

BÚZIOS: MAPEANDO AS RELAÇÕES ENTRE GAMES E LETRAMENTO DIGITAL

Tatiana Paz Lynn Alves

Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Educação, Brasil

Resumo

Esta investigação tem como objetivo investigar o percurso interativo realizado pelos formadores do NTE 17 durante a interação com o jogo Búzios Ecos da Liberdade, a fim de delinear relações entre games e letramento digital. A abordagem qualitativa norteou essa investigação, que foi orientada pela técnica de pesquisa participante. O estudo revelou que alguns dos aspectos que implicam no letramento digital dos sujeitos são a compreensão dos signos, da narrativa e da lógica do gameplay de jogos adventure. A observação da interação dos professores com este jogo revelou que estes professores tiveram dificuldades no que se refere à ausência de instruções; com isso, diante de um ambiente semiótico desconhecido, esses sujeitos enfrentaram problemas para interpretá-lo e imergir mais profundamente. Seus depoimentos revelaram que eles desejam que as interações com os games sejam mediadas por instruções que informem exatamente como devem agir diante deste ambiente semiótico.

Keywords: games, letramento digital, docência

Authors' contact:

tatianas paz@gmail.com; lynnalves@gmail.com

1. Introdução

Os jogos eletrônicos são um dos elementos centrais da indústria de entretenimento e vêm atraindo a atenção de pesquisadores que têm a intenção de compreender quais fenômenos emergem a partir da interação entre as pessoas e os games. Diante desse cenário, as pesquisas na área de games têm apresentado um crescimento exponencial no Brasil especialmente nas áreas de Educação e Comunicação¹, que abordam os games como um fenômeno cultural, consolidando estas mídias como relevante objeto de pesquisa pela sua demarcação significativa na cultura digital.

¹ ALVES, L. Games studies: mapeando as pesquisas na área de games no Brasil. Salvador, 2010.

Um levantamento realizado no Banco de Teses e Dissertações da Capes abrangendo as produções realizadas entre o período de 1987 e 2009 revelou que dos 47 trabalhos que abordavam o tema Letramento Digital nenhum deles discutia suas relações com os games. As investigações abordavam letramento digital a partir de temas como a Internet (11 trabalhos), computador (11 trabalhos), Ambiente Virtual de Aprendizagem (4 trabalhos), Ensino à Distância (3 trabalhos), TICs (3 trabalhos), Hipertexto (3 trabalhos) etc.

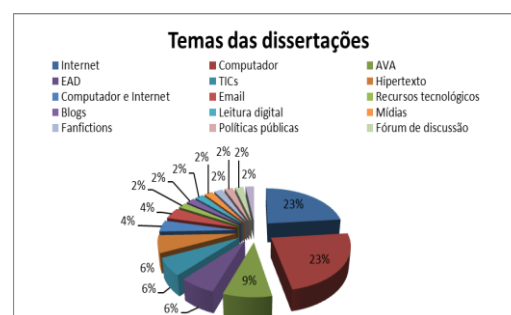


Gráfico 1 - Temas abordados nas dissertações produzidas no período de 1987 a 2010 sobre Letramento Digital. Fonte: Portal da Capes

Apesar do crescimento exponencial de pesquisas sobre games nas áreas de Educação e Comunicação, o tema games e letramento digital ainda não se tornou objeto de estudos de pesquisadores brasileiros e essa é uma das razões pelas quais optei por abordá-lo neste trabalho.

2. Games e Letramento digital

O letramento tem no núcleo de seu conceito as práticas sociais de leitura e escrita, compreendendo, assim, ações que vão além da habilidade de ler e escrever, mas que se relacionam com o domínio do uso social da leitura e da escrita. Ou seja, o conceito de letramento se refere ao domínio de habilidades e atitudes necessárias à participação competente e ativa em eventos sociais em que a leitura e a escrita assumem uma função essencial. Numa sociedade letrada, esse domínio possibilita o

diálogo com o mundo e com os outros, conferindo ao indivíduo letrado uma inserção social mais abrangente [SOARES, 2002].

Soares define letramento como “*o estado ou condição* de indivíduos ou de grupos sociais de sociedades letradas que exercem efetivamente as práticas sociais de leitura e de escrita, participam competentemente de eventos de letramento” [sic] [2002, p. 145]; esse será o conceito que norteará a compreensão do letramento nessa investigação.

O conceito de letramento tem também abarcado diferentes perspectivas quando se considera a presença das tecnologias da informação e comunicação no cotidiano das pessoas. A partir dessas tecnologias se instituíram outras formas de ler e escrever.

Os computadores ganharam um vasto espaço na sociedade. Estão presentes em mercados, bancos, escolas, casas, fábricas, transporte e fazem emergir novas formas de comunicação e informação. Essas afirmações não apresentam um quadro completo da influência das tecnologias digitais no cotidiano das pessoas, mas revelam que sua presença vem transformando o dia a dia dos sujeitos que se vêem diante de uma nova demanda social: o domínio de diferentes práticas de leitura e escrita. [TAVARES, 2009].

A cultura digital tem apresentado novos desafios como ler, entender, avaliar e interpretar textos visuais, que incluem imagens, desenhos, sons e cores que representam idéias e conceitos. Além disso, o navegador precisa dominar as habilidades de acessar, avaliar e produzir textos usando recursos de multimídia. Diante disso,

Entende-se [...] a necessidade de se discutir sobre como o sujeito interage, constrói e ressignifica, de forma sistemática e significativa, no ciberespaço; bem como de que forma ele se relaciona com o texto móvel, maleável, aberto, que lança profundos desafios ao leitor e que se apresenta de várias formas: sonora, pictória, icônica, textual, numérica [SILVA, 2009].

A partir dos avanços na tecnologia digital, os jogos assumiram novas configurações e características próprias de um ambiente virtual e hoje fazem parte da cultura construída no ciberespaço como um dos principais elementos dela. Os jogos eletrônicos atraem sujeitos a partir de desafios, narrativas e gráficos que compõem um mundo virtual interativo, e requerem dos jogadores habilidades complexas e diferenciadas.

Os games, embora com algumas semelhanças, em sua elaboração, com os jogos tradicionais, permitem, para além da possibilidade de simulação, de movimento, de efeitos sonoros em sua utilização corriqueira, uma interação com uma nova linguagem, oriunda do surgimento e do desenvolvimento das tecnologias digitais, da transformação do computador em aparato de comunicação e da convergência das mídias. Proporciona, assim, novas formas de sentir, pensar, agir e interagir [MOITA, 2007, p.21].

Os games compõem esse cenário de novas formas de leitura apontadas por Gee [2003] que afirma que quando as pessoas aprendem a jogar videogames, elas estão aprendendo um novo letramento, mas não no sentido que a palavra é utilizada (alfabetização - tradicionalmente conhecida como a capacidade de ler e escrever).

Ao levantar o questionamento de por que nós devemos pensar mais amplamente o conceito de literacia² quando nos referimos aos videogames, o autor aponta duas razões. Em uma delas Gee [2003] ressalta que, no mundo moderno, a língua não é o único sistema de comunicação importante, já que hoje símbolos, gráficos, diagramas, imagens, e muitos outros símbolos visuais também são particularmente significativos. Dessa maneira, o autor afirma que existem outros tipos de literacia que também são importantes.

Os games, por exemplo, apresentam uma nova linguagem que mescla linguagem verbal e não verbal; é marcado pela presença de imagens, ícones, sons e textos que compõem um ambiente permeado de desafios cognitivos a serem solucionados pelo jogador. Essa interação exige do jogador diferentes habilidades de leitura e escrita que vão ajudá-lo a imergir e solucionar problemas nesse universo atraente de diversão e desafio.

Os jogos eletrônicos são ambientes em que aprendemos a construir significados para um ambiente semiótico complexo. Ao interagir com os games precisamos ser capazes de dar significados a palavras, símbolos e imagens numa situação específica [GEE, 2003]. Indo além dos games, os jogadores interagem em comunidades virtuais compartilhando suas experiências com os jogos de diferentes formas, num mundo onde o conhecimento é compartilhado e

² Literacia é o termo utilizado por autores portugueses para se referir a letramento.

[...] as mídias corporativas reconhecem cada vez mais o valor e a ameaça, da participação dos fãs. Produtores de mídias e anunciantes falam hoje em capital emocional ou Love marks, referindo-se à importância do envolvimento e da participação do público em conteúdos de mídia. Roteiristas e outros criadores pensam na narrativa, hoje, em termos de criação de oportunidades para a participação do consumidor. Ao mesmo tempo, os consumidores estão utilizando novas tecnologias midiáticas para se envolverem com o conteúdo dos velhos meios de comunicação, encarando a internet como um veículo para ações coletivas – soluções de problemas, deliberação pública e criatividade alternativa. [JENKINS, 2009].

Diante disso, é relevante investigar como os sujeitos interagem, constroem e ressignificam, de forma sistemática e significativa, no ciberespaço e como se relacionam com o texto que se apresenta de várias formas (sonora, pictórica, icônica, textual, numérica) durante a interação com os games.

3. Metodologia: definindo as configurações do jogo

A intensão de compreender as relações entre games e letramento digital conduziram à adoção da abordagem metodológica da pesquisa qualitativa, compreendida como uma investigação que tem o objetivo de perceber o que os sujeitos experimentam, como interpretam suas experiências e como estruturam sua vida social. Os dados são colhidos a partir de palavras ou imagens e são analisados em toda a sua riqueza a fim de estabelecer uma compreensão esclarecedora sobre o objeto de estudo [BOGDAN e BIKLEN, 1994].

Esta pesquisa teve como objetivo investigar o percurso interativo realizado pelos formadores do NTE 17 durante a interação com o jogo Búzios. Para isso, esse trabalho se propôs a) analisar o jogo Búzios enquanto um ambiente semiótico; b) observar aspectos do letramento digital durante a interação dos sujeitos com o jogo Búzios e c) identificar nos seus discursos dificuldades relativas ao letramento digital.

Segundo Aarseth [2003] ao ganhar visibilidade econômica, os games ganham espaço em pesquisas acadêmicas que o adotam como objeto de estudo e por isso surge a necessidade de criar uma metodologia específica para o seu estudo. Diante disso, este autor apresenta um método que segundo ele não é isento de problemas. Estes problemas podem

ser agravados pelo investigador e/ou pelos seus recursos.

De acordo com Aarseth [2003], para qualquer tipo de jogo, existem três principais formas de investigar o objeto. Em primeiro lugar, pode-se estudar o projeto, as regras e a mecânica do jogo se estes elementos estiverem disponíveis para nós, por exemplo, conversando com os desenvolvedores do jogo. Em segundo lugar, pode-se observar os outros jogando, ou ler seus relatos e opiniões. Em terceiro lugar, devemos jogar o jogo nós mesmos.

Embora todos os métodos sejam válidos, a terceira via segundo o autor é a mais indicada, especialmente se combinada ou reforçada pelos outros dois. Se não tivermos experimentado o jogo pessoalmente, estamos sujeitos a cometer equívocos graves. Considerando isso, foram realizadas todas essas etapas durante esta pesquisa. A) Foram dedicadas em média 12h de interação com o game lançando diferentes olhares sobre o jogo, observando aspectos da jogabilidade, narrativa, diálogos, interface e trilha sonora. Nesse momento da pesquisa o estudo estava centrado nas ações do *gameplay* e dos elementos de interface que se relacionam com a compreensão da linguagem que é apresentada ao jogador (icônica, sonora, pictórica, verbal).

Para observar aspectos do letramento digital durante a interação dos sujeitos com o jogo Búzios, foi aplicado um roteiro de observação que abrangia as seguintes questões: interação do jogador com os objetos; combinação de objetos/itens; localização no ambiente; leitura dos diálogos; interação com personagens; exploração dos ambientes; socialização de informações; acesso ao inventário; comportamento. Com o objetivo de identificar no discurso dos sujeitos quais as contribuições do jogo Búzios para o letramento digital de professores dos anos iniciais, foram colhidos depoimentos dos professores que após interagir com o jogo apontaram as dificuldades e desafios enfrentados durante o game que tinham relação com o letramento digital.

3.1. Professores cursistas: os personagens desse jogo

Os sujeitos da pesquisa foram 19 alunos do curso de extensão “Conteúdos interativos e Educação: construindo novas práticas pedagógicas” realizado pelo Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais e direcionado aos formadores do NTE 17. Este curso teve carga horária de 40 horas e foi realizado nos encontros

destinados à formação desses profissionais, que trabalhavam com a formação de professores da Rede Municipal de Ensino.

Os espaços de investigação transitaram entre dois espaços: laboratório de informática do Centro de Aperfeiçoamento da Prefeitura de Salvador – CAPS, e no laboratório do NETI (Núcleo de Educação e Tecnologias Inteligentes) do Departamento de Educação da UNEB.

O grupo era formado por 84 % de pessoas do gênero feminino e 16% masculino, o que é uma característica atual de grupos compostos por profissionais licenciados. Pode-se considerar que esse grupo de professores tem acesso a jogos de diferentes estilos que são disponíveis na Internet, já que 90% possui computador em casa conectados à internet, enquanto apenas 5% não possui e 5% não respondeu. No entanto, os games não fazem parte do cotidiano desses sujeitos já que 48% (9 cursistas) dos cursistas afirmaram que interagem raramente com os jogos eletrônicos; 21% (4 cursistas) afirmaram que não interagem com os games; 16% (3 cursistas) interagem com os games de 3 a 5 vezes na semana, 5% (1 cursista) interage apenas uma vez na semana, os outros 5% (1 cursista) aos finais de semana e apenas 5% (1 cursista) afirmou interagir diariamente.

Esses dados revelam que, por motivos não investigados, este grupo de professores não se interessa por imergir em ambientes como os jogos eletrônicos. Contudo, eles participam ativamente de sites de relacionamentos como Orkut, Facebook, My Space etc.³ O Orkut é o site mais utilizado por eles considerando que 47% afirmaram que participam ativamente do Orkut, 11% no Orkut e Sonico, 5% do Orkut e Facebook, 5% do Orkut e Msn; 5% do Orkut, Facebook, My Space e Twitter. Outros alunos 16% afirmaram que participam de outros sites de relacionamento como blogs. 11% dos sujeitos não responderam a essa questão. A definição do perfil desses sujeitos foi um componente importante para compreender como eles se relacionaram com o ambiente semiótico do jogo Búzios.

4. Análise

O jogo Búzios é um game produzido pelo Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais com a intenção de articular ao espaço escolar um

³ Os sujeitos não declaram serem jogadores de games de redes sociais.

universo que atrai crianças e adolescentes, os games. O objetivo do Grupo ao desenvolver esse jogo era simular no ambiente do game o contexto social, histórico e econômico de Salvador do final do século XVIII, enfatizando uma revolta social que ocorreu na Bahia: a Revolta dos Búzios ou Revolta dos Alfaiates. O game Búzios simula o contexto da Revolta partir da história de um personagem fictício, Francisco, que é negro alforriado filho de um português e uma brasileira e está voltando de Portugal, onde estudou Direito e conheceu os ideais de Liberdade, Igualdade e Fraternidade lançados pela Revolução Francesa. Francisco chega a Salvador e se depara com a situação social e política da época, em que os altos impostos e escravidão eram graves problemas enfrentados pela sociedade baiana. Essa narrativa é apresentada em Búzios, um jogo estilo *adventure*, 2D e desenvolvido em Flash⁴.

Um jogo *adventure* se caracteriza por ações de *point and click* (aponta e clica) em que a exploração do ambiente (cenários, objetos, personagens, etc.) é fundamental para a resolução das *quests*. Este tipo de jogo possui um enredo bem desenvolvido em que os diálogos indicam ações a serem tomadas. Ação de combinar objetos é também recorrente em jogos *adventure*.

Para realizar algumas *quests* no jogo Búzios é necessário combinar itens coletados no cenário que são armazenados no inventário. As combinações podem ser feitas com dois até quatro objetos. Os objetos só podem ser combinados em uma ordem pré-determinada e só podem ser usados em *quests* específicas. [*Design Document* do jogo Búzios, 2010]⁵

Assim, Búzios demanda dos jogadores “respostas rápidas diante dos constantes desafios que exigem soluções para os problemas, desenvolvimento de estratégias, raciocínio lógico-matemático e um pensamento hipertextual, caracterizado por conexões e associações com diferentes janelas” [ALVES, 2005]. Esse ambiente de desafios apresentado ao jogador possui diferentes signos com os quais o jogador se relaciona e interpreta para solucionar os desafios postos no jogo. Esse espaço de interação com diferentes signos

⁴ A escolha por este software tem razão pela configuração das máquinas presentes nos laboratórios das escolas públicas de Salvador. Assim, a opção pelo desenvolvimento 2D foi feita para que o jogo tivesse um melhor desempenho mesmo em máquinas com configuração inferior.

⁵ Game design document está disponível em www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios

caracteriza o game como um ambiente semiótico.

4.1. Elementos Imagéticos

Jogos eletrônicos como o Búzios demandam interpretação de imagens que representam ambientes, personagens e objetos, e também interpretação das alterações imagéticas que ocorrem durante o jogo. Salvador do século XVIII no jogo é retratada através de imagens que revelam os aspectos referentes à sua arquitetura, cultura e às práticas sociais – imagens e cenas de pessoas utilizando as fontes de água, comercialização de escravos, etc. As ações com o cursor, por exemplo, demandam a compreensão de que todas as vezes que o cursor é posto em um objeto interativo ele altera de cor e fica vermelho. Outro exemplo, de como a interpretação de imagens é relevante para a jogabilidade em Búzios, é o fato de que ao armazenar um item/objeto no seu inventário, o jogador tem essa informação a partir de um sinal de luz no ícone que representa o inventário.

-Cursor: Através do cursor o usuário poderá interagir com os objetos e com os personagens espalhados pelo cenário. Ao ser posto sobre um item interativo ele muda de cor, passando a ficar em vermelho.

-Menu de Interação: Dentro do jogo este elemento tem fundamental importância, pois é a partir dele que o usuário irá interagir com os personagens e com os objetos interativos espalhados pelo cenário. Este menu apresenta três botões em forma de ícone que representam: olhar, falar e pegar:



-Através deste ícone o usuário poderá examinar o item que pretende interagir ou que está interagindo.



-Através deste ícone o usuário poderá falar com os personagens espalhados pelo cenário e interagir com objetos.



-Através deste ícone o usuário poderá pegar e usar objetos e interagir com o cenário e com os personagens.

-Índice de Recompensas : Toda vez que o usuário receber um item no inventário aparecerá um sinal luminoso no botão de inventário.

Esses elementos têm significados específicos no jogo, já que “as palavras, os símbolos, as imagens e os artefatos têm significados que são específicos de âmbitos semióticos concretos e

de situações determinadas (contextos).” [GEE, 2003].

Os elementos do Menu de Interação são compostos pelas imagens de uma *luneta*, uma *boca* e uma *mão*. Conforme as informações da tabela, cada um deles tem um significado específico no jogo. No entanto, estes objetos/ícones podem ter diferentes significados em outros contextos.

A *luneta* pode significar em outro contexto um objeto utilizado para observar objetos distantes. No jogo Búzios, o ícone *luneta* representa a ação de examinar objetos interagíveis presentes no cenário. A imagem de uma *boca*, em outro contexto socio-cultural, pode representar as ações de beijar ou comer, por exemplo. Neste game, o ícone *boca* representa a ação de falar com personagens. Dessa maneira, imersos neste ambiente semiótico, os jogadores são convidados durante a interação com o jogo a interpretar os diferentes signos para desvendar desafios a ele lançados.

4.2. Elementos sonoros

Os elementos sonoros também compõem um aspecto importante na interação com os jogos eletrônicos. Em games como *Shadow of the colossus*⁶ o jogador percebe a presença do chefe no ambiente em que ele está ao ouvir o som dos seus passos estrondosos sem mesmo visualizar a imagem do personagem. Em consoles como Nintendo Wii, Playstation 3 e XBOX, por exemplo, existe ainda a informação sensorial, conhecida como *force feedback*, em que o jogador tem percepções sensoriais que estão relacionadas com o que acontece no jogo (bater o carro numa corrida gera tremor no controle, por exemplo).

Para Shum [2009] a paisagem sonora pode oferecer pistas ou indícios sobre o *event time*, que é o tempo que se passa no interior do game. Os elementos sonoros podem ser modificados de acordo com horário do dia, estações do ano, períodos e contextos históricos, etc.

Búzios possui uma trilha sonora que retrata a cultura da cidade de Salvador. Esta trilha é marcada pelos sons da percussão, do berimbau, e de cantigas de influência africano-brasileira. A trilha sonora, nesse sentido, é um dos elementos importantes para que o jogador se situe neste

⁶ Shadow of the colossus: <http://mx.playstation.com/juegos-y-medios/games/shadow-of-the-colossus-ps2.html>

ambiente semiótico, já que ela remete o sujeito a uma cultura específica.

Imergir no cenário do porto retratado no jogo sem escutar a trilha sonora tem um sentido diferente da imersão feita nesse cenário com o acréscimo da música apresentada na trilha. O ambiente semiótico formado por esses diferentes elementos dão ao jogador a informação de que ele está numa cidade específica, Salvador. A trilha sonora em Búzios permite que o jogador dê significado àquela experiência de acordo com suas vivências anteriores, associando, por exemplo, o som do berimbau à cidade de Salvador. Por isso a trilha é um destes elementos que compõem o ambiente semiótico do jogo e contribuem para a imersão na narrativa do jogo.

4.3. Elementos textuais

Nos games “o significado e o conhecimento são construídos através de diversas modalidades (imagens, textos, símbolos, interações, desenhos abstratos, sons, etc.) e não simplesmente através de palavras” [GEE, 2003]. Os jogadores não demoram a aprender a ler os ambientes físicos em que se encontram para perceber como proceder naquele ambiente; quando entram num ambiente tenebroso, por exemplo, logo compreendem que precisam aumentar a atenção. Em Búzios, como em outros games, os jogadores interagem com ambientes em que as imagens respondem por parte significativa das informações dadas ao jogador; no entanto, os textos verbais também são elementos importantes para a interação com o ambiente e resolução das *quests*.



Imagem 2: Diálogo entre Francisco e Sebastião

Num jogo *adventure*, através dos diálogos o jogador sabe qual o desafio que tem que cumprir e, portanto, precisa interpretá-los para avançar no game. Em Búzios, como um dos elementos desse ambiente semiótico, os diálogos informam ao jogador aspectos relevantes da narrativa do jogo. A chegada de Francisco à cidade de Salvador coloca em questão a situação social, econômica e política da cidade. Os diálogos são possibilidades pelas

quais o jogador pode se ambientar no contexto da cidade no século XVIII e principalmente identificar as *quests* dispostas no game.

Os textos verbais no jogo Búzios não informam somente aspectos da narrativa do jogo ou os desafios do jogador. O jogo apresenta textos que estão fora do contexto do *gameplay* do jogo com os quais o jogador interage que são chamados de Menu de opções/configurações. Esses textos têm significados específicos neste ambiente semiótico. A expressão ‘Créditos’, por exemplo, possui diferentes significados em outros ambientes fora do jogo, mas em Búzios ele é a representação do texto que apresenta a lista de nomes das pessoas que fizeram parte do desenvolvimento do jogo.



Imagens 3 e 4 - Telas do Menu Principal e Menu de Opções

A interpretação dos textos no game em geral tem grupos de afinidades com os quais ele identifica semelhanças que o ajudam a compreender os significados daquele texto num ambiente semiótico próximo [GEE, 2003]. O grupo dos jogos *adventure*, por exemplo, apresentam semelhanças que podem ser identificadas pelo jogador e que o auxiliam na compreensão de diferentes elementos. Elementos como inventário, tutorial, por exemplo são recorrentes em jogos eletrônicos deste gênero e estão presentes também no jogo Búzios

Tela de jogo	Nesta tela são apresentados todos os elementos que viabilizam a interação dos usuários com o jogo. O Menu de interação, o inventário, o painel de diálogo, as dicas/tutoriais, índices de recompensa.
Tutorial	Nesta tela são apresentadas informações que fornecerão informações que ajudarão os usuários a compreender funções básicas do jogo.

Inventário	Nesta tela serão armazenados todos os itens que o usuário poderá coletar pelos cenários do jogo. Esta tela será acessada através do botão Inventário, no canto superior direito da tela. Dentro do inventário, os itens coletados ficam dispostos em forma de ícones, que podem ser arrastados para a tela de jogo ou acessados com um clique do mouse.
Tela de Hipertexto (dentro do gameplay)	Nesta tela são exibidos textos com informações importantes para o andamento do jogo.
Painel de diálogo	Nesta tela são apresentadas as opções de diálogo, ao passar o cursor sobre as opções em cinza a proposição escolhida muda de cor passando para a cor vermelha.
Jogo em Pausa	Nesta tela é apresentado o menu de pausa que apresenta os seguintes botões: Continuar, Carregar Jogo, Salvar Jogo, Opções e Sair. Quando o menu aparecer todos os elementos em movimento no cenário ficarão congelados.

Tabela 3: Telas do jogo. Fonte: Design Document do jogo Búzios

Esses elementos (imagem, som e texto) compõem o ambiente semiótico do jogo Búzios que desafia jogadores a interpretá-lo na busca do lúdico. Essas características constituem o game como um ambiente de aprendizagem, já que

[...] compreender os significados é uma tarefa ativa na qual temos que refletir (ainda que o façamos inconscientemente) sobre a situação e o âmbito semiótico em que nos encontramos. [...] Em qualquer âmbito semiótico, a aprendizagem implica fundamentalmente em aprender a situar (construir) significados para esse âmbito concreto na classe de situações que implica. [GEE, 2003, p. 32]

Dessa forma, Paul Gee [2003] apresenta a aprendizagem como um processo ativo e como uma nova forma de experimentar o mundo e os games como mais um espaço de aprendizagem. Com isso, a aprendizagem nos jogos eletrônicos envolve não só conteúdos específicos, como no caso deste jogo, o acontecimento histórico da Revolta. Ao imergir neste game o jogador aprende a interpretar esses elementos num contexto específico, de forma a compreender

seus significados no jogo e essa aprendizagem está relacionada com o letramento digital a ser desenvolvido pelo sujeito.

4.4. Interagindo com Búzios: o passo a passo

O letramento digital aprendido/desenvolvido a partir da interação com mídias digitais possui um papel importante para os sujeitos da geração C, que busca participar, interagir, produzir conteúdos e socializá-lo. [Alves, 2010]. Os games são uma dessas possibilidades que atraem o desejo desses sujeitos e que, assim como filmes, quadrinhos, livros etc., veiculam diferentes conteúdos e possibilitam diferentes tipos de produção e socialização, se constituindo em uma possibilidade pedagógica a ser considerada pela comunidade escolar.

Diante da experiência em interagir com o Búzios os sujeitos da pesquisa enfrentaram diferentes dificuldades. O jogo apresentou para esses jogadores diversos desafios no que se refere à compreensão de uma linguagem que se apresentava de diferentes formas: sonora, pictórica, icônica, textual, numérica. A experiência de interagir pela primeira vez com um jogo do estilo Adventure, caracterizado por enfatizar a exploração e apresentar um enredo bem desenvolvido foi um desafio para esses sujeitos.

Segundo Dillon [2009] são características chaves de um *adventure*: a) jogabilidade conduzida principalmente por uma narrativa através da qual o jogador avança de acordo com o que o jogo progride; b) o jogador geralmente controla o personagem principal; c) os jogos são muitas vezes baseados em torno de *quests* ou quebra-cabeças que são resolvidos através da interação com o ambiente do jogo e com seus objetos; d) ênfase maior na exploração, pensamento/atenção e capacidade de resolver problemas do que em reflexos rápidos de jogos estilo ação, e) alguns elementos fundamentais de um *adventure* incluem: **1) objetos/itens**: têm um papel importante e geralmente são coletados e utilizados pelo jogador para resolver problemas, e muitas vezes o jogador tem que ter habilidades ou conhecimentos especiais para utilizá-los; **2) texto, gráficos (imagens) e som**: aventuras contemporâneas envolvem uma combinação de gráficos, textos e sons, embora isso não fosse sempre o caso; **3) animação**: essa categoria de jogos geralmente contém sequências de animações pré-programadas que são incorporadas dentro do mundo do jogo e que servem para melhorar o jogo e provocar imersão do jogador na história; **4) interface do**

usuário: os recursos na tela permitem ao usuário se comunicar de forma significativa com o computador através da seleção de texto, gráficos (imagens), sons e animações.

Os discursos dos cursistas indicaram a necessidade de instruções para jogar o Búzios por parte dos professores. Os professores sugeriram que no momento anterior à interação de professores com o jogo, fosse explicado passo a passo como jogar e o que é o fato histórico abordado no game.

Os sujeitos se defrontaram com problemas que exigiam exploração do cenário, a partir das ações de *point and click* (aponta e clica) para perceber com quais objetos apresentados nos ambientes era possível interagir. Essa compreensão era possível a partir da observação do cursor do mouse (um ícone representado por um mosaico composto por quatro búzios. Quando o cursor do mouse passava por um objeto, ganhava uma iluminação. As imagens nesse ambiente semiótico compõem uma parte significativa das informações oferecidas pelo game que precisam ser interpretadas para mobilizar ações do jogador.

Os games quase sempre dão as informações verbais em momentos precisos, ou seja, quando os jogadores precisam dela e podem usá-la ou quando o jogador sente necessidade dela, a deseja, está pronto para ela e pode fazer bom uso dela [GEE, 2003]. Por isso, ser explorador em jogos deste estilo significa perceber: qual a utilidade daquele objeto ou personagem para o percurso no jogo? A experiência do jogador com games possibilita associação de aprendizagens em jogos de mesmo estilo, já que segundo Gee [2003] aprender implica em dominar ambientes semióticos a um certo nível e ser capaz de participar em grupos de afinidades.

Percebeu-se que a inexperiência em jogos estilo *adventure* trouxe grandes desafios ao interagir com o Búzios. As alunas Domingas Maria e Ana Romana⁷ demonstram que tiveram dificuldade em compreender as informações situadas em contextos específicos do game e apontaram nos seus discursos as dificuldades:

“Domingas Maria: Você fica disperso quanto a pegar a dica da pergunta que você tem que fazer, pra então perceber o meio de você entrar

⁷ Utilizaremos nomes fictícios (de mulheres negras que participaram da Revolta) para preservar a identidade dos sujeitos; no entanto, salientamos que todos os sujeitos da pesquisa assinaram o Termo de Consentimento autorizando a referência aos seus discursos nesta pesquisa.

no negócio do porão, né? Que eu ainda não consegui entrar nesse porão. **Ana Romana:** Vanessa [monitora do curso] disse: todos os passos estão aí. Eu não consegui ver! **Domingas Maria:** Aí aonde?”

O jogo requer do *gamer* ações precisas em momentos específicos. A ação de combinar itens é uma ação comum em jogos *adventure* e representou um desafio para esses sujeitos que não compreendiam a possibilidade de associar as características de um objeto com as características de outro objeto, resultando numa combinação de itens. Exemplo: compreender que os pregos combinados a um pedaço de madeira e a algumas pedras, que acrescentados a uma porção de betume respectivamente, formariam uma combinação que solucionaria um problema de vazamento no navio.

Este grupo de professores requeria a presença de instruções que apoiassem o discurso da imagem, já que eles enfrentavam dificuldades para compreendê-lo: “Eu acho que se aparecesse uma dica quando você passasse em cima do laxante para aparecer: clique e arraste, entendeu? Para mim que sou... tudo tem que ficar desenhado... tem que ser assim” [Domingas Maria]. Além disso, a ação de combinar itens envolve uma característica cômica/criativa que é acrescida ao jogo estilo *adventure*. Por isso em *quests* em que a ação do jogador deve ser combinar item ‘laxante’ com item ‘limonada’ para que um dos personagens beba a mistura e passe mal, os sujeitos da pesquisa enfrentaram entraves: “Você tem que pegar o laxante e botar na limonada. Sim, não dizia que eu tinha que colocar o laxante na limonada” [Ana Romana].

A ação de combinar itens era requerida em diferentes momentos do jogo lançando diferentes problemas ao jogador, como afirmou Gee [2003] o jogo provoca uma nova classe de problemas aos jogadores, exigindo que eles repensem sua recém adquirida maestria, que aprendam algo novo e que integrem este novo aprendizado ao seu conhecimento anterior. Essa nova maestria, por sua vez, é consolidada pela repetição (com variações) para ser novamente desafiada.

O jogo apresenta ao jogador uma linguagem imagética e icônica a ser interpretada. O Menu de Interações por exemplo faz referência a três ações possíveis de ser realizadas pelo jogador: pegar, falar e observar. Essas ações são representadas respectivamente pelas seguintes imagens: mão, boca e luneta. Diante a interação com o jogo, os sujeitos apresentaram

dificuldades como tentar falar com o personagem com o ícone ‘observar’, o que pode ter relação com o tempo inicial de imersão num ambiente semiótico desconhecido. Segundo o designer de interface da equipe de desenvolvimento do jogo, Félix Neto,

[...] não era para ter texto no menu de interação, pois o símbolos utilizados foram pensados para comunicar uma informação de forma clara e direta ao usuário. [...] Assim, diante da avaliação pôde ser observado que a junção entre falta de familiaridade com jogos e uma pequena falha na estruturação do level design levaram não só o menu de interação ser modificado com a adição de um texto para identificar os ícones, mas também outro elementos com os quais estes sujeitos se deparavam e não conseguiam ressignificar.

Além da dificuldade de interpretar ícones, o jogo Búzios apresentou para esses jogadores situações de desafios cognitivos complexos que envolviam raciocínio lógico matemático, como no mini-game Torre de Hanói⁸. Diante desse desafio era preciso insistir numa experiência em que a estratégia, a lógica e associação eram elementos



Figura 5 – Torre de Hanói

A cursista Luiza Francisca (Turma 2), na terceira sessão de interação com o jogo, ainda estava tentando ultrapassar este mini-game, pois não compreendia a lógica do desafio e clicava aleatoriamente desconsiderando inclusive uma dica sobre como iniciar o jogo. Depois de muitas tentativas a aluna Faith conseguiu entender o princípio e superou o desafio demonstrando muita satisfação. Para Félix Neto,

houve um problema na progressão do jogo. [...] [Houve] uma falha no level design da primeira parte do game, que ficou muito complexo para sujeitos que não possuíam familiaridade com tais mídias e que pela primeira vez estavam emergindo no ambiente. [...] No jogo as frustrações encontradas nem sempre são barreiras,

problemas de usabilidade, ou do level design. As dificuldades fazem parte da solução do problema do jogo e agindo com um elemento motivador.

Durante a observação podemos perceber como cada aluno reagia de forma diferente a este desafio, alguns se sentiram desestimulados e outros motivados a superar. Como Torre de Hanói é o primeiro mini-game do jogo, o fato de não conseguir vencê-lo, contribuiu para se desestimularem em avançar no jogo. Segundo Silva [2005] quando ocorre a adição de uma tecnologia desconhecida, os usuários se deparam com diversos sentimentos como impotência, medo, bloqueio, rejeição, resistência, repulsa e sentem-se confusos, amedrontados, despreparados, como se observa na fala de Ana Romana: “No momento que ela disse assim o objetivo final é esse esse esse... talvez não seja a lógica desse jogo *adventure*... mas na minha cabeça não funcionou”. Nesses momentos os computadores revelam-se estranhos, incompreensíveis, incômodos. Assim, um novo objeto, o jogo Búzios (estilo *adventure*) pode funcionar como um obstáculo pelas dificuldades de manejo que ele gera.

As dificuldades enfrentadas por esses sujeitos indicam que eles estavam imergindo num ambiente semiótico desconhecido que apresentava a eles o desafio de ler uma linguagem híbrida composta por imagem, texto verbal, ícones e sons.

5. Conclusão

O letramento em ambientes como os jogos têm especificidades que são distintas entre os estilos de jogos considerando a mecânica e a ênfase ou não em narrativas. Este trabalho analisou especificamente o letramento digital num game estilo *adventure* que apresenta diferentes desafios no que se refere ao letramento digital nessa mídia. Com isso, apontou alguns aspectos relevantes da relação entre letramento digital e games do estilo *adventure* a partir de estudo feito com professores do NTE 17 da rede Municipal de Ensino de Salvador.

O estudo revelou que alguns dos aspectos que implicam no letramento digital em games *adventure* como Búzios são as compreensões dos signos, da narrativa e da lógica do *gameplay*. Estes aspectos implicam na forma como o jogador irá interagir com os comandos do jogo, situar suas ações no enredo no game e como ele irá solucionar problemas/*quests* lançados pelo *gameplay*, respectivamente. Todos esses aspectos formam um complexo que

⁸Os mini-games estão disponíveis para jogar online no site do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais e nos seguintes portais: Otzee de jogos online e UOL jogos

definirá o percurso do jogador no que se refere à sua navegabilidade no ambiente e exploração do mesmo, à sua imersão no contexto da narrativa do *game*, e à progressão do jogador nos desafios propostos pelo *gameplay*. Todos esses elementos possibilitam o trânsito de um jogador no âmbito semiótico permeado por imagens, sons e textos a serem interpretados pelo jogador de forma não isolada.

A análise do game *Búzios* enquanto um ambiente semiótico demonstrou que o jogo é um desses espaços que lançam desafios relacionados ao letramento digital dos sujeitos. A observação da interação dos professores com este jogo revelou que eles tiveram dificuldades no que se refere à ausência de instruções; com isso, diante de um ambiente semiótico desconhecido esses sujeitos enfrentaram problemas para interpretá-lo e imergir mais profundamente. Para enfrentar esses desafios, estes sujeitos, com as experiências que traziam, fizeram diferentes associações nos ambientes com signos afins. Ainda assim, as especificidades apresentadas pelo jogo *Búzios* lançaram novas demandas de aprendizagem. Seus depoimentos revelaram que eles querem que a interação com os games sejam mediadas por instruções que informem exatamente como devem agir diante deste ambiente semiótico.

Atentos a esta demanda foi produzido o FAQ⁹ (*Frequently Asked Questions* ou Perguntas Feitas Frequentemente) que aponta respostas para as perguntas mais frequentes sobre o jogo, entre elas estão as questões referentes à resolução das *quests*. A intenção é que esse material medie as primeiras interações dos professores com o jogo solucionando suas dificuldades, mas que sobretudo abra espaços para a aproximação desses sujeitos com o universo dos games possibilitando uma posterior autonomia na interação com esses artefatos.

Essa experiência trouxe alterações para a prática pedagógica desses profissionais que se relacionaram com o conteúdo histórico Revolta dos *Búzios* a partir da interação com um game. Tal contexto de aproximação entre professores e os games (mídias que seduzem os alunos) possibilita o desenvolvimento de uma nova abordagem pedagógica dos professores que dialogam com o universo em que os alunos estão imersos caracterizado pela colaboração,

conectividade e conteúdo. Aos docentes está posto o desafio de ir além da recepção dos conteúdos midiáticos, e se apropriar dessa nova lógica, tornando-se autores de novos conteúdos a partir do letramento em diferentes interfaces comunicacionais, especialmente os games, que podem se constituir em espaços de aprendizagem ricos em conteúdos mediados por distintas linguagens.

Referências Bibliográficas

- AARSETH, Espen, 2003. *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Game Approaches / Spil-veje. Papers from spilforskning.dk Conference, august 28.-29.
- ALVES, L. R. G, 2004. *Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência*. Salvador: Futura.
- ALVES, L. R. G, 2010 *Geração C e jogos digitais: produzindo novas formas de letramentos e conteúdos interativos*. Texto apresentado no XV Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino – ENDIPE – no painel Educação a Distância e Tecnologias da Informação e Comunicação - Belo Horizonte, Universidade Federal de Minas Gerais.
- BOGDAN, Robert e BIKLEN, Sari, 1994 *Investigação Qualitativa em Educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Lisboa: Porto Editora.
- DILLON, Teresa. 2010, *Adventure Games for Learning and Storytelling*. Artigo disponível em: www.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/Adventure_Author_context_paper.pdf. Acessado em 30 de nov. 2010.
- GEE, Paul. 2003. Lo que nos enseñan los Videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Ediciones Aljibe.
- MOITA, Filomena. 2007, *Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*. Editora Alínea.
- SHUM, L. R. 2009. Paisagens sonoras nos games. In: FEITOSA, Mirna & SANTAELLA, Lucia. *O Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning.
- SILVA, Jacqueline Márcia Leal da., 2006, *Didática e tecnologia - possíveis interfaces*. Dissertação Mestrado.
- SILVA, O. S. F, 2009, Entre textos e hipertextos: os letramentos e a constituição da autoria na

⁹Nota: Documento disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/orientacoes/faq.pdf>

universidade. ARAÚJO, J. C.; DIEB, M. (org.)
In: *Letramentos na Web: gêneros, interação e ensino*. Fortaleza: Edições UFC.

SOARES, Magda, 2000, *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica.

_____, Magda, 2002. *Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura*. Educ. Soc., Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160.

TAVARES, V. M. C., 2009. As novas exigências do letramento e a construção de um ambiente propício ao ensino da leitura. ARAÚJO, J. C.; DIEB, M. (org.) In: *Letramentos na Web: gêneros, interação e ensino*. Fortaleza: Edições UFC, p. 137-152.