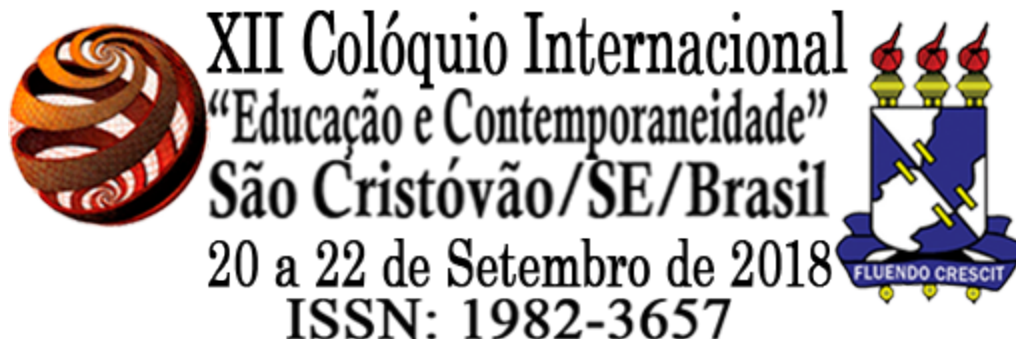




Recebido em:
04/08/2017
Aprovado em:
05/08/2017
Editor Respo.: Veleida
Anahi
Bernard Charlort
Método de Avaliação:
Double Blind Review
E-ISSN:1982-3657
Doi:

PERCEPÇÃO E LEITURA DE JOGADORES EM JOGOS ELETRÔNICOS

RICARDO DANTAS SOARES

EIXO: 14. TECNOLOGIA, MÍDIAS E EDUCAÇÃO

Resumo

O presente trabalho tem por objetivo discutir sobre a percepção e leitura de jogadores a jogos eletrônicos. Para isso, foram feitos estudos em Crary (2012) sobre a percepção do observador a imagens e os estudos de Gee (2007a; 2007b; 2005; 2004) sobre a linguagem contextualizada e experiência que os jogos eletrônicos proporcionam, dentre outros autores. Na metodologia deste trabalho foram feitas duas pesquisas de campo com jogadores estudantes do ensino médio de uma escola privada em Aracaju: um questionário escrito para conhecer o perfil dos jogadores e uma entrevista gravada para discussões sobre jogos. A partir das discussões, foram identificadas nas experiências dos jogadores como satisfatórias no quesito saber manipular os jogos, conduzir a percepção e leitura nas estruturas do design do jogo que sejam convenientes para suas experiências nas jogadas.

Palavras-chaves: Jogos Eletrônicos; Percepção; Leitura.

Abstract

The present work has as objective to discuss about the players' perception and reading to electronic games. For this, studies were done in Crary (2012) on the observer's perception to images and Gee's studies (2007a; 2007b; 2005; 2004) on the contextualized language and experience that the electronic games provide, among others authors. In the methodology of this work, two field surveys were carried out with high school students from a private school in Aracaju: a written questionnaire to know the players' profile and a recorded interview for games discussions. From the discussions, we identified the players' experiences satisfactory in the question how to manipulate the games, to lead the perception and reading in the structures of the game design that are convenient for their experiences in the plays.

Keywords: Electronic Games; Perception; Reading.

INTRODUÇÃO

Jogos eletrônicos são ferramentas altamente presentes na vida de pessoas na contemporaneidade. Muito se discute sobre seu efeito na vida dos usuários. Squire (2005) acha que os jogos se mostram mais adequados nas escolas por uma série de razões, tal como preparar alunos críticos para agirem no mundo. Mas os tradicionalistas acreditam que isso não é suficiente, pois eles não preparam alunos para entrar na universidade. Enquanto o autor vê o ensino como formador de cidadãos, os tradicionalistas o veem apenas pela sua função instrumental e utilitária de preparar para a universidade. De um lado afirma-se que os jogos são prejudiciais à saúde emocional do jogador[i], de outro, afirma-se que os jogos possuem grandes valores culturais em sua linguagem aprimorando conhecimento no processo de

cumprimento de exigência da narrativa em bons jogos (GEE, 2007a; 2007b).

Neste trabalho discutiremos o processo de percepção e leitura em jogos sobre os quais jogadores têm a possibilidade de aprimorar conhecimento e informação pertinentes à formação social, ao interagir com a linguagem dos jogos, mais especificamente, investigar as experiências que os jogos proporcionam. Gee (2008), por exemplo, diz que os jogos são ferramentas que possuem linguagem contextualizada e real, a ponto de articular conhecimento através dos conteúdos em jogos em conformidade com a leitura diante do conteúdo em jogos (GEE, 2008). Cray (2012), no contexto de interpretação de imagens, esclarece que o modo de percepção a imagens se caracteriza pela experiência desse leitor, bem como a estímulos externos. Diante do ilustrado, se os jogos proporcionam uma linguagem contextualizada e são fontes de estímulo à percepção, até que ponto estes instrumentos estimulam o pensamento dos jogadores

Os jogos possuem variadas linhas de interpretação por carregar traços reais à vida em seus temas – embora seja virtual – da cultura externa aos jogos. Por se tratar de temas sociais reais em bons jogos, jogadores mantêm contato e atuam de forma desejável de maneira pessoal, no contexto desta pesquisa, embora possam identificar momentos de atuações ética e antiética, sendo a experiência dos jogadores papel essencial. Portanto, essas questões serão discutidas a fim de esclarecer e dialogar, fazendo apontamentos sobre a percepção dos jogadores investigados em suas experiências com a cultura dos jogos.

CONTEXTO DA PESQUISA

Os jogadores analisados neste trabalho de pesquisa, alunos da 3ª série do Ensino Médio de um colégio privado de Aracaju, nas aulas de língua inglesa apontavam, durante as discussões de conteúdos programáticos, vocabulários que aprenderam em jogadas dos mais variados temas e gêneros. Esses vocabulários lhes serviam de suporte para interpretar, entenderem e dialogarem com textos escritos, vídeos ou quaisquer outros gêneros. Por esses e outros apontamentos é que suscitaram em nós a curiosidade e o desafio de analisarmos o papel dos jogos na vida de jogadores-alunos e sua implicação cultural, pois aceitar os jogos como instrumentos de ensino de vocabulário da língua inglesa se torna algo simplista à formação desses indivíduos.

Para a obtenção dos dados, os jogadores foram convidados a responderem um questionário escrito e entrevistas gravadas. O questionário teve como respaldo identificar questões como o número de horas jogadas, os jogos mais jogados, o console que joga (aparelho de videogame), com quem joga etc. No entanto, a conversa gravada (entrevista) entre entrevistador e entrevistados (jogadores) constitui-se a forma de coleta principal e de grande relevância para este trabalho, registrando questionamentos e respostas em tempo real em aparelho dispositivo celular, os quais serão interpretados e analisados. Neste tipo de material, planejamos perguntas específicas ao tema deste trabalho algo característico da pesquisa semiaberta (ou semiestruturada), na qual os atores envolvidos compartilham informações sem seguir à risca perguntas fechadas, estas guiadas pelo pesquisador. A aplicação do questionário aconteceu em um encontro com vinte e dois jogadores. Dos questionários analisados, foram selecionados oito jogadores com perfis e disponibilidade para participar da pesquisa. A entrevista gravada aconteceu em dois encontros, sendo um encontro com três jogadores e outro com quatro. Um jogador não compareceu a um encontro. As análises das entrevistas serão feitas no tipo de “pesquisa qualitativa” para entendermos “os fenômenos, segundo a perspectiva dos participantes da situação estudada (NEVES, 1996, p. 1)”.

PERCEPÇÃO E GAMES

Jogos são instrumentos de entretenimento altamente discutidos e estudados em várias áreas do conhecimento: educação, psicologia, filosofia, cinema etc, para descobrir seus efeitos e recepção dos jogadores. Os tradicionalistas afirmam que jogos influenciam, negativamente, os jogadores transformando-os em pessoas más, depressivas e, por vezes, assassinas, assim como declarou um site internacional sobre um atentado em escola americana estadunidense[iii] e outras mídias. Nesta seção, discutiremos sobre a percepção (CRARY, 2012) para o contexto dos jogos, mais especificamente, a maneira que o observador interpreta os objetos ao seu redor.

A questão da percepção de objetos ao redor do homem é discutida a partir do teórico estudioso Cray (2012). Na atualidade, com as mudanças do mundo industrializado, corpo e mente respondem a objetos altamente planejados e produzidos para combinar essa nova mudança bem como da exigência que o corpo humano exige na atualidade adaptado às mudanças (CRARY, 2012).

A atenção do observador para o objeto de análise parece-nos particular e, ao mesmo tempo, deve-se ter o controle de interpretação, afinal toda interpretação deve ser individual respeitando os limites de interpretação sob a autoria. Diante da subjetividade da percepção individual, podemos ter a autoria de leitura e interpretação do objeto observado, levando em conta nossos conhecimentos. No entanto, toda interpretação deve levar em consideração os limites dos “agentes externos”, como bem mencionou Crary (2012), que são limitadores da interpretação.

Ainda assim, mesmo diante dos limites da percepção, o observador tem domínio do seu pensamento e cria sua funcionalidade e subjetivação para com as culturas estruturadas ao seu redor, respeitando as estruturas perceptivas de tempo, transe, devaneio, audição, tato e visão (CRARY, 2012). Sob tais postulações, fiquemos a pensar a aplicação no campo dos jogos eletrônicos que atendem tais assertivas em sua desenvoltura, design e conteúdo.

As significações adquiridas em jogos são mais ativas por causa da vivência na vida real, disso levada ao jogo e vice-versa. O mesmo acontece quanto às vivências elaboradas em jogos: os jogos são entendidos a partir do conhecimento já feito ao longo da vida pessoal externa ao jogo. Por isso, a aprendizagem, contanto com jogos, sempre será bem proveitosa, desde que o jogador esteja apto à aprender, pensar sobre o que age, decide e conclui em jogo, aí tem relevância significativa quanto se tem proficiência com os jogos (SICART, 2009) e outras tecnologias em forma de “alfabetização digital” (ERSTAD, 2008, p. 181). A subjetivação em jogos, que varia de jogador a jogador, portanto, pode ser adaptada constantemente à medida que o jogador aumenta o grau de semelhança com os jogos. Logo, o papel do jogador e sua funcionalidade em jogos estão sob sua responsabilidade de atuação e manipulação em meio a subjetividade resultante em conhecimento.

Valorizar o conteúdo em jogos, saber como manipular a narrativa, cumprir o que o jogo exige, agir nas mais diversas maneiras são fatos individuais de cada jogador, ou seja, formas diversas da percepção e participação ativas. Os jogos compartilham diversos temas para atender a todas as demandas do mercados lúdico, assim cada jogador escolhe seu jogo com determinadas intenções, que devem ser respeitadas as leis de exigência e compatibilidade à idade. Muito bem argumenta Gee (2008, p.197) que

Em um jogo *role-playing* o orgulho de alguém na realização ou o pesar para decisões más e pobres podem facilmente ser projetadas no caráter do jogador que está jogando no jogo. Equivalente, poder, problemas ou características fascinantes e realizações de uma personagem em um jogo podem ser transferidos como emoções para o jogador [...].

As decisões em jogos são semelhantes à atuação do jogador em sociedade, são atuações baseadas na cultura do jogador, no seu conhecimento de mundo e intenções em jogos, podendo haver controvérsias (às vezes são justamente contrárias), depende muito do contexto, tipo de jogo e suas regras. Obviamente que este papel não acontece de forma mecânica e espontânea, tem a ver com o conhecimento cultural do jogador com os jogos (objeto) e mecânica dos jogos (configuração/design) adquirido em contato com o mundo lúdico ao longo dos anos (SICART, 2009).

No jogo *Grand Theft Auto: San Andreas*[iii] a personagem tem a função de cumprir missões desvendando crimes em Los Angeles, San Andreas. O jogo foi produzido baseado na cultura local da própria cidade do jogo. Durante as missões, o jogador pode decidir matar pedestres, roubar carros e motos etc, ou atuar como cidadão de bem, cumprindo missões em forma de obrigação no jogo, embora às vezes seja necessário adquirir objetos (talvez roubar, como exigência da mecânica de jogos) para cumprir o solicitado. O jogo dá essa possibilidade, no entanto cada jogador interpreta e atua em jogo da forma que lhe convém. Vale ressaltar que mesmo o jogador escolhendo matar ou roubar, o jogo não escolhe atuar dessa forma, mesmo assim, caso aconteça, é real, acontece em nossa cultura contemporânea, embora tenham razões para isso, o que não vem a ser o caso discutir sobre tal questão ética para este trabalho. No quesito atenção ao modo de observar imagens está “ligada ao surgimento de um campo social, urbano, psíquico e industrial cada vez mais saturado de informações sensoriais (CRARY, 2012, p. 7).”

Com essas novas transformações na cultura da atenção, sendo resultado da cultura industrial e desenvolvimento natural, o sujeito tende a perceber diferente os objetos ao seu redor, por vezes sendo manipulado pelas estruturas decoradas, por outras vezes sendo natural do sujeito. Fiquemos a pensar o que leva um leitor/observador de um jogo, imagem ou monumento a ter diferentes interpretações de um estrutura definida pelo seu autor com intenções na

produção. Crary (2012) menciona que a subjetividade perceptiva do observador pode estar ligada à estrutura externa ou mesmo ao aparelho sensorial do observador. Miller (1979, p. 420) considera em seus estudos em comunicação, linguagem e interação que a percepção está ligada a questões de “recepção psicológica a estímulos” e à “possível atribuição de significado ao estímulo”.

Para o contexto dos games, sua interpretação não pode ser livre, afinal os jogos são produzidos sob autoria devendo ser respeitados pelos jogadores, mesmo estes tendo a autonomia de desenvolver (manipular) o jogo em sua forma pessoal, considerando seu grau de conhecimento e intenção em jogo, pois como acredita James (*apud* CRARY, 2012): nossas escolhas, percepções e atenção devem-se a nossa questão ética no campo da história. Diante das discussões, podemos abrir questionamentos, no contexto dos games, “como percebemos o conteúdo dos games em sua tela” e “o que devemos dar atenção em tela de jogo”. De qualquer modo, bem coloca Miller (1979, p. 420) que nossas percepções acontecem com “o outro” e a “nós mesmos” a partir do que “acreditamos” e damos “significações”.

Nesta seção, discutimos o posicionamento do observador para a percepção (CRARY, 2012) e como a percepção é significativa para o processo de interpretação das estruturas observadas, sobretudo como as imagens são a partir do conhecimento e da percepção do leitor.

LEITURA E PERCEPÇÃO EM JOGOS

Texto escrito, imagem e vídeo estão preenchidos de informações, detalhes, cores, movimentos e estruturas que emitem sensações ao observador enquanto leitor diante do objeto em análise de interpretação. Cada objeto, seja ele jogos ou imagem estática, emite ao leitor sensações particulares que dizem respeito ao gênero estruturado. O leitor de tais gêneros precisa ter conhecimento prévio para alcançar os objetivos de leitura do instrumento estudado à sua frente. Gombrich (2002) declara que todo leitor de imagem precisa de conhecimento prévio para ativar conhecimento e entendê-la e, ao mesmo tempo, aumentar conhecimento ao observar e ler uma imagem. Pode-se afirmar que observar é somente o ato de olhar para imagem sem analisá-la precisamente. Assim, analisar uma imagem pode-se conceituar como o ato de ler profundamente suas estruturas e informações (CRARY, 2012). Nesta seção, discutiremos o processo de leitura pelo qual o leitor, seja ele de jogos e outros gêneros perpassa ao observar esses objetos, processos importantes para dar significado ao objeto observado, ou lido, e aqui damos ênfases aos jogos. Ainda assim, identificar como a percepção e leitura estão em conjunto no processo de análise de observação dos objetos, as quais caracterizam seu observador.

No campo dos jogos, conhecer o jogo, sua linguagem e a língua são pontos essenciais para o bem entender dos jogos. Para desenvolver e cumprir as exigências dos jogos faz necessário ativar conhecimentos prévios, afinal os jogos estão preenchidos de informações para ler textos em tela, desvendar paredes e chãos demarcados, pedir ajuda *online* ou em comunidade, além de configurar o jogo inicialmente à sua maneira são formas de leitura. Gee (2004, p. 49, grifos do autor) esclarece que “A linguagem está ligada às *experiências das pessoas de ação situada no mundo material e social*.” Para o autor, as experiências oportunizam conhecimento em forma de linguagem para dar qualidade ao processo de percepção, observação e leitura. Parece-nos que os termos percepção e leitura fazem-nos confusão em seu conceito e aplicação. Perceber, observar e ler estão em conjunto em seus conceitos, no entanto, para Crary (2012), a percepção exige do observador ativação do corpo sob a questão ótica, também atenção à estrutura do objeto, ou seja, estamos falando de uma questão interna (corpo humano) e externa (objeto de análise). A percepção gera no observador sensações e modificações essenciais de modo que configure o conhecimento, assim são percepções necessárias a ele. Enquanto que a leitura em si está ligada à decodificação de informações dentro do objeto a ser analisado sem sair da superfície. Parece oportuno trazer as palavras de Rojo (2008, p. 33) (*apud* DE PAULA, 2011, p. 2) quando declara o processo de leitura[g1] ao afirmar que “para ler, por exemplo, não basta conhecer o alfabeto e decodificar letras em sons da fala. É preciso também compreender o que se lê... inclusive o conhecimento de outros textos/discursos (intertextualizar), prever, hipotetizar, inferir, comparar informações, generalizar.”

As informações de Rojo (2008) esclarecem o ato de leitura como o processo de desvendar informações, seja em texto, vídeo ou imagem, de modo que fique clara a intenção do instrumento em análise. De qualquer maneira, acreditamos que a leitura e a percepção estão homogeneizados, uma necessita da outra para cumprir todo processo necessário ao analisar o objeto observado. Esse processo de análise de imagem ou vídeo é complexo e crítico, assim como compete dizer Mitchell (1995, p. 5) que estamos vivendo a “cultura de imagens, a sociedade do espetáculo, um

mundo de semblantes e simulacros”.

No processo de atenção à leitura, jogadores estão expostos a identificação do padrão de jogo. Observar paredes, exigências de jogo, sons e movimentos, o passar do tempo etc, faz do jogador um leitor exposto a temas em jogos. Não há história sem conteúdo, assim como acontece em específicos jogos. No jogo *GTA (Grand Theft Auto)* a personagem tem muito contato com crime, morte, roubo etc, que, em termos gerais, trata de violência. Para algumas pessoas, tal ideia deve ser silenciada por tratar-se de um assunto muito sério, preferencialmente proibi-la a crianças. Para outras pessoas, não devemos negligenciar o tema afinal é real, acontece em sociedade e o jogo caracteriza um ambiente real, pois bem apontam Squire (2006) e Magnani (2015) que os jogos são totalmente ideológicos e culturais.

No processo de leitura de conteúdo, o jogador/personagem tem contato com o tema dos jogos, assim, consequentemente, ele pode aprender o que lê, observa e atende às exigências dos jogos, o que está atrelada à questão da percepção. Squire (2006, p. 22, grifos do autor) admite que a

Percepção é a outra metade da percepção/ação do sistema. Os gráficos de jogos são mais que imagens; eles são sinais que os jogadores devem aprender a ler. [...] Através dos ciclos recursivos de perceber e agir, pensar e fazer dentro do sistema dos jogos, o jogador começa a adotar particular perceptividade do avatar dentro do mundo dos jogos; o jogador se torna uma versão híbrida do jogador ou jogadora [...].

Perceber o conteúdo de jogo compreende ao jogador ativar conhecimentos diversos, bem como compreender situações do seu interesse. Semelhante ao ato de ler a bíblia sagrada: com intenção de fé religiosa, literária, até mesmo análise sintática. Ainda há a arbitrariedade, por exemplo, no jogo *GTA*, de perceber a violência como fato da vida em sociedade apto para entender sua razão de existência, como uma questão política, histórica e social, e, concomitantemente, vigorar a busca constante na vida virtual dos jogos, da mudança e desaparecimento da violência social. Perceber tais estruturas se torna importante e viável aos jogos enquanto jogador, sobretudo para fortalecer a cultura do jogador enquanto ser em sociedade “expostos a conteúdos” (SQUIRE, 2006, p. 25) em específicos jogos.

Panofsky (*apud* MITCHELL, 1995, p. 18) articula que as imagens possuem “formas simbólicas[g2]” e que sua interpretação depende da “perspectiva” do observador. No contexto dos jogos eletrônicos, no entanto, a questão simbólica do tiro, roubo, morte e preconceito, faz-se presente constantemente, mesmo tendo formas variadas de níveis de percepção, logo nossas percepções são articuladas a partir das nossas crenças e significações para com o outro (MILLER, 1979). O avatar/jogador em *GTA*, por exemplo, pode ser um assassino ou não, é uma questão de escolha e desejo dentro do jogo, ou mesmo exigência do jogo em questão da mecânica (configurações definidas pelos criadores de jogos), ele que possibilita as mais diversas atuações produzidas para atender a variadas intenções. Posiciona-se Squire (2006, p. 24) que “os jogos fornecem um conjunto de experiências, com a suposição de que aprendizes são construtores ativos de significados com seus próprios impulsos, metas e motivações.”

É indispensável dizer que as imagens têm poder de persuasão. Elas são linguagens altamente imersivas capazes de manipular o leitor através do seu conteúdo e tela, principalmente as imagens contemporâneas carregadas de som, texto e movimento relacionadas à sociedade do espetáculo. Entretanto, concorda Mitchell (1995) que as imagens não são imagens sem a ajuda de um leitor, ou seja, elas são inexistentes em ausência de um observador para trazer sentido à imagem, saber descrever e criticá-la. Assim sendo, a manipulação de imagens e vídeos, sobretudo dos games que tanto é comentada pela mídia em geral, tramita tal poder, no entanto sendo necessária a participação ativa e crítica do usuário/jogador das ferramentas digitais no mercado.

ANÁLISE DOS DADOS

As informações a seguir, foram obtidas em entrevistas gravadas com jogadores-estudantes do ensino médio de uma escola privada de Aracaju. A pergunta aplicada foi definida com o intuito de gerar discussões pertinentes para pesquisas com jogos eletrônicos, sobretudo o que os jogadores analisados interpretaram, a partir das suas experiências, sobre a cultura dos jogos, seus temas e objetivos. A pergunta foi ponto inicial para as discussões, pois em uma entrevista gravada, as conversas são elaboradas aleatoriamente com interferência do grupo. Daí surgiu a possibilidade de discutir pontos pertinentes discutidos nas articulações teóricas nas seções anteriores. Foi identificado, durante as entrevistas gravadas, que os jogadores, mesmo sendo questionados pelo entrevistador sobre um ponto

específico dos jogos, eles deslocavam o tema para descrever situações, que, para os jogadores entrevistados, eram significativas para si. Ademais, as entrevistas gravadas foram longas, com duração em até uma hora, portanto sendo necessárias, para este trabalho, partes das entrevistas.

Entrevistador: Como vocês enxergam o ato de perder, morrer Assim como acontece na vida real

Entrevistado 1 Marcos: o cara toma cinco tiros na cara e consegue sobreviver no hospital, mas tipo, você perde dinheiro. *Assassin's Creed*, no início do jogo você começa sem nada, no decorrer das missões você tem que conseguir XP, dinheiro, pra ir conseguindo essas armas, de certa forma você batalha, porque o jogo é difícil em certas partes... No jogo *Dead Space*, a cena de você ver seu personagem de jogo morrendo é de chocar, o jogo tem uma temática de mutantes e tal, eu quando jogava eu não queria morrer hora nenhuma... ainda tem a parte que quando o bicho pegava fazia a desgraça, arrancava a espinha, torava um dedo, essas coisas, isso acaba chocando visualmente, porque o foco do jogo é algo visual... Tem um jogo que ele foca muito em história, *The Last of Us*, quando você vê a morte de um amigo do personagem principal, você já sente a dor do personagem, porque é como se fosse um filme, de fato, o personagem dentro do jogo ele quer passar uma mensagem com aquilo... no início do jogo você vê a cena de um cara perdendo a filha porque um militar matou, aí você vê aquilo, você já se choca...Caramba, é um jogo eletrônico que está passando uma lição, muita gente perde pessoas pela vida e acaba ficando por isso, tem que tocar sua vida, de fato.

A cultura dos jogos eletrônicos mobiliza situações de informação pertinentes a jogadores em constante envolvimento com essa cultura lúdica. O jogador Marcos menciona jogos para contextualizar seus apontamentos a suas experiências com os jogos: o ato de perder, questões de vida e/ou morte e lição de vida. Carr (2006) afirma que tal engajamento com os jogos acontece por mera forma de distribuição configurativa de escolhas para os jogadores. Escolhas estas que são: definição da etnia do avatar, sexo, roupas, formato corporal, tipo de cabelo e cor, cores do campo narrativo, nível de jogo, etc. Tal autora chama essa aproximação do jogador para o jogo e avatar como imersão. A presença da imersão no jogador faz com que o jogador fique mais atento à narrativa e tema, a observar o jogo com mais atenção e valorização do ato, pois o jogo independente da forma jogada e do tema o jogador insere-o em sua vida enquanto jogador.

É considerável perceber que os jogos lúdicos estimulam o pensamento do jogador, porém as interpretações significativas abordadas pelos jogadores, como apontadas anteriormente, têm a ver com a experiência do jogador com a cultura dos jogos (SICART, 2009). A linguagem dos jogos tem papel primordial no seu estímulo ao pensamento e conscientização sobre temas relacionados à sociedade. Muito bem aponta Gee (2008), no contextos dos jogos, que estes possuem linguagens real e contextualizada propiciadores de interpretação de conhecimento social. Como alegou o entrevistado 1 Marcos: “você já sente a dor do personagem”[iv], sendo o jogo abordando temas em forma de “lição para a vida”, temas reais e significativos para os jogadores, sobretudo para mudar conceitos estereotipados e formar novas ideias sobre a vida real em sociedade. Lembremos das palavras de Gee (2008, p. 197) no contexto dos jogos eletrônicos: “o conteúdo é o que determina a natureza e o valor do trabalho”, nisto os jogos têm valor educativo, sendo necessário, por parte do jogador, conhecer a cultura dos jogos e fazer escolhas satisfatórias. Noss (2010, p. 9) percebe esse novo papel do sujeito em sociedade, no contexto das mídias eletrônicas, como “práticas em constante mudança por meio do qual as pessoas fazem significados traçados &8203;&8203;usando tecnologias digitais”. O jogador entrevistado 1, Marcos, convive com a cultura dos jogos sem influência alheia, mais em razão de serem atrativos e oportunos para passatempo, no entanto alega consequências pertinentes à sua vida em formação cultural, lições de vida, como apontado em suas experiências. Como vimos em Crary (2012), Gee (2007a; 2008) e Miller (1979), a percepção e a leitura acontecem a partir do interesse do observador (pensemos no contextos dos jogadores) e seu nível de conhecimento, estimulando o observador aprimorar seus conhecimentos prévios a resultar atuação satisfatória no contexto dos jogos.

As discussões se prolongaram para outras perspectivas, no entanto mais intensas e pertinentes para reflexão sobre os jogos:

Entrevistado 2 Adriano: Vamos dizer que uma pessoa tem problema mental, você não acha que ela vai querer praticar aquilo não? Se ela não tiver [problema mental], rapaz, então teve alguma coisa aí, ela entrou em contato com outra pessoa, porque jogo, jogo não influencia a pessoa, se uma pessoa chegar pra você e dizer: essa pessoa matou porque ela jogou muito *GTA*... vamos supor, uma pessoa joga muito futebol e não se torna jogador de futebol... A pessoa tem que entender, isso é mentira, isso nunca aconteceu, a não ser que ela jogou um jogo de guerra, primeira guerra mundial... ela tem que entender que isso passou, para a humanidade foi um marco terrível, ninguém se orgulha desse fato ter ocorrido, então as pessoas têm que entender que isso é errado.

Entrevistado 3 Gabriela: Acho que também depende da pessoa, se for aquelas que qualquer coisa já estão querendo ser, se a pessoa tem alguma coisa assim já... Cada jogo tem seu limite de idade, cabe aos pais saberem deixar ou não a criança jogar. Se você sabe que a criança tem umas crises, você não vai dá esse tipo de jogo para uma criança, ela não tem ainda a noção do que é certo e do que é errado.

Os jogadores entrevistados demonstram conhecer[v] a cultura dos jogos, suas designações, temas, narrativas e funcionalidades. Eles particularizam suas percepções em jogos: questões emocional, intelectual, virtual e real. Cada jogador observa no design do jogo pontos que lhe atraem sob sua perspectiva do mundo lúdico. Nos estudos de Squire (2006), ele alega os jogos como estimuladores do pensamento do jogador, a torná-lo crítico e consciente mediante os temas sociais que os jogos meditam através dos desafios a serem resolvidos pelo jogador. Em outros contextos, é possível os jogos desenvolverem situações particulares, não desejáveis à cultura dos jogos, como estímulo à violência. Os jogos em si, são desenvolvidos em respeito à sua cultura lúdica, mais especificamente, seu design, embora as produções de jogos competem a questões comercial e financeira (GEE, 2005), sendo o jogador responsável conhecer a cultura dos jogos e ter a habilidade de usufruir dessa ferramenta (SICART, 2009).

No contexto de má conduta em jogos e dos jogos para a vida, os jogadores analisados interpretam tais aspectos como casos pessoais a jogadores e não da cultura dos jogos em si. Em jogos há cenas de violência para atuar de formas variadas: guerra, batalha, roubo etc, como parte da cultura dos jogos os quais se assemelham, ideologicamente, à sociedade (MAGNANI, 2015), mas estas cenas são ilustradas de forma contextualizada, com propósitos específicos, ou seja, participam articular informações sucedidas em sociedade e produções inovadoras. O jogo *The Last of Us*, mencionado pelo entrevistado 1, Marcos, ilustra pessoas transformadas em monstros, depois de infectadas, a serem detidas pelo jogador e no processo de cumprimento da narrativa o jogador, além de perceber designações estruturais dos jogos, casos metaforizadas à vida real, como alega o jogador Marcos: no jogo “*The Last of Us*, quando você vê a morte de um amigo do personagem principal, você já sente a dor do personagem, porque é como se fosse um filme, de fato, o personagem dentro do jogo ele quer passar uma mensagem com aquilo” no encaminhamento para os desafios que surgem. Retomemos James apontado anteriormente (*apud* CRARY, 2012): nossas escolhas, percepções e atenção devem-se a nossa questão ética no campo da história.

É no processo de cumprimento da exigência de desafios em jogos que figura-se prática contextualizada, ou “práticas situadas”, como trata Williamson: “Práticas situadas referem-se à noção que a aprendizagem ocorre mais bem sucedida quando isso acontece em contextos autênticos ao invés de situações descontextualizadas (WILLIAMSON, 2009, p. 14).” Este autor interpreta os jogos como instrumentos educativos que ultrapassam os objetivos do ambiente escolar.

Os jogadores entrevistados, Adriano e Gabriela, complementam o que Marcos aponta. Para Adriano e Gabriela, a violência em jogos não é responsável ativamente pela conduta do jogador. Para eles, em geral, o papel do jogador se torna primordial para a interpretação dos jogos e a atuação do jogador em sociedade, isto, para eles, em modo irregular quanto à cultura dos jogos, pode ser ponto pessoal de cada jogador, como opinou Adriano, pode ser uma questão de “problema mental” ou “desejo” do jogador por influência alheia. Mesmo que os jogos tratem de guerra, declara o jogador Adriano, as guerras são reais e marcaram a humanidade, logo o papel do jogo é relatá-las e não estímulo ao mesmo: guerra fora do mundo lúdico. Adriano menciona o jogo *GTA* o qual é apontado pela mídia como incentivador da violência em sociedade por abordar roubo, assalto e exposição de armas de fogo e branca. Tal

jogador, em entrevista gravada, alegou ser fã do jogo *GTA* e de dominá-lo talentosamente, em geral, domina muitos jogos. Para ele o *GTA* não influencia jogador, assim como ele questiona “uma pessoa joga muito futebol e não se torna jogador de futebol”. Esta habilidade de percepção sobre a mídia jogos, se justifica com o conhecimento adquirido com as experiências com os jogos, ou habilidade de letramento com as mídias para desenvolver aprendizagem (SOBY, 2008), ou como Crary (2012) acredita: a subjetividade perceptiva do observador pode estar ligada à estrutura externa ou mesmo ao aparelho sensorial do observador, ou para o que Miller (1979, p. 420) considera em seus estudos em comunicação, linguagem e interação que a percepção é uma “possível atribuição de significado ao estímulo”.

CONCLUSÃO

A participação dos jogos em nossa cultura possibilita aperfeiçoamento do jogador, sobretudo nos temas mais importantes em jogos que sejam essenciais ao jogador. Nas discussões acima, percebemos que a maneira como o jogador se porta em jogo, analisa, escolhe e percebe o jogo, tem a ver com o nível de conhecimento, estímulo e importância dada ao conteúdo dos jogos.

Sendo assim, o campo dos jogos eletrônicos que possui variados temas e gêneros não pode, automaticamente, e partir do senso comum, ser julgado como motivadores de problemas na formação cultural dos jogadores. Se o mundo cinematográfico surgiu para relatar a nossa cultura passada e presente e para formar cidadãos críticos e conscientes, diferente não pode acontecer com a inserção dos jogos no mercado como existe.

Como vimos em Crary (2012), sobre a percepção a imagens, Gee (2007a/b; 2008), sobre a leitura, o papel do jogador surge a partir do interesse do jogador e seu nível de conhecimento, estimulando o jogador a aprimorar seus conhecimentos prévios a resultar atuação satisfatória no contexto dos jogos. Assim como podemos perceber nos apontamentos ilustrados das entrevistas com jogadores: suas percepções sobre suas experiências com a cultura dos jogos ultrapassam o ato de jogar para ganhar, encaminham-se para sua inserção na linguagem dos jogos como parte das suas vidas. Isto para o que Squire (2006) chamou de percepção como forma de leitura, leitura esta não de códigos linguísticos, mas sim da linguagem e forma de instrução para os jogadores. De todo modo, a leitura de códigos linguísticos em jogos é pertinente para jogadores.

O grau de percepção e leitura, de forma positiva, se torna importante para o bem atuar e perceber, bem como filtrar as melhores informações e participação em jogos. Como acontece no jogo *GTA*, o jogador pode definir o que desejar para seu personagem, ser assassino ou não, é questão de escolha e objetivo do jogador, embora o sistema dos jogos defina, para o jogador, determinadas atuações que, a bons jogos, por vezes, fazem sentido em seu contexto.

[i]

[ii]

[iii]

[iv]

[g1]

[g2]concordância

REFERÊNCIAS

CARR, D. Play and Pleasure. In: _____ (Org.). **Computer Games: Text, Narrative and Play**. Cambridge: Polity Press, 2006, p. 45-58.

CRARY, J. **Técnicas do Observador**: visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

DE PAULA, G. **Ludoletramento e a importância do aprender com e para os games**. In: X Simpósio brasileiro de

games e entretenimento digital, 2011, Salvador. X Simpósio brasileiro de games e entretenimento digital, 2011.

ERSTAD, O. Trajectories of Remixing: Digital Literacies, Media Production, and Schooling. In: LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices**. Peter Lang: New York, 2008, p. 177-202.

FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Trad. Lígia M. Ponde Vassalo. Petrópolis: Vozes, 1987.

GEE, J. P. Learning Theory, Video Games, and Popular Culture. In: DROTNER, K.; LIVINGSTONE, S. (Org.). **The International Handbook of Children, Media and Culture**. London: SAGE, p. 196-213, 2008.

_____. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2007a.

_____. **Good video games + good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy**. New York: P. Lang, 2007b.

_____. **Situated Language and Learning: a critique of traditional schooling**. New York: Routledge, 2004.

_____. What Would a State of the Art Instructional Video Game Look Like **Innovate**, v. 1, n. 6, 2005. Disponível em: . Acesso de fev. de 2016.

GTA. RockStar Game.

GOMBRICH, E. H. **Art and Illusion: a study in the psychology of pictorial representation**. (S.L.): Phaidon, 2002.

KIRRIEMUIR, J.; MCFARLENE, C.A. Literature Review in Games and Learning. **Futurelab Research**, v. 8, 2004. Disponível em: . Acesso em set. de 2016.

MAGNANI, L. H. Explorando sentidos e aprendizados dentro de uma cultura de *videogames*. In: ZACCHI, V. J.; WIELEWICKI, V. H. G. (Org.). **Letramentos e Mídias: Música, Televisão e Jogos Digitais no Ensino de Língua e Literatura**. Maceió: EDUFAL, 2015.

MITCHELL, W. J. T. **Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation**. Chicago: University of Chicago Press, 1995.

MILLER, L. D. **The Perception Game: Understanding Self and Other**. Sage Publications, Vol. 10, Nº 4, 419-428, 1979.

NEVES, J. L. Pesquisa qualitativa: características, usos e possibilidades. **Caderno de Pesquisas em Administração**, v. 1, n. 3, p. 1-5, 1996. Disponível em: <
http://ucbweb.castelobranco.br/webcaf/arquivos/15482/2195/artigo_sobre_pesquisa_qualitativa.pdf> Acesso em agosto de 2016.

NOSS, R. **Digital literacies: a research briefing by the technology enhanced learning phase of the teaching and learning research programme**. University of London: London Knowledge Lab, January, 2010.

SICART, Miguel. **The ethics of computer games**. Cambridge: The MIT Press, 2009.

SOBY, Digital competences – From education policy to pedagogy: the norwegian context. In: LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **Digital literacies**: concepts, policies and practices. Peter Lang: New York, 2008, p. 119-149.

SQUIRE, K. **From Content to Context**: Videogames as Designed Experience. Educational Research, Vol. 35, Nº 8, p. 19-20, 2006.

WALSH, M. **Reading visual and multimodal texts**: how is 'reading' different Senior Lecture in Literacy Education, Australian Catholic University. 2007, p. 1-13. Disponível em: http://www.decd.sa.gov.au/northernadelaide/files/links/Reading_multimodal_texts.pdf. Acesso em março de 2014.

WILLIAMSON, Ben. **Computer games, schools and young people**: a report for educators on using games for learning. Futurelab: March, 2009.

Graduado em Letras Português e Inglês (UFS/2015) e Mestrando em Linguística Aplicada pela (UFS). Professor de Língua Inglesa do ensino médio e escola de idiomas. Foi bolsista do PIBIC/CNPq (2013-2015), no projeto de pesquisa "Jogos eletrônicos e novos letramentos na formação de professores de língua inglesa" com dois planos de trabalho, orientado pelo Prof. Dr. Vanderlei J. Zacchi do Departamento de Letras Estrangeiras da UFS. Participou do grupo de estudo Novos Letramentos (NL). Membro Associado no Grupo de Pesquisa Letramentos em Inglês: língua, literatura e cultura, liderado pelo Prof. Dr. Vanderlei J. Zacchi. Contato: ricardodantassoares@yahoo.com.br.

Este trabalho se fundamenta a partir de dois projetos de pesquisa (financiados pelo PIBIC-CNPq, processo nº 407337, 2013-2015) coordenado pelo Prof. Dr. Vanderlei J. Zacchi, do Departamento de Letras Estrangeiras da Universidade Federal de Sergipe (UFS) sobre jogos eletrônicos realizados durante a graduação do autor deste trabalho. A partir dessas pesquisas, das leituras e discussões no grupo de pesquisa, Novos Letramentos da UFS, tomados por novos interesses, curiosidade e necessidade, decidimos continuar com a pesquisa contributiva para a educação, sobretudo, após a inserção do autor deste trabalho em salas de aula da disciplina de língua inglesa em instituições de ensino básico no município de Aracaju/SE. Ademais, esta pesquisa é um recorte do trabalho de mestrado em linguística aplicada da UFS, orientado pelo Vanderlei J. Zacchi, cujo trabalho, em geral, trata da Aprendizagem e Ética em jogos eletrônicos. O desenvolvimento deste trabalho teve contribuição das leituras e discussões da disciplina do mestrado em linguística aplicada da UFS, Teoria da Imagem, do departamento de Comunicação da UFS.

[1]O termo jogador, neste trabalho, está apontado tanto para jogadores, quanto para jogadoras, ou seja, para os dois sexos em razão de não repetirem a todo o momento os dois termos: masculino e feminino.

[1]Disponível em: . Acesso em abril de 2017.

[1]Mais informações sobre o presente jogo, visitar o seguinte site: . Acesso em abril de 2017.

[1] Esta atitude do jogador Marcos de sentir-se dentro do jogo, de estar em consonância com a narrativa do jogo, é semelhante ao que Gee (2007a) chama de identidade projetiva. A identidade projetiva intenta fazer a ligação entre o real e o virtual, mais precisamente, baseia-se nas decisões acerca da jogabilidade e da criação dos jogos e do avatar, e, assim, as ideologias do jogador são colocadas em jogos, construídas ou simuladas em ações no virtual. Essas identidades projetadas, por sua vez, podem ser criadas à preferência do jogador; o que talvez não corresponda à vida real ele pode impor, ou inspirar em jogos, neste caso, simular e perceber, através da imaginação projetada, uma vida não desenvolvida fora dos jogos.