas podem ser qualificados em quatro categorias: 1) Games, gameplay e identidade; 2) Questões de investimento, performance, status, comunidades de jogadores; 3) Desenvolvimento de espaços de afinidade; 4) Linguagem, letramento, aprendizagem e cognição.

No que diz respeito ao último ponto, Magnani (2014; 2015) afirma que o termo “letramento em videogames” é algo extremamente complexo pelo fato de que, tanto o termo “letramento” quanto “videogames”, de forma separada, carregam uma considerável amplitude semântica. Isto é, para o autor, o campo de estudos da linguagem está longe de apresentar uma definição clara e precisa do que pode ser entendido como letramento em games.

De um lado, o autor destaca que os videogames são objetos culturais altamente complexos. Essa complexidade que orbita em torno dos videogames permite enquadrá-los como objetos passíveis de teorização pelas mais diferentes áreas da ciência. Além disso, os campos de estudos adjacentes ao da linguagem e ao da educação vêm demonstrando interesse pelo estudo dos games.

O termo “letramento”, por outro lado, torna-se de difícil compreensão, pois pode estar ligado a diferentes raízes teóricas. Magnani (2014; 2015), baseado em Auerbach (2001), afirma que o termo letramento pode carregar diferentes acepções: 1) Letramento como Habilidade; 2) Letramento como Prática Social; 3) Letramento como Empoderamento.

Magnani (2014; 2015) aborda três referências que se tornaram essenciais para a pesquisa voltada ao letramento em games. 1) A publicação seminal do campo de estudos de letramento em games *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (GEE, 2007), 2) Os estudos de Hung (2009), os quais discutem o letramento em games através de uma visão que concebe essas práticas como sociais; 3) A ideia de ludoletramento proposta por Zagal (2010) e as possibilidades lançadas pelo autor sobre o que pode ser considerado como letramento em games.

Cada uma dessas referências sobre letramento em games se articula com as visões sobre letramento enquanto habilidade e também enquanto prática social. Reconheço a importância dos estudos sobre letramento em games desenvolvidos por Gee (2007), Hung (2009) e Zagal (2010), seja por uma perspectiva que os qualifique como habilidade e/ou prática social. Entretanto, aponto que o presente estudo busca ir além desses aspectos, tendo em vista a discussão da perspectiva crítica do letramento.

O reconhecimento da importância dos estudos mencionados anteriormente está ligado à concepção de letramento em videogames. Isto é, partindo da ideia de que o letramento (crítico) em games é um processo que envolve diferentes faces do letramento, advogo para a necessidade de que, ao invés de discutir essas faces de forma separada, elas sejam discutidas por meio de uma visão holística.

Ao longo dos últimos anos, alguns pesquisadores vêm desenvolvendo as primeiras propostas para abordar o letramento crítico em games. Essa abordagem carrega, no mínimo, duas questões significativas para repensar o estado da arte dos estudos sobre letramento em games: 1) A noção de videogames como textos; 2) A implicação do adjetivo “crítico” ao tema “letramento em games”.

Primeiramente, a noção de videogames como textos (APPERLEY; BEAVIS, 2013), já discutida no primeiro capítulo desta tese, prima por repensar não só a prática de jogar videogame, mas, principalmente, o suporte pelo qual essa prática é mobilizada. Ou seja, o videogame enquanto suporte é discutido com base nas particularidades que permitem enquadrá-lo como um texto.

A adjetivação “crítico” ao letramento em games está diretamente ligada a possibilidade de não apenas conceber videogames como textos, mas, além disso, analisá-los de forma crítica. Essa análise crítica parte da ideia de que os videogames, por serem concebidos como textos, apresentam ideologias que foram moldadas pelos seus criadores e apresentadas aos seus jogadores com base nas possibilidades que o usuário tem de comandar o avatar em um mundo virtual. Por fim, cabe salientar que o termo “crítico” está ligado a uma visão transformadora de letramento que, até então, encontra-se em fase exploratória inicial no campo de estudos da linguagem.

Para os propósitos de teorizar o letramento crítico em games neste estudo, parto de uma aplicação do modelo das três dimensões do letramento (3D) – as quais foram propostas originalmente por Green (1988) e mais tarde reelaboradas por Green e Beavis (2012) –, considerando as particularidades do texto em ação (APPERLEY; BEAVIS, 2013; 2014). Nesse sentido, discuto o letramento em videogames com base no que Green e Beavis (2012) chamam de: 1) Dimensão operacional do Letramento; 2) Dimensão Cultural do Letramento; 3) Dimensão Crítica do Letramento.

A discussão acerca de cada uma dessas dimensões do letramento será caracterizada pela articulação entre contribuições teóricas capazes de discutir o que cada uma das dimensões representa conforme exemplos práticos trazidos por Beavis (2012). Além disso, apresentarei relatos e experiências que vivenciei enquanto um jogador de videogame. Esses relatos servirão para, de alguma forma, tornar mais clara a relação entre teoria e prática, e também funcionam como ponto de partida para a discussão.

3.1. Dimensão Operacional do Letramento em Videogames

Originalmente, a dimensão operacional do letramento foi considerada por Green (1988) como a dimensão atrelada ao código linguístico. Isto é, o autor afirma que o sujeito considerado letrado nessa dimensão é um *code breaker*. Esse termo inglês denota o sentido de alguém com capacidade suficiente para demonstrar o estado de alfabetizado.

Ao longo dos anos, a reelaboração do modelo 3D influenciou para a formação de uma nova identidade para a dimensão operacional do letramento. Com o advento das novas tecnologias digitais e a consequente reorientação do significado de “letramento”, a dimensão operacional passou a ser atrelada ao aspecto técnico e não mais apenas ao linguístico.

Ou seja, não houve nenhuma mudança no que deve ser considerado como dimensão operacional do letramento, pois essa dimensão sempre esteve atrelada à operacionalização dos processos de significação da língua. A diferença é que, com o advento da tecnologia, o termo “competência técnica do

letramento” torna-se mais abrangente, uma vez que esses processos exigem mais do que apenas a mobilização do design estritamente linguístico.

No caso específico dos jogos de videogame, Beavis (2012) afirma que a dimensão operacional se refere aos comandos necessários a serem realizados em um jogo. A autora cita o caso do game *Prince of Persia*, o qual é utilizado como referência para apontar as dimensões do letramento em games.



Figura 6: Game Prince of Persia
Fonte: Screenshot do game ¹⁷

O enredo de *Prince of Persia* consiste na luta de um guerreiro persa em libertar a princesa, que foi sequestrada e está presa em um castelo. O protagonista deve, em um determinado período de tempo¹⁸, fugir das masmorras do castelo em que a princesa está presa para chegar até o local em que ela se encontra com o objetivo de libertá-la.

A dimensão operacional se revela, segundo Beavis (2012), na medida em que o jogador consegue acionar os comandos necessários para vencer os obstáculos que lhe são apresentados em um tempo condizente com o exigido pelo jogo. Assim, a autora destaca que a dimensão operacional se revela a partir do momento em que o jogador consegue demonstrar a competência técnica para operar o jogo em questão.

¹⁷ <http://www.indieretronews.com/2017/02/prince-of-persia-hit-classic-is-audio.html>

¹⁸ O período de tempo estipulado para cada jogador varia de acordo com o console que está sendo jogado. No Super Nintendo, por exemplo, o tempo é de 30 minutos.

Considerando que esta tese, como já descrita na introdução, é o resultado do entrecruzamento de duas vidas – a vida de jogador e a vida de pesquisador – apresento um outro exemplo, nos mesmos moldes da explicação contextualizada por Beavis (2012). Cito duas *levels*¹⁹ do jogo *Mario Party 64*, as quais, enquanto jogador, não posso me considerar como letrado no que diz respeito à dimensão operacional. A primeira imagem se refere a uma *level* em que os avatares estão disputando um “cabo de guerra”. A segunda imagem se refere a uma *level* em que um avatar deve produzir um nível de energia capaz de espantar o oponente fantasma em um espaço de tempo que seja inferior ao de sua aproximação.



Figura 7: Game Mario Party 64 – Rotate Game II
Fonte: *Screenshot* coletado no vídeo.

https://www.youtube.com/watch?v=6QekxZL7e_w&t=119s

¹⁹ O termo “level” se refere às diferentes fases do jogo.



Figura 8: Game Mario Party 64 – Rotate Game III
Fonte: Screenshot coletado no vídeo.

https://www.youtube.com/watch?v=6QekxZL7e_w&t=119s

Sob o ponto de vista operacional, a dificuldade imposta ao jogador está no comando exigido para que os avatares cumpram com seus objetivos em cada uma das etapas. Essa dificuldade se justifica pelo movimento rotacional de 360° que o jogador deve realizar nos controles do console *Nintendo 64* para que a força seja produzida.



Figura 9: Controle do console Nintendo (N64)
Fonte: Screenshot coletado no site wikipedia.org

O movimento a ser realizado na alavanca analógica, a qual se localiza no centro do *joystick*, é algo considerado bastante difícil, pois, além de exigir do jogador uma capacidade motora apurada, depende-se também das condições técnicas em que o *joystick* se encontra. Caso a alavanca rotacional se encontre

demasiadamente gasta ou pouco utilizada, o jogador irá enfrentar problemas para a execução do jogo.

Em resumo, tanto o exemplo utilizado por Beavis (2012) quanto o exemplo derivado da minha própria prática enquanto jogador, abordam em que medida as dificuldades operacionais voltadas à prática de jogar um determinado jogo de videogame podem influenciar na (re)definição de um dos aspectos do letramento em games. Na próxima seção, discuto a dimensão cultural do letramento em videogames.

3.2. Dimensão Cultural do Letramento em Videogames

Green (1988) discute, inicialmente, a dimensão cultural do letramento com base na ideia da aprendizagem cultural da língua. Isto é, a condição de ser letrado, sob o ponto de vista cultural, é o resultado de um aprendizado cultural, ou seja, da socialização plena do sujeito em uma dada cultura.

Essa socialização cultural plena do sujeito influencia um processo de enculturação a qual se reflete, dentre outras formas, nos Discursos que passam a moldar a identidade do sujeito. Por Discursos (com “D” maiúsculo), Gee (2011, p. 201) define da seguinte forma:

Eu uso o termo “Discurso”, com “D” maiúsculo, para me referir aos modos de combinar e integrar linguagens, ações, interações, modos de pensar, acreditar validar e usar vários símbolos, ferramentas, objetos voltados a promulgar um tipo particular de identidade reconhecido socialmente. Se você quiser ser reconhecido como membro de uma determinada gang de rua, você deve falar da maneira “certa”, assim como você deve se vestir dessa mesma maneira considerada “correta”. Você deve também se engajar (ou, ao menos, se comportar como se estivesse se engajando) em modos característicos de pensar, atuar, interagir, validar, sentir e acreditar²⁰.

Os fundamentos da dimensão cultural do letramento estão enraizados nas contribuições da linguística sistêmico-funcional (HALLIDAY, 1978) para o estudo

²⁰ Minha tradução para: I use the term “Discourse,” with a capital “D,” for ways of combining and integrating language, actions, interactions, ways of thinking, believing, valuing, and using various symbols, tools, and objects to enact a particular sort of socially recognizable identity. If you want to get recognized as a street-gang member of a certain sort you have to speak in the “right” way, but you also have to act and dress in the “right” way, as well. You also have to engage (or, at least, behave as if you are engaging) in characteristic ways of thinking, acting, interacting, valuing, feeling, and believing.

da linguagem. Dentre suas contribuições, a mais notável segue a ideia de que os sentidos são construídos socialmente.

Com o advento do letramento digital, a dimensão cultural passou a ser discutida com base nos aspectos voltados à relação entre linguagem e tecnologia e ao conceito de comunidade de prática. O termo comunidade de prática é definido por Wenger (2002, p.4): “Comunidades de prática são grupos de pessoas que compartilham um interesse, ou a paixão por um tópico e que aprofundam seu conhecimento e aptidão naquela área ao interagir com a base permanente do grupo em questão”²¹.

Dentre esses aspectos, cabe destacar, em um primeiro momento, a atenção de Beavis (2012) para o uso de tecnologias digitais em contextos específicos e com propostas específicas. Isto é, a dimensão cultural do letramento, ao ser discutida no âmbito das tecnologias digitais, refere-se ao seu uso dentro de certa cultura de produção de significados. Desse modo, a cultura irá avaliar o que pode, ou não, ser considerado com o juízo de valor enquanto certo ou errado.

Diferentemente da dimensão operacional, em que a condição de ser letrado estava atrelada a condição de um sujeito saber operar um jogo de videogame, a dimensão cultural se refere ao processo de produção de sentidos que eclode na prática de jogar videogame. A condição de ser letrado em games, sob a dimensão cultural do letramento, se revela de duas formas: 1) Nas semelhanças entre os grupos de jogadores que costumam se reunir em espaços físicos e/ou virtuais para jogar um determinado game; 2) Em certas características presentes no enredo dos jogos as quais fazem referência.

No que diz respeito ao primeiro aspecto, os grupos de jogadores de videogame que influenciam para a enculturação dos sujeitos não só aquele contexto, mas principalmente sobre o jogo em que estão conectados, são considerados como grupos de afinidade. Segundo Gee (2007, p. 27):

Pessoas em um grupo de afinidade podem reconhecer os outros como mais ou menos “insiders” dentro daquele grupo. Eles podem não ver muitas pessoas do grupo cara a cara, mas quando eles interagem com alguém na internet ou leem algo sobre o domínio semiótico, eles podem reconhecer certos modos de pensar, atuar, interagir, validar e

²¹ Minha tradução para: Communities of Practice are groups of people who share a concern, a set of problems, or a passion about a topic, and who deepen their knowledge and expertise in this área by interacting on an ongoing basis.

acreditar mais ou menos de uma forma comum em relação ao que se espera daqueles que fazem parte do domínio semiótico²².

Esses grupos, geralmente, são formados por jogadores que compactuam de regras, gírias e estratégias que lhes são particulares. Ou seja, os parâmetros que fazem com que algo seja considerado como certo ou errado ou comum/incomum são moldados com base nas interações do próprio grupo. Além disso, algumas gírias como “knowbie” (termo que designa um jogador considerado como experiente dentro do grupo) ou “noob” (termo que designa um jogador que é considerado pelo grupo como de pouca experiência), as quais são comuns aos jogos em rede, são reconhecidas apenas dentro desse contexto particular.

O próprio estudo de Hung (2009) é um exemplo que elucida a dimensão cultural do letramento a partir de um grupo de afinidade. O autor enfatiza que o game foi interpretado por um sujeito de pesquisa de forma diferente, se comparado ao modo com que os demais sujeitos interpretaram, e abre caminho para o debate que destaca a construção de sentidos como um processo social, situado nas particularidades de uma determinada comunidade de prática.

Além disso, pensando de forma isolada no que diz respeito ao game, Beavis (2012) afirma que alguns elementos presentes no seu enredo ilustram a dimensão cultural do letramento em games. No caso específico do game *Prince of Persia*, a autora destaca a iconografia retratada a partir das lâmpadas, tapetes, costumes, espadas como elementos característicos de uma cultura persa que, ao serem percebidos pelo jogador, irão influenciar o seu entendimento sobre o game.

Como outra possibilidade de exemplificar a dimensão cultural do letramento em games, aponto um caso do clássico jogo *MMORPG*²³: *Tibia*. O referido jogo foi lançado em 1997 pela *Clipsoft*, sendo um dos primeiros *MMROPGs* disponíveis para computador. O objetivo do jogador é o de assumir o papel de um guerreiro que se lança por terras desconhecidas. Nesse percurso,

²² Minha tradução para: People in an affinity group can recognize others as more or less “insiders” to the group. They may not see many people in the group face to face, but when they interact with someone on the Internet or read something about the domain, they can recognize certain ways of thinking, acting, interacting, valuing, and believing as more or less typical of people who are into the semiotic domain.

²³ Massive Multiplayer Online Role Play Game.

ele se encontrará com outros jogadores (reais ou não) e que poderão (ou não) ser seus aliados nas conquistas pretendidas.



Figura 10 – Jogo Tibia
Fonte: Screenshot coletado no game Tibia

Por se tratar de um jogo digital, em que diversos sujeitos participam e interagem, é natural que existam costumes ou tradições desenvolvidas pelos próprios jogadores, assim como é igualmente natural o emprego de certas gírias. Tanto as regras quanto as gírias utilizadas pelos jogadores servem, por exemplo, como meio de definir quem é *noob* ²⁴ e *knowbie* ²⁵ dentro daquele espaço de afinidade. Nesse universo, o *noob* irá se basear nas gírias e regras socialmente constituídas para ter condições suficientes crescer seu status até a condição de um *knowbie*.

O jogo *Tibia* ainda apresenta outra particularidade, que se enquadra como possível exemplo para discutir a dimensão cultural do letramento em games: a possibilidade de que os jogadores namorem. Para alguém que não jogue *Tibia*, causa estranhamento falar, por exemplo, que “João e Maria namoram no *Tibia*”. Na verdade, são dois jogadores que estabeleceram vínculos não-afetivos em um ambiente externo ao jogo, e que são considerados como namorados apenas dentro da cultura desse game. Em outras palavras, o significado de “ser namorado no jogo *Tibia*” pode ser reconhecido e interpretado apenas dentro do contexto daquele jogo, pois quem não faz parte desses domínios não irá entender o real significado do vínculo assumido pelos jogadores.

²⁴ Expressão comumente utilizada para designar um jogador iniciante.

²⁵ Expressão comumente utilizada para designar um jogador com bastante experiência.

3.3. Dimensão Crítica do Letramento em Videogames

A dimensão crítica do letramento é apresentada por Green (1988) de maneira comparativa com a dimensão cultural. Por um lado, a dimensão cultural do letramento está ligada à participação do sujeito em uma determinada cultura. A dimensão crítica, por sua vez, é enfatizada pelo autor como a dimensão que se revela na medida em que o sujeito busca transformar essa cultura.

Green (1988) também afirma que a dimensão crítica do letramento se revela na medida em que o sujeito busca transformar o mundo em que está inserido. Essa transformação, segundo o autor, se faz necessária pelo fato de ser desejável que os sujeitos apresentem uma postura crítica e ativa no que diz respeito à produção de conhecimento e sentidos. Logo, a mera participação em uma determinada cultura, sem o objetivo de transformá-la, representa a manutenção da forma como, tanto os sentidos quanto o conhecimento, são produzidos.

Beavis (2012) afirma que a dimensão crítica do letramento deve ser discutida com base na premissa de que não existem concepções neutras sobre o mundo. Isto é, de acordo com a autora, todos os sistemas de significação são sempre seletivos e transversais, uma vez que o componente ideológico é o responsável por certas omissões ou privilégios presentes em qualquer texto.

Nesse sentido, Beavis (2012) reafirma ideia lançada por Green (1988) a qual considera que a característica chave da dimensão crítica do letramento consiste não em apenas participar de determinada cultura, mas, na verdade, de transformá-la. Entretanto, essa transformação deve ser considerada com base no que Kress (2000) chama de uma “nova ordem comunicativa”, que implica na redefinição do que significa demonstrar a condição de letrado na dimensão crítica no século XXI.

Um dos principais exemplos referentes a essa redefinição do significado sobre a condição de letrado, no que diz respeito à dimensão crítica, está na participação dos sujeitos em grupos de afinidade. Nesses espaços, é comum que os sujeitos consumam os conteúdos de forma acrítica, já que a participação

de cada usuário não é motivada pelo objetivo de transformar o espaço de afinidade em que está localizado.

Para o desenvolvimento da dimensão crítica do letramento, não basta apenas ocupar o *lócus* de um consumidor, ou seja, daquele que consome o conteúdo que promove a manutenção do espaço de afinidade em que está inserido. É necessário também apresentar uma postura caracterizada pelo potencial de subverter as ideologias que se apresentam de forma predominante no grupo, ou espaço de afinidade, em que está inserido.

Em outras palavras, tanto os sentidos quanto as demais formas de conhecimento – produzidos em um espaço de afinidade ou em qualquer outra formação cultural –, refletem determinadas visões de mundo que são particulares aos seus elaboradores. A possibilidade de (re) criação e subversão dos sentidos que embasam esses conteúdos implica em uma postura crítica do sujeito, a qual é caracterizada pelo seu objetivo de transformação e emancipação.

Para ilustrar a dimensão crítica do letramento em videogames, trago como exemplo a representação das prostitutas na franquia *The Grand Theft Auto*. Essas personagens surgiram na terceira edição e possibilitam que os avatares controlados por humanos gastem seu dinheiro em troca de favores sexuais.



Figura 11: Avatares das personagens prostitutas no game *The Grand Theft Auto V* (GTA V)

Fonte: <https://gta.fandom.com/pt/wiki/Prostitutas?file=ProstitutasV.jpg>

É natural que a presença dessas personagens cause polêmica. De um lado, o teor referente ao conteúdo sexual implicará novas possibilidades de

atuação dos sujeitos no gameplay. Por outro lado, a representação do que significa “ser prostituta”, constituída no game em questão, pode ser igualmente polêmica a ponto de gerar discussões ao grande público.

O exemplo ilustrativo da dimensão crítica do letramento em videogames decorre desse game. Em 2014, um grupo de prostitutas australianas reivindicou que os games da franquia GTA V não fossem mais comercializados em seu país. O principal argumento para essa reivindicação partiu da ideia de que a representação sobre as mulheres, através da figura das prostitutas, serve como meio de potencializar a violência contra o gênero feminino. Como impacto gerado a partir desse anseio, o jogo foi retirado de venda das lojas Target e Kmart, a partir da petição gerada pelas ex-prostitutas, que acabou congregando 40 mil adesões²⁶.

Particularmente, como jogador e pesquisador na área dos games, não creio que os jogos sejam os responsáveis diretos pelos comportamentos agressivos dos jogadores. Entretanto, cito esse caso como um possível exemplo do que pode ser considerado como a dimensão crítica do letramento em videogames, pois trata-se de uma postura crítica desenvolvida com base nas ideologias que subjazem o game.

Isto é, um determinado grupo social, ao considerar que a sua representação em um game pode ser maléfica à sociedade de alguma forma, cria uma reivindicação voltada a desconstruir o que se considera como inadequado no jogo de videogame em questão. A distinção em relação às dimensões operacional e cultural do letramento em videogames se baseia no fato de que o cerne da discussão está ligado ao aspecto ideológico do game, e não em fatores necessários para a operacionalização do avatar em um mundo virtual. Além disso, essa mudança proposta pelo grupo, ainda que ultrapasse os limites de ação do jogador no mundo virtual, é uma proposta que visa transformar as ideologias dominantes que cercam esse jogo.

²⁶https://www.em.com.br/app/noticia/tecnologia/2014/12/04/interna_tecnologia,596296/grandes-distribuidoras-da-australia-retiram-videogame-da-venda.shtml

CAPÍTULO 4 – (RE) DESIGN EM VIDEOGAMES

4.1. Estado de Fluxo em Videogames

Uma das principais críticas que geralmente são feitas aos videogames é a de que eles são capazes de viciar as pessoas. Na maior parte das vezes, essas críticas são feitas por pessoas que jamais jogaram videogame e que estranham o fato de que há pessoas que permanecem muitas horas jogando, sem demonstrar nenhuma preocupação com isso.

Esse período de tempo que os jogadores de videogames utilizam para interagir em seus jogos virtuais é caracterizado por uma intensa imersão do jogador. Essa imersão faz com que os jogadores, muitas vezes, passem um longo período jogando, sem perceber o mundo que está ao seu redor.

Ainda que seja comum que os jogos de videogame proporcionem uma significativa imersão aos seus jogadores, é necessário considerar que o jogo virtual é uma entre as tantas possibilidades de atividades que implicam na imersão absoluta dos sujeitos em determinada tarefa. Há outras inúmeras atividades que acabam influenciando as pessoas a passarem um significativo número de horas realizando dada tarefa, que vão além dos próprios jogos virtuais. Os demais jogos que não são praticados em algum dispositivo tecnológico apresentam um potencial muito semelhante para que os seus jogadores permaneçam longas horas imersos naquela prática.

Dentre esses jogos não virtuais, aqueles praticados em cassinos se enquadram como um exemplo. Além disso, o espaço dos cassinos proporciona certas características que buscam induzir a imersão dos sujeitos de forma ainda mais significativa. Por exemplo, nesses espaços não há relógios ou janelas. A ausência desses objetos é justificada pelo objetivo de influenciar seus jogadores a passar várias horas envolvidos nos jogos oferecidos.

Entretanto, a imersão absoluta em uma prática é algo que não deve ser atrelada apenas aos jogos, sejam eles virtuais ou não. Csikszentmihalyi (1990) aponta a seguinte questão: Qual das seguintes tarefas pode ser considerada como mais atraente e, como consequência, de maior potencial para que um sujeito entre em estado absoluto de imersão: um monge tibetano que está meditando ou algum esportista que está escalando uma montanha?

A resposta para essa pergunta é de que ambas as atividades têm o mesmo potencial para que os sujeitos apresentem um envolvimento absoluto. O que vai variar entre elas é o grau de satisfação que cada sujeito conseguirá desenvolver ao realizá-las. Por exemplo, o monge tibetano pode não achar tão atrativo escalar uma montanha, da mesma forma que um atleta dificilmente entrará em um alto grau de imersão em uma sessão de meditação.

O que há em comum nas atividades listadas até o momento é o fato de que todas levam seus sujeitos a um grau significativo de imersão, conduzindo-os a passar longas horas em frente a uma atividade a ponto de sequer perceber o mundo que está em seu redor. Csikszentmihalyi (1990) chama esse fenômeno de estado de fluxo.

Para compreender o estado de fluxo, é necessário que outros dois estados possam ser discutidos: 1) A desordem na consciência: entropia psíquica; 2) A ordem na consciência: fruição. O primeiro estado se refere aos fatores que levariam a impossibilidade de alcançar o estado de fluxo, enquanto o segundo se refere a um movimento contrário, ou seja, ao que leva alguém a alcançar esse estado.

A desordem na consciência se refere a um estado psicológico com possibilidade de atrapalhar a concentração necessária para que o sujeito esteja imerso em uma determinada tarefa. Essa desordem, segundo Csikszentmihalyi (1990, p. 36), pode ser refletida de diferentes formas como, por exemplo, através de algum tipo de dor, medo, sinal de fúria ou qualquer outra forma de desconforto. Em outras palavras, uma pessoa que está com raiva, está ao mesmo tempo consumindo certa quantidade de energia psíquica (ou atenção) que é fundamental para alcançar o estado de fluxo. A única forma de reverter essa situação é a partir do momento em que tal sensação de desconforto for superada.

O oposto da entropia psíquica é a experiência ótima. Diferentemente da primeira, a experiência ótima faz com que um sujeito permaneça longas horas realizando uma determinada tarefa, sem perceber o tempo que está sendo utilizado para a sua realização. A experiência ótima é alcançada apenas quando não há gasto de energia psíquica suficiente para que alguém acabe deixando de lado o que deve fazer.

Csikszentmihalyi (1990) cita o caso de Pam Davies – uma jovem advogada que foi analisada em um de seus estudos. A experiência ótima, sob a perspectiva do caso de Pam, pode ser visualizada por meio das muitas horas dedicadas dentro de uma biblioteca, demonstrando imersão total na tarefa de buscar referências sobre os casos profissionais que lhe chamavam a atenção. Dentre as diferentes possibilidades de identificação dessa experiência ótima, Csikszentmihalyi (1990) aponta o caso de que, muitas vezes, a jovem esquecia até mesmo de almoçar para continuar totalmente imersa naquela tarefa.

A percepção de que este pode ser considerado um caso em que há estado de fluxo é descrito pelo próprio autor, Csikszentmihalyi (1990, p. 71), no seguinte trecho:

A concentração é tão intensa que não há atenção para qualquer coisa que seja irrelevante ou para problemas pessoais do sujeito que está em fluxo. A consciência que as pessoas têm de si mesmas desaparecem e a sensação de tempo acaba distorcida. Uma atividade que produz tais experiências é tão gratificante para as pessoas que estão engajadas que, como consequência, mesmo que se trate de uma atividade perigosa, essas pessoas envolvidas não se preocupam²⁷.

Csikszentmihalyi (1990) explica que uma pessoa pode alcançar o estado de fluxo apenas mediante duas situações: 1) Não se pode perder energia psíquica através de atividades que produzam mágoa ou ansiedade; 2) O nível do desafio imposto pela atividade deve ser proporcional à aptidão do sujeito em realizá-la. Nesse sentido, fica implícito que tanto o caso de Pam, descrito por Csikszentmihalyi, quanto as pessoas que ficam longas horas jogando videogame são atividades em que o nível de exigência é proporcional a competência do sujeito. Além disso, é necessário salientar que a experiência ótima, oferecida por essas práticas, foi superior ao consumo de energia psíquica negativa – um requisito para que seja possível considerar a experiência enquanto fluxo.

A figura 12 representa esquematicamente a situação descrita acima, cujas variáveis ansiedade e aborrecimento se referem aos possíveis meios em que a energia psíquica é consumida. Esse consumo de energia inviabiliza que o sujeito

²⁷ Concentration is so intense that there is no attention left over to think about anything irrelevant, or to worry about problems. Self-consciousness disappears and the sense of time becomes distorted. An activity that produces such experiences is so gratifying that people are willing to do it for its own sake, with little concern for what they will get out of it, even when it is difficult, or dangerous.

navegue no canal de fluxo e, além disso, é necessário que as habilidades do sujeito sejam proporcionais ao desafio imposto pela tarefa.

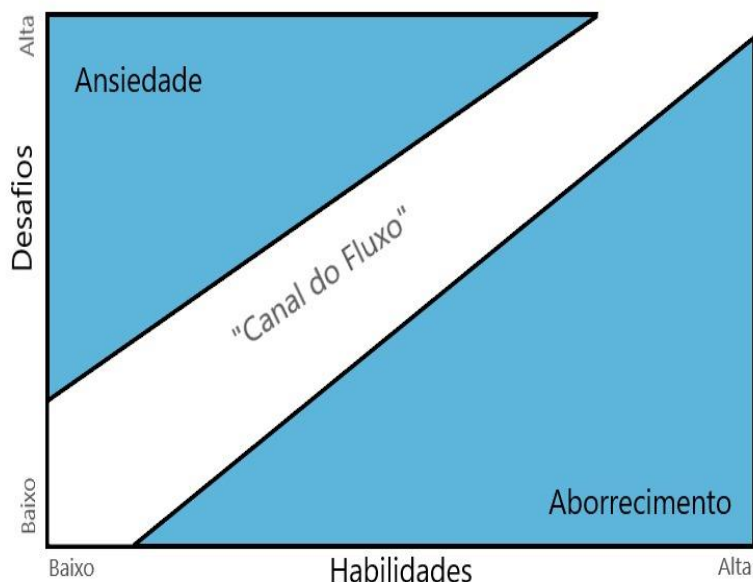


Figura 12 – O estado de fluxo
Fonte: CSIKSZENTMIHALYI, M. 1990 (Tradução minha).

No que diz respeito à relação direta entre estado de fluxo e videogames, Mattar (2010) discorre a respeito das possibilidades de desenvolvimento do senso crítico a partir dos videogames. O autor, inicialmente, retoma a ideia proposta por Csikszentmihalyi (1990) de que um sujeito em estado de fluxo perderá momentaneamente sua autoconsciência, mas, após essa atividade, ela voltará mais forte.

Diante dessa reflexão, o autor afirma que a prática de jogar um videogame seguiria o mesmo caminho no que diz respeito a relação entre fluxo e criticidade. Isto é, no momento em que o sujeito estiver em estado de fluxo, provocado pela imersão no game, tanto sua autoconsciência quanto sua capacidade crítica estarão temporariamente suprimidas. Entretanto, em um momento posterior, a experiência do fluxo irá facilitar sua capacidade crítica sobre o game. Em resumo, o estado de fluxo – seja em games ou em qualquer outra atividade – tende a facilitar, a posteriori, a criticidade do sujeito.

Para os propósitos do presente estudo referentes à investigação do letramento crítico em videogames, é fundamental levar em conta que o sujeito, enquanto totalmente imerso em mundo virtual, não terá condições suficientes de desenvolver o letramento crítico. Por isso, utiliza-se o conceito de *redesign*, considerando que a necessidade de realizar do sujeito vá além da prática de jogar.

Além disso, para que se possa discutir o *redesign*, é necessário discutir o conceito de design em games, que dá nome à seção seguinte.

4.2. Game Design

Uma das principais características do design de games é o fato de que se trata de uma área nova. O primeiro game lançado, segundo Salen e Zimmerman (2012), foi *Pong*, no ano de 1972, sob o formato de fliperama em um bar de uma cidade californiana. O jogo em questão consistia em um simulador de tênis de mesa, desenvolvido em duas dimensões, cujo objetivo é fazer o maior número de pontos contra seu oponente.

Atualmente, o mercado de design de games alcançou cifras que permitem enquadrá-lo como um dos mais rentáveis em todo o mundo. Segundo informações coletadas no site *tecmundo*²⁸, o mercado de games atualmente movimenta 66 bilhões de dólares. Além disso, o design de games é visto como uma profissão sedutora financeiramente, pois o profissional que trabalha no ramo tende a receber em torno de cinco mil reais como salário mensal.

Salen e Zimmerman (2012) afirmam ainda que há um esquema de design de jogos caracterizado por três pontos norteadores: as regras, interação lúdica e cultura, a serem seguidas por todos os profissionais engajados nessa área. Os autores (2012, p. 23) afirmam que:

Como estrutura, REGRAS, INTERAÇÃO LÚDICA, CULTURA não constituem apenas um modelo para o design de jogos. Também representam uma maneira de compreender qualquer tipo de projeto. Considere o modelo aplicado mais amplamente:
REGRAS = a organização do sistema projetado
INTERAÇÃO LÚDICA = a experiência humana desse sistema
CULTURA = os contextos maiores envolvidos e habitados pelo sistema.

²⁸ Link: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/94684-5-bons-motivos-voce-investir-carreira-design-games.htm>

Esse modelo representa os parâmetros que os designers de games seguem no momento da criação de um jogo digital. Salen e Zimmerman (2012) afirmam que esses três parâmetros servem como meio para que os designers mobilizem o principal objetivo a ser alcançado em qualquer game digital: o desenvolvimento de experiências que possam ser consideradas como significativas aos jogadores.

Entretanto, a noção de “design de games” não pode mais ser concebida apenas como uma profissão ou como uma atividade de ordem técnica voltada ao desenvolvimento de videogames. O design em games vem sendo discutido dentro de áreas voltadas à educação, como o campo de estudos de letramento.

No campo de estudos de letramentos, Buckingham e Burn (2007) foram os pioneiros na pesquisa em letramento em games a partir da criação de jogos digitais. O objetivo em desenvolver games com vistas ao letramento se justifica, na visão dos autores, na medida em que o letramento em games não pode ser apenas crítico mas também criativo.

Zagal (2010) aborda a criação de games como uma possibilidade de letramento. O autor discute o letramento em games como um ludoletramento, ou seja, para ele, o aspecto lúdico é a principal característica que subjaz essa prática. Além disso, Zagal (2010) reitera que a capacidade criativa de games seria uma das possibilidades para considerar o sujeito como letrado em videogames.

Kafai (2016) afirma que os estudos sobre design em games, os quais podem ser situados tanto no âmbito da educação em geral quanto nos estudos de letramentos em particular, referem-se a uma nova abordagem sobre games: a abordagem construcionista. Diferentemente da abordagem instrumentalista – voltada ao ensino de determinadas competências com base no uso de jogos –, a abordagem construcionista oportuniza um maior número de possibilidades de uso das mídias digitais no contexto de sala de aula.

As variadas possibilidades de uso das mídias digitais em sala de aula refletem o que Jenkins (2006) chama de era da convergência. Segundo o autor, o potencial das mídias da atualidade fez com que as fronteiras entre o “ser produtor” e “ser usuário” acabassem borradas. Diante disso, o mesmo autor aborda o conceito de produsuários, ou seja, o sujeito que mobiliza as mídias

digitais características do século XXI não pode ser considerado apenas como um produtor ou como um usuário, pois as ações realizadas por esses sujeitos se enquadram no universo de atividades comumente atribuídas aos produtores e também aos usuários.

Kafai (2016) também defende que as críticas ligadas ao design em games na educação são baseadas em argumentos que limitam sua possibilidade de desenvolver apenas conhecimentos ligados ao pensamento computacional e matemático. Entretanto, a autora rebate esses argumentos e afirma que os conhecimentos mobilizados pelo pensamento computacional nas práticas de design em games podem ser úteis para outras áreas, como, por exemplo, jornalismo e literatura.

A autora (2016, p. 11) ainda complementa que:

Criar esses objetos significa criar e resolver problemas para outros que irão jogar esses jogos, articulando sistemas intuitivos em formas de interfaces, histórias, animações e aprendizado sobre a natureza cultural e social do conhecimento humano através do pacto com as ramificações sociais como ludibriar bem como questões críticas sobre a representação virtual através de conceitos, práticas e perspectivas da ciência da computação²⁹.

Em resumo, o design em games é algo altamente complexo, uma vez que abrange diferentes áreas, profissionais e enfoques diferentes. Assim, pode ser visto tanto como um mercado altamente rentável, que está atraindo cada vez mais pessoas para se tornarem profissionais, bem como vem sendo uma atividade aplicada nos campos da educação com vistas à promoção do letramento crítico em videogames. Essas considerações sobre o design de games servem como base para entender o conceito de *redesign*, que será explorado na próxima seção.

4.3. Redesign e a Construção de Agência

No final dos anos de 1990, a EA Sports – empresa de jogos eletrônicos desenvolvedora da franquia FIFA – permitiu que os jogadores pudessem

²⁹ Minha tradução de: Making these objects means creating and then solving problems with others who play one's game, designing intuitive systems in the form of interfaces, stories, and animations, and learning about the culture and social nature of human behavior through dealing with social ramifications of actions like cheating as well as the critical issues about virtual representation through the concepts, practices and perspectives of computer science.

personalizar diversas características do jogo FIFA, dentre as quais se pode citar o nome dos jogadores e as cores dos uniformes dos times. Essa funcionalidade foi muito bem recebida pelos fãs da franquia, pois, além de ser um avanço, permitia que os usuários ajustassem determinadas configurações que não estavam adequadas com a realidade. Por exemplo, o time do Grêmio desenvolvido no game FIFA 98³⁰ apresentava um uniforme verde, quando, na verdade, o clube em questão apresenta originalmente o azul, preto e branco em suas cores oficiais.

A possibilidade de que o jogador altere o uniforme verde para as cores tradicionais se enquadra, como possibilidade inicial, do que vem a ser considerado como o *redesign* de um jogo de videogame. Isto é, o game é originalmente produzido pelos designers, ou seja, pelos elaboradores das características que serão levadas de uma forma universal a todos os jogadores. Para os propósitos do presente estudo, o *redesign* será discutido apenas com base nas ações realizadas pelos jogadores, e não naquelas realizadas pelos próprios desenvolvedores, como na criação de arquivos *patches*³¹, os quais são recursos extras disponibilizados aos usuários.

Atualmente, é muito grande o número de jogos de videogame que oferecem a possibilidade para que jogadores realizem alterações do design original. Além disso, é possível que os jogadores façam o uso de arquivos MODs, ou seja, arquivos desenvolvidos, na maior parte das vezes, por outros jogadores, com o objetivo de alterar alguma característica do jogo – a qual pode variar desde uma simples textura até mesmo a inclusão de fases e cenários que não estão presentes no enredo original.

Os exemplos citados acima se enquadram como práticas de *redesign* em videogames. No presente estudo, o conceito de *redesign* é baseado em três pilares: 1) O conceito de agência; 2) O conceito de *metagaming activities*; 3) A filosofia do letramento crítico.

Eichner (2014) afirma que o conceito de agência vem apresentando algumas controvérsias ao longo dos anos. A autora afirma que a mais comum

³⁰ FIFA: Road to World Cup 98. EA Canada, EA Sports, 1997.

³¹ Programa de computador criado com o objetivo de corrigir ou atualizar determinado jogo de videogame. O Patch pode ser desenvolvido pelos elaboradores de um jogo ou pelos próprios jogadores.

delas se refere à visão que muitos teóricos têm de agência como um sinônimo para interatividade. Além disso, Eichner (2014) pondera que as dificuldades de compreensão do termo “agência” podem ser também justificadas pelo fato de que os autores que já se propuseram a discuti-lo acabaram deixando de lado as bases sociológicas que subjazem seu conceito.

Murray (1997) é considerada a primeira referência a discutir o conceito de agência em videogames. Para a autora (1997, p.27), a agência é se refere como a capacidade de realizar ações significativas e de identificar os resultados de nossas decisões e escolhas. Isto é, dentro dessa perspectiva, o conceito de agência é enriquecido com aspectos relacionados a imersão e a transformação estética do jogo virtual.

Entretanto, segundo Eichner (2014), a primeira referência a discutir o conceito de agência foi Laurel (1991), a qual enfatizou o aspecto humano que subjaz esse conceito, deixando de lado a ênfase essencialmente técnica que até então era abordada em todas as formas de comunicação digital. Com base nessa perspectiva, Murray (1997) desenvolveu sua proposta voltada a agência em videogames, que vem sendo considerada como a visão mais aceita no campo de estudos dos videogames.

Em outra perspectiva, Gee (2007) e Kafai (2016) vêm discutindo as *metagaming activities* como atividades realizadas por sujeitos que jogam videogame e que vão além do mero controle do avatar em um mundo virtual. São atividades que, de alguma forma, buscam mostrar a voz dos jogadores em um mundo virtual arquitetado pelos designers do jogo, geralmente exemplificadas da seguinte forma: 1) participação dos usuários em fóruns online sobre os jogos de videogame; 2) criação dos referidos arquivos MODs; 3) criação de comunidades virtuais online para os jogos de videogame.

Esse tipo de *Metagaming activities* igualmente se refere como possibilidades de *redesign* do jogo original. Isto é, na medida em que um sujeito participa de um fórum online ou cria outros espaços virtuais voltados ao jogo, como os arquivos modificadores ou as comunidades virtuais, ele está expandindo o universo geral do game que lhe despertou interesse. Dito de outra forma, as *metagaming activities* se enquadram como possibilidades para que o jogador imponha sua voz, na condição de *redesigner*, em determinado jogo de videogame.

Para fins do letramento crítico em videogames – objetivo principal desta tese –, é necessário que as atividades dos sujeitos estejam além de apenas alterar as configurações técnicas dos videogames. É fundamental que a dimensão ideológica dos jogos de videogame seja rediscutida, tarefa que representa um possível modo de agência atribuído aos jogadores.

Mcdowall (2017) afirma que o letramento crítico em videogames pode ocorrer apenas quando os sujeitos têm a possibilidade de construir agência sobre os jogos de uma forma verdadeiramente ativa. Em termos práticos, a autora indica que, para construir essa postura ativa, o sujeito deverá jogar um game, questioná-lo, modificá-lo e, por último, criar um game de sua autoria. Embora a autora também utilize o termo *metagaming activities*, no presente estudo deliberadamente utilizarei a ideia de *redesign*, não apenas pela possibilidade de uma melhor tradução para o português, mas, principalmente, por acreditar que o termo *redesign* reflete melhor a postura crítica do usuário nas práticas que servirão como meio de propor o letramento crítico.

5. METODOLOGIA:

5.1. Caracterização Geral do Estudo

A presente pesquisa consiste em um estudo de caso etnográfico de caráter qualitativo. Seu desenvolvimento se deu em um Instituto Federal de Ensino localizado na região sul do Brasil. Essa instituição foi inaugurada nos anos de 1950 com o caráter de uma escola agrícola voltada para o ensino de técnicas a crianças e jovens advindos do contexto rural da região. Apenas no ano de 2008, após unir-se a um centro de ensino em uma cidade próxima, a escola assumiu o caráter de um Instituto Federal de Educação.

Bogdan e Biklen (1994) afirmam que o principal aspecto que marca a investigação da pesquisa qualitativa é a interpretabilidade. Diferentemente da pesquisa quantitativa, que alcança seus resultados com base em dados estatísticos, a pesquisa qualitativa exige que o pesquisador apresente seus resultados com base em dados disponíveis no contexto em que está fazendo pesquisa.

Ainda segundo os autores, a pesquisa qualitativa possui cinco características próprias. São elas: 1) A fonte direta de dados é o ambiente natural e o investigador; 2) A investigação é descritiva; 3) Os investigadores se interessam mais pelo processo do que simplesmente pelos resultados ou produtos; 4) Os investigadores qualitativos tendem a analisar os seus dados de forma indutiva; 5) O significado é de importância vital na abordagem qualitativa.

O ensino médio da instituição – espaço em que a presente pesquisa foi realizada – funciona da seguinte forma: os alunos regularmente inscritos possuem aulas em dois turnos, nos quais os componentes curriculares comuns do ensino médio são integrados às disciplinas específicas do curso técnico que o mesmo aluno está matriculado. O *campus* em questão oferece a possibilidade de escolha entre o curso técnico em informática ou o curso técnico em agropecuária.

Após uma conversa com a coordenadoria geral de ensino da instituição, o curso técnico em informática foi escolhido como contexto para aplicação do presente estudo. Chegamos à conclusão de que havia, no mínimo, três aspectos que seriam definidores na escolha desse curso como espaço para realização do

estudo: 1) Perfil dos alunos; 2) Infraestrutura Técnica; 3) Componentes curriculares obrigatórios.

Quanto ao caráter de um estudo de caso, os próprios Bogdan e Biklen (1994) afirmam que este pode ser comparado a um funil, já que o tipo de perguntas desenvolvidas pelos pesquisadores nunca é algo específico. Isto é, segundo os referidos autores, em um estudo de caso os investigadores normalmente procuram locais ou pessoas que possam ser objeto de estudo para, então, desenvolver seus métodos analíticos.

Os participantes da pesquisa eram alunos do terceiro ano do ensino médio, formandos do curso técnico de informática, os quais estavam matriculados na disciplina “Tópicos Avançados em Informática”. Com o consentimento do professor responsável pela disciplina, da coordenadoria geral de ensino da instituição e também do diretor do *campus*, inseri-me na instituição durante o período de três meses para oferecer um curso voltado ao (re)design de games como meio de coleta de dados para a tese de doutorado. O curso correspondeu ao período entre maio e agosto do ano de 2018 e foi aplicado nas aulas da referida disciplina, a qual era ministrada nas sextas-feiras, pela parte da tarde, no período entre às 13:20 e às 16:00.

Considerando que este estudo se enquadra como uma descrição detalhada de uma prática social, esta pesquisa acaba assumindo o status de um estudo de cunho etnográfico. Segundo Scollon e Scollon (2004, p. 13), a etnografia compõe um estudo de ações tomadas por pessoas ao longo do curso de suas vidas. Os autores complementam essa ideia e afirmam que a etnografia não é simplesmente um método utilizado para coletar dados, mas trata-se, acima de tudo, de uma posição teórica assumida com o objetivo de permitir a criação de determinadas inteligibilidades sobre o nexos da prática em que ele está interessado.

5.2. Procedimentos de Geração de Dados

5.2.1. O curso de (Re) design em videogames “*The Game is Not Over*”

O curso de (re)design em videogames, intitulado *The Game is Not Over*, foi organizado a partir dos pontos de intersecção entre os objetivos desta tese de doutorado e a ementa da disciplina “Tópicos Avançados em Informática”. A

disciplina previa que os alunos desenvolvessem “conhecimentos de tecnologias e produtos de sistemas de informação da atualidade” (BRASIL, s/d, p. 47). O curso, por sua vez, tinha como principal objetivo a recriação dos jogos digitais apresentados.

O processo de (re) design dos games era norteado por atividades que tinham como objetivo principal o questionamento de como as escolhas foram (ou não) feitas pelos criadores de cada jogo digital. Esses games, em sua totalidade, se enquadravam na categoria de “*newsgames*”, ou seja, tratava-se de jogos digitais desenvolvidos com o único propósito de contar uma determinada notícia.

Para que essas atividades pudessem ser implementadas, sob o ponto de vista teórico, apoiei-me em McDowall (2017). A referida autora afirma que, para o letramento crítico em videogames acontecer, os alunos devem ser capazes de desconstruir as ideologias presentes em cada jogo digital através de atividades que primem pelo (re)design³² em videogames. Dentre essas atividades, a autora cita: 1) Perguntas Críticas; 2) Criação de MODs; 3) Gameplay subversivo; 4) Criação de novos jogos.

Essas sugestões de atividades foram adaptadas com base nas funcionalidades do site *Faz Game*, o qual foi utilizado como recurso para que os alunos (re)criassem os games apresentados ao longo do curso. Nesse sentido, organizei o curso em três módulos, compostos por três etapas³³ diferentes: 1) jogando o game; 2) alterando o game; 3) criando um novo game.

Tanto na etapa referente à modificação quanto na etapa referente à criação de jogos, os alunos utilizaram o site de criação de jogos *Faz Game*. Nele, alunos e professores, sem nenhum conhecimento prévio sobre design e/ou programação, podem criar games educacionais narrativos no formato *point and click*.³⁴

³² O termo originalmente dado pela autora é “Metagaming activities”, entretanto, opto deliberadamente em utilizar “(re)design” por duas razões: 1) Em primeiro lugar, considero que uma tradução para o português de “metagaming activities” como, por exemplo, “atividade de meta-game” seria demasiadamente artificial e comprometeria sua essência semântica. 2) Com base na própria publicação da autora, creio que toda “metagaming activity” é uma forma de redesign em games, uma vez que “The main purpose of this reflection was to help their students to build agency over the games they played and to develop ‘meta-level’ critical thinking skills, rather than just responding to them passively” (MCDOWALL, 2017, p.3).

³³ Todas as propostas de atividades apresentadas aos alunos se encontram em anexo.

³⁴ *Point and click games* são jogos digitais que exigem dos usuários apenas um “clique”, em um espaço específico do cenário, para que as ações ocorram de maneira automática.

Além disso, cabe ressaltar que o site *Faz Game* oferece dois tipos de licenças aos seus usuários: a licença *free*, que permite um mês de acesso gratuito à plataforma, e a licença *premium*, a qual possibilita que o professor utilize esse site para que os alunos criem seus próprios games pelo período de um ano. Neste caso, utilizei a licença *premium* devido a sua quantidade de recursos disponíveis, os quais foram indispensáveis para a coleta de dados.

Destaco que, ao final de cada uma das etapas, os sujeitos de pesquisa eram convidados a responder um questionário³⁵ elaborado com base no método do diálogo criativo (ADA e CAMPOY, 1998). O método em questão tem suas raízes epistemológicas na filosofia freireana e foi desenvolvido com o objetivo de influenciar os educandos a construírem sentidos de uma forma crítica, no que diz respeito à leitura dos mais diversos textos. Sob o ponto de vista analítico, o método é dividido em quatro níveis: descritivo, pessoal-interpretativo, crítico e criativo transformativo. A seguir, apresento de forma detalhada como a adaptação dos estudos de McDowall (2017) e de Ada e Campoy (1998) deram origem à estrutura geral do curso planejado.

5.2.2. Atividades Propostas

As atividades apresentadas ao longo do curso variavam de acordo com os módulos e com suas respectivas etapas. Assim, o curso era dividido em três módulos, em que cada um destinava-se de forma específica para um *newsgame*. Além disso, cada módulo apresentava três etapas: 1) Jogando e Questionando o Game; 2) Alterando o Game; 3) Criando um Novo Game.

Na primeira etapa de cada módulo, os alunos jogavam o *newsgame* que servia como base para realização das atividades. Logo após, havia outros dois tipos de atividades: 1) Uma roda de conversa voltada ao debate do game; 2) O preenchimento de questionários voltados a extrair as principais impressões obtidas por cada um dos alunos sobre o *newsgame* jogado no primeiro momento da aula.

As perguntas apresentadas no questionário foram desenvolvidas com base nos níveis descritivo e pessoal interpretativo do diálogo criativo

³⁵ Todos os questionários apresentados aos sujeitos de pesquisa se encontram em anexo.

desenvolvido por Ada e Campoy (1998). Essa primeira etapa consiste em uma reflexão inicial, cujo objetivo é incitar aos alunos a comparação entre o game e as demais vivências obtidas por cada um.

Na segunda etapa de cada módulo, intitulada “Alterando o game”, cada aluno tinha o objetivo de alterar um determinado aspecto do jogo a partir das funcionalidades oferecidas pelo *Faz Game*. Feita essa modificação, os alunos responderam a um questionário composto por questões desenvolvidas com base no nível crítico do método diálogo criativo de Ada e Campoy (1998).

Essas práticas foram idealizadas com o objetivo de repensar os apagamentos e os privilégios envolvidos no processo de criação dos jogos. Após responder às perguntas, cada aluno realizou uma atividade semelhante a desenvolvida no módulo anterior: criar um game semelhante ao apresentado na aula, mas com um final alternativo.

Por fim, na etapa “Criando um novo game”, cabia aos alunos a criação de novos jogos que considerassem as questões discutidas nos dois módulos anteriores. Após a criação desses jogos, os alunos responderam a um questionário elaborado com base em questões do nível transformativo-criativo do diálogo criativo de Ada e Campoy (1998).

No processo de criação de um jogo digital, segundo Peppler e Kafai (2011), os desenvolvedores articulam certas ideologias que devem ser seguidas pelos jogadores para que estes consigam obter êxito. Desse modo, os criadores dos jogos digitais são o que Magnani (2008) chama de “legisladores de sentidos”, pois o ato de desenvolver um jogo digital implica também em arquitetar uma série de ideologias que serão transmitidas aos jogadores ao longo do seu gameplay. Logo, o processo de letramento crítico em games necessariamente deve envolver os jogadores no desenvolvimento de jogos virtuais, uma vez que, assim, os jogadores poderão repensar as ideologias levadas a todos que interagirem com esses jogos.

Todas as atividades propostas foram registradas em um diário de pesquisa de minha autoria. Esse diário³⁶ foi desenvolvido com o objetivo de registrar todas as possíveis situações que podem ser consideradas como dados para esta pesquisa.

³⁶ Os registros realizados no diário de pesquisa se encontram transcritos, na íntegra, na seção de anexos do presente estudo.

5.2.3. Sujeitos de pesquisa

O curso de (re) design em *newsgames*, desenvolvido com intuito de gerar os dados necessários para a análise no presente estudo, ocorreu ao longo do período de três meses. Diante da quantidade de dados coletados, realizei um recorte com base nos seguintes critérios para seleção dos sujeitos: 1) Participação nas aulas; 2) Realização das atividades propostas (modificação e criação de games); 3) Frequência.

Nesses critérios, três alunos demonstraram condições suficientes para serem enquadrados como sujeitos de pesquisa: Maicon, Marcelo e Pedro. Destaco que todos os nomes dados são fictícios, como forma de preservar a identidade original de cada aluno.

Maicon é um aluno do ensino médio integrado ao curso técnico em informática do instituto em que a pesquisa foi realizada, que pretende cursar futuramente a graduação em Engenharia de Software. Ele tem 16 anos e costuma jogar videogame desde os oito anos de idade. Seu jogo preferido é *The Last of US*, e foi escolhido para participar da pesquisa devido a sua participação intensa ao longo de todas as aulas.

Marcelo também é aluno do ensino médio integrado ao técnico em informática, do mesmo instituto, que pretende cursar futuramente a graduação em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Seus games preferidos são relacionados à temática do apocalipse Zumbi, e foi escolhido para participar do processo de coleta de dados devido a sua postura bastante crítica demonstrada ao longo das atividades.

Da mesma forma, Pedro é aluno do ensino médio integrado ao técnico em informática, que pretende cursar futuramente a graduação em Engenharia de Software. Seus games preferidos são os da franquia *The Grand Theft Auto*. Sua escolha para participação no processo de coleta de dados se deu pelo significativo interesse no processo de criação de games, principalmente no que diz respeito ao aspecto operacional.

Para complementar a qualidade dos dados coletados, esses sujeitos foram entrevistados com o objetivo de averiguar as principais impressões obtidas por cada um ao longo do curso de *redesign* em *newsgames*. Foram realizadas

entrevistas semiestruturadas por meio de um gravador no celular que, posteriormente, foram transcritas³⁷. As referidas entrevistas se enquadraram como o último instrumento de análise utilizado no presente estudo, o qual já apresentava: 1) Os games modificados; 2) Os games criados; 3) Os questionários respondidos; 4) Os diários de pesquisa.

5.2.4. Newsgames Escolhidos

5.2.4.1. September 12

O newsgame “September 12” é de autoria de Gonzalo Frasca – game designer reconhecido tanto no âmbito acadêmico quanto no ramo do desenvolvimento de jogos digitais. Esse game foi desenvolvido em um período posterior ao atentado às torres gêmeas *World Trade Center*, como uma forma de influenciar seus jogadores a não ter preconceito com os povos muçulmanos.

O objetivo desse game está ligado ao fato de que o referido atentado foi assumido pelo grupo terrorista Al-Qaeda. Os integrantes desse grupo, em sua grande maioria, eram muçulmanos de diferentes nacionalidades. Logo, diante do grande número de muçulmanos que moram ou frequentam os Estados Unidos, parte dos estadunidenses acabaram criando um preconceito muito grande contra essas pessoas, estabelecendo a generalização de que todo muçulmano seria um indivíduo com potencial de proporcionar algum ataque terrorista.

Somada a essa generalização, o período posterior ao atentado terrorista foi marcado por um grande número de bombardeios por parte dos norte-americanos ao Afeganistão, que tinham o objetivo de eliminar o terrorista Osama Bin Laden, o qual, na época, era chefe dessa organização. Em cada um desses bombardeios, houve um grande número de inocentes que foram mortos, feridos ou que acabaram ficando desalojados.

Nesse sentido, o game *September 12* busca mostrar aos seus jogadores que o terrorismo não foi cometido apenas no momento do ataque contra o povo americano, que culminou na morte de centenas de pessoas. Isto é, o game mostra que um possível revide por parte dos norte-americanos é uma outra

³⁷ Essas entrevistas transcritas na íntegra podem ser encontradas nos anexos.

forma de terrorismo, uma vez que haverá igualmente destruição e morte de centenas de inocentes que residem nas áreas atacadas.

Essas interpretações são decorrentes das possibilidades de ação oferecidas aos jogadores. Em *September 12*, o jogador assume o papel do controlador de um avião com possibilidade de bombardear uma cidade, a qual remete a determinado povo muçulmano. A cidade em questão é composta por dois tipos diferentes de avatares, que remetem, por sua vez, aos civis e os terroristas. As possibilidades de ação do jogador estão restritas ao ataque a esses dois avatares, que possibilitam diferentes tipos de jogo: se optar por atacar o avatar de um terrorista, o número de membros terroristas irão aumentar. Do mesmo modo, caso o avatar de um civil seja atacado, os outros civis que estiverem por perto se transformarão em terroristas, o que consequentemente aumenta o número total de terroristas.

Em suma, fica evidente duas interpretações possíveis: 1) primeiramente, o criador do game busca demonstrar que não é correto considerar todas as pessoas de origem muçulmana como terroristas. 2) em segundo lugar, os bombardeios que foram efetivados pelos norte-americanos ao Afeganistão eram, também, outra forma de terrorismo. Afinal, do mesmo modo que o atentado de 11 de setembro de 2001 foi considerado um atentado terrorista, qualquer reação realizada nas mesmas proporções pode ser considerada como uma forma de terrorismo.

5.2.4.2. Pule o Muro

O *newsgame* “Pule o Muro” foi desenvolvido pela Revista Galileu no ano de 2014, como forma de abordar os 25 anos da queda do Muro de Berlim. Nesse *newsgame*, o jogador tem a possibilidade de assumir a identidade de dois possíveis avatares: Karin ou Klaus, os quais remetem a jovens da época que estavam insatisfeitos em viver no lado comunista.

O grande objetivo para cada um desses personagens é fugir da Berlim oriental e, para que isso seja possível, o jogador é desafiado a descobrir o modo de fuga em um cenário de mundo aberto. Ao longo do percurso, o jogador encontra diferentes tipos de avatares que remetem ao povo alemão, residentes

do lado oriental, os quais são fundamentais ao longo da trama por oferecerem dicas necessárias para que o jogador consiga encontrar um método de fuga.

Independentemente de o jogador obter ou não sucesso ao longo da trama, ele recebe constantemente informações que vão desde a como obter sucesso na sua fuga, até mesmo informações que lhe contextualizam dados históricos ao longo do tempo. Dentre essas informações de cunho histórico, destaco, por exemplo, o número de pessoas que conseguiram ou não fugir, bem como número de mortos, entre outros aspectos.

Assim, há dois caminhos possíveis para o jogador vencer o game. O primeiro deles se dá a partir da possibilidade de fuga através do uso de um balão. Para que isso seja possível, o jogador deverá persuadir outros avatares com afirmações que os levam a acreditar que os tecidos necessários para formar o balão irão servir como roupas para seus filhos.

Já a segunda possibilidade está em convencer o capitão de um barco a tirá-lo de lá. Para que isso ocorra, o jogador deverá coletar algumas garrafas de bebidas alcoólicas para entregar ao capitão, como forma de pagar pelo serviço a ser prestado.

A fuga do lado comunista representa o grande triunfo a ser alcançado no jogo. Independente da forma como ela acontece, as imagens apresentadas ao jogador levam a crer que, a partir dessa nova etapa, o personagem escolhido passará a viver uma vida com perspectivas de um futuro melhor.

5.2.4.3. Science Kombat:

O game “Science Kombat” é um *newsgame* desenvolvido em 2016 pelo mesmo grupo editorial responsável pela publicação da “Revista Super Interessante”. Esse jogo se assemelha ao clássico jogo de luta “Mortal Kombat”, na medida em que o objetivo imposto ao jogador é derrotar seu adversário em uma luta, a partir de golpes próprios dos personagens que podem se manifestar através de socos e/ou chutes, assim como de superpoderes especiais.

Se, por um lado, a jogabilidade é o aspecto que aproxima esses jogos, os personagens disponíveis em cada um deles é o diferencial. Os personagens presentes no primeiro game são os ícones da franquia de jogos do “Mortal Kombat”, como Johnny Cage, Scorpion e Sub Zero. Enquanto, no segundo

game, os lutadores são avatares que representam grandes cientistas da história, como, por exemplo, Albert Einstein e Stephen Hawking.

5.3. Procedimentos de Análise:

Os dados serão apresentados e discutidos com o objetivo de responder aos objetivos estabelecidos neste estudo. Na sequência, os episódios em que a dimensão crítica foi mobilizada serão descritos e discutidos com base na perspectiva dos estudos sobre letramento crítico. Em outras palavras, será verificado se a dimensão crítica mobilizada reflete o desenvolvimento do letramento crítico dos sujeitos de pesquisa. Para que essa discussão ocorra, os dados estão divididos nas seguintes categorias de análise: 1) Jogando o newsgame; 2) Modificando o *newsgame*; 3) Criando um novo game.

Na categoria 1 – Jogando o newsgame – são descritos todos os episódios em que a dimensão crítica do letramento em games foi identificada, enquanto os sujeitos de pesquisa jogavam os *newsgames* apresentados no curso. Para que essa discussão possa ser feita, foram utilizados os seguintes instrumentos de pesquisa: 1) Diários; 2) Questionários desenvolvidos com base nos níveis descritivo e pessoal-interpretativo do diálogo criativo de Ada e Campoy (1998).

Na categoria 2 – Modificando o newsgame – são descritos todos os episódios em que a dimensão crítica do letramento em games foi identificada, enquanto os sujeitos de pesquisa realizavam a modificação dos *newsgames* apresentados no curso. Para que essa discussão seja feita, foram utilizados os seguintes instrumentos: 1) Diários de Pesquisa; 2) Questionários desenvolvidos com base no nível crítico do diálogo criativo de Ada e Campoy (1998); 3) *Newsgames* modificados.

Na categoria 3 – Criando um novo Game – são descritos todos os episódios em que a dimensão crítica do letramento em games foi identificada, ao longo do processo de criação de um novo game pelos sujeitos de pesquisa. Para que essa discussão seja feita, foram utilizados os seguintes instrumentos: 1) Diários de pesquisa; 2) Questionários desenvolvidos com base no nível criativo-transformativo do diálogo criativo de Ada e Campoy (1998); 3) Games desenvolvidos.

6. ANÁLISE DOS DADOS

A presente análise está dividida em dois momentos: 1) Descrição dos dados; 2) Discussão dos dados. No primeiro momento, serão descritos todos os episódios em que a dimensão crítica do letramento tenha sido identificada, com base nos dados gerados para o presente estudo. No segundo momento, esses dados serão analisados e discutidos, tendo como parâmetros os objetivos do presente estudo.

6.1. Resultados encontrados

A análise dos dados gerados ao longo do curso de redesign em *newsgames* – *The Game is Not Over* – revelou três episódios em que a dimensão crítica do letramento foi identificada, tendo como base as seguintes categorias de análise: 1) Jogando o *newsgame*; 2) Modificando o *newsgame*; 3) Criando um novo game. Desses três episódios, um ocorreu na etapa referente à modificação dos *newsgames* e os outros dois ocorreram na etapa referente à criação dos *newsgames*.

Episódio 1 – Marcelo propõe uma modificação para o game “Pule o Muro”

O primeiro episódio em que a dimensão crítica do letramento foi identificada ocorreu na etapa de modificação do *newsgame* “Pule o Muro”, por Marcelo. O sujeito de pesquisa propôs uma reflexão a respeito das possíveis vantagens e desvantagens de uma eventual fuga para o outro lado do muro. Ainda que tenha sido realizada uma crítica voltada ao lado oriental do muro, o jogador acabou não deixando claro se existem possibilidades para que o avatar consiga, de fato, efetuar a fuga para o lado ocidental.

Com essa modificação, o game passa a exigir que o jogador reflita a respeito de qual lado do muro é o melhor para viver, levando-o a interrogar sobre as ideologias presentes no *newsgame* original, que desqualificam o lado oriental do muro de Berlim. Embora tenha persistido uma manutenção de certos discursos presentes no *newsgame* original, o sujeito de pesquisa incita o jogador a refletir acerca do “melhor lado”. Isso pode ser visto nas seguintes imagens:



Figura 13: Questionamento inicial do jogo desenvolvido por Marcelo
 Fonte: *Screenshot* do game desenvolvido por Marcelo



Figura 14: Crítica feita ao lado oriental do muro.
 Fonte: *Screenshot* do game desenvolvido por Marcelo



Figura 15: Segunda etapa referente à crítica feita ao lado oriental do muro.
Fonte: Screenshot do game desenvolvido por Marcelo

No que diz respeito às dimensões do letramento, Marcelo mobilizou apenas a dimensão crítica. Ou seja, embora Marcelo tenha mobilizado a dimensão crítica do letramento ao interrogar as ideologias pelas quais o *newsgame* original foi desenvolvido, o sujeito de pesquisa não conseguiu desenvolver certos detalhes técnicos de ordem operacional.

Episódio 2 – Maicon desenvolve um game voltado para problematizar a situação da Síria

Passando para a etapa referente às criações, as quais foram realizadas com base no enredo daqueles *newsgames* apresentados ao longo do curso, Maicon e Marcelo mobilizaram dois episódios em que a dimensão crítica do letramento apareceu. Ambos os episódios ocorreram no módulo referente ao game *September 12*. Além disso, destaca-se que nenhum episódio referente à dimensão crítica foi encontrado nos dados gerados a partir das interações de Pedro.

Na etapa referente à criação, a partir do *newsgame September 12*, Maicon desenvolveu um game com objetivo de propor uma reflexão sobre o que ele acreditava estar ocorrendo na Síria naquele momento e, além disso, com o intuito de passar uma mensagem para todos aqueles que fossem jogar seu game. Maicon destacou certas dificuldades de ordem técnica ao desenvolver seu

game, uma vez que se tratava de um contato inicial com as funcionalidades do Faz Game. Entretanto, mesmo com essas dificuldades, Maicon conseguiu alcançar seu propósito.

Trata-se de um game desenvolvido em um período posterior ao atentado do World Trade Center, em 2001, e tanto a mensagem quanto a reflexão, embora partissem das problematizações realizadas nas aulas anteriores sobre o game *September 12*, foram aplicados ao contexto da guerra da Síria. Tais argumentos podem ser coletados com base nas interrogações apresentadas no quadro abaixo:

Pesquisador:	<i>“Como você descreveria o enredo do game recém desenvolvido?”</i>
Sujeito de pesquisa:	<i>Apenas uma reflexão sobre o que está acontecendo na Síria.</i>
Pesquisador:	<i>Na sua opinião, há um público-alvo que se interessaria em jogar o seu game de forma especial? Por quê?</i>
Sujeito de pesquisa:	<i>Todos. Toda pessoa que “perder” cinco minutos de sua vida para pensar e refletir, “ganhará” conhecimento sobre a realidade.”</i>

Quadro I: Questionário aplicado ao sujeito de pesquisa

Fonte: Dados coletados na pesquisa

De maneira prática, o objetivo em passar essa “mensagem sobre a realidade”, destacada por Maicon, fica explícito desde o início do jogo desenvolvido. Na tela inicial, Maicon já deixa claro que o jogo retrata a realidade vivida na Síria. Além disso, a imagem de fundo escolhida para o seu game reflete um cenário de guerra e destruição (figura 16).



Figura 16: Tela inicial do game desenvolvido por Maicon com base no *September 12*

Fonte: *Print Screen* do Game

Após a tela inicial, Maicon apresenta um diálogo entre os personagens, em que se discute sobre qual é a melhor opção a ser considerada: fugir daquela guerra ou realizar alguma forma de protesto. Nesse diálogo, alguns personagens sugerem que o protesto seria o melhor caminho, enquanto outros defendem a fuga. Na etapa seguinte, cabe ao jogador escolher uma das seguintes possibilidades: fugir ou realizar um protesto.

Se o jogador clicar na opção “fugir”, os personagens começam a debater quais são as possibilidades de fuga, bem como os locais indicados para que o plano ocorra com sucesso. Ao longo desses diálogos, o mar é sugerido como melhor possibilidade de rota a ser seguida. Caso o protesto seja escolhido como caminho para ser percorrido, a mensagem final proposta pelo sujeito de pesquisa aparece e o jogo finaliza.

A mensagem de que a Síria pede paz ocorre em qualquer uma das possibilidades de caminho a ser seguida pelo jogador e, como já antecipada no questionário, retrata o principal objetivo do jogo: transmitir uma perspectiva sobre o terrorismo a partir dos acontecimentos que estavam ocorrendo na Síria, como demonstrado na figura 16.

Caso o avatar do jogador opte pelo caminho do protesto, o game não prossegue. Maicon não deixa claro, nos instrumentos utilizados para a coleta, se

o fim imediato do jogo se enquadra como uma escolha própria ou como uma limitação de ordem operacional.

Assim, Maicon mobilizou as três dimensões do letramento: operacional, cultural e crítica. Essa afirmação pode ser feita porque a dimensão operacional se fez presente no momento em que o sujeito jogava o game e no momento em que foram realizadas as atividades técnicas necessárias para sua elaboração no site *Faz Game* necessárias. A dimensão cultural do letramento se manifestou na maneira como o sujeito de pesquisa direcionou sua interpretação do contexto do game *September 12* no que diz respeito aos acontecimentos relacionados à Síria. A dimensão crítica, por sua vez, se refere ao modo como Maicon moldou a trama do game desenvolvido para, então, lançar a mensagem aos seus jogadores.

A agência deste game, ou seja, a ação discursiva referente ao processo de criação de games proposta por Maicon, deixa clara a ideia apresentada por Eichner (2014) de que esse conceito não deve ser confundido com a interação. Maicon estabelece caminhos possíveis para que outros sujeitos possam jogar este *newsgame*. Além disso, ao moldar um caminho possível a ser seguido por outros jogadores, o game elaborado por Maicon deixa claro o que Magnani (2008) defende a respeito do designer de um game como o legislador dos sentidos. Isto é, independente do que for feito pelos jogadores que se deparam com a criação de Maicon, estes estarão limitados ao arcabouço ideológico do game, que se manifesta mediante as (im) possibilidades de ação do jogador.



Figura 17: Game desenvolvido por Maicon com base no *September 12*
Fonte: Printi screen do Game

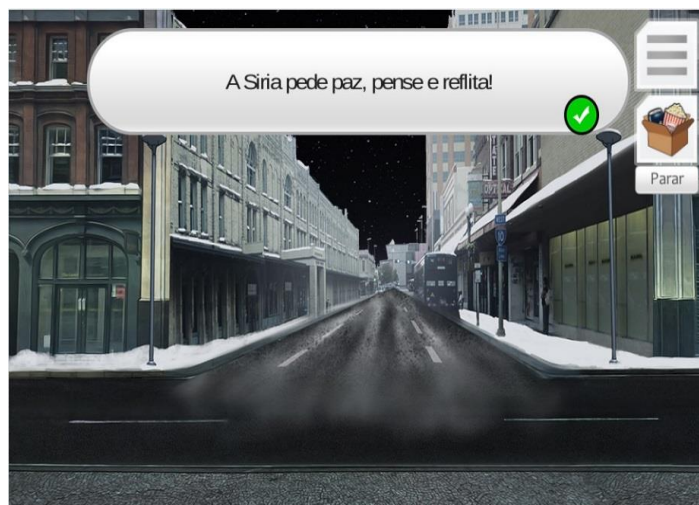


Figura 18: Mensagem final do game desenvolvido por Maicon
Fonte: Printi screen do game

Episódio 3 – One Day After September 11

Por fim, como último episódio em que a dimensão crítica foi identificada na etapa referente à criação de games, Marcelo desenvolve um game cujo nome é *1 Day After September 11* que, em uma tradução literal, significa: “Um dia depois de 11 de setembro”. Trata-se de um game com apenas três cenas, que conta a interação entre uma menina chamada Amanda e dois meninos que não têm seus nomes divulgados.

Nesse game, os dois meninos dialogam a respeito de um game de guerra. Ao longo dessa conversa, eles destacam com muito entusiasmo alguns elementos que remetem a aspectos típicos de um cenário caracterizado pela guerra, como as bombas e os foguetes. Após destacar esses elementos, Amanda se aproxima dos meninos com o objetivo de interrogá-los a respeito de um acontecimento recente: a queda de um avião na cidade de Nova Iorque.

O que deve ser destacado nessa conversa é que os meninos situam o terrorismo apenas no contexto do game, e não do acontecimento descrito por Amanda. Como desfecho do game, Amanda explica aos meninos que o terrorismo pode estar presente em diferentes lugares e também pode se manifestar em diversas situações, como o ataque ocorrido em Nova Iorque descrito anteriormente.



Figura 19: Momento inicial do game. Os meninos estão discutindo as principais características sobre um determinado game de guerra.

Fonte: *Screenshot* do game desenvolvido por Marcelo *One Day After September 11*



Figura 20: Momento que Amanda relata um acontecimento caracterizado, segundo a personagem, como terrorismo.

Fonte: *Screenshot* do game desenvolvido por Marcelo *One Day After September 11*



Figura 21: Momento em que Amanda aborda a temática referente ao terrorismo em comparação com o que a personagem julga ser criminalidade.
 Fonte: *Screenshot* do game desenvolvido por Marcelo *One Day After September 11*



Figura 22: Nesse momento, a sua visão sobre o que se entende por terrorismo é apresentada por Marcelo, como desfecho final do game *One Day After September 11*.

Fonte *Screenshot* do game desenvolvido por Marcelo *One Day After September 11*

No que diz respeito às dimensões do letramento, Marcelo mobilizou a dimensão operacional ao demonstrar capacidade técnica em jogar o *newsgame* e também em propor novos caminhos, cenas e conversações para o *newsgame* original. Além disso, Marcelo mobilizou a dimensão crítica do letramento ao

discutir as ideologias que cercam a temática “terrorismo”, a qual se caracteriza como a principal temática do game original. Isto é, a personagem Amanda representa uma ampliação da visão que os personagens têm sobre o que significa o terrorismo.

Os resultados descritos acima podem ser resumidos, de forma esquemática, conforme o quadro elaborado a partir das categorias de análise utilizadas no presente estudo:

	Jogando	Modificando	Criando um novo Game
Maicon			As dimensões: operacional, cultural e crítica foram mobilizadas no módulo “September 12 – Criação”
Marcelo		As dimensões operacional, cultural e crítica foram identificadas no módulo “Pule o Muro - Modificação”.	As dimensões: operacional e crítica foram mobilizadas no módulo “September 12 – Criação”
Pedro			

Quadro II: Resumo dos dados descritos no presente estudo

6.2. Discussão dos resultados

Para que os resultados previamente descritos pudessem ter sido obtidos, houve uma coleta de dados pelo período de três meses, na qual os sujeitos de

pesquisa “Maicon”, “Marcelo” e “Pedro” realizaram atividades de (re) design em *newsgames*. Isto é, cada um deles teve contato com três diferentes *newsgames*, a saber: *September 12*, *Pule o Muro* e *Science Kombat*. Depois de jogar os *newsgames*, os sujeitos de pesquisa realizaram as atividades de (re)design, que consistiram em discutir e modificar o *newsgame* para, em um segundo momento, criar um novo game.

Os dados anteriormente descritos revelaram a existência de três episódios com ocorrência da dimensão crítica do letramento em games. No primeiro episódio, Marcelo propõe uma modificação para o game *Pule o Muro*, caracterizada pela problematização das principais ideologias do *newsgame* original – aquelas que desqualificam o lado oriental do muro de Berlim como um lugar desfavorável para viver. No segundo episódio, Maicon desenvolve um game, baseado no *September 12*, que apresenta o objetivo de transmitir uma mensagem sobre o que ele acreditava estar ocorrendo na Síria. No terceiro episódio, Marcelo desenvolve um game, baseado também no *September 12*, cuja temática do terrorismo é problematizada na reflexão de situações cotidianas que possam remeter ao terrorismo.

Em todos os episódios descritos na etapa anterior, foram identificados episódios caracterizados pela mobilização da dimensão crítica do letramento apenas nas etapas em que os sujeitos modificaram e criaram games. Não foi identificado nenhum episódio de dimensão crítica na etapa em que os sujeitos de pesquisa jogavam os *newsgames*.

Essa constatação dialoga diretamente com o que Mattar (2010) discute a respeito da relação entre senso crítico e estado de fluxo enquanto se joga um determinado jogo virtual. O referido autor, com base na teoria do fluxo proposta por Csikszentmihalyi (1990), afirma que, enquanto alguém joga um determinado videogame, seu senso crítico será prejudicado devido a altíssima possibilidade que os videogames têm em conduzir seus jogadores para esse estado psicológico de imersão absoluta, caracterizado pela perda total da consciência.

Considerando os dados analisados no presente estudo, não foi identificado nenhum episódio de dimensão crítica do letramento enquanto os sujeitos estavam jogando. Atribui-se essa ausência da dimensão crítica ao estado de fluxo alcançado pelos sujeitos. Por outro lado, embora esse estado de

fluxo tenha dificultado a dimensão crítica, foi também um fator facilitador na etapa da modificação e da criação.

Qualquer tipo de indício de postura crítica, gerada a partir das atividades de modificação e/ou criação de games, não é algo que se dará de forma automática. Isto é, as atividades de modificação e criação de games não garantem que haverá o letramento crítico. O que existe é a influência positiva que o estado de fluxo oferece para que os sujeitos consigam desenvolver qualquer tipo de postura crítica *a posteriori*. Segundo Csikszentmihalyi (1990), após regressar desse estado de concentração absoluta, o sujeito acaba adquirindo melhores condições de desenvolver uma visão crítica sobre as atividades em que estava imerso.

Os dados gerados a partir das atividades realizadas por Pedro revelaram que ele foi o único sujeito de pesquisa a não mobilizar a dimensão crítica do letramento em nenhuma das etapas. Pedro, diferentemente de Marcelo e Maicon, demonstrou ao longo das atividades um interesse maior por aspectos de ordem tecnológica, referente à criação de games. Ou seja, este sujeito de pesquisa demonstrou um interesse predominantemente voltado para a criação de games enquanto processo tecnológico. Maicon e Marcelo, por sua vez, se enquadram melhor ao curso de redesign ao (re)discutir as ideologias que subjazem os *newsgames* originais, com base no que foi desenvolvido nas etapas de modificação e de criação de games. Seguindo as denominações empregadas por Beavis e Green (2012), Pedro mobilizou essencialmente a dimensão operacional do letramento, enquanto Marcelo e Maicon foram além ao mobilizar a dimensão crítica.

Por fim, cabe discutir o teor das mensagens referentes às atividades de modificação e de criação dos games. Com base nas teorias de letramento crítico propostas no referencial teórico deste estudo, parte-se da ideia de que o letramento crítico não busca instruir ao alinhamento de determinada ideologia particular. O letramento crítico, nas palavras de Duboc (2015), é uma postura filosófica voltada ao objetivo de analisar os apagamentos e privilégios presentes nos mais diferentes textos. Nesse sentido, os três episódios descritos anteriormente refletem parte dessa filosofia ao propor certos apagamentos e privilégios presentes nos textos, como veremos a seguir.

No primeiro episódio, o sujeito de pesquisa propõe uma modificação no game caracterizada pelo questionamento das possíveis consequências negativas em uma eventual fuga para o outro lado do muro. Esse questionamento não é presente no enredo original do *newsgame*, pois só há um caminho para ser percorrido: o caminho da fuga para o lado ocidental do muro de Berlim.

No segundo episódio, o sujeito de pesquisa desenvolve um *newsgame* voltado a reflexão das ideologias que estão presentes no *September 12*, porém com base no contexto da Síria. Nesse novo *newsgame*, não é possível realizar qualquer tipo de ataque a civis ou terroristas, como no original. Cabe, agora, apenas refletir sobre a mensagem passada pelo sujeito de pesquisa, referente a necessidade da Síria estar “pedindo paz”, enquanto se joga o game.

No terceiro episódio, a mobilização do letramento crítico está ligada a presença da personagem Amanda. Ela amplia as possibilidades de interpretação acerca do que deve ser entendido como terrorismo, pois direciona o entendimento de que o ato não deve ser interpretado apenas mediante a situação ficcional de um jogo videogame – fato descrito em uma interação entre dois personagens. Na verdade, a visão sobre o que é terrorismo apresentada pelo avatar desenvolvido no jogo vem a ampliar a visão apresentada no *newsgame* original, levando o jogador a refletir acerca dessa temática.

Em resumo, pode-se afirmar que os dados analisados revelaram o redesign em games como uma estratégia capaz de impulsionar a mobilização da dimensão crítica do letramento. Isto é, através do redesign, os sujeitos de pesquisa mobilizaram a dimensão crítica do letramento ao recriar as duas principais particularidades dos games que os qualificam como textos em ação (APPERLEY; BEAVIS, 2013): 1) Aspecto multimodal; 2) Aspecto ergódico.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo se propôs a contribuir com o estado da arte do campo de estudos da linguagem e da educação, voltados a discutir o letramento crítico, com base em práticas de desenvolvimento de games pelos próprios jogadores. O presente estudo buscou, portanto, discutir dois temas que até então não haviam sido discutidos no campo da Linguística Aplicada: 1) Newsgames; 2) Redesign.

Outras pesquisas, inspiradas no modelo do letramento em games conhecido por “3Cs” de Buckingham e Burn (2007), haviam sido propostas a discutir o processo de desenvolvimento de games com base na ideia de que o letramento é um processo que envolve competências culturais, críticas e criativas. Entretanto, a diferença deste estudo parte da ideia de que consideramos o letramento crítico em games como uma prática de redesign – isto é, entendemos, com base em McDowall (2017), que o letramento crítico é um processo que depende da prática de construção de agência discursiva, pelos jogadores, no que diz respeito às ideologias que perpassam os games.

O principal resultado deste estudo está ligado à ideia de que a imersão alcançada, enquanto os sujeitos de pesquisa jogavam os *newsgames* apresentados ao longo do curso, proporcionou condições favoráveis para o letramento crítico apenas *a posteriori*. Isto é, no momento em que cada sujeito estava jogando o *newsgame*, não foi constatada a emergência de nenhum indício de letramento crítico. Entretanto, em um momento posterior, essa mesma imersão foi um fator que contribuiu com condições favoráveis para o letramento crítico, pois os sujeitos de pesquisa, ao realizar atividades de modificação e criação de games, puderam interrogar as ideologias dos *newsgames* apresentados.

A referida imersão provocada pelo game se assemelha ao que Csikszentmihalyi (1990) chama de estado de fluxo, pois os sujeitos de pesquisa demonstraram um significativo engajamento na tarefa. Os sujeitos de pesquisa demonstraram o mesmo perfil de um sujeito em estado de fluxo, pois o engajamento na tarefa refletia certo “apagamento” do self, tal qual é postulado pela teoria do fluxo, e, *a posteriori*, alguns indícios de letramento crítico acabaram emergindo. Entretanto, os instrumentos utilizados na presente

pesquisa não foram suficientes para provar que o estado de fluxo foi realmente alcançado.

Entendemos que o letramento crítico, com base no redesign (MCDOWALL, 2017), é um avanço em relação à outras propostas de desenvolvimentos de games com vistas ao letramento, no que diz respeito ao aspecto metodológico. Essa afirmação está respaldada na ideia de que o letramento crítico é um processo discursivo, pois leva o sujeito a refletir criticamente sobre os discursos e as ideologias que subjazem determinados textos. O redesign em games se enquadra como uma estratégia mais apropriada para o desenvolvimento da dimensão crítica do letramento, pois o processo não se limita apenas a criar games sem nenhuma referência. Isto é, os games são discutidos, modificados e, então, em um momento posterior, são criados novos games.

Ao realizar práticas de redesign, os sujeitos de pesquisa estavam realizando práticas voltadas à reflexão dos discursos presentes nos *newsgames*. Essas práticas, incluídas no universo de práticas de redesign propostas por Mcdowall (2017), visavam rediscutir os *newsgames*, tanto no aspecto multimodal quanto no aspecto ergódico. Assim, o redesign trata as dimensões multimodal e ergódica do videogame como textos em ação (APPERLEY E BEAVIS, 2013).

Entretanto, é importante salientar que o *redesign* é, acima de tudo, uma estratégia para o desenvolvimento do letramento crítico. Além disso, os dados revelaram que o principal responsável para que o letramento crítico ocorra é o professor, uma vez que esse agente é o responsável pelo desenvolvimento de um repertório com vistas a emergência da criticidade. Isso pode ser identificado com base nos indícios de letramento crítico discutidos no presente estudo, pois cada indício reflete, na verdade, um contradiscurso sobre determinado tema. O letramento crítico, enquanto processo, engloba um repertório mais amplo que permite ao educando refletir sobre os apagamentos e privilégios presentes nos mais diferentes textos.

O presente estudo deixou em aberto alguns caminhos para que outros pesquisadores, interessados na temática referente ao letramento crítico em games, possam realizar suas próprias pesquisas. O primeiro desses caminhos está ligado à possibilidade de integrar o redesign em games como uma estratégia para o ensino e aprendizagem de línguas. Isto é, a ideia de redesign

em games está alinhada ao pressuposto de que a língua não se limita ao código, mas, na verdade, deve ser considerada como um amálgama de discursos e ideologias entrecruzadas. Logo, ao realizar atividades de redesign em games, os sujeitos acabam tendo a possibilidade de repensar as ideologias e os discursos que subjazem a linguagem imbricada no design dos mais diversos games.

Além dessa possibilidade de desenvolver um estudo voltado ao letramento crítico em games para o ensino de línguas, outro caminho possível, a partir deste estudo, está ligado à análise crítica de *newsgames*, com base em teorias que os reconheçam como textos em ação. Para que possa ser feita uma análise crítica dos *newsgames*, deve-se reconhecer tanto a dimensão multimodal quanto a dimensão ergódica para que seja possível refletir sobre todos os mecanismos referentes aos *newsgames*, vistos sob a ótica dos textos em ação.

A frase *The Game is Not Over*, utilizada como título desta tese, é também utilizada para iniciar o último parágrafo. Pretende-se, desse modo, transmitir a ideia geral do presente estudo: o jogo não acabou.

8. REFERÊNCIAS:

- AARSETH, E. **Cybertext: Perspectives on Erigodic Literature**. Maryland: The Johns Hopkins. University Press, 1997.
- ADA, A.F.; CAMPOY, F. I. **Authors in the Classroom: A Transformative Education Process**. Boston: Pearson, 1998.
- ALBERTI, J. The Game of Reading and Writing: How Video Games Reframe our Understanding of Literacy. **Computers and Composition**, 25 (2008), 258-269. 2008
- APPERLEY, T.; BEAVIS, C. Literacy into action: digital games as action and text in the English and literacy classroom. **Pedagogies: An International Journal**, 6 (2), 130-143. 2011
- _____. _____. A model for critical games literacy. **E-Learning and Digital Media**, 10(1), 1–11. 2013
- BEAVIS, C. Digital Games, New Literacies and English. In: _____. GREEN, B. BEAVIS, C. **Literacy in 3D: An integrated perspective in theory and practice**. Victoria. ACER Press, 2012.
- BEAVIS, C. DEAZUANI, M. O'MARA. J. **Serious Play: Literacy, Learning and Digital Games**. New York: Routledge, 2017.
- BERNS, M.; MATSUDA, P.K. **Applied Linguistics**. In: _____. BERNS, M. A Concise Encyclopedia of Applied Linguistics. Oxford, Elsevier, 2010.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação Qualitativa em Educação – uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994
- BOGOST, I. **Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism**. MIT Press: Cambridge, MA, 2006.
- _____. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. MIT Press: Cambridge, MA, 2007.
- _____. FERRARI, S.; SCHWEIZER, B. **Newsgames: Journalism at Play**. MIT Press: Cambridge, MA, 2009.
- BUCKINGHAM, D.; BURN, A. Game literacy in theory and practice. **Journal of Educational Multimedia and Hypermedia**, 16(3), 323–349. 2007
- CERVETTI, G. PARDALES, M.J.; DAMICO, J.S. A tale of differences: comparing the traditions, perspectives, and educational goals of critical reading and critical

literacy. **Reading Online**, 4(9). Disponível em http://www.readingonline.org/articles/art_index.asp?HREF=cervetti/index.html. Acesso em novembro de 2019

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow**. Harper and Row: New York. 1990

COPE, B.; KALANTZIS, M. Multiliteracies: New literacies, new learning. **Pedagogies: An International Journal**, Nanyang Walk, v. 4, n. 3, p. 164-195, 2009.

COOK, G. **Applied Linguistics**. OUP: Oxford, 2003.

DE PAULA, G. N. A prática de jogar videogame como um novo letramento. 125f. **Dissertação de mestrado** – Instituto de Estudos da Linguagem. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011.

DUBOC, A. Letramentos Críticos nas Brechas da Sala de Aula de Línguas Estrangeiras. In: TAKAKI, N. H. MACIEL, R. F. (Org) **Letramentos em Terra de Paulo Freire**. Campinas: SP. Pontes Editores, 2015.

EICHNER, S. **Agency and Media Reception: Experiencing Video Games, Film and Television**. Berlim: Springer VS, 2014.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1968.

GALLOWAY, A. **Gaming: Essays on algorithmic culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2006

GEE, J. P. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2007.

_____. **How to do Discourse Analysis: A toolkit**. New York: Routledge, 2011.

GIROUX, H. **On Critical Pedagogy**. Auckland, NZ: Continuum. 2011.

GREEN, B. Subject specific literacy and school learning: a focus on writing. **Australian Journal of Education**, 32(2), 156-179. 1988.

GREEN, B.; BEAVIS, C. **Literacy in 3D: An Integrated perspective in theory and practice**. Victoria: ACER Press, 2012.

HALLIDAY, M. **Introduction to Functional Grammar**. Londres: Edward Arnold, 1978.

HUNG, C. Making sense of vídeo games: an ethnographic case study on the meaning making practices of Asian adolescents. 191f. **Tese (doutorado em educação)**. Teachers' college, Columbia University, New York, 2009.

JENKINS, H. **A Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008[2006].

Kafai, Y. & Peppler, K. Youth, Technology, and DIY: Developing Participatory Competencies in Creative Media Production. In V. L. Gadsden, S. Wortham, and R. Lukose (Eds.), *Youth Cultures, Language and Literacy. Review of Research in Education*, Volume 34. 2011

KAFAI, Y. B., & BURKE, W. Q. (2016). **Connected gaming**: What making video games can teach us about learning and literacy. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

_____. K.A. Peppler. "Youth, Technology, and DIY: Developing Participatory Competencies in Creative Media Production." **Review of Research in Education** 35 (1): 89-119. 2011.

KRESS, G. Multimodality. In: _____. COPE, B. KALANTIZIS, M. **Multiliteracies**: Literacy learning and the design of Social Futures. London: Routledge, 2000.

LADO, R. **Linguistics Across Cultures**. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1957.

LAUREL, B. **The Art of Human Computer Design Interface**. Addison-Wesley, 1993.

MAGNANI, L. H. X. Virando o jogo: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico. Campinas, 2008. **Dissertação de Mestrado**, UNICAMP.

_____. Isto não é só um jogo: videogame e construção de sentidos. São Paulo, 2014. **Tese de doutorado**, USP.

MAGNANI, L. H. X. L. Videogames, Letramentos e Construção de Sentidos. In: _____. TAKAKI, N. H. MACIEL, R. F (Orgs.). *Letramentos em Terra de Paulo Freire*. Campinas, SP: Pontes Editores, 2ª Edição – 2015.

MATTAR, J. **Games em educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MCDOWALL, S. **Critical literacy and games in New Zealand classrooms**: A working paper. NCZER. Wellington: New Zealand. 2017.

MOITA LOPES, L. P. Afinal, o que é lingüística aplicada. In: Moita Lopes, L. P. *Oficina de lingüística aplicada*. Campinas: Mercado de Letras, 1996.

_____. **Por uma lingüística aplicada interdisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

MURRAY, J. H. **Hamlet on the Holodeck**: The Future of Narrative in Cyberspace. MIT Press: The MIT Press. 1997

NEW LONDON GROUP. A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures. **Harvard Educational Review**, Cambridge, MA, v.66, n.1, p. 60-92, 1996.

OLIVEIRA, V. O. O Game The Grand Theft Auto V como Rede de Letramentos: Um Estudo de Caso. 132f. **Dissertação de Mestrado** – Programa de Pós-Graduação em Letras. Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, 2015.

PENNYCOOK, A. A Linguística Aplicada dos anos 90: em defesa de uma abordagem crítica. In: _____. SIGNORINI, I. CAVALCANTI, M. **Linguística Aplicada e Transdisciplinaridade**: questões e perspectivas. Campinas, SP: Mercado das Letras, 1998.

_____. Uma Linguística Aplicada Transgressiva. In: MOITA LOPES, L. P. (org.). **Por uma linguística aplicada indisciplinar**. São Paulo: Parábola, p. 67-84. 2006

PIRES JÚNIOR, R. Ler Por Ler por labirintos : literatura ergódica e letramentos no game The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time. 167f. **Dissertação de Mestrado** – Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem. Campinas, SP : [s.n.], 2016.

RAJAGOPALAN, K. **Por uma Linguística Crítica**: linguagem, identidade e a questão ética. São Paulo: Parábola, 2003.

_____. Repensar o Papel da Linguística Aplicada. In: _____. MOITA LOPES, L. P. **Por uma Linguística Aplicada Indisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

SANDFORD, K.; MADILL, L. Critical Literacy Learning through Video Games: Adolescent Boys' Perspective. **E-learning and Digital Media**. v. 4. n. 3. 285-296. 2007

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo**: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1; [tradução Edson Furmankiewicz]. – São Paulo: Blucher, 2012.

SCOLLON, R; SCOLLON, S. W. **Nexus Analysis**. Discourse and the emerging internet. New York: Routledge, 2004.

SEABRA, G. A. NewsGames - **Teoria Geral Aplicada dos Games Baseados em Notícias**: Criando as bases narrativas de um novo modelo de Jornalismo Online (Teorias dos NewsGames Livro 2) . NewsGames. Edição do Kindle. 2009

STREET, B. V. **Literacy in Theory and Practice**. Cambridge: CUP, 1984.

WARSCHAUER, M. Learning, change and power: Competing frames of technology and literacy. In J. Coiro, M. Knobel, C. Lankshear & D. Leu (Eds.), **Handbook of Research on new literacies** (p. 215-240). New York: Lawrence Erlbaum. 2008.

WENGER, E. **Communities of Practice:** Learning, Meaning and Identity. New York: Cambridge University Press, 2002.

WEIMIN, T. A Multimodal Discourse Analysis of Video Games: A Ludonarrative Model. 849f. **Tese de Doutorado.** Departament of English Language and Literature. Singapura. 2015

ZAGAL, J. P. **Ludoliteracy:** defining, understanding and supporting Games Education: ETC PRESS, 2010.

9.APÊNDICES

9.1. Diários de Pesquisa

9.1.1. Módulo I – Etapa I – 04/05/2018

Neste dia iniciei minhas atividades no instituto federal em uma turma do terceiro ano do ensino médio integrado ao curso técnico em informática, a qual é formada por em sua maior parte por alunos do sexo masculino que pretendem seguir os estudos, em nível superior, com algo relacionado à tecnologia. Considerando essa última particularidade, encontrei um grupo extremamente aberto e curioso quanto a possibilidade de estudar a criação de games.

A aula foi desenvolvida em um laboratório de informática com acesso à internet, sendo que cada aluno tinha seu próprio computador para realização das tarefas escolares de forma individual. Além disso, a escola oferece suporte tecnológico em caso de alguma adversidade ou contratempo ao longo das aulas em que necessitarem tal apoio técnico. Tendo feito essa breve contextualização, passo a discorrer a respeito das experiências vivenciadas no dia supracitado.

Antes de iniciar as atividades, percebi um certo estranhamento por parte dos alunos, pois eles demonstravam uma curiosidade com minha presença. Talvez eles pensassem que eu fosse substituir o professor da disciplina até o final do ano. Passado esse momento inicial de estranhamento, iniciei as atividades às 13:20, no horário programado para o início das aulas.

Em um primeiro momento da aula, apresentei-me enquanto estudante de doutorado da Universidade Federal de Pelotas que, por um período aproximado de 12 semanas, ministraria um curso sobre game design. De início, destaquei que minha principal motivação com aquele curso era propor uma troca que seria significativa tanto para mim, pesquisador, quanto para eles, alunos em formação. Destaquei que ao passo que necessitava propor um curso de games para o meu doutorado e acreditava que o contexto da turma seria o espaço ideal.

Após falar brevemente sobre minha inserção na disciplina, apresentei um vídeo sobre game design cujo tempo de duração alcançava oito minutos. Tendo assistido o vídeo, passamos a discuti-lo com base em determinados aspectos levantados pelo seu criador.

Uma das principais questões enfatizadas nessa conversa ficou atrelada a possibilidade de os games serem discutidos por diferentes áreas de pesquisa.

Isto é, busquei destacar que, independentemente da área que cada aluno pretendesse seguir no futuro poderia continuar pesquisando sobre videogames. O que garantiria esse vínculo acadêmico com os videogames seria, na verdade, de aproximação entre a área de pesquisa desejada e as características dos videogames capazes de serem relacionadas a elas.

Após falarmos um pouco sobre o game design e a possibilidade de relacionar o game design com diferentes áreas da ciência, passamos a conversar sobre os tipos de jogos de videogame que cada aluno tinha o costume de jogar. Cada aluno teve a oportunidade de se apresentar e depois falar sobre os jogos que tinha o hábito de jogar. Nas respostas dos alunos, o principal critério para escolha do jogo não foi o gênero do mesmo, mas, na verdade, a possibilidade de que o jogo fosse um mundo aberto. Como exemplo, as franquias de jogos GTA e Minecraft foram as mais citadas.

Na continuidade da aula, perguntei se os alunos conheciam o gênero *serious games*. Como todos alunos responderam essa pergunta de forma negativa, passei um outro vídeo, mas, dessa vez, a temática era ligada aos *serious games*. Os alunos tiveram a oportunidade de conhecer os princípios básicos que estavam por trás desses jogos, bem como possíveis exemplos e aplicações reconhecidas pelo mundo.

Após conhecerem as características dos *serious games*, os alunos foram desafiados a jogar um game que se enquadrava nesse gênero: September 12. De modo geral, esse game não apresenta objetivos ou fases a seus jogadores. É permitido apenas assumir o controle de uma nave com poder de destruição de uma cidade habitada por civis e terroristas. Por um lado, caso um civil seja atingido, os demais civis que estiverem por perto, vão se transformar em terroristas. Por outro lado, caso um terrorista seja atingido, os demais terroristas convocarão outros, aumentando assim, o número total. Em suma, o jogo busca passar a mensagem de que a violência não será capaz de combater o terrorismo, pois, assim, irá apenas aumentar a violência.

Os alunos jogaram o game September 12 pelo período aproximado de 20 minutos. Não foi necessário um período maior, uma vez que a mensagem principal do jogo foi capturada em poucos minutos. Dentre as principais manifestações que comprovaram essa percepção, cito as seguintes frases:

“ Violência gera violência”

“Isso é a guerra da síria. O jogo retrata a realidade”

“Paz gera paz”

“Enquanto uma casa é destruída, outras são construídas”

Além disso, algumas ações chamaram a atenção. Amanda, por exemplo, em poucos momentos não sentiu mais vontade em continuar jogando. Alexandre, tentou destruir tudo, provavelmente ao seguir a crença de que o jogo, possivelmente, estaria exigindo-lhe a destruição total.

Após jogarem o game, os alunos responderam a um questionário com perguntas formadas com base no nível pessoal-descritivo, o qual se enquadra como a primeira etapa do diálogo criativo. Os alunos, então, foram para o intervalo e na volta discutiram o referido game em uma roda de conversa na qual o pesquisador também fazia parte. Por fim, responderam as questões ligadas ao nível pessoal-interpretativo do diálogo descritivo. A aula deste dia acabou trinta minutos mais cedo, devido a necessidade de o professor titular da disciplina devolver e comentar os resultados da prova aplicada na aula anterior.

9.1.2. Módulo I – Etapa II – 11/05/2018

As atividades realizadas no dia 11 de maio de 2018 foram voltadas à modificação do game *September 12*. Entretanto, para que os alunos pudessem realizar tais atividades, fui obrigado, primeiramente, a propor uma discussão sobre o referido jogo para que os alunos pudessem lembrá-lo de forma mais nítida.

Inicialmente, passei um vídeo com o gameplay do *September 12* com, aproximadamente, 1 minuto de duração. Após esse vídeo, iniciamos uma discussão com base na percepção de cada aluno, uma vez que, na semana passada, eles haviam tido a oportunidade de jogar o referido jogo.

Dentre as principais respostas obtidas, percebi uma insatisfação muito grande por parte dos alunos com a impossibilidade oferecida pelo jogo de não ser possível avançar de etapa. Ao longo do diálogo, passamos a concluir que essa impossibilidade se justificava por uma própria escolha do criador do jogo em passar a mensagem de que o combate ao terrorismo com outra forma de terrorismo não levaria a nada.

Tendo feito essa primeira discussão, decidi, então, mostrar-lhes um vídeo³⁸ referente a uma entrevista em que o linguista e filósofo estadunidense Noam Chomsky fala a respeito do terrorismo. A principal escolha por esse vídeo se justifica em um dos argumentos centrais do entrevistado sobre o que deve ser entendido por terrorismo. Segundo ele “reconhecemos como terrorismo apenas aquilo que os outros fazem contra nós e não aquilo que fazemos sobre os outros”.

Partindo do entendimento de que o letramento crítico é, antes de qualquer outra coisa, uma postura filosófica cujo objetivo é analisar a teia de privilégios e omissões articulada pelos criadores dos textos, resolvi passar o referido vídeo como forma de instigar os alunos a perceberem que um game qualquer naturalmente também apresenta privilégios e omissões marcadas pelos seus desenvolvedores. Ao mostrar esse vídeo em uma discussão cujo pano de fundo é o game September 12, busquei instigar nos alunos a percepção de que assim como o atentado ao World Trade Center assume o caráter de uma forma de terrorismo, a resposta americana caracterizada pelo bombardeio aos povos muçulmanos é, também, uma outra forma de terrorismo.

Terminado o vídeo, passamos a discutir possíveis relações entre o que fora falado por Chomsky e as percepções obtidas no jogo. Ao perguntar os alunos se conseguiam perceber alguma relação entre game e vídeo, as respostas foram positivas, porém, ao mesmo tempo, não foram precisas. Senti a necessidade de tentar instigar de forma ainda mais minuciosa o que seria respondido pelos alunos. Perguntei, então, se eles lembravam de algum jogo em que há um confronto entre dois ou mais povos e que a visão do “ser terrorista” é, por parte dos designers do jogo, direcionada apenas para um deles. Como resposta, um aluno respondeu: “O jogo call of Duty é um jogo de guerra em que o jogador sempre controla um soldado americano que é o herói. Nunca temos a oportunidade de controlar aqueles que o jogo traz como inimigos”.

Após essa discussão, solicitei que os alunos realizassem uma atividade cujo objetivo era propor uma modificação para o jogo. Isto é, eles assumiriam o papel de um game designer, na medida em que estariam propondo alguma alteração para o enredo original do game September 12. Essa mesma atividade

³⁸ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=SKeGCpe2VRI&t=169s>

os auxiliaria para, mais tarde, criar seus jogos com base na ferramenta fazgame.com.br. Após terminarem a atividade, os alunos se dirigiram para o recreio.

Na volta, me propus a iniciar a apresentação da ferramenta que os alunos utilizarão ao longo do semestre para realizar as atividades de modificação e criação dos jogos. Inicialmente, apresentei um vídeo elaborado pelos próprios criadores do site em que os propósitos e funcionalidades do fazgame.com.br são apresentadas. Em um momento posterior a apresentação do vídeo, entreguei aos alunos o *login* e a senha que os mesmos utilizarão ao longo do ano para desenvolver suas atividades na ferramenta, para, então, discutir as funcionalidades e características técnicas do site.

No fechamento da aula, propus a seguinte atividade: Apresentei-lhes um jogo de minha autoria no site faz game em que os mesmos deveriam modificá-lo. Os alunos obteriam êxito na tarefa se além de propor a modificação solicitada, deixassem claro, de alguma forma, certos traços do enredo original e, ao mesmo tempo, manifestações do seu posicionamento enquanto designers.

Já que o game *September 12* não permite que o modifiquemos, desenvolvi um jogo similar no fazgame.com.br cuja temática fosse ligada ao terrorismo e os sugeri que entendessem aquele game como uma espécie de “continuação” do game que haviam jogado na sexta passada.

Reservei a última meia hora de aula para que essa atividade pudesse ser realizada. Boa parte dos alunos não teve nenhum tipo de dúvida no que diz respeito às questões técnicas necessárias à modificação do jogo de minha autoria no faz game. Como o tempo para realização dessa tarefa não foi suficiente, possibilitei que os alunos deixassem a criação em aberto para que a mesma fosse terminada em um dos três períodos disponíveis para a próxima aula.

9.1.3. Módulo I – Etapa III – 18/05/2018

O primeiro período foi destinado para que os alunos pudessem realizar as atividades que deveriam ter sido concluídas na aula anterior, a qual é referente ao dia 11 de maio. Por questões de tempo, as atividades não puderam ser finalizadas e os alunos foram obrigados a concluir na aula posterior.

Essas atividades consistiam em modificar um game desenvolvido pelo pesquisador, o qual remetia ao September 12 – game tema do módulo. Essas modificações foram realizadas a partir das funcionalidades do site fazgame.com.br. Considerando o fato de que esse site não permite a modificação de algum jogo que não tenha sido desenvolvido nele, esse tipo de modificação foi o meio encontrado pelo pesquisador para que os alunos pudessem ter a oportunidade de modificar um jogo.

Ao longo do período destinado à modificação dos jogos, os alunos foram auxiliados pelo pesquisador com dúvidas de ordem técnica sobre o processo de modificação e recriação dos cenários. Ainda que os alunos tenham sido frequentemente orientados com possíveis dúvidas sobre a ferramenta, cabe destacar que a maior parte da turma demonstrou uma satisfatória aptidão no que diz respeito ao uso da ferramenta.

Após terminarem de realizar as atividades de modificação de games, os alunos passaram a responder um questionário composto por questões formuladas a partir da etapa de “perguntas críticas” do diálogo criativo (ADA e CAMPOY, 1998). Essa etapa, segundo as autoras, deve instigar os alunos a desenvolverem o senso crítico na leitura dos diferentes textos.

Após responderem ao questionário, os alunos foram convidados a iniciar as atividades de criação dos jogos. Como parâmetros para avaliação, apontei que as competências a serem trabalhadas na lousa, de modo que ficasse claro aos alunos a possibilidade de entender o que estava sendo pensado para o curso. Isto é, os mostrei que eles já tinham jogado, questionado e modificado um determinado game. A partir de agora, seria necessária a criação de um jogo de autoria própria.

De imediato, os alunos começaram a questionar sobre quais seriam os possíveis enredos para seus games. Percebi que aquela tensão inicial em tentar desenvolver um jogo estava ligado essencialmente à criação de uma narrativa. Entretanto, tudo pareceu ficar mais claro para os alunos quando expliquei que o game deveria contemplar tudo que fora desenvolvido até o momento.

Isto é, como principais critérios de análise, estipulei que as questões amplamente debatidas sobre o jogo September 12 se manifestassem de alguma forma no processo de criação dos jogos. Sugeri como possível enredo que os

alunos criassem um jogo mostrando tudo que conseguiram perceber sobre o cenário do jogo ao longo das atividades desenvolvidas.

A questão técnica não foi problema, uma vez que, além da já referida clara aptidão dos alunos no que diz respeito ao desenvolvimento das tarefas programadas, estive inteiramente à disposição para tirar possíveis dúvidas, seja no que diz respeito a elaboração do enredo, seja no uso da plataforma. No início da tarefa, percebi que os alunos demonstravam um certo receio no que diz respeito as diferentes possibilidades de criação do enredo dos games. Entretanto, aparentemente, a medida que eles iam percebendo que todas as ideias passavam a ser materializadas no design do games, eles demonstravam uma certa confiança em deixar seus jogos ainda mais aprimorados.

Em geral, a turma demonstrou muita concentração na realização da tarefa. Dentre as principais dúvidas obtidas, destaco uma em especial: Uma aluna, em determinado momento, após questionar como inserir um novo cenário, perguntou-me se “o bullying poderia ser visto como uma forma de terrorismo”. A partir daquele momento realizamos uma determinada discussão sobre as possíveis relações entre o bullying e o terrorismo. Destaco que a aluna deixou claro que essa dúvida se deu a partir da necessidade obtida em escolher um cenário adequado para seu game.

Ao finalizarem a criação de seus games, cada aluno compartilhou suas respectivas produções comigo através de uma determinada funcionalidade do fazgame para, então, responder ao questionário final da atividade. Após responderem ao questionário, os alunos foram liberados da sala de aula.

9.1.4. Módulo II – Etapa I – 15/06/2018

Enquanto planejava a aula do dia 15/06/2018, percebi que, para propor as atividades de modificação dos games, necessitaria, antes de tudo, de uma discussão com os alunos que fosse um pouco mais ampla se comparada com as discussões já realizadas. Pensei que um dos principais pontos norteadores dessa discussão seria uma a possibilidade de que os alunos apresentassem seus posicionamentos de uma forma mais contundente do que eles vinham fazendo até o momento.

Então, no primeiro momento da aula, falamos sobre o game “Pule o Muro”, o qual já vinha sendo tema das atividades realizadas na aula anterior. Enquanto

essa conversava com os alunos sobre as principais características do referido game, eu estava jogando o mesmo no computador disponibilizado ao professor do laboratório, fazendo uso do Datashow, de modo que os alunos pudessem assistir ao meu gameplay.

Ao passo que os alunos indicavam possíveis caminhos referentes às tarefas que eu deveria ou não realizar ao longo do meu gameplay, eu os indagava quais eram as principais impressões enquanto eu jogava. A maior parte dessas impressões, creio eu, eram baseadas também no gameplay que cada um havia experimentado em um período anterior. Entretanto, logo, percebi que os alunos estavam deixando de pensar apenas em como jogar o game “Pule o Muro”, para também pensar de forma um pouco mais elaborada no seu enredo.

Essa percepção começou a ser evidenciada de uma forma bastante tímida. Creio que o medo de falar algo que causasse vergonha diante do grande grupo, foi um fator que dificultou os alunos em expor seus posicionamentos. Ao imaginar que esse seria o problema, escrevia na lousa as ideias lançadas pelos alunos sobre o que seria o game “Pule o Muro”. Após preencher a lousa com um grande número de possíveis respostas, passamos a relacionar cada uma delas com os elementos característicos do game.

Após chegarmos juntos a determinadas conclusões, como, por exemplo: “a de que o(s) criador(es) do jogo passam a imagem de que a Alemanha comunista era um local ruim, ao mesmo tempo, o jogo carecia de elementos que sustentassem a ideia de que a “outra Alemanha” era mesmo melhor. Em suma, buscamos discutir com base na experiência de gameplay vivenciada por cada um dos alunos a respeito de como que o jogo “Pule o Muro” carrega essas ideologias manifestadas em seu design.

Após essa contextualização, os alunos foram desafiados a realizar a seguinte atividade: Cada aluno deveria modificar o jogo “Pule o Muro” com base nas funcionalidades do fazgame.com.br. Para que essa modificação fosse feita, eles deveriam de criar um jogo no referido site de criação de jogos que representasse um final alternativo para o jogo “Pule o Muro”. Isto é, no game original, tudo acabava quando o avatar escolhido pulava o muro a partir de um barco ou de um balão. A função, agora, era recriar um final alternativo.

Após realizarem essas atividades, os alunos responderam a um questionário contendo perguntas sobre o game modificado, as quais, foram

inspiradas no nível “crítico” do diálogo criativo. Cabe salientar que esse foi um dos dias mais difíceis de realizar a coleta dos dados, uma vez que os alunos, em sua totalidade, estavam bastante dispersos devido a ansiedade gerada pela apresentação do projeto final necessário para a conclusão do curso técnico que seria apresentado na próxima semana.

9.1.4. Módulo II – Etapa II – 22/06/2018

Para a aula do dia 22 de junho, planejei que as tarefas relacionadas a coleta de dados fossem bastante práticas. Considerando que a aula anterior, no período de modificação, os alunos tiveram uma aula um pouco mais “teórica”, uma vez que realizamos uma discussão bastante minuciosa sobre o game “Pule o Muro”, acreditei que seria necessária uma aula prática.

Em termos práticos, a atividade de criação de jogos solicitada aos alunos foi baseada em determinados princípios ligados ao enredo do game, no qual, os referidos alunos deveriam seguir ao longo processo de criação. Isto é, partindo da ideia de que as atividades apresentadas sugerem o “redesign” em games, os princípios estipulados aos alunos para a (re) criação do jogo em questão está ligado a uma nova possível forma de contar o game “Pule o Muro”. A grande diferença em relação a atividade anterior, se justifica pelo fato de que agora os alunos não vão apenas apresentar um final alternativo, mas, na verdade, criar uma nova trama.

Apresentei-lhes a seguinte tarefa: *“I. Nas últimas duas semanas, trabalhamos com o newsgame “Pule o Muro”. Dentre as principais atividades que realizamos sobre esse game, tivemos a oportunidade de jogá-lo, bem como de debater as diferentes ideologias que o cercam. Nesta tarefa, desenvolva um game no fazgame.com.br com base nas seguintes orientações: Conte a história de um (a) personagem que está insatisfeito com sua vida em determinado lugar e que sonha fugir. Para que essa história seja contada ao longo do game, os diálogos dos personagens, as cenas, e as fases devem contextualizar ao jogador os motivos que explicam o desejo da fuga. Esses mesmos elementos devem também justificar o que há de positivo no local em que o personagem está interessado em migrar. Além das imagens disponibilizadas pelo fazgame, você deverá fazer o upload de novos cenários, objetos, e objetos do cenário para tornar o seu game mais autêntico.”*

Com essa maior contextualização na criação da atividade, os alunos demonstraram mais atenção e motivação, se comparado com o módulo anterior, onde o grau de exigência era menor. Pelo fato de os alunos demonstrarem uma maior proximidade com o fazgame.com.br, acreditei que seria possível a exigência de jogos mais elaborados, pois, além disso, os indícios do desenvolvimento da dimensão crítica do letramento seriam mais facilmente identificados.

Cerca de trinta minutos após o início da atividade, o sinal da internet caiu e acabou impossibilitando que os alunos continuassem criando seus jogos. As atividades ficaram interrompidas cerca de mais quinze minutos. Enquanto isso, solicitei que os alunos se dirigissem ao intervalo, uma vez que mais nada poderia ser feito.

No retorno para a aula, o sinal de internet já estava reestabelecido, entretanto, os alunos sentiram um pouco de dificuldade para voltar a se concentrar. Não apenas por ser o retorno do recreio, mas também por terem se afastado por um período razoável do site de criação de jogos.

Quando senti que a turma estava conseguindo se concentrar mais uma vez, houve um novo problema técnico que impossibilitou o andamento da aula. Dessa vez, a energia elétrica teve uma queda e, conseqüentemente, as atividades mais uma vez não puderam ser realizadas. A queda de energia levou aproximadamente cinco minutos, porém foi o suficiente para mais uma vez interromper o fluxo das atividades no site fazgame.com.br.

Embora faltasse pouco tempo para o término da aula, insisti que os alunos ocupassem aquele período disponível para criarem seus próprios jogos. Após essa insistência, entrei com os alunos no seguinte acordo: os alunos poderiam continuar a criação dos jogos na próxima aula, entretanto, o tempo destinado seria curto e eu não me responsabilizaria por eventuais problemas de ordem técnica (queda de luz ou internet). Portanto, a melhor alternativa seria vir de casa com o máximo possível do jogo criado para que ninguém tivesse o risco de ficar sem a nota por essa atividade.

9.1.6. Módulo II – Etapa III – 29/06/2018

A aula do dia 29 de junho foi iniciada com as atividades de criação de games que estavam programadas para serem finalizadas na semana anterior, mas que, devido aos problemas técnicos como queda de internet e de luz naquele momento, não puderam ser concluídas. Portanto, sugeri que os alunos se empenhassem em realizar o máximo possível das tarefas em casa, pois o tempo extra disponibilizado para sua conclusão não passaria de um período.

Do total de 18 alunos, apenas cinco produziram o game em casa, sem ocupar o período de casa. Os demais alunos ocuparam o período de 50 minutos para finalizar a produção de seus games, bem como para sanar possíveis dúvidas sobre algum detalhe específico em seu processo de criação.

Após eu ter disponibilizado esse período extra para os alunos concluírem suas atividades, solicitei-lhes que respondessem a um questionário composto por questões pertencentes ao “nível criativo-transformativo” de Ada e Campoy (1998). Nessas perguntas, busquei questioná-los sobre em que medida seus games foram capazes de apresentar indícios da dimensão crítica do letramento, a partir de uma postura transformadora.

Com a resposta desse questionário, os alunos finalizaram todas as atividades do módulo referente às atividades em redesign em games que se enquadram na categoria de “newsgames” ou “serious games”. Infelizmente, não pude iniciar o outro módulo destinado aos games produzidos essencialmente para fins de entretenimento, pois os alunos teriam pela apenas mais duas aulas. A primeira dessas aulas seria em período reduzido devido à adaptação feita ao horário do jogo da seleção brasileira de futebol válido pela copa do mundo. A segunda aula, como indicado pelo professor da disciplina, seria destinada exclusivamente para entrega das notas dos alunos.

Como consequência desse cenário, decidi utilizar os outros dois períodos para fazer uma atividade alternativa que, além de me oferecer outros possíveis indícios da dimensão crítica do letramento em videogames, poderia também indicar-me possíveis games a serem trabalhados com os alunos no próximo módulo. Solicitei-lhes a seguinte atividade:

“Acesse o site www.clickjogos.com.br e escolha até três games que você gostaria de trabalhar nas próximas aulas:

II. Com base no(s) game(s) escolhido(s), escreva um texto dissertativo-argumentativo explicando os principais motivos que justificam sua(s) preferência(s). Ao longo do texto, você deve apontar os seguintes aspectos:

- 1) O nome do(s) game(s);*
- 2) Os elementos que chamaram sua atenção de forma positiva;*
- 3) Os elementos que chamaram sua atenção de forma negativa;*
- 4) O(s) tipo(s) de atividade(s) que você gostaria de realizar ao longo das próximas aulas.”*

Enquanto preparava essa atividade, eu estava muito curioso não apenas para saber quais seriam os jogos escolhidos, mas também, principalmente, em identificar quais parâmetros cada aluno seguiria para legitimar (ou não) tais games enquanto possíveis recursos para as próximas aulas. Infelizmente, um outro problema técnico apareceu como uma nova barreira para a produção dessas atividades. Os computadores estavam bloqueados para a instalação do programa “flash”, o qual é o responsável pela maior parte dos jogos rodarem. Diante dessa impossibilidade tecnológica, as minhas dificuldades em identificar os indícios da dimensão crítica do letramento foram ainda maiores, pois os alunos não estavam escolhendo os jogos com base em suas preferências, mas, na verdade, com base nas possibilidades de acesso.

Percebi que as dificuldades de acesso ao site contribuíram negativamente para a concentração dos alunos em sala de aula, pois percebi que as interações que, inicialmente eram voltadas para discutir quais jogos eram ou não possíveis de acesso, acabaram se transformando em conversas paralelas não voltadas a aula. Com isso, em determinados momentos, acreditei que estaria inviabilizado de dar aula naquele momento, ainda que, eu estivesse percebendo apenas que os jogos discutidos pela turma estavam ligados as suas preferências prévias enquanto jogadores e não com base nos conhecimentos desenvolvidos enquanto “designers” ao longo do presente curso.

Ao término da aula, restando apenas 40 minutos para que a mesma fosse finalizada, consegui a liberação para que os arquivos em flash fossem baixados e, assim, os alunos pudessem escolher os jogos com base em suas preferências e não nas possibilidades de acesso. No momento que todos conseguiram essa liberação, a atividade, finalmente, apresentou alguma fluência. A turma, em sua integralidade, realizou a tarefa proposta, informando, assim, os jogos que

gostaria de trabalhar nas próximas aulas. Paradoxalmente, o silêncio decorrente do foco da turma em concluir a tarefa em pouco tempo acabou dificultando a percepção de determinados indícios da dimensão crítica do letramento, fazendo com que essa tarefa passasse a ser feita a partir da análise da atividade realizada pela turma.

9.1.7. Módulo III – Etapa I – 02/08/2018

Após o período de férias de duas semanas, retornamos para as aulas. Em princípio, a única diferença seria o horário das aulas, pois, a partir de agora, os encontros seriam nas quintas e não mais nas sextas-feiras. As aulas continuariam sendo no período da tarde e nenhum aluno entrou ou saiu da turma em relação ao grupo do início do ano.

De imediato, juntamente com o professor responsável pela disciplina, dizemos aos alunos que eu continuaria por mais um período ao longo do trimestre. Além disso, o professor deixou claro que, após minha saída, os alunos passariam a ter aulas no laboratório de hardware, como forma de trabalhar outras determinadas competências requeridas pelo currículo do curso técnico em informática da instituição em que faziam parte.

No que diz respeito propriamente ao início da aula, informei que as atividades continuariam bastante semelhantes, se comparado ao período anterior. Porém, para contextualizar de forma mais adequada a aula daquele dia, iniciei de uma forma diferente. Perguntei se os alunos conheciam um game “Mortal Kombat”, o qual é considerado como um grande clássico dos videogames. As respostas da maior parte da turma foram positivas e vieram somadas de um grande número de comentários, os quais eram evidenciavam de forma muito clara a empolgação, a curiosidade e o apreço de cada um sobre o clássico “Mortal Kombat”.

Após gerar uma nítida curiosidade nos alunos, perguntei-lhes os nomes dos principais personagens do game original. Como respostas, eles responderam de forma correta os nomes “Sub-Zero, Kung Lao, Sonia, etc”. Após essa questão inicial, perguntei-lhes, então, se já tinham pensado alguma vez em jogar um jogo naqueles moldes em que os lutadores fossem, por exemplo, Stephen Hawking e Charles Darwin. Todos alunos levaram essa questão como se fosse uma grande brincadeira.

Feita essa contextualização, indiquei o link que os alunos deveriam acessar para jogar o game apresentado anteriormente. Os alunos realizaram esse acesso, e após uma certa demora para o início do game devido aos problemas de lentidão com a internet, começaram a jogar. Permiti que eles jogassem o game em questão pelo período aproximado de uma hora a contar do momento em que o carregamento do game tivesse sido consumado.

Enquanto jogavam o game *Science Kombat*, os alunos enfrentaram certos problemas de ordem técnica. Em alguns momentos, devido ao grande número de conexões no mesmo site em um único laboratório, os alunos enfrentaram problemas em jogar este jogo.

Embora tenham enfrentado esses problemas, os alunos demonstraram muito interesse em jogar o *Science Kombat*. Um dos principais motivos que explicam essa escolha foi a adrenalina gerada pelo game. Dois alunos, por exemplo, passaram grande parte do tempo envolvidos na tentativa de “virar” o jogo.

Além disso, percebi a progressiva extensão dos *gameplays* de cada aluno, principalmente, no que diz respeito a percepção de cada um sobre algumas possibilidades oferecidas pelo game em realizar certas tarefas que, em um primeiro momento, não haviam sido identificadas.

Ao perguntar aos alunos sobre os reais critérios que explicariam a presença ou ausência de determinados personagens, uma aluna afirmou que o jogo escolheu os personagens mais importantes. Isto é, essa aluna deixa claro que os personagens presentes no jogo são aqueles que realmente contribuíram cientificamente com o avanço da humanidade. Nesse momento, indago-lhes, então, sobre o que pode ser entendido como ciência. Todas as respostas dadas pelos alunos refletem, de alguma forma, a noção de que a ciência, na opinião deles, está ligada ao avanço e o progresso. Entretanto, eles ficam bastante receosos ao lançarem seus posicionamentos quando lhes pergunto quais cientistas acabaram sendo ocultos.

Essa nova questão teve o objetivo de problematizar uma visão mainstream sobre ciência que, tradicionalmente, confere o papel a determinadas áreas como mais “científicas” do que outras. Discuti, então com os alunos, se os filósofos Platão e Aristóteles poderiam ser considerados como cientistas. Embora as respostas iniciais fossem negativas, procurei problematizar como que

a ciência no âmbito das humanas deve ser identificada, bem como alertei que seu real impacto para a sociedade pode tão importante ou até mais do que áreas tradicionalmente vistas como mais “científicas” que estão denotadas no game através da representatividade de determinados personagens.

Os alunos terminaram de jogar o game Science Kombat, foram para o recreio e, na volta do intervalo, realizamos uma breve discussão sobre as impressões iniciais de cada um, relacionadas ao game que acabara de jogar. Indaguei sobre as outras possíveis interpretações a serem realizadas sobre uma “luta” entre cientistas. Nesse momento, outro aluno, falou que o jogo poderia representar uma espécie de “duelo de teorias”, uma vez que, segundo ele, o fato de que cada jogador lançaria poderes relacionados a sua área de conhecimento poderia refletir uma luta do potencial entre diferentes saberes.

Por fim, antes de solicitar que os alunos respondessem ao questionário, o certo aluno afirmara que um jogo como aqueles não poderia ser alterado, caso fôssemos nos basear nas funcionalidades oferecidas pelo site de criação de jogos fazgame.com.br. Um dos pontos levantados a partir dessa questão trazida pelo referido aluno foi a possibilidade de enfrentar outros personagens ou, até mesmo de, ao invés de enfrentar “Deus” na última batalha, os jogadores poderiam realizar um enfrentamento com algum outro personagem.

Após essa breve discussão, solicitei que respondessem a dois questionários, sendo que cada um era composto por um dos níveis do método do Diálogo Criativo, de Ada e Campoy (1998). Especificamente, o primeiro questionário era composto por questões do nível pessoal-interpretativo e o segundo pelo nível descritivo.

No fechamento da aula, compartilhamos as principais características em comum sobre as respostas recém apresentadas. Dentre essas respostas, chamou a atenção acima de tudo o entendimento dos alunos sobre o que deveríamos considerar como ciência, bem como os critérios a serem adotados para qualificarmos os personagens dos jogos como cientistas.

Por fim, sugeri que os alunos fossem para a casa pensando na possibilidade de responder a seguinte pergunta: “Como seria possível modificar um game como esse?”. Essa questão levantada no início da aula fez com que os alunos criassem várias indagações pessoais. Certo aluno, por exemplo, em

vários momentos chegou a levantar a possibilidade de alterar os algoritmos do jogo.

Deixando claro que os alunos deveriam ir para a casa pensando em como alterar esse game, encerrei a aula. Percebi que essa questão poderia gerar um certo desconforto aos alunos, entretanto isso seria necessário para que pudéssemos começar a pensar na segunda etapa do redesign de games: a modificação.

9.1.8. Módulo III – Etapa II – 09/08/2018

Em um primeiro momento da aula, lembrei os alunos da seguinte questão que servira como ponto de discussão nos momentos finais da aula passada: “Como seria possível modificar um game como o “Science Kombat”? Após ter feito essa lembrança, os alunos começaram a falar sobre o que consideram como “teorias” elaboradas por cada um dos personagens presentes no game em questão.

Passei, então, a questionar individualmente os alunos que demonstravam um maior interesse na discussão. Nesses questionamentos, procurei inicialmente a tratar sobre o que mais interessava cada um dos alunos em relação aos personagens escolhidos.

Uma aluna destacou sua preferência por Pitágoras, pois foi a partir desse personagem que ela conseguiu obter sucesso no game. Além dela, outro aluno, igualmente, destacou que sua opção foi esse personagem, mas, ao invés de debater possíveis influências no tocante ao (in)sucesso no game, o aluno apresentou uma discussão sobre a importância de Pitágoras para a ciência.

Percebi que os alunos que participaram da discussão inicial se motivaram a buscar outras informações sobre cada personagem. Um dos alunos, por exemplo, após se posicionar sobre sua preferência em relação à Pitágoras, abriu o site youtube.com para buscar informações sobre a teoria de Eistein. Enquanto isso, outra aluna, por outro lado, estava a auxiliar seu colega Alexandre com aspectos operacionais do game.

Depois, ao solicitar que a tarefa de modificar o game a partir das funcionalidades do fazgame.com.br fosse desenvolvida, a turma foi tomada, em poucos momentos, por um grande silêncio. Esse mesmo silêncio foi interrompido, abruptamente, quando o um aluno fala a seguinte frase: “seria mais

fácil propor alguma modificação nesse jogo se o fazgame.com.br oferecesse mais coisas pra gente fazer”.

9.1.9. Módulo III – Etapa III – 16/08/2018

No último dia de coleta de dados, minha chegada no instituto federal foi acompanhada por uma sensação muito complexa de ser descrita. Essa sensação não representava apenas a confiança de um dever que estava sendo cumprido, mas um sentimento de gratidão muito grande a todos os que possibilitaram que os dados fossem gerados.

Ao iniciar a aula, os alunos já previam que a atividade do dia consistiria em propor um novo game, tendo como base algumas características do newsgame *Science Kombat*. Quando a atividade iniciou, o silêncio tomou conta da sala de aula. Particularmente, em um primeiro momento, considerei aquele silêncio como algo positivo, pois acreditava que não havia nenhuma dificuldade de ordem operacional para jogar ou criar games.

Mais tarde, passei a repensar que aquele silêncio, pois ele poderia ser algo negativo. Isto é, passei a acreditar que aquele silêncio poderia ser um sinal ruim, pois como eu poderia analisar a dimensão crítica do letramento em games em um contexto tão silencioso? Essa era, possivelmente, meu principal temor ao longo do processo de coleta de dados.

No meio das atividades, uma aluna fala em alto tom no meio dos demais: “Vou criar uma luta de teorias”. Achei aquele comentário bastante pertinente e resolvi tentar questionar a genealogia daquele posicionamento. Ao indagar um pouco mais sobre esse questionamento, percebi que a menina se sentiu envergonhada. Provavelmente, o motivo dessa ligação estava ligado ao medo referente ao que os colegas iam achar sobre a criação do seu game.

Depois dessa frase, nenhum outro aluno disse algo que poderia ser utilizado como dado para o presente estudo. Os comentários, de modo geral, orbitavam a respeito de assuntos cotidianos comuns ao contexto da turma, até mesmo a certos acontecimentos esportivos.

Por fim, os alunos responderam as questões apresentadas cuja formulação se deu com base no nível criativo-transformativo do diálogo criativo de Ada e Campoy (1998). Após essas perguntas, informei que minha atuação como pesquisador externo junto a turma estava se encerrando e os agradei por

toda dedicação e disponibilidade ao longo do período que o trabalho foi realizado.

9.2. Questionários aplicados

Nesta seção, são apresentados os questionários aplicados a cada um dos sujeitos de pesquisa ao longo do período referente à geração de dados. Cada questionário foi desenvolvido com base em um dos níveis do diálogo criativo – proposta desenvolvida por Ada e Campoy (1998) – a saber: 1) Descritivo. 2) Pessoal-interpretativo. 3) Crítico. 4) Criativo-Transformativo.

As perguntas apresentadas na **etapa I** foram elaboradas com base nos níveis descritivo e pessoal-interpretativo do diálogo criativo. As perguntas apresentadas na **etapa II** foram elaboradas com base no nível crítico. As perguntas apresentadas na etapa II foram elaboradas com base no nível crítico. As perguntas apresentadas na **etapa III** foram elaboradas com base no nível criativo-transformativo.

9.2.1. Questionários aplicados a Maicon

9.2.1.1. Módulo I – Etapa I – 04/05/2018

9.2.1.1.1. Questionário I

Questionário I

1) Como você descreveria o enredo do jogo?

Uma ~~reflexão~~ reflexão de que o bem gera o bem e o mal gera o mal. Isso acontece na nossa realidade por mais espantoso.

2) Destaque os principais aspectos do jogo que lhe chamaram a atenção tanto positivamente quanto negativamente.

Não há certamente pontos positivos ou negativos, mas o principal aspecto notável seria de que enquanto mais se atira bombas há mais morte e se "criam" mais terroristas, e enquanto menos se atira, quando não há bombas mais a paz é implantada.

9.2.1.1.2. Questionário II

Questionário II

1) Na sua opinião, qual é o principal assunto abordado no jogo?

O terrorismo, não há exatamente como vencer o jogo através de tiros pois depois de mais e mais tiros a alveia estará destruída e com muitas terroristas.

2) Você já teve contato com algum americano ou com algum muçulmano? Caso a resposta seja positiva, fale um pouco a respeito dessa experiência.

Nunca tive.

3) Você consegue relacionar alguma experiência prévia com a temática do jogo? Qual?

Nunca estive na Síria, mas sem dúvidas é uma realidade muito próxima ao jogo.

9.2.1.2. Módulo I – Etapa II – 11/05/2018

- 1) Como você descreveria as principais alterações realizadas?
- 2) Com o novo enredo, você acredita que algum tipo de personagem passa a assumir papel privilegiado?
- 3) Com o novo enredo, você acredita que algum tipo de personagem passa a ser prejudicado?
- 4) Na sua opinião, se algum estadunidense fosse modificar esse jogo, quais seriam as principais alterações?
- 5) Na sua opinião, se algum muçulmano fosse modificar esse jogo, quais seriam as principais alterações?

- 1) Alterações para se pensar na realidade, alterações que entraram bem no contexto do "September 11th".
- 2) Sim, a irmã de Ahmaori que se tornou a "salvadora" de seu irmão e o tira da via que ele quer entrar.
- 3) Sim, Ahmaori pois ele que está pensando bastante "acorda" para realidade e é prejudicado quanto a seus planos de ser terrorista.
- 4) Antes na época em que os ~~USA~~ EUA pregavam a paz, no tempo de Barack Obama tenho certeza de que se houvesse alterações seriam alterações no tipo que fiz, pregando o fim das guerras. Porém nos dias de hoje com o governo "rebelde" de TRUMP eu não sei o que seria de Ahmaori e seu futuro também rebelde.
- 5) Talvez, implantações de mais e mais guerras ~~podem~~ eles viriam o jogo como uma oportunidade de implantar uma ideia de que guerra gera guerra sim!

9.2.1.3. Módulo I – Etapa III – 18/05/2018

1) Como você descreveria o enredo do game recém desenvolvido?

Apenas uma reflexão sobre o que está acontecendo na Síria.

2) Você buscou privilegiar algum personagem em especial?

Não, apenas uma mensagem foi passada.

3) Você buscou omitir algum personagem em especial?

Não, apenas uma mensagem foi passada.

4) Na sua opinião, há um público-alvo que se interessaria em jogar o seu game de forma especial? Por quê?

Todos.
Toda pessoa que "perder" 5 minutos de sua vida para pensar e refletir "ganhará" conhecimento sobre a realidade.

5) Na sua opinião, algum público em especial poderia se sentir ofendido com o seu game?

Não deveria, mas sempre existem pessoas assim.

6) Em que medida o seu game pode transmitir uma mensagem a todos aqueles que forem jogá-lo?

É só jogar, o jogo inteiro é uma mensagem que eu queria passar.

7) Faça uma crítica construtiva a um jogo criado pelo seu (sua) colega.

Todos devem ter feito jogos incríveis porém queria que algum deles fosse eu focasse em falar sobre realmente a realidade da Síria.

9.2.1.4. Módulo II – Etapa I – 15/06/2018

O sujeito de pesquisa não se fez presente nesse dia.

9.2.1.5. Módulo II – Etapa II – 22/06/2018

1) Como você descreveria a modificação feita no game *Pule o Muro*?

Um novo modo de "pular" o muro.

2) Com o novo enredo, você acredita que algum tipo de personagem passa a assumir um papel privilegiado?

Sim e não. A mesma personagem Karin tem esse privilégio.

3) Com o novo enredo, você acredita que algum tipo de personagem passa a ser prejudicado?

Um novo personagem criado se sacrifica pela sobrevivência de outros.

4) Na sua opinião, se alguma pessoa favorável ao regime comunista fosse modificar esse game, quais seriam as principais alterações? NÃO É A RESPOSTA.

faria algo com que o personagem principal ficasse no lado Oriental

favorável nenhuma, só no final onde se responde "não" e a personagem segue em um cenário da Alemanha Oriental.

5) Na sua opinião, se alguma pessoa contrária ao regime comunista fosse modificar esse game, quais seriam as principais alterações?

Deixaria ao mesmo jeito, deixando explícito a sua opinião pessoal.

9.2.1.6. Módulo II – Etapa III – 29/06/2018

1) Como você descreveria o enredo do game recém desenvolvido?

Um game com possibilidade de o jogador possuir escolhas o destino.

2) Você buscou privilegiar algum personagem em especial?

Não exatamente.

3) Você buscou omitir algum personagem em especial?

Sim

4) Na sua opinião, há um público-alvo que se interessaria em jogar o seu game de forma especial? Por quê?

Todos, não possui motivo, mas quanto mais jogarem melhor.

5) Na sua opinião, algum público em especial poderia se sentir ofendido com o seu game?

Não sei, talvez nenhum.

6) Em que medida o seu game pode transmitir uma mensagem a todos aqueles que forem jogá-lo?

—

9.2.1.7. Módulo III – Etapa I – 02/08/2018

1) Na sua opinião, há um personagem principal no game? Por quê?

Não, todos são importantes cientistas e inventores.

2) Na sua opinião, qual é o cientista mais forte do jogo? Por quê?

Hawking. Poder de se teletransportar por um buraco negro.

3) Você teve alguma dificuldade em jogar esse game? Faça um comentário sobre os pontos que você achou acessível e também sobre os pontos que você achou difícil.

Dificuldade nenhuma. O jogo ~~passa~~ passa até um "bug" se você fica indo para cima do adversário e apertando "E", o meu fica sem reação.

4) Se você tivesse que descrever o enredo deste game a um amigo, como você descreveria?

Jogo igual mortal kombat só que com cientistas em vez dos personagens normais. Jogo muito bem bolado.

9.2.1.8. Módulo III – Etapa II – 09/08/2018

- 1) Como você descreveria a modificação feita no game "Science Kombat"?

Não bem uma modificação e sim uma redefinição do que é o jogo, através de outro game.

- 2) Você acrescentou algum personagem novo? Fale sobre essa escolha.

Não. Não foi necessário.

- 3) Você excluiu algum personagem que fazia parte do enredo original? Fale sobre essa escolha.

Não. Mas apenas mostrei Mune, Tesla e Eistei (Sem contar que a história gira em torno de Hawking).

- 4) Na sua opinião, o quais são as grandes diferenças entre o jogo original e a alteração que você acabara de propor?

Não existem "grandes" diferenças.

- 5) Na sua opinião, considerando o momento político do país, como ficaria o game "Science Kombat", se algum cientista brasileiro da atualidade fosse propor uma alteração?

Bom para a visão que o país tem. Teriam olhos mais abertos para nós.

9.2.1.9. Módulo III – Etapa III – 16/08/2018

- 1) Como você descreveria o enredo do game recém desenvolvido? Destaque a principal inovação presente em seu design.

Faculdade de um cantor, o jogador deve seguir o que preferir para seguir "bem" na faculdade.

- 2) Você buscou privilegiar ou omitir algum personagem em especial? Por quê?

Privilegiar o personagem principal, Rafaela Moreira.

- 3) Na sua opinião, há um público-alvo que se interessaria em jogar o seu game de forma especial? Qual? Por quê?

Todos que quiserem jogar para o cantor ter uma visão mais ampla no seu gênero musical.

- 4) Na sua opinião, algum público em especial poderia se sentir ofendido com o seu game? Qual? Por quê?

Acho que nenhum.

- 5) Em que medida o seu game pode transmitir uma mensagem a todos aqueles que forem jogá-lo? Descreva essa mensagem.

Nenhuma mensagem em si, mas sim que o cantor escolhido não tem um privilégio dentro da música, não possui tantas visualizações quanto um cantor de sertanejo por exemplo.

9.2.2. Questionários aplicados a Marcelo

9.2.2.1. Módulo I – Etapa I – 04/05/2018

O sujeito de pesquisa não se fez presente nesse dia.

9.2.2.2. Módulo I – Etapa II – 11/05/2018

- 1) Como você descreveria as principais alterações realizadas?
- 2) Com o novo enredo, você acredita que algum tipo de personagem passa a assumir papel privilegiado?
- 3) Com o novo enredo, você acredita que algum tipo de personagem passa a ser prejudicado?
- 4) Na sua opinião, se algum estadunidense fosse modificar esse jogo, quais seriam as principais alterações?
- 5) Na sua opinião, se algum muçulmano fosse modificar esse jogo, quais seriam as principais alterações?

- 1) As alterações foram feitas para que o final do jogo fosse de forma pacífica.
- 2) Todos os personagens foram privilegiados.
- 3) Nenhum personagem foi prejudicado.
- 4) Em um final trágico, tudo iria acabar em guerra.
- 5) Da mesma forma que um estadunidense, de iria acabar em guerra.

9.2.2.3. Módulo I – Etapa III – 18/05/2018

1) Como você descreveria o enredo do game recém desenvolvido?

Como uma história de conscientização de todos os usuários sobre o terrorismo

2) Você buscou privilegiar algum personagem em especial?

Nenhum personagem foi privilegiado

3) Você buscou omitir algum personagem em especial?

Nenhum personagem foi omitido.

4) Na sua opinião, há um público-alvo que se interessaria em jogar o seu game de forma especial? Por quê?

Todos poderiam jogar, pois o jogo retrata um posicionamento sobre o terrorismo

5) Na sua opinião, algum público em especial poderia se sentir ofendido com o seu game?

Não, nenhum público.

6) Em que medida o seu game pode transmitir uma mensagem a todos aqueles que forem jogá-lo?

Nas escolas, todas elas transmitem maneiras pacíficas de interação.

7) Faça uma crítica construtiva a um jogo criado pelo seu (sua) colega.

Alguns são a história de uma pessoa apenas, centralizando um personagem e a sua interação

9.2.2.4. Módulo II – Etapa I – 15/06/2018

O sujeito de pesquisa não se fez presente nesse dia.

9.2.2.5. Módulo II – Etapa II – 22/06/2018

1) Como você descreveria a modificação feita no game Puê o Muro?

Como um final feliz, seguindo um final alternativo de permanecer deste lado do muro.

2) Com o novo enredo, você acredita que algum tipo de personagem passa a assumir um papel privilegiado?

A Karin passa a ter um papel principal nos acontecimentos.

3) Com o novo enredo, você acredita que algum tipo de personagem passa a ser prejudicado?

Não, todos permanecem "neutros", com exceção de Karin.

4) Na sua opinião, se alguma pessoa favorável ao regime comunista fosse modificar esse game, quais seriam as principais alterações?

Tentativas de mostrar o regime oposto como ruim, expondo apenas os lados bons deste regime.

5) Na sua opinião, se alguma pessoa contrária ao regime comunista fosse modificar esse game, quais seriam as principais alterações?

Tentativas de mostrar a triste vida deste lado do muro, mostrando os bons aspectos do regime oposto.

9.2.2.6. Módulo II – Etapa III – 29/06/2018

1) Na sua opinião, há um personagem principal no game? Por quê?

Não, todos os personagens são úteis e jogáveis.

2) Na sua opinião, qual é o cientista mais forte do jogo? Por quê?

Marie Curie, pelos "combos" mais simples

3) Você teve alguma dificuldade em jogar esse game? Faça um comentário sobre os pontos que você achou acessível e também sobre os pontos que você achou difícil.

Apenas pela dificuldade devido a força deles.

4) Se você tivesse que descrever o enredo deste game a um amigo, como você descreveria?

Se houvesse a possibilidade de referência: Mortal Kombat ou algum outro jogo de luta de mesmo tipo, seria uma ótima maneira de exemplificar, apenas trocando alguns os per.

9.2.2.7. Módulo III – Etapa I – 02/08/2018

1) Na sua opinião, há um personagem principal no game? Por quê?

Não, todos os personagens são úteis e jogáveis.

2) Na sua opinião, qual é o cientista mais forte do jogo? Por quê?

Marie Curie, pelos "combos" mais simples

3) Você teve alguma dificuldade em jogar esse game? Faça um comentário sobre os pontos que você achou acessível e também sobre os pontos que você achou difícil.

Apenas pela dificuldade devido a força deles.

4) Se você tivesse que descrever o enredo deste game a um amigo, como você descreveria?

Se houvesse a possibilidade de referenciar o Mortal Kombat ou algum outro jogo de luta de mesmo tipo, seria uma ótima maneira de exemplificar, apenas trocando alguns os personagens por cientistas e C.

9.2.2.8. Módulo III – Etapa II – 09/08/2018

1) Como você descreveria a modificação feita no game "Science Kombat"?

Com a adição de um contexto para a entrada de um dos personagens.

2) Você acrescentou algum personagem novo? Fale sobre essa escolha.

Não, adicionei um personagem, que mais tarde viria a se tornar o Tesla.

3) Você excluiu algum personagem que fazia parte do enredo original? Fale sobre essa escolha.

Sim, excluí vários para que toda a história entrasse em um contexto embasado.

4) Na sua opinião, o quais são as grandes diferenças entre o jogo original e a alteração que você acabara de propor?

Nessa alteração temos a história da seleção de um dos participantes do game. Não há

5) Na sua opinião, considerando o momento político do país, como ficaria o game "Science Kombat", se algum cientista brasileiro da atualidade fosse propor uma alteração?

Creio que ele traria inovações de ideias novas usados nos novos dias.

9.2.2.9. Módulo III – Etapa III – 16/08/2018

1) Como você descreveria o enredo do game recém desenvolvido? Destaque a principal inovação presente em seu design.

Como uma junção entre personagens do jogo de outros jogos e desenhos. Estes últimos como Professores.

2) Você buscou privilegiar ou omitir algum personagem em especial? Por quê?

Não, todos os personagens foram ~~uns~~ beneficiados.

3) Na sua opinião, há um público-alvo que se interessaria em jogar o seu game de forma especial? Qual? Por quê?

Sim, estudantes, sobretudo do ensino médio.

4) Na sua opinião, algum público em especial poderia se sentir ofendido com o seu game? Qual? Por quê?

Creio que não.

5) Em que medida o seu game pode transmitir uma mensagem a todos aqueles que forem jogá-lo? Descreva essa mensagem.

O game transmite a mensagem de que os Professores, como são de jogos e já conhecidos, receberam uma experiência e a transmitiram.

9.2.3. Questionários aplicados a Pedro

9.2.3.1. Módulo I – Etapa I – 04/05/2018

O sujeito de pesquisa não se fez presente nesse dia.

9.2.3.2. Módulo I – Etapa II – 11/05/2018

Questionário II

1) Na sua opinião, qual é o principal assunto abordado no jogo?

As tensões, os estados islâmico e a guerra no Irã

2) Você já teve contato com algum americano ou com algum muçulmano? Caso a resposta seja positiva, fale um pouco a respeito dessa experiência.

Não.

3) Você consegue relacionar alguma experiência prévia com a temática do jogo? Qual?

Não lembro.

9.2.3.3. Módulo I – Etapa III – 18/05/2018

- 1) Como você descreveria as principais alterações realizadas?
- 2) Com o novo enredo, você acredita que algum tipo de personagem passa a assumir papel privilegiado?
- 3) Com o novo enredo, você acredita que algum tipo de personagem passa a ser prejudicado?
- 4) Na sua opinião, se algum estadunidense fosse modificar esse jogo, quais seriam as principais alterações?
- 5) Na sua opinião, se algum muçulmano fosse modificar esse jogo, quais seriam as principais alterações?

1) Eu descreveria como o que acontece na realidade.
2) Jim, o Ahmed.
3) Jim, o Ahmed.
4) Leria a eliminação de todos os focos terroristas.
5) Leria a privação de poder acima de tudo, procurando acabar com o terrorismo de modo pacífico, tirando os estados unidos do território árabe.

9.2.3.4. Módulo II – Etapa I – 15/06/2018

O sujeito de pesquisa não se fez presente nesse dia

9.2.3.5. Módulo II – Etapa II – 22/06/2018

1) Como você descreveria a modificação feita no game *Pule o Muro*?

Eu diria importante, um pouco mais realista.

2) Com o novo enredo, você acredita que algum tipo de personagem passa a assumir um papel privilegiado?

A mulher seria o personagem principal.

3) Com o novo enredo, você acredita que algum tipo de personagem passa a ser prejudicado?

Sim, duas amigas do protagonista foram.

4) Na sua opinião, se alguma pessoa favorável ao regime comunista fosse modificar esse game, quais seriam as principais alterações?

Personagem do jogo melhoraria ficar no lado comunista explicando seu lado bem.

5) Na sua opinião, se alguma pessoa contrária ao regime comunista fosse modificar esse game, quais seriam as principais alterações?

Excluir o lado do lado comunista.

9.2.3.6. Módulo II – Etapa III – 29/06/2018

1) Como você descreveria o enredo do game recém desenvolvido?

Realista.

2) Você buscou privilegiar algum personagem em especial?

Sim; o principal.

3) Você buscou omitir algum personagem em especial?

Todos os personagens integram.

4) Na sua opinião, há um público-alvo que se interessaria em jogar o seu game de forma especial? Por quê?

Sim, as pessoas que viviam no lado ruim da vida, pois esse game viveu o que acontece no jogo.

5) Na sua opinião, algum público em especial poderia se sentir ofendido com o seu game?

Sim, pessoas que opinam o contrário.

6) Em que medida o seu game pode transmitir uma mensagem a todos aqueles que forem jogá-lo?

Bastante, pois no final duas personagens morrem.

9.2.3.7. Módulo III – Etapa I – 02/08/2018

1) Na sua opinião, há um personagem principal no game? Por quê?

Não, pois no início do jogo da pra escolher qualquer personagem, e também não tem história jogando.

2) Na sua opinião, qual é o cientista mais forte do jogo? Por quê?

Eu achei mais fácil jogar com o Charles Darwin.

3) Você teve alguma dificuldade em jogar esse game? Faça um comentário sobre os pontos que você achou acessível e também sobre os pontos que você ajudou difícil.

Não, o jogo é muito fácil de jogar, não sei nenhum ponto difícil.

4) Se você tivesse que descrever o enredo deste game a um amigo, como você descreveria?

Um jogo de luta do qual a habilidade de cada um deles é baseada no que cada cientista ajudou na humanidade.

9.2.3.8. Módulo III – Etapa II – 09/08/2018

1) Como você descreveria a modificação feita no game "Science Kombat"?

Adicionado.

2) Você acrescentou algum personagem novo? Fale sobre essa escolha.

Sim, um alien que visita a Terra e visita no tempo.

3) Você excluiu algum personagem que fazia parte do enredo original? Fale sobre essa escolha.

Não, não excluí um alien.

4) Na sua opinião, o quais são as grandes diferenças entre o jogo original e a alteração que você acabara de propor?

A inclusão de um alien.

5) Na sua opinião, considerando o momento político do país, como ficaria o game "Science Kombat", se algum cientista brasileiro da atualidade fosse propor uma alteração?

Não sei, não consigo enxergar brasileiro.

9.2.3.9. Módulo III – Etapa III – 16/08/2018

1) Como você descreveria o enredo do game recém desenvolvido? Destaque a principal inovação presente em seu design.

A presença do Alon mudou o jogo.

2) Você buscou privilegiar ou omitir algum personagem em especial? Por quê?

Sim, o Alon que virou funkêiro

3) Na sua opinião, há um público-alvo que se interessaria em jogar o seu game de forma especial? Qual? Por quê?

Sim, os jovens, pois a maioria não foi do Alon.

4) Na sua opinião, algum público em especial poderia se sentir ofendido com o seu game? Qual? Por quê?

Sim, quem não gosta do Alon

5) Em que medida o seu game pode transmitir uma mensagem a todos aqueles que forem jogá-lo? Descreva essa mensagem.

Que devemos aceitar as escolhas das pessoas.

9.3. Entrevistas realizadas

9.3.1. Entrevista realizada com Maicon

Vinícius de Oliveira: Começando a entrevista com o entrevistado número 1. Minha pergunta é a seguinte, minha primeira pergunta para iniciar a nossa discussão. Ahm tendo terminado hoje nosso curso de *design de games* eu te pergunto: em que medida esse curso fez com que tu passasse a olhar os jogos de outra forma, os jogos de vídeo *game* que fazem parte do teu cotidiano?

Maicon: Como os jogos que a gente estava tratando basicamente trabalhavam em cima de *news games* que eram os *games* de... que envolviam... são *games* diferentes, são os *news games*. E aí, eu acho que a gente começa visar... deixa eu tentar me explicar melhor dando um exemplo. Por exemplo, o último game que a gente trabalhou foi o game do... do *Science Kombat* que envolvia cientistas. Os cientistas éh... dentro de um jogo parecido com de luta, só que os cientistas tinham os poderes de... os poderes de acordo com as suas teorias. Bom, o que que ele estava tentando visar? Ele estava visando, no caso, os superpoderes das pessoas que no caso tinham certas influências na sociedade, na nossa sociedade. Então, éh, acho que esses *news games* que a gente trabalhou, passou acho que, passou para nós algum tipo de visão diferente, para a gente ter um olhar diferente sobre os jogos. E não só, sei lá, pensar em jogo, ser bem crítico e jogar jogo só por jogar. Acho que fez a gente parar para pensar o... quando a gente deve jogar e... jogar algum jogo e... poder prestar mais a atenção, não prestar mais a atenção, mas sim refletir mais sobre o que realmente os jogos estão querendo trazer.

Vinícius de Oliveira: Perfeito. E tu atribui além dos *news games* essa possibilidade de tentar identificar o que está por traz de cada um dos jogos, ou seja, o que os jogos realmente estão querendo trazer enquanto história? Tu atribui também essa nova visão a possibilidade de é... realizar atividades de modificação e de criação de outros jogos?

Maicon: É... eu acho que possibilita a gente a pensar mais, pensar sobre essa possibilidade porque faria a gente pensar mais ainda, porque dando um exemplo também do último jogo que a gente jogou do *Science Kombat* que a gente teve

que modificar. Foi um... foi uma grande tarefa né porque pelas circunstâncias que a gente tinha tudo, foi uma grande tarefa, mas todos da nossa turma conseguiram realizar essa tarefa. E acho que fez a gente pensar mais ainda porque além de a gente ter tido aquela reflexão no jogo, do que o jogo está tentando trazer, que mensagem o jogo está tentando trazer, a gente agora tinha que pensar mais ainda do que a gente tinha entendido do que o jogo estava tentando trazer e tentar trazer uma coisa a mais. Eu acho que é isso a modificação, acho que ela proporciona no, no... na gente.

Vinícius de Oliveira: Perfeito. E agora, pensando assim no caso, nós trabalhamos com modificação e criação sempre com base em *news games*. Se fosse teu jogo preferido. Me fala primeiramente o nome do teu jogo preferido e em segundo momento me fala, se tu tivesse que modificar os jogos e criar outros jogos com base no teu jogo preferido. Quais seriam as principais diferenças? Me fala sobre isso primeiramente.

Maicon: O...pode ser de qualquer tipo de...

Vinícius de Oliveira: Qualquer tipo de jogo.

Maicon: Qualquer tipo de jogo?! O meu preferido é o “*The last of us*” que é um jogo que ele é da plataforma, ele tem pra *ps4* e para... não, ele é exclusivo, ele só tem para *ps4* e para computador. Ele é um... eu gosto muito daquele jogo. Ele eu não teria como dizer que ele é o preferido porque tem outro muito parecido com ele, então eu vou citar os dois [VOZES INTERPOSTAS] que é o “*Life is strange*” que é um jogo... os dois são jogos assim, que eles trazem uma emoção maior a quem está jogando. Por exemplo, no “*The last*” eu vou dar um resumo bem rapidinho dele. Ele é um, ele é um jogo onde aconteceu um apocalipse na humanidade. Só que, tipo, não é um apocalipse zumbi. É, mas não é ao mesmo tempo. É uma doença só, tipo, sei lá, tipo aquela doença que estava acontecendo, a ebola. Ela, tipo, digamos que fosse uma coisa evoluída, mas não tem nada a ver com aquela, mas é uma coisa assim. É uma doença que foi, ela foi se evoluindo, evoluindo, evoluindo, chegou num ponto que acabou atacando toda a humanidade. E esse é o jogo. E... o outro é a mesma coisa, só que o outro

também... só que tipo, durante todo o jogo tem uma emoção por traz maior do jogo e o outro também... o *“Life is strange”* ele é um jogo só que ele traz muita emoção, só que ele é um jogo diferente, ele é, tipo é um jogo que bate na coisa da vida real, que ele tu tem, pode fazer as escolhas durante, tu é um, tu é o jogador, ele, o jogador principal ele é um jogador que tu faz as escolhas e de acordo com as tuas escolhas vai acontecendo certas coisas. Só que isso implica muito no fazer a gente pensar, algo assim.

Vinícius de Oliveira: E se tu tivesse que modificar esses jogos, ahm hoje, caso a tua função nesse momento fosse modificar um desses jogos. O que que tu modificaria neles e o que que do curso que a gente teve ao longo desses três meses foi o principal aspecto que te ajudou a repensar os jogos de vídeo game? Fala um pouco sobre isso, por favor.

Maicon: Eu acho que foi, principalmente aquele negócio da reflexão, que a gente tinha que parar para pensar o que a gente, o que o jogo estava tentando trazer para a gente. Eu acho que se eu fosse tentar mudar um dos dois jogos, eu faria a mesma coisa. Qualquer jogo que eu gosto muito acho que eu tentaria fazer a mesma coisa. Tentar ver se o jogo que eu gosto ele traz, está tentando trazer, falar alguma coisa, e é uma coisa que os dois jogos que eu gosto tentam trazer. Que um é, como fala sobre a doença e está retratando uma coisa da vida real que, sei lá, claro, nunca desejando, mas poderia acontecer né. A evolução de uma doença que depois acabou se alastrando por toda a humanidade. E ele... eu tentaria é... trazer, deixar mais forte se eu fosse mudar os dois jogos eu tentaria deixar mais forte esse ponto para as pessoas jogarem e entenderem mais rápido e interpretar mais, refletirem mais sobre, sobre o que que o jogo está retratando realmente. E foi isso que eu acho que o curso tentou trazer para a gente. Tentou e conseguiu que foi essa reflexão que a gente tinha em cima dos jogos, fazer a gente interpretar mais o que que a gente estava jogando.

Vinícius de Oliveira: Perfeito. Uma das questões discutidas ao longo do curso foi relacionada aos personagens, a questão de que determinados personagens em certos jogos ocupam certos papéis mais privilegiados enquanto outros eles não, eles ocupam um papel mais ingênuo, um papel mais escondido nessa trama

toda dos jogos. A minha pergunta agora é a seguinte: como que as atividades, tanto as atividades de modificação e criação quanto as discussões oferecidas, possibilitaram que vocês ahm passassem a perceber essas relações, essas questões de que determinados personagens estão mais latentes do que outros?

Maicon: A própria maneira de... eu vou voltar no assunto da reflexão, da interpretação, porque eu acho que a própria maneira que a gente vai parar para interpretar o jogo seria em base disso. Porque sempre ele retrata algum jogador... um jogador principal com um jogador, digamos é... como é que eu posso falar? Que é coadjuvante. Um jogador coadjuvante. E em cima disso eles faziam a interpretação como, por exemplo, deixa eu pensar em algum jogo que a gente já tenha jogado... por exemplo, o do “pule o muro”. Ele tinha a questão do jogador principal, homem e mulher e jogadores secundários que iam ajudando no desenvolvimento do jogo, no decorrer do jogo. Eu acho que o próprio jogo já fazia a gente com essa interpretação da mensagem que o jogo estava passando, ele já fazia a gente parar para pensar nos jogadores que estavam puxando mais o assunto para eles e os que ficavam só com jogadores secundários dando auxílio aos, no caso, principais.

Vinícius de Oliveira: Em que medida tu acredita que esse aspecto que tu acabou de falar, ele está presente na sociedade, de modo geral?

Maicon: Das pessoas ajudarem umas... ah, como que eu posso falar isso?

Vinícius de Oliveira: Pode te sentir bem à vontade.[VOZES INTERPOSTAS] Veja só, essa questão de que determinados personagens eles estão aí para ocupar papel principal outros mais coadjuvantes. Você falou a respeito da ajuda que determinados personagens vão servir como forma de alavancar outros, não é isso? Então assim, na sociedade de modo geral tu consegue perceber algum exemplo que pode fazer essa relação aí, entre os *games* e o que foi tratado nos *games* e o que tu consegue ver na sociedade? Se tu preferir não responder essa questão...

Maicon: Não, é que é uma questão meio... ela é bem difícil.

Vinícius de Oliveira: Ela é bem subjetiva.

Maicon: Ela é bem complexa de se responder, mas deixa eu tentar formular alguma coisa. O senhor estava falando do negócio de certas pessoas [incompreensível] pessoas no caso, alavancarem outras a algo mais superior, a serem mais, a terem foco superior? Como eu vejo na sociedade? Se isso existe?

Vinícius de Oliveira: É, como que tu consegue fazer uma relação entre sociedade e *games*, como que tu... há algum aspecto na sociedade de modo geral que tu consegue perceber que foi ahm levado para os *games*, nesse ponto?

Maicon: Tem. A própria maneira, tipo, o próprio... éh...vou dar o exemplo daquela hora que eu dei do *Science Kombat* que era um jogo que era retratado bem dizer a vida real em si. Por quê? Porque ele era o jogo aquele que tinha, por exemplo, Pitágoras, tinha o Stephen Hawking, tinha o Alan Turing, tinha esses caras, que são uns caras super inteligentes dentro da nossa sociedade. Eles só tinham, no jogo eles tinham superpoderes e esses superpoderes eram no caso suas teorias e suas... as coisas que eles tinham feito dentro da sociedade. E eu acho que é isso que implica na sociedade as, tipo, as pessoas serem, terem um papel mais principal dentro da mesma. Que no caso seria esse negócio de conhecimento. Por exemplo, o que fez aqueles caras estarem lá, no jogo, por exemplo? Foi o fato deles terem, por exemplo o Stephen Hawking, o Stephen Hawking foi um... ele era um físico teórico, que ele era aquele cara super inteligente lá, ele tinha várias teorias, uma das principais era aquela da criação do mundo e ele também tinha a dos buracos negros, dos buracos negros. E aí ele, isso implicou, a implicação dele estar no *game*, dele ser no caso, ele era, existem milhões de físicos teóricos no mundo. A questão dele estar lá foi esse negócio dele conhecer mais, do saber dele eu acho que implica essa mesma coisa na sociedade, das pessoas terem um papel diferente umas das outras e o saber faz elas terem um papel diferente na sociedade das outras.

Vinícius de Oliveira: Perfeito. Perfeito! Ahm encaminhando agora para a segunda parte, e a parte final da nossa entrevista. Vou te perguntar agora a respeito dos jogos, aqueles que tu modificou e daqueles que tu criou. Se tu

precisar a gente pode pausar a entrevista e fazer o teu *login* aqui e abrir os jogos tá, para a gente falar um pouquinho sobre eles. Eu queria saber, primeiro, tu te lembra bem a respeito dos principais motivos assim do... do enredo dos teus jogos, tantos dos modificados quanto dos criados? E se tu te lembra bem, ahm depois eu vou te fazer uma outra pergunta. Essas memórias são bem latentes aí na tua cabeça?

Maicon: Eu acho que se eu me lembrar de qual jogo acho que, acho que eu não preciso necessariamente ver, acho que eu, acho que eu consigo me lembrar de todos os jogos. Primeiro foi, se não me engano a primeira atividade que a gente fez foi...

Vinícius de Oliveira: Nós sempre fizemos atividades de modificar e de criar jogo. Primeiro foi uma atividade de modificar o *September 12th* e depois criamos um jogo com base nele. Depois, nós fomos para o “Pule o muro” com modificação.

Maicon: *September 12th* depois o “Pule o muro”...

Vinícius de Oliveira: E daí depois, por fim, o *Science Kombat*.

Maicon: É, foram três jogos! A gente criou depois...tal...

Vinícius de Oliveira: Então assim óh, sobre o primeiro jogo. Modificação: no caso, eu já propus de imediato uma modificação para vocês sobre o... já tendo carregado um enredo, no caso era o jogo “que tiro foi esse”. Eu iniciava e vocês continuavam e depois vocês criaram o próprio jogo. Eu queria saber sobre esse primeiro módulo, considerando o jogo “Doze de setembro”. Qual foi a tua principal motivação na hora de modificar os jogos e qual foi a tua principal motivação na hora de criar um novo jogo com base naquele “Doze de setembro”?

Maicon: No “Doze de setembro” eu acho que primeiro, acho que a motivação deu-se a mesma motivação deu na hora da criação do meu jogo que eu criei depois e na modificação também. Que foi a qual eu ter interpretado e refletido o

que que o jogo estava tentando trazer, que era o negócio das... do que que eram terroristas, na real o que eu refleti assim, o que que eram terroristas e o que eram pessoas boas. Porque era o que o jogo tentava trazer, que as bombas caíam representando 12 de setembro, as bombas caíam e pessoas que no caso estavam na rua, boas, as que não morreram, mas sofreram algum tipo de ataques terroristas e começavam também a atacar. Eu acho que veio a partir disso, a partir dessa reflexão de que pessoas boas também poderiam ser más. Era isso que o jogo, acho que era o principal fator que o jogo estava tentando trazer. Que pessoas boas também poderiam ser pessoas más, tudo nasce, o ódio nasce a partir da guerra, eu acho que era isso que o jogo estava tentando trazer. Eu acho que ele... ele me deu a mesma motivação de tentar criar algo para refletir em cima disso, em cima de que o ódio é... o ódio, ele é gerado a partir de uma guerra. Apesar de, tu pode ser uma pessoa de totalmente paz, terroristas hoje com certeza eles não são pessoas que eles escolheram estar ali, ninguém escolhe, ninguém escolhe! Alguma coisa lhes aconteceu para eles escolherem o caminho que escolheram. E eu acho que foi essa a principal motivação para o “Doze de setembro”.

Vinícius de Oliveira: E me diga uma coisa, tu acredita que essa mensagem de que o ódio gera ódio ela foi percebida no momento que tu jogou ou pelo momento em que tu teve a oportunidade de modificar e criar um novo jogo com base nesse?

Maicon: No momento em que eu joguei. No momento que eu joguei já pude perceber.

Vinícius de Oliveira: E conseguiu aprimorar ainda mais essa percepção no momento de modificar e de criar um novo jogo?

Maicon: Sim, sim, sim! Porque até porque a gente conseguiu fazer um, a gente tinha aquele negócio da garota e do... eu me lembro que o meu jogo, o meu jogo que eu criei foi o jogo que tinha dois irmãos aí o irmão... eles perdiam a mãe... ela... o garoto estava aprendendo a roubar. Eu criei um jogo assim, o garoto estava aprendendo a roubar. E aí... só que isso era errado aí a irmã dele, mais

velha, chegou para ele “ah, isso é errado, tu não pode fazer isso” fez ele devolver o urso, no caso, que era o item principal do jogo, que era devolver o urso para os garotos que ele tinha roubado e ele voltou para casa pedindo desculpa, falando que iria mudar [incompreensível]. Sei lá, ele estava super arrependido do que fez sabe, uma criança, criança não adolescente, digamos assim. E quando eles estão voltando eles recebem a notícia que os pais deles foram pegos por um ataque terrorista. O garoto cria mais ódio e aí que ele volta toda aquilo atrás, fala para a irmã dele que... que ele estava certo, que ele estava certo em acreditar no ódio, estava certo em roubar as pessoas, que as pessoas eram más, ele estava certo em acreditar que as pessoas não eram boas. Foi em cima disso que eu criei o meu jogo. Por isso eu acho que foi, eu só conseguir acho que ter essa ideia de ter essa é... ter bem essa ideia de criar dessa forma através de logo quando eu joguei o jogo. Quando eu joguei, captei a mensagem, comecei a interpretar bem o que o jogo estava tentando trazer eu já consegui criar o meu.

Vinícius de Oliveira: Huhum. Agora eu gostaria que tu falasse um pouquinho justamente sobre isso, sobre as principais motivações que tu teve para modificar determinados jogos e para criar os jogos com base nos outros dois módulos do “Pule o muro” e também do *Science Kombat*. Na modificação do jogo “Pule o muro” e na criação do “Pule o muro”, fala um pouquinho sobre o que te levou, qual foi a tua principal motivação a propor uma modificação igual aquela e uma criação igual aquela.

Maicon: A do “Pule o muro” eu não me lembro como que a gente modificou, mas eu acho que eu tenho uma leve recordação só não me lembro como que ficou toda a trama no final. Mas deixa eu falar um pouquinho sobre o *Science Kombat*. O *Science Kombat* como eu tinha falado, era o jogo aquele dos cientistas né, era o jogo do... do... das pessoas que tinham conhecimento [incompreensível] sociedade e isso implicou em um jogo mais, mais dinâmico que era o jogo do... bem dizer eles colocaram meio que um *street fighter* ou um “mortal combate” seria mais certo dizer só que com pessoas que eram, no caso, super cientistas, digamos assim. É... e o meu jogo, no caso, foi visando que ver alguém, alguém que fosse um pouco mais visto do que uma pessoa... não posso falar uma pessoa normal, mas alguém, por exemplo, no meu jogo foi um cantor. Eu peguei

e acabei escolhendo um cantor. É...peguei esse cantor e aí eu comecei, eu criei um jogo em base que o cantor se formava na faculdade, algo assim e mostrando que o cantor merecia mais, tipo, o cantor através da faculdade que ele fazia merecia mais reconhecimento e também mostrou a qualidade dele. E isso estava tentando passar da qualidade que cada pessoa tem. Entendeu? Que todo mundo tem qualidade. Isso foi a principal mensagem que eu tentei deixar passar no... no... na minha modificação do meu jogo do parecido com o *Science Kombat*. O do “Pule o muro” eu não me lembro nem o que eu fiz. Eu queria ver se dava pra mim entrar pra mim...

Vinícius de Oliveira: Perfeito, vamos pausar aqui...

Voltando então entrevista. Volto a perguntar a respeito da modificação do jogo “Pule o muro”. Ahm fala um pouquinho sobre ahm qual foi o teu objetivo, qual foi a tua principal motivação no momento de modificar o jogo “Pule o muro” e também de criar um novo jogo pensando nesse contexto todo.

Maicon: O jogo “Pule o muro” ele tinha aquela questão do... quando a Alemanha foi dividida entre Alemanha Oriental e Ocidental. Aí até tinha um lado, a gente estava no lado Oriental, se não me engano, era? Que era o lado do comunismo e... as pessoas naquele lado não estavam mais se contentando com o modo que viviam naquele lado. Por causa do, do, da, do modo em que a sociedade era implantada que era o comunismo. O modo de... como que eu posso dizer? O modo de...

Vinícius de Oliveira: De vida.

Maicon: É, o modo de vida que era implantado lá. Só que quando foi criado o muro e tal, foi criado na noite e eles não podiam mais passar, o lado oriental não podia ir para o lado ocidental e o ocidental não podia mais ir para o oriental. Nisso, famílias foram separadas, muita gente não tinha mais acesso a familiares. Familiares acho que foi o principal fator né, tipo, o irmão mora de um lado e um irmão mora do outro.

Vinícius de Oliveira: Sim, segundo o *game* sim.

Maicon: Segundo o *game* sim. E aí, quando eu fui criar o meu jogo era um jogo de... eu também criei um tipo muito igual com o “Pule o muro” só que eu destaquei mais a parte do modo de vida das pessoas e de como elas estavam vivendo dentro do... dentro do...

Vinícius de Oliveira: Daquele cenário.

Maicon: É, daquele cenário do comunismo e tal. E aí elas estavam, que não estavam contentes com aquilo e aí elas de qualquer jeito, só que a principal reflexão era, era refleti de como era modo de vida, como, como o modo de vida afeta na vida das pessoas a ponto de, por exemplo, aquele modo de viver estava afetando tanto elas que elas eram capazes de fazer plano de fuga e mesmo esses planos de fuga sabendo que lá quando tentava algum tipo de fuga era permitido as pessoas que estavam dar a fuga ser executadas. Elas tinham noção disso e é isso que eu acho que o jogo que eu fiz foi tentar refletir foi a que ponto o modo de viver dentro da sociedade ele afeta a vida das pessoas. As pessoas pensavam em... pensavam já em... faziam um plano para fugir e não pensavam [incompreensível] executá-lo mesmo sabendo que poderia haver se o plano não fosse executado com sucesso não tivesse êxito ele... isso levaria a morte das pessoas, né. E eu acho que foi isso que o jogo tentou retratar. O modo de viver, como o modo de viver das pessoas dentro da sociedade afeta nelas mesmas.

Vinícius de Oliveira: Isso no que diz respeito a modificação ou a criação?

Maicon: A criação do meu. A criação do meu. A criação do meu. Porque a modificação eu só tentei... eu não me lembro o que que eu fiz. Deixa eu ver o que que eu fiz na modificação. Na modificação eu só tentei criar um pouquinho, eu tentei aperfeiçoar um pouquinho mais daquele lado do jogo mesmo que o jogo aquele tinha umas duas escapadas. Conseguia escapar pelo rio ou... pela fábrica, algo assim.

Vinícius de Oliveira: É, exatamente, pelo balão.

Maicon: Pelo balão. E aí eu só tentei aprimorar um pouco mais a ideia de... eu tentei passar mais a mensagem mesmo. A mesma mensagem que eu passei no outro só que um pouquinho menos. No meu jogo sim que eu aprimorei bem que eu criei, tipo, eram várias pessoas tentando fugir da cidade. Eram várias pessoas tentando fugir de um lado para o outro, só que tipo assim óh, era, o jogo era baseado em uma que já tinha tentado fugir e deu errado. Só que ela conseguiu escapar e aí... só que ela escapou e todos os amigos dela quando ela tentou escapar morreram. Porque eles tentaram escapar a primeira vez e aí ela foi a única que sobreviveu dos que tentaram escapar. Ela conseguiu escapar no caso do escapamento. Porque ela estava tentando fugir né, ela estava tentando fugir e aí eles foram pegos, ela e os amigos, foram pegos e aí ela conseguiu fugir quando eles foram pegos. E aí eles... só que aí ela ficou isolada, sozinha, não tinha mais com quem passar porque o resto dos amigos dela também estavam do outro lado. Os únicos que ela tinha daquele lado que ela tinha feito estavam tudo daquele lado, o resto estava tudo do outro lado. E aí ela acabou ficando desse jeito. Só que aí ela descobre que um outro cara sobreviveu, estava baleado, mas sobreviveu e aí ela tenta fazer outro plano de fuga. Só que esse cara que morreu ele era um que tinha feito alguma coisa de mal para eles. Ela estava brava com ele. Ela tinha, ele no caso, digamos que ele tinha feito algo para ferrar com o plano deles. Ferrar com o plano deles na primeira vez. Foi ele que ferrou com o plano deles para dar errado. Foi por isso que eles foram pegos e ela estava brava com ele. E aí o jogo termina com ele sendo a isca, esse cara que tinha ferrado primeiro com o plano, ele sendo a isca para ela e os novos caras que queriam escapar. Nisso eles encontram um grupo de caras que também querem escapar. Ela se junta e esse cara se faz de isca. E aí ela, tipo, ela fica tipo, super mal porque ele se fez de isca porque no fundo no fundo ele era amigo dela.

Vinícius de Oliveira: Perfeito.

Maicon: E ele acaba morrendo para conseguir que os outros escapem.

Vinícius de Oliveira: Perfeito. Então no caso a tua modificação foi mais voltada ao contexto original, a tua modificação foram mais questões de ordem de cenário

e de enredo. Em compensação, no momento de criar tu procurou passar assim uma mensagem própria tua. Seria essa a diferença?

Maicon: Sim. Sim! A mensagem minha é que foi o negócio aquele, mesma coisa que eu falei, acho que o negócio de como o modo de viver das pessoas... porque eu acho que não foi, eu acho que o “Pule o muro” ele não tentou trazer bem essa mensagem. Claro, de um certo modo sim, mas de outro não. Eu acho que aí eu foquei nisso de mostrar de como a vida, aquela hora sim eu estava falando de sociedade éh... como a...a.. o modo de viver dentro da sociedade pode afetar na vida de uma pessoa.

Vinícius de Oliveira: Perfeito. E essa mesma pergunta eu vou te fazer a respeito do *Science Kombat*. Nós já falamos sobre *September 12th*, falamos sobre o “Pule o muro” e sobre o *Science Kombat* na modificação ou nós já falamos?

Maicon: Já falamos!

Vinícius de Oliveira: Já falamos, né. Então, está ok. Então agora vamos por fim, encerrando já a entrevista eu vou te pedir críticas, sugestões e elogios sobre esses três meses de curso. Pode ficar bastante à vontade para lançar algum desses três pontos, seja uma crítica, seja uma sugestão, seja um elogio quanto às aulas, quanto ao professor, quanto ao “Faz *game*” pode ficar à vontade nesse sentido para falar.

Maicon: Não vamos castigar né, não vamos castigar [RISOS] mas éh... digamos que não teria nenhuma crítica só que as vezes é... como que eu posso falar? É... em si não tem crítica, só eu acho que a gente poderia fazer, ter uma avaliação mais no módulo de criação de jogo porque ele é muito limitado. Isso só porque deu, a gente tinha uma... isso não é bem uma crítica né. Como a gente... a nossa ferramenta que a gente usava ela não era digamos o bastante. Não é bem uma crítica porque...

Vinícius de Oliveira: No caso, no “Faz *game*” as funcionalidades oferecidas pelo “Faz *game*” criaram algumas limitações?

Maicon: É, criaram algumas limitações. Não que a gente fosse criar um jogo, um super, hiper, mega jogo, mas tinha umas certas limitações que as vezes davam alguma... a gente tinha que pensar mais um pouco para criar mais alguma coisa porque se não essas limitações... Por exemplo, a troca de personagem principal, ele não, tu não pode, tu tem algumas... alguns é... só algumas disponibilidades de personagens principais e foi o que a gente teve que usar. Se não a tinha que colocar um objeto e... e...

Vinícius de Oliveira: Voltando a entrevista. Gostaria de te perguntar então o seguinte: as funcionalidades oferecidas pelo “Faz *game*” elas... elas criaram uma certa limitação...

Maicon: Não era bem uma crítica ao curso né. Por fim era um elogio ou crítica e tal, sugestões ao curso, mas era só o negócio de dizer que não tinha culpa né. Não é uma crítica é só um ressaltar que era a limitação que o “Faz *game*” dava para a gente.

Vinícius de Oliveira: E que...

Maicon: E consequentemente fazia...

Vinícius de Oliveira: Prejudicava o *game* final, a ideia do que tu gostaria realmente de fazer no *game* final?

Maicon: Sim. É... elogio eu acho que foi um curso muito bom que a gente parou mais para refletir, foi um negócio que eu bati bastante nas teclas, nos três jogos eu bati nas teclas de refleti sobre digamos... não é problemas, mas injúrias. Não é injúrias também, mas algum sinônimo de “problemas” ou injúrias que acontecem dentro da sociedade. Algo assim. Foi isso que eu bati na tecla. Isso é um grande elogio porque o curso me ajudou a abrir minha cabeça para pensar mais e ter uma cabeça mais ampla para pensar sobre respectivos assuntos.

Vinícius de Oliveira: Perfeito então. Agradeço ao entrevistado número 1 e aqui encerro a entrevista! Aqui.

9.3.2. Entrevista realizada com Marcelo

Vinícius de Oliveira: Começando a entrevista com o entrevistado número 2. A primeira pergunta que eu faço tá ligada aos resultados do curso. E nesse sentido eu gostaria de destacar um especial: como que o curso, nesses 3 meses de curso que a gente teve, como que eles foram... como que esse período foi capaz de te auxiliar a ver os jogos de videogame, de modo geral (sejam *Newsgames* ou não) com outra forma? Uma vez que tu teve possibilidade de trabalhar enquanto *gamer design*.

Marcelo: Bom assim óh, primeiramente os jogos eles ... como foi mostrado no curso, eles são feitos com um intuito de passar uma mensagem né, então, em primeira estância a gente jogou o jogo bem como ele é feito para usar as ferramentas dele, usar os utensílios, identificar alguns personagens, possíveis falhas, possíveis *bugs* né, possíveis erros. Mas depois nós jogamos de novo com uma análise de identificar a mensagem, qual foi à mensagem que foi passado do game? o que que o criador hum poderia ter mudado? o que que nós poderíamos ter mudado? Né, ou se fosse uma pessoa de outro... de uma outra instituição de outro digamos órgão, que fosse totalmente diferente de.... descontextualizado: como é que a pessoa iria mudar modificar o jogo? Né, então, mas tudo, sobretudo centrado na mensagem que o jogo passou. Era isso aí.

Vinícius de Oliveira: É, e, por exemplo, agora tu olha os... agora quando tu joga os teus jogos preferidos tu tenta então identificar a mensagem, certo?! E poderia dar um exemplo de algum dos teus jogos que tu costuma jogar aí? Como que tu passou a repensar especificamente a questão da mensagem que foi o que tu disse?

Marcelo: Ahm, eu tenho vários tipos de jogos, né. Jogo muitos tipos de jogos desde jogos que éh incitam a prática de esportes, como a... jogos mais digamos pesados assim como *grand of the auto 5*- o famoso GTA 5, né- que ele geralmente passa uma mensagem de um cara, digamos assim, vida boa né, como primeiro que teve, uns dos primeiros que teve aliás, o San Andreas. Ele passa uma mensagem de um cara tipo super vida boa que gostava da família e

tal e lá no final é tudo um final feliz , né. Ele tenta passar mensagem do que o cara teve que fazer e tal. E tentando sempre uma coisa que eu notei né, no jogo, que tentando sempre deixa esse personagem principal que é o Carl Johnson, como um herói, como uma pessoa que faz as coisas certas né, que nunca se volta contra amigos e tal. Só que ahm, dentro desse contexto do jogo que, o que eu percebi, que o diretor que o... enfim, que o criador do game tentou passar, eu percebi que tiveram algumas vezes que o Carl foi assim óh, extremamente agressivo, extremamente ahm.. digamos assim, de uma maneira totalmente distinta do que o diretor tentou passar, do que o criador do jogo tentou passar. Então a mensagem que fica no caso, é de um, de um personagem principal herói de uma pessoa boa, porém em certos pontos distintos, ele passou uma mensagem totalmente diferente com um personagem violento. Sendo assim, concluimos então que a... ele é uma pessoa certa, mas pra ele ser essa pessoa certa, esse personagem certo, ele tem que fazer algo totalmente errado, às vezes, para que ele possa se firmar como essa pessoa certa.

Vinícius de Oliveira: Perfeito. Ahm essa questão, essa análise que tu acaba de fazer sobre um jogo que faz parte do teu dia-a-dia que é o GTA 5, que tu gosta muito. Agora a próxima pergunta tá ligada mais diretamente ao curso. Como que as discussões feitas em aula, passa ahm... te auxiliaram a compreender essas mensagens, que é a compreensão das mensagens do jogo ou a problematização das mensagens do jogo: como que as discussões em sala de aula foram importantes nesse sentido?

Marcelo: Bom, as discussões sempre tiveram... sempre foram muito bem estruturadas, começamos por um ponto A e terminávamos num ponto B num ponto C, né. Então ahm, dentro desse contexto, a gente sempre começa analisando o primeiro ponto- que que é?-jogar o jogo por jogar: vamos joga ele pra ver o que tem nele, pra descobrir primeiro, analisar o game. Ahm depois passamos mas para uma análise mais teórica: quem são ahm digamos assim, personagens o que que.. como é que seria eles no nosso mundo, dentro da nossa rotina de vida, como é que eles agiriam se eles agiriam daquela maneira ou teriam que ser totalmente diferentes totalmente ahm um contexto totalmente diferente e isso daí ajuda também tanto pelo fato né, vou dizer o nome de outra

disciplina que é a nossa programação, que nós precisamos ter uma estrutura muito boa pra que o nosso programa dê certo né. Então isso daí já é uma coisa que nos ahm, nos faz lembrar tanto a programação quanto também jogos que nós jogamos e aplicamos esses podemos chamar de métodos, né, esses métodos ai pra tentar identificar mensagem que essa pessoa passa ao criar o jogo.

Vinícius de Oliveira: Huhum. E, então e... então assim óh, tu mencionou também a respeito das atividades feitas em sala de aula, basicamente foram dois tipos de atividades além das de... de jogar: ahm eu propus que vocês modificassem os jogos e criassem novos jogos, certo?! Minha pergunta é, em que medida a... as atividades de modificação e de criação dos jogos te auxiliaram na percepção dessas mensagens, desses discurso, dessas ideologias que estão por traz dos mesmos?

Marcelo: Ah, assim óh, quando cri... quando eu crio um jogo né, por exemplo um pós-game pode ser, eu tento modificar algo que eu não gostei na história, um jogo muito violento, digamos, não quero que esse jogo seja violento eu posso modifica e transforma em um final feliz. Então nós podemos assim óh, no jogo, tanto modificar, como também compartilhar com as outras pessoas no `` Faz Gaming `` tem essa.. essa como é que se diz? essa opção de compartilhar os jogos. Mas não saindo do... do contexto, não saindo da questão... não fugindo da questão ahm, quando a gente cria um jogo a gente cria no contexto do `` Faz Gaming `` mas dentro das limitações do `` Faz Gaming `` , o que torna totalmente variável a maneira de como que tu vai criar os personagens os objetos de cenário e tal. Ahm tendo então um contexto totalmente diferente como foi o do... da modificação do `` Science Combat `` né. Que foi um jogo que... era um jogo de luta de... mas com personagens totalmente distintos, totalmente fora de contexto, dentro daquela situação, dentro de uns jogos... dentro dos moldes de uns dos jogos que nós, o público né, da minha idade, no geral já conhece que é o `` Mortal Kombat ``. Então ahm, modificar games tanto que já existem, como criar novos jogos pra mostrar pros colegas, pra mostrar pra... para um público externo como eu mostrei, como jogos que eu criei pro público lá da minha família, do meu lar né, meus... meus amigos também da... da rua. Ahm então assim óh, eu acho que é de extrema importância criar e ajudou muito na hora de identificar alguns...

algumas mensagens que ficaram acho que meio vagas em alguns jogos que ahm o pessoal cria né, tem mensagens que as vezes eu tento passar só que nem sempre vai ficar implícita né, nem sempre tu vai entender direitinho totalmente a mensagem pra ti, que eu te passei com aquele jogo. Então, na hora que tu cria tu pode se pensar, tu se pega de uma maneira diferente de pensar. Você pensa como é que eu criaria o jogo se fosse né, se fosse eu criando aquele jogo como é que eu criaria, o que que eu modificaria, tudo que já disse lá no início. E é uma coisa que de acordo com esses métodos que nós aprendemos né, no ne.. durante esses três meses de curso nos ajuda muito.

Vinícius de Oliveira: Perfeito! Ahm uma das questões discutidas ao longo desses três meses, foi a questão dos personagens, alguns personagens eles... eles ocupam um papel mais principal em relação aos outros, um papel mais central, enquanto outros ocupam papéis mais periféricos. Ahm, a pergunta que eu que eu posso e fazer agora tá relacionada às discussões feitas e a... as atividades de modificação e de criação dos jogos. Como que a partir das discussões, das atividades de modificação, das atividades de criação, foi possível perceber que determinados personagens ocupam determinados papéis mais centrais enquanto outros ocupam papéis mais periféricos ou se na tua opinião não é essa distinção entre personagens principais e periféricos?

Marcelo: Ahm, tudo varia num game de acordo com a mensagem que o... a pessoa que elaborou quer passar. Se eu quero passar a mensagem de que uma pessoa é mais importante, um dos personagens é mais importante, ele vai ter um papel mais crucial no meu game, deixando outros personagens em segunda mão, em segunda instância né, em segundo plano. Bom, então assim óh, ahm de acordo com as discussões que nos fizemos ao longo dos três meses, percebe-se que são feitos alguns métodos, algumas maneiras de criar jogos, de criar games que deixam alguns personagens em segundo plano, como por exemplo, usar ele como ahm uma pessoa qualquer que passa na rua, fingir que está passando a pessoa na rua, um pedestre né, colocar também personagens animais, um cachorro que passa lá no fundo do cenário, e outros personagens que são os que realmente se relacionam com a história, os personagens que realmente... que são os personagens centrais que fazem a mensagem ser

passada de uma maneira digamos assim até mais interessante com essas pessoas, com esses personagens secundários. Então hum o papel desses personagens secundários também são personagens, eu considero eles como personagens, ahm de um jogo, embora eles não tenham nenhuma ação que seja feita diretamente com eles eu acho que sim, eles são bastante importantes.

Vinícius de Oliveira: Perfeito! Agora nós vamos falar individualmente sobre cada um dos jogos que tu produziu agora, seja os de modificação é ... ou melhor, os de modificação e criação em relação aos três módulos, ao módulo ``12 de setembro``, ao módulo do ``pule o muro`` e o módulo do ``science combat``. Eu te pergunto, tu gostaria de acessar o ``Faz Gaming`` pra lembrar os teus jogos ou tu... ou tu pode responder da... assim mesmo, sem precisar conferir o jogos, o que que tu prefere?

Marcelo: Não, não, eu posso falar sem conferir.

Vinícius de Oliveira: Perfeito, perfeito! Então vamos começar pelo módulo 1, o jogo ``Setempber Twelve``, modificação e criação do jogo: no momento em que tu foi modificar aquele jogo, no que que tu se baseou?

Marcelo: Ahm, eu me baseei, primeiramente meu primeiro ponto foi tornar aquele jogo ahm menos violento, porque ele passa uma mensagem relativamente bastante intensa, um jogo bastante forte que conta né essa história ai do... um dia após 11 de setembro, como seria digamos uma resposta, né?! Então, depois de eu entender o contexto que foi feito, eu me preocupei primeiramente em mudar o contexto, mudar o final porque com um final muito tenso, cheio de bombas, eu tentei coloca personagens como digamos uma pessoa daquele... daquele ahm...daquela cidade que estava sendo devastada, né, daquele local. E aí eu fiz uma...um término ali mais feliz, com sonho, como isso tudo sendo um sonho, ahm um final mais de filme mesmo, mais estudado como acontece muitas vezes nos filmes e desenhos etc., pra que tudo ... pra que não... não isso não acontecesse né, não acontecesse essa ahm... essa...esse término bastante forte, bastante intenso, evitando essa violência né, que aconteceu no jogo.

Vinícius de Oliveira: Perfeito. Ahm em relação a criação de um jogo do módulo 12 de setembro, gostaria que tu falasse um pouco sobre o processo de criação, ahm o que que tu buscou naquele momento?

Marcelo: Ahm como eu falei, primeiramente foi isso. Ahm, criar um final feliz já pensando, depois que eu pensei, eu posso dizer que eu comecei de traz pra frente, foi um processo inverso digamos, como é que eu poderia ter feito, eu pensei, em criar esse final, ah vai ser tudo um sonho, beleza. Aí criei os personagens, né, o personagem principal que foi uma menina, se não engano, e o seu irmãozinho. Ahm, passado isso, eu fui criando diálogos, né, para que o sonho dela se concretizasse, então, ahm eu criei ali que tinha o pipoqueiro que já... já estava modificado né, o pipoqueiro, ahm ela e os amigos dela que sumiram depois, as bombas que caíram no local, o irmãozinho dela que jogava vôlei e aí o contexto todo foi que ahm parecesse um sonho, indo para todos os locais da cidade, mostrando as devastações da cidade e tal, e pra mostrar que nem sempre tudo tem que acabar em um final triste que foi o twelve... september twelve.

Vinícius de Oliveira: Perfeito, perfeito! Agora nós vamos falar sobre ahm... sobre o módulo 2, módulo em que o jogo principal era o ``Pule o Muro``. Nas atividades de modificação: o que que tu propôs naquele momento relacionado a atividade de modificação?

Marcelo: Ahm, do september twelve?

Vinícius de Oliveira: Do pule o muro!

Marcelo: Ahm do pule o muro. Do pule o muro eu tentei mostrar um outro lado: como seria se ele ficasse do lado que ele estava do muro. Se seria algo... eu elaborei umas perguntas na minha cabeça, se seria realmente é importante ele pular o muro, ele passar pro outro lado ou se seria bom ele ficar e permanecer nesse lado, e quais seriam as consequências principalmente, se as consequência seriam boas, se teria ahm alguma coisa boa neste lado do muro

também ou se seriam só do...do outro lado do muro que eu teria coisas boas, porque na verdade é essa... esse ponto que a mensagem que o jogo nos quer passar, né. Ahm a mensagem do jogo é dizendo que o lado bom é outro lado né, não o lado comunista, o lado que ele está.

Vinícius de Oliveira: E essa mensagem tu conseguiu perceber, jogando, apenas jogando ou jogando e realizando atividades de modificação, criação, somadas a nossa discussão em sala de aula?

Marcelo: Não, com as atividades, com as atividades foi digamos assim, foi fundamental pra que eu concluísse, porque só jogando a gente pensa mas por que que a gente tem que ir pro outro lado? Né. Mas com as discussões nós chegamos à conclusão nós fundamentamos essa ideia de que nem sempre o outro lado é o certo, o correto, e nós desenvolvemos as questões: por que que nós não podemos ficar desse lado? Por que que este lado é ruim segundo a mensagem que o jogo nos passa? E também essas modificações que nós ahm tivemos que fazer né, que nos foi proposta.

Vinícius de Oliveira: Perfeito. E ainda sobre o módulo do jogo ``Pule o Muro``, ahm nós falamos sobre a modificação, agora vamos falar sobre a criação do jogo que tu elaboraste com base no *pule o muro*. Poderia falar um pouquinho sobre quais foram os teus principais objetivos no momento de...de propor essa...essa modificação... essa criação? Perdão.

Marcelo: Ahm o meu principal objetivo foi como eu tinha tido anteriormente, ahm mostrar os pontos positivos deste lado do muro e porque que eu deveria ir pro outro lado sendo que eu tenho uma vida deste lado do muro, me fazendo embasado nessas questões aí. Então, eu me preocupei em mostrar o personagem principal indo em diversos pontos e ele mesmo refletindo, conversando com outros personagens mas fundamentalmente ele mesmo refletindo que deste lado do muro nós também temos coisas boas, não é só no outro lado do muro.

Vinícius de Oliveira: Eu... então assim óh, vou te fazer uma pergunta: como que tu faria uma distinção entre o game que tu modificou e o game que tu criou?

Marcelo: Ahm como uma reflexão, porque o game nos passa a mensagem e é aquela. E no caso a minha mensagem com o game é que não necessariamente você precisa ir pro outro lado do muro.

Vinícius de Oliveira: Perfeito. Mas no caso tu criaste dois games, certo? Um referente a modificação e outro referente a criação. Como que tu éh... diferencia o da modificação e como em relação ao da criação?

Marcelo: Ahm o da modificação nós já tínhamos os parâmetros né ali, então, eu só fiz essa seguinte reflexão de ficar deste lado. Mas o da criação é uma coisa totalmente diferente, é você que vai criar né o jogo, desde o início. Então tu tem já peças, ahm tu já vai imaginando uma história, tu já tem digamos assim peças chaves, o personagem principal é fulano então beltrano vai... eu não me lembro o nome dos personagens, mas beltrano terá um papel mais secundário, e aí a gente vai criando, e aí a gente entra com histórias de outras pessoas, por exemplo, pra mim pular o muro eu tenho que fazer tal coisa, e pra mim fazer tal coisa eu tenho que tal coisa antes, e aí nós vamos contextualizando, nós vamos colando mais histórias e ele vai conhecendo outros personagens o que vai tornando o jogo bem mais interessante, até por causa dessa troca de cenários, né.

Vinícius de Oliveira: Perfeito. Ahm então assim, no caso da modificação seria um jogo mais ahm preso ao enredo original enquanto a criação seria um jogo mais autoral? Pelo entrevistador número 3.

Marcelo: Exatamente. Exatamente!

Vinícius de Oliveira: Ahm agora essa mesma pergunta eu vou te fazer em relação ao módulo 3. Ahm fala um pouquinho sobre a modificação do jogo do módulo 3, referente ao módulo do game `` Science Combat `` e um pouquinho da criação do jogo que tu realizou, começando pela modificação, por favor.

Marcelo: Ahm a modificação do Science Combat foi em usar personagens totalmente distintos né. Não, foi, desculpa, perdão, foi usar os personagens que já tinham em um contexto né. Então eu criei foi o `` Ainstein `` que eu usei se eu não estou enganado, não, foi o `` Sthepen Hawking `` , `` Sthepen Hawking `` que eu usei pra como se ele fosse uma... um veterano da faculdade e tinha um projeto pra fazer, então eu fiz uma história, elaborei uma história de perguntas e respostas onde ele ministrava quem entrava no projeto e quem saia em quem ahm digamos esse entre saí do projeto, era ele que ministrava, era ele que comandava digamos o projeto era ahm ele era o dono. Então nós temos um entrevistando e o Sthepen Hawking é o entrevistador e aí nos temos questões né, eu coloquei algumas questões com alternativas como se fosse questões relacionadas ao ENEM , não com tanta complexidade mas ali o jogador... tem ali os primeiros, as primeiras perguntas e repostas e embasado nisso, de acordo com cada pergunta e com cada resposta, você vai avançando no jogo, todas as perguntas tem né, se reposta (a) vai te um cenário totalmente diferente do que se ele responder com se a letra (b), então é um jogo totalmente dinâmico, diferentemente do... do segundo jogo que tinha personagens totalmente aleatórios.

Vinícius de Oliveira: Totalmente aleatórios, mais uma vez, na modificação tu estavas mais preso no enredo original e na criação, agora falando um pouquinho mais da criação, eram personagens aleatórios, pode falar um pouquinho mais sobre a criação? Por favor.

Marcelo: Sim. Na criação eu já usei ahm parâmetros totalmente diferentes né, eu pude ahm éh... usar mais da minha imaginação, mais da minha criatividade, e com... com base nisso eu peguei o `` Mario Bros `` e o `` Bob Esponja `` se não me engano, e coloquei eles como professores de uma universidade, e aí eu coloquei pra não sair tanto, não fugir tanto do último contexto, eu peguei uma menina, que era uma da.. ela e uma amiga que ministravam também um projeto, e aí é um jogo de perguntas e respostas também, porém, com perguntas e respostas dela e de outro grupo, eram como se fosse um grande debate.

Vinícius de Oliveira: E quais seriam as principais características da... da menina, das perguntas ahm trazidas pela menina e das perguntas trazidas pelos personagens masculinos, no caso, Mario Broz e o Bob Esponja?

Marcelo: O Mario Broz e o Bob Esponja eram professores da...da...da disciplina digamos assim, então eles tinham o papel fundamentalmente de verificar se você acertou a questão ou se você errou. Então o papel deles é muito importante porque eles vem como digamos assim, pessoas mais experientes, e eu peguei isso especialmente por eles... por eles serem personagens que a gente conhece mais facilmente né, por exemplo, nós falamos hoje em dia Bob Esponja maioria do pessoal conhece, ah eu sei aquela esponja tal e tal, no desenho, exatamente, e o Mario Broz também, por questões... ahm por isso ahm eu coloquei eles como professores, porque eles são digamos assim mais conhecidos e aí o papel vai ser bastante neles, por que ele são ahm digamos bastante aplaudidos, os jogos deles são bastante aplaudidos, e o desenho né no caso do Bob Esponja, eles são bastante ovacionados a maioria do pessoal gosta. Então eu coloquei isso porque a figura do professor na escola hoje é uma figura importante, uma figura de como é que se diz? experiência né, o professor não é professor por acaso, é porque ele tem uma experiência, ele carrega uma bagagem grande e é por isso que eu coloquei eles.

Vinícius de Oliveira: Tu acredita que a menina poderia ser melhor professora do que o Mario Broz e o Bob Esponja?

Marcelo: Por que não? Claro que poderia, todo mundo pode né, é isso, o importante é usar a criatividade!

Vinícius de Oliveira: Perfeito. Ahm agora por fim eu vou te sugerir, eu vou te solicitar ahm críticas, sugestões e elogios sobre o curso, sobre esses três meses de curso. Ahm tu pode te sentir bastante a vontade pra falar sobre o que tu... o que tu acha que seja em relação as críticas, seja sugestões pra... pra futuros cursos como esse ou...ou elogios caso tu...ahm considere válido, nesse caso.

Marcelo: Vamos deixar as críticas por último [riso], vamos começar pelos elogios. Ahm é uma coisa totalmente diferente do que nós estamos acostumado a ver nos dias de hoje. Porque a gente tem o objetivo de ir pra escola estudar, pra ver sei lá, matemática, português tal como é, uma coisa bastante rotineira, entra lá estuda e vai embora. Com essa ... essa matéria, essa... esses três meses de curso, nós tivemos assim, acho que muito mais ganhos né, por que a gente teve a oportunidade de fazer uma coisa que a gente nunca fez no ensino fundamental, que é jogar, nós íamos... tivemos... eu particularmente na minha escola tive curso de informática, porém a gente não podia jogar os jogos que tinham nas máquinas né, era só o que, era curso de digitação, de reconhecimento do sistema operacional, nada com jogos, nada haver com jogos e aí quebrou esse digamos esse paradigma de que ah a escola, o computador, é feito só pra ahm escrever, pra digitar, pra enfim, fazer as tarefas que geralmente se fazem em escritórios, né: mandar artigos e trabalhos, e a gente veio pra jogar, nós vínhamos especialmente pra jogar os novos jogos que eram propostos e modificá-los de acordo com as discussões que nós fazíamos, que eu acho que, digo de novo, né, fundamentais por que não? E até a gente ia pra casa... eu vários dias fui pra casa pensando 'ah eu posso modificar de tal maneira tal jogo' né ou então eu modifiquei de tal maneira mas eu acho que da outra maneira que ficaria mais certo, ficaria eu acho que eu passaria melhor a mensagem de tal maneira, e eu acho que isso que foi um dos pontos assim que óh, digamos assim deu um *up* no... na... no curso nesse, daí, o meu ponto de vista né. Agora vamos um pouquinho as críticas né, eu achei assim as aulas bastante cansativas né, bastante cansativas porque tínhamos alguns vídeos e as discussões realmente eram bastante um fala e aí o outro replica e aí o outro triplica. Eu gosto de... de... de aulas assim que tenham bastantes discussões, só que nem sempre os períodos se encaixam, eu gostaria que fosse pela manhã, né muito mais não pelo curso em si, mas pelo horário que não se encaixou, logo depois do almoço, e aí fica uma coisa mais... mais cansativa.

Vinícius de Oliveira: Você acredita que o que deixou mais cansativo foi a metodologia utilizada ou o período?

Marcelo: Ah o período, o período. A metodologia utilizada foi boa, realmente, jogávamos os jogos ali, e discutíamos e tínhamos as alterações, mas ahm principalmente o período. A metodologia foi boa sim! Eu acho que ainda uma sugestão ... o poderíamos adotar assim óh, uma metodologia diferente a cada dois dias troca, um dia nós vamos falar sobre jogos, outro dia nós vamos modificar os jogos, e outro dia nós vamos fazer alguma coisa diferente, eu não tenho aqui em mente algo que eu possa dizer agora. Mas não ficar sempre nessa discussão, não que seja ruim, eu achei fundamental, mas discutir sobre algumas coisas diferentes....

Vinícius de Oliveira: Diversificar?

Marcelo: Exatamente, exatamente! Diversificar, éh, expandir né, um leque de opções que nós possamos colocar nos jogos.

Vinícius de Oliveira: Huhum, perfeito! Mais alguma coisa sobre possíveis críticas, sugestões e elogios?

Marcelo: Não, acho que era isso né. Eu queria salientar que foi muito, já disse em várias vezes né, foi fundamental, gostei muito das discussões e eu acho que só tem a acrescentar, né.

Vinícius de Oliveira: Perfeito. Agradeço então ao entrevistado número 2, e aqui eu termino a entrevista.

9.3.3. Entrevista realizada com Pedro

Vinícius de Oliveira: Começando a entrevista com o entrevistado número 3. A primeira pergunta que eu faço é a seguinte: ahm, como... ao longo de todo o curso nós realizamos atividades, relacionadas a modificar e a criar jogos. Sendo que essas atividades elas sempre foram realizadas depois de cada um dos alunos, dentre os quais o entrevistado se enquadra, ter jogado aquele game inicialmente. Os games jogados foram: *September Twelve*, ahm *Pule o Muro* e por fim *Science kombat*. Minha pergunta, minha primeira pergunta é: ahm, qual que tu considera hoje, depois de ter passado por todo este tempo, a tua grande

diferença... qual é a diferença no que diz respeito a forma de tu ver os games, depois de tu ter tido a oportunidade de ter criado e modificado novos games, como tu vê isso?

Pedro: Como eu vejo? Éh, então, eu sempre joguei jogos né. De computador, inconsoli, tudo mais. E eu só via eles como meio de entretenimento mesmo, de passar o tempo e tal. E depois das aulas eu comecei a olhar com outros olhos para os jogos, né. Como...como será que esse cara pensou nisso? Como que o cara chegou neste personagem aqui (chegou na ideia do jogo e tal... chegou na ideia de toda mecânica dos controles de jogo)?

Vinícius de Oliveira: E...a.. me fala um pouco mais sobre isso considerando o teu jogo preferido. Ahm, não sei se... qual gênero que de...de... jogo de videogame tu tem como preferido? Gostaria de saber como que tu, oh, passou a identificar essas questões que tu acabou de falar? Em relação ao teu jogo preferido ou aqueles que tu tem uma... tem uma proximidade maior, não necessariamente aquele que seja o preferido.

Pedro: Sim! Jogo preferido é difícil de escolher, né. Tem tantos jogos bons aí, que eu já joguei e tal. Mas o jogo preferido é um que envolve bastante a história, que dá meio que uma vida aos personagens, sabe, com personalidade de cada um. E...como que era a pergunta mesmo? Desculpa! [RISO]

Vinícius de Oliveira: Não, e é justamente éh que eu gostaria de saber, o...como que tu passou, por exemplo, tu disse que não tem um jogo preferido, que teus jogos preferidos são aqueles relacionados a história, principalmente. E na primeira resposta tu falou ahm a respeito do... de que passou a identificar... passou a te questionar sobre como que poderia, os criadores dos jogos, chegarem a determinadas ideias. Então assim óh, escolhendo um jogo em especial, dos que tu mais joga, como que tu poderia fazer essa análise?

Pedro: Essa análise de como que o desenvolvedor pensou nele?

Vinícius de Oliveira: Isso!

Pedro: Ai, ele deve ter pesquisado bastante. Convivido com pessoas que... que envolvem no caso o ambiente que os personagens estão dentro do jogo. Ele deve ter convivido na vida real, né, pra assim, dá mais uma vida aos personagens.

Vinícius de Oliveira: Perfeito. Mas uma pergunta, ahm, a questão: em que medida as discussões em sala de aula te oferecem condições de passar a problematizar os games (no que diz respeito a imaginar como que os designers chegaram a determinadas escolhas)? O que que nas discussões feitas, mais te ajudou a passar a te indagar a respeito do processo de game designer?

Pedro: Nas aulas acho que foi quando tu... tu passava um jogo novo, né, e tu sempre dizia que esse jogo novo era baseado em alguma coisa. Por exemplo, *september... september twelve*, ele era baseado no terrorismo e tudo que acontece no oriente médio. O *pule o muro* era baseado na queda do muro de Berlim. E o *Science kombat* né, era um caso de todos cientistas envolvidos em briga e tal. E [RISO] qual era a pergunta? Me desculpa mesmo!

Vinícius de Oliveira: É, não, tu está respondendo corretamente a pergunta: em que medida essas discussões...ahm vou fazer a pergunta de outra forma, como tu acredita que essas discussões foram ahm foram mais capazes de...de...qual ponto em especial dessas discussões, tu acredita que te auxiliou a... a passar a repensar os jogos enquanto gamer designer (não apenas como um jogador)?

Pedro: Sim, sim. Acho que foi no caso delas serem baseadas em alguma coisa real, né. Acho que é isso!

Vinícius de Oliveira: Baseados em uma questão real! Isso em relação as atividades...as discussões. E em relação propriamente dito ao processo de modificar e de criar jogos: o que que tu acredita que é... melhor contribuiu a...a... pra tua formação (pra tua formação não apenas quanto aluno, mas a formação enquanto um profissional da informática que logo logo tu vai ser, a possibilidade de modificar o enredo de um jogo, e a possibilidade de criar um jogo)?

Pedro: Éh, acho que acrescentou bastante assim pra minha ... pra minha experiência de vida. Porque, por exemplo, saindo daqui eu vou querer fazer uma faculdade envolvida na área, eu já vou começar a olhar os jogos de outra forma. Tipo engenharia de software é bem baseado em programação, né, para criação de jogos e tal. E o jogo... o game designer, né, como tu disse nas aulas, nem sempre é só o cara que programa. Pode ser o cara que modela os gráficos, o cara que tem a ideia.

Vinícius de Oliveira: São diferentes profissionais envolvidos em um determinado processo?!

Pedro: Isso, isso!

Vinícius de Oliveira: Huhum. E a questão final que eu te trago aqui, entrevistado número 1, ahm tá relacionada a questão dos... daqueles personagens que aparecem de modo um pouco mais ahm latente nos newsgames e aqueles que estão um pouco mais omitidos, aqueles que são mais distantes. Eu... a pergunta que eu te faço, é a seguinte: como que tu acredita que existem o...ou melhor, eu vou... vou propor a pergunta de uma forma mais fácil de ser respondida, como que tu vê o fato de determinados personagens receberem um enfoque especial, pelos criadores dos jogos, enquanto outros personagens eles parecem que são omitidos, parece que o criador... os criadores de cada um dos jogos, eles deliberadamente procuram fazer com que esses, que esses personagens não apareçam ou apareçam de uma forma muito ahm ingênua, de uma forma que não esteja latente. Como que tu vê isso? Ahm, tu considera isso como um processo natural; tu considera isso como uma escolha específica do criador do jogo; como que tu vê?

Pedro: Eu acho que eu vejo como escolha... escolha do desenvolvedor mesmo, porque, por exemplo, ia ficar muito difícil fazer um jogo baseando tipo... como principal várias pessoas, né. Com um só principal, ou dois, ou só um grupo tu poderia desenvolver bem mais esses, porque se for um monte de pessoas vai

ficar difícil desenvolver cada um, mostrar personalidades, características, escolhas e tudo mais.

Vinícius de Oliveira: E, em que medida, nas tuas atividades, de modificação e de criação dos jogos, em que medida essas suas atividades, elas procuraram ahm ou fazer com que aquele personagem que esteja em destaque ocupe um papel secundário, ou fazer com que aquele que esteja em papel secundário ocupe um papel em destaque? Em que medida... como que tu poderia, éh, como que as atividades de modificação e criação de jogos te... éh... te auxiliaram a repensar essas questões?

Pedro: Ahm, de escolher um principal ou secundário, é isso?

Vinícius de Oliveira: Sim, por exemplo, se nós pensarmos no...no...alguns jogos como por exemplo o *pule o game*, o *pule o muro*, perdão. Ahm há alguns personagens que estão muito...que estão muito à margem, enquanto outros ahm eles estão bastante latentes ali pra todo mundo, por exemplo, se nós pensarmos em determinado momento tem um personagem, acho que é Wiberth, que é um senhor, uma pessoa que aparenta ter bastante idade, com barba é... uma braba grisalha, exatamente. Enquanto isso há outros personagens, que são os guardas, que qualquer coisa que acontece quando o jogador perde, eles aparecem ali mostrando cenas de bastante opressão, deles impedindo que os demais personagens eles tenham essa possibilidade de sair daquele contexto. Ahm, em que medida o teu processo de modificação, e de criação de jogos, te auxiliou a perceber que determinados personagens ocupam um determinado papel, e outros ocupam outro papel? Com... me fala um pouquinho sobre isso, por favor!

Pedro: Ah, sobre como...éh um personagem... calma aí [RISO]!

Vinícius de Oliveira: Não te preocupa.

Pedro: Eu tô... tô meio tímido, pode [RISO] pode...

Vinícius de Oliveira: Não te preocupa! A questão é: como que o processo de modificação e criação de jogos, te auxiliou a perceber que determinados personagens são secundários e que determinados personagens ocupam o papel central?

Pedro: Ah, me auxiliou bastante as aulas! Me deu bastante [SOM DE CACHORRO LATINDO] bastante...como é que eu posso dizer? Bastante questão de raciocínio, de poder diferenciar um do outro, e tudo mais, isso pode me auxiliar bastante no futuro, quando os novos jogos vierem, pra eu poder analisar quais que tem mais importância ou quais que tem menos importância, ou quais que tem menos importância, ou quais que tem menos importância assim, entre aspas né, na história.

Vinícius de Oliveira: Perfeito, perfeito! E ainda fazendo um gancho com essa questão eu gostaria de te perguntar o seguinte, óh: e em que medida, na tua opinião, a...o fato de determinados personagens ocuparem um papel central, enquanto outros ocuparem um papel mais secundário, eles refletem o que existe na sociedade, responde como tu achar melhor essa questão, sem se preocupar em... em cometer algum ahm...ahm... algum... alguma... sem se preocupar em estar tímido, então assim óh, como que tu acha que aqueles personagens principais, as escolhas, para que determinados personagens sejam principais, e que há escolhas que determinados personagens ocupem um papel mais secundário, eles refletem questões que estão aí na sociedade, poderia falar um pouquinho sobre isso?

Pedro: Sim, éh, como determinados personagens ocupam um papel principal e como determinados ocupam o secundário, né?

Vinícius de Oliveira: Huhum!

Pedro: Isso não está presente só nos jogos, pode estar presente em filmes e em outras questões que destacam a pessoa, né. E tem muito a questão do preconceito, seja racial, econômico. E só agora recentemente que foi mudar isso. Por exemplo, dos filmes de herói que estavam lançando, a maioria eram brancos,

eram classe média, e um filme que lançou recentemente foi do pantera negra, que todo elenco é negro e tal. Isso foi uma grande... um grande passo, né. Primeiro a gente passa de mudança pra...pra esses, pra esses... pra esse grupo de pessoas. E em questão dos jogos também, tem vários jogos que agora são focados em pessoas de classe média, ou baixa, ou classe alta, que não tinham antes.

Vinícius de Oliveira: Perfeito! E quando... e tu poderia dar um exemplo nesses newsgames que a gente jogou assim? De questões que ahm... tu fizesse uma distinção muito bem feita entre como que os... a maior parte de jogos e filmes eram ahm construídos, eram desenvolvidos até determinado tempo e como as coisas estão sendo hoje, que há uma certa mudança neste sentido. Então a pergunta que eu te faço é a seguinte, óh: nos games do *september twelve*, no *pule o muro* e no *science kombat*, como que tu vê isso? Esses três games eles estão mais ligados a uma racionalidade anterior, que e...considerava ahm essa...esse pensamento mais engessado sobre o que é um herói, sobre o que é um personagem principal, ahm ou esses games eles já estão nessa outra fase que tu já bem apontou, de estar tentando se transformar em outras coisas? Fale um pouquinho sobre isso, por favor!

Pedro: Sim, os new...news... newsgames que a gente viu nas aulas, eles abrangem bastante essa área, pois eles são problemas públicos que tem no mundo, e eles abordam uma coisa muito específica que são problemas mundiais, né, por exemplo o terrorismo que está espalhado por aí que tu mata, mata entre aspas, o terrorista e o povo em volta deles vira, viram terroristas também, que é tirando toda questão que o terrorismo está em uma área só, né. [ENTRA UMA TERCEIRA PESSOA, SE CUMPRIMENTAM] O terrorismo ele é uma ideologia, né, por isso que outras pessoas acabam aderindo ao terrorismo. Sim, e os newsgames que a gente viu ao longo das aulas eles abrangem problemas, né, como *pule o muro*, que teve a questão de Berlim, que tinha gente passando fome, enquanto do outro lado quis mostrar que era o melhor e tal e o muro acabou caindo e melhorando a condição de vida das pessoas, né. Então os newsgames que a viu eles abrangem sim, fazem parte dessa...dessa nova geração de jogos revolucionários, eu acho.

Vinícius de Oliveira: Perfeito! Agora nós chegamos aqui na nossa... na última etapa da nossa entrevista, tá? Eu gostaria de saber um pouquinho sobre os jogos que tu modificaste e sobre os jogos que tu criaste. Tu lembra, ahm, basicamente de toda... de como que foram os...as tuas ideias ao longo do... da criação e da... ou melhor, da modificação e da criação de novos jogos; tu recorda bem de cada uma das produções que tu realizou?

Pedro: Recordo sim, éh, um dos primeiros eu tô com a memória meio embasada, né. Ainda não...

Vinícius de Oliveira: Não tem problema!

Pedro: Não me recordo direitinho! Mas os últimos eu me lembro... me lembro sim!

Vinícius de Oliveira: Perfeito! Vamos falar então um pouco sobre os últimos que são aqueles jogos que tu melhor tu lembra. Tá, vamos falar um pouquinho sobre o...sobre o *pule o muro*, tá certo? Quando tu te propôs a modificar o *pule o muro*, qual foi o teu grande objetivo naquele momento? Gostaria de verificar o teu jogo aqui pra eu te auxiliar a dar uma resposta mais ahm... uma resposta quem sabe mais madura, que faz com que você recorde determinados pontos... ahm, qual foi no momento de modificar, o que tu te propôs a modificar naquele jogo?

Pedro: Modificar... modificar o jogo ou criar um...?

Vinícius de Oliveira: Na etapa de modificação do *pule o muro*, o que mais te modifi... o que mais te motivou a propor uma modificação naquele momento?

Pedro: Ah, muito... muito boa a pergunta! Éh, o que me propôs a fazer a mudança no jogo *pule o muro*, é que no jogo *pule o muro* era basicamente fácil assim, entre aspas, tu escapar pro outro lado, né. Era só tu falar com um idoso, que eu esqueci o nome...

Vinícius de Oliveira: Wiberth!

Pedro: Wiberth, a senhora né, e ir na fábrica, encher o gás e poder ir embora. No caso quando eu fui modificar o jogo eu pre... eu preferi ter escolha de não ter saída mesmo. De todas as saídas de tu ir contra o muro darem errado, que foi o que aconteceu na realidade, né, várias pessoas morreram tentando atravessar e só conseguiram atravessar realmente depois que ele caiu! Então essa é a modificação que eu fiz no *pule o muro*.

Vinícius de Oliveira: Perfeito, perfeita a resposta! E enquanto a criação de um novo game, no módulo referente ao *pule o muro*, o que tu poderia falar sobre isso?

Pedro: Quando eu criei um novo jogo... tu não supôs que seja exatamente tu escapar de algum lugar...de querer fugir... poderia ser de uma situação, de um jeito que tu podia estar vivendo que outras pessoas estão te julgando errado. E eu escolhi fazer de um cadeirante, que ele sofria preconceito muito, muito preconceito de outros colegas, ficavam brincando, caçoando ele, pegando coisas e saindo correndo dele, e ele não podendo alcançar. E isso acabou acarretando que ele escolheu uma escolha... escolheu uma escolha [riso], fui muito redundante agora!

Vinícius de Oliveira: Não tem problema!

Pedro: Ele escolheu um destino muito, bem severo pra ele que foi o suicídio. Que ele quis escapar daquela situação toda, não tava aguentando mais, muita... muita pressão. E ele acabou escolhendo o suicídio. Eu resolvi fazer esse final impactante para as pessoas saberem, né, o que que acontece nas escolas e tal. Que para muita gente bullying ainda é frescura, né, “ah, tu sofre bullying, não sei o que... tu é... tu é mariquinha, tem que ser homem, homem não chora”. E eu quis abordar essa questão no jogo, de fugir da realidade que ele tava... que ele tava vivendo!

Vinícius de Oliveira: Perfeito, perfeito! E essas duas perguntas que eu te fiz sobre o jogo ahm *pule o muro*, eu vou te fazer em relação ao *science kombat* agora e já encaminhando para o fim da entrevista, certo? O... no momento de modificar o *science kombat* qual foi a tua principal motivação em propor uma modificação para aquele jogo?

Pedro: No *science kombat* a princípio ele não tinha história, né, ele tinha só os cientistas lutando um contra o outro e no final lutando contra Deus, né. E a modificação que eu quis foi dar uma história, pro jogo e dar um motivo para os cientistas não brigarem, ao invés deles brigarem, eles respeitarem a ideologia de cada um, se unirem e pensarem de um jeito da ciência evoluir ainda mais, né, que no meu jogo principal no caso era um alienígena de um planeta distante e que ele tinha o... um... uma realidade muito evoluída, né, de uma nave que viajava no tempo e tudo mais. E ele resolveu ir pra terra, pra ter mais conhecimento né, sobre esses gênios da história, e ele acabou encontrando o Pitágoras e a Marie Curie, né, reunindo esses dois. E o Pitágoras completamente machista e tudo mais, mas pra ele era realidade naquela época, entendeu? E ele, o alienígena acabou unindo Pitágoras com Marie Curie, e ele a princípio começou a xingar a Marie Curie, “ah, mulher não pode ser, ser cientista e tudo mais” e depois o alienígena parou a briga e deu uma lição de moral, entre aspas, falou “ah, vocês dois são cientistas, vocês podem se unir para colaborar para o bem da ciência” e aí eles param de brigar e vão juntos contribuir para o futuro, né, para a ciência.

Vinícius de Oliveira: Perfeito, perfeito! Ahm, por fim e já encaminhando para o final da entrevista, agradeço ao entrevistado número 1 por ter participado, e deixo um pergunta ahm pro entrevistado: Gostaria de falar mais alguma questão sobre todo éh... o curso de game designer que foi desenvolvido nesta instituição, desde o período de maio até o mês de agosto, gostaria de apresentar alguma questão que pode ser... seja uma crítica ou uma sugestão ou elogio. Pode ficar a vontade pra falar sobre isso.

Pedro: Tá, a respeito da plataforma, o faz game, eu achei bem interessante ela, a ideia dela, o funcionamento dela é muito bom. O jeito que as coisas funcionam,

só que eu gostaria de sugerir né, uma melhora pra plataforma, que seria a inserção de personagens, como o personagem principal e os personagens que tu pode aderir no texto, se eles ficam parados eles ficam meio que respirando, e ai quando tu clica eles andam e tudo mais. Então queria saber se podia ter um meio de incluir novos personagens, né, por meio de gifs. Por exemplo, um gif, vai ser o personagem parado e outro gif vai ser o personagem andando.

Vinícius de Oliveira: Tu acreditas que essa... que esse problema técnico, de ordem técnica do faz game, que é a impossibilidade de colocar novos personagens, ele contribui negativamente para a criação de um enredo?

Pedro: Pra criação do enredo não, não. Foi... não mudaria nada, é mais pela estética do jogo mesmo.

Vinícius de Oliveira: A estética?!

Pedro: Sim, pelos... pelo gráfico, pela experiência do...

Vinícius de Oliveira: E pelo próprio processo de criação, ficaria mais fácil, não é mesmo?

Pedro: Exato, exato! Então mais um processo de criação.

Vinícius de Oliveira: Perfeito. E... pois eu tenho... podes ficar a vontade para falar mais uma possível crítica, sugestão ou elogio sobre o curso de modo geral, sobre o faz game, sobre o professor [RISOS], pode ficar bastante a vontade para falar sobre isso.

Pedro: Ah, sim! Eu gostaria de agradecer que foi uma experiência bem interessante fazer os jogos, tu trazer os jogos pra gente... a gente modificar e depois criar um novo, isso foi bem interessante e acho que contribuiu bastante pra... pra minha...

Vinícius de Oliveira: Formação!

Pedro: Pra minha formação como um T.I., que eu vou ser daqui a pouco.

Vinícius de Oliveira: Perfeito, eu que devo agradecer para todos vocês por todo esse período e encaminho para o fim desta entrevista, agradecendo o entrevistado número três!

Pedro: Ok!