

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS E LINGUÍSTICA

RITACIRO CAVALCANTE DA SILVA

**Histórias de Aprendizagem da Língua Inglesa Através de *Videogames*:
Uma Experiência em Pesquisa Narrativa**

Maceió

2015

RITACIRO CAVALCANTE DA SILVA

**Histórias de Aprendizagem da Língua Inglesa Através de *Videogames*:
Uma Experiência em Pesquisa Narrativa**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras e Linguística da Universidade Federal de Alagoas para obtenção do título de Mestre em Letras e Linguística.

Área de Concentração: Linguística Aplicada

Orientador: Prof. Dr. Sérgio Ifa

Maceió

2015

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico
Bibliotecário Responsável: Valter dos Santos Andrade

S586h Silva, Ritaciro Cavalcante da.
 Histórias de aprendizagem da língua inglesa através de videogames :
 Uma experiência em pesquisa narrativa / Ritaciro Cavalcante da Silva. –
 Maceió, 2015.
 238 f.: il.

 Orientador: Sérgio Ifa.
 Dissertação (Mestrado em Linguística) – Universidade Federal de
 Alagoas. Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em Letras e
 Linguística. Maceió, 2015.

 Bibliografia: f. 138-150.

 1. Língua inglesa – Estudo e ensino. 2. Ensino de língua – Meio
 auxiliares. 3. Vídeo game - Utilização. 4. Pesquisa narrativa. I. Título.

CDU: 811.111



UFAL

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS

FACULDADE DE LETRAS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS E LINGUÍSTICA



PPGLL

TERMO DE APROVAÇÃO

RITACIRO CAVALCANTE DA SILVA

Título do trabalho: "HISTÓRIAS DE APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA ATRAVÉS DE VIDEOGAMES: UMA EXPERIÊNCIA EM PESQUISA NARRATIVA"

Dissertação aprovada como requisito para obtenção do grau de MESTRE em LINGUÍSTICA, pelo Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística da Universidade Federal de Alagoas, pela seguinte banca examinadora:

Orientador:

Prof. Dr. Sérgio Iffa (PPGLL/UFAL)

Examinadores:

Prof. Dr. Ruberval Franco Maciel (UEMS)

Prof. Dr. Luiz Fernando Gomes (PPGLL/UFAL)

Maceió, 23 de março de 2015.

AGRADECIMENTOS

A Deus, se ele estiver mesmo por aí.

A meu orientador, o Prof. Dr. Sérgio Ifa, por me apoiar desde a graduação, e por toda a confiança depositada no mestrado, desde o acolhimento de um projeto com tema incomum na academia, até os últimos instantes.

Aos professores e técnicos-administrativos do Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística (PPGLL) da UFAL, por todos os conselhos, ensinamentos e discussões.

À Fundação de Amparo de Pesquisa do Estado de Alagoas, não apenas pelo financiamento concedido através de bolsa de mestrado (Processo 60030 271/2013), mas por todo o apoio, paciência, e companheirismo que tive durante meu tempo como técnico em informática naquela instituição.

Aos professores Antônio Cícero e Maria do Carmo Gama, do IFAL, por aconselhar um técnico em informática a cursar letras, uma decisão da qual nunca me arrependi.

Às professoras Cláudia Moura e Cleusa Barbosa, do Campus Maceió do IFAL, por ceder seus alunos para esta pesquisa, além de me auxiliar com questões internas da instituição.

Aos meus colegas discentes do PPGLL da UFAL, especialmente Everton Marques, Christiane Agra, Lorena Silva, Cataline Leão, Cláudia Moura, Selma Bezerra e Rodolfo Rodrigues. Foram tantas amigas queridas em tão pouco tempo.

Aos membros do grupo LET – Letramentos, Educação e Transculturalidade, por me acolher.

Aos meus colegas do Campus Batalha do IFAL, que foram bastante compreensivos quando precisei me ausentar para resolver questões relacionadas à pesquisa.

Aos alunos do Campus Maceió do IFAL que participaram desta pesquisa. Vocês fazem parte de uma revolução.

A todos os professores que passaram por minha vida. Espero fazer pelos meus alunos o que vocês fizeram por mim.

A todos os profissionais envolvidos na criação e desenvolvimento de *videogames*. O mundo é um lugar um pouco melhor graças a vocês.

A minha família, meu centro moral.

E, especialmente, à minha mãe, Rita, a quem tudo devo, principalmente a vida.

RESUMO

Este estudo em Linguística Aplicada investigou a participação de alunos do Ensino Médio de uma escola pública federal de Alagoas com *videogames*. Objetivo com esta pesquisa identificar (de que natureza são) as implicações da prática de jogar *videogame* no processo de aprendizagem de língua inglesa de alunos do Ensino Médio. Como justificativa para este estudo, argumento que a crescente relevância dos *videogames* entre as chamadas novas tecnologias, além das visões pré-concebidas surgidas ao seu redor, convidam a estudá-los com mais atenção. Argumento que a aprendizagem se realiza de forma contextualizada e/ou situada, como propõe Gee (2007), ou tangencial, como defende Portnow (2008). Uso a pesquisa narrativa como metodologia, uma vez que ainda não há estudos com ela e os videogames na aprendizagem de língua inglesa. Os dados da pesquisa foram coletados por meio de entrevistas, questionários, observação de aulas e, especialmente, sessões gravadas em vídeo dos alunos-participantes jogando os videogames e fazendo comentários por meio do protocolo *think aloud*. Ao analisar as falas de onze alunos-participantes, aponto características do aprendizado através de *videogames*, a partir de quatro eixos temáticos: a problematização de gêneros e pré-concepções sobre games; experimentando e formulando hipóteses em games; identidade e moratória psicossocial em games; e o papel do linguístico nos *videogames*. Os resultados apontam que foi possível verificar que o *videogame* se configura como um veículo multimodal de textos autênticos, cuja aprendizagem se dá de formas situada ou tangencial pelos participantes da pesquisa. Reforço também a importância de se estudar os *videogames* na academia, dissipando os possíveis mitos que (ainda) os cercam.

Palavras-chave: Videogames. Aprendizagem de língua inglesa. Pesquisa narrativa.

ABSTRACT

This study in Applied Linguistics investigated the interactions that high school students from a federal public school from Alagoas, Brazil, made with *videogames*. With this research, I aim to identify (the nature of) the contributions of the act of playing *videogames* in the English language learning process of high schoolers. To justify this study, I defend that the increasing relevance of the videogames among so-called new technologies, as well as preconceived views developed around them, invite a closer look by the academia. I defend that this kind of learning is either contextualized and situated, as Gee (2007) posits, or tangential, as defended by Portnow (2008). This study follows a methodology of narrative inquiry, due to the lack of research in *videogames* in comparison with other media and technologies. Research data was collected in the form of interviews, questionnaires, class observation and, especially, recorded gameplay sessions, in which the *videogame* footage is captured via specialized software, along with reactions from students-participants, via the *think aloud* protocol. Analyzing excerpts from eleven students-participants, I pinpoint some traits regarding learning through *videogames*, via four thematic axes: problematizing genres and preconceptions about games; experimentation and hypothesising in *videogames*; identity and psychosocial moratorium in *videogames*; and the role the linguistic material plays in game. Results show that it is possible to regard the videogame as a multimodal vehicle for authentic texts, in which the participants' learning took place contextually or tangentially. I also reiterate the importance of analyzing *videogames* in academia, in order to dispel the possible myths (still) surrounding them.

Keywords: *Videogames*. English language learning. Narrative inquiry.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Golden Axe</i>	12
Figura 2 - Calvinbol	19
Figura 3 - Características de um jogo (JUUL, 2003).....	26
Figura 4 - Elementos do jogo (SCHELL, 2008).....	27
Figura 5 - Os Cegos e o Elefante	29
Figura 6 - <i>Outlaw</i> (à esquerda) e <i>Gun</i> (à direita)	44
Figura 7 - Ludologia versus Narratologia.....	47
Figura 8 - <i>Allods Online</i>	58
Figura 9 - Imagem Promocional de <i>Tomb Raider</i>	79
Figura 10 - Imagem Promocional de <i>The Walking Dead</i>	80
Figura 11 - Imagem Promocional de <i>The Stanley Parable</i>	81
Figura 12 - Imagem Promocional de <i>Counter-Strike Source</i>	83
Figura 13 - Imagem Promocional de <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	84
Figura 14 - Imagem Promocional de <i>The Prince of Persia: The Sands of Time</i>	85
Figura 15 - Escolhas em <i>The Stanley Parable</i>	94
Figura 16 – Informações via ícones em <i>Tomb Raider</i>	96
Figura 17 - "O fim nunca é o fim"	132

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Alunos-participantes da pesquisa.....	69
Tabela 2 - Lista dos Instrumentos de Coleta da Pesquisa	74
Tabela 3 - Características dos videogames de deHaan (2005, apud VIDAL, 2011) na interpretação de dados.....	76
Tabela 4 - Lista de <i>Videogames</i> Experimentados.....	78

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	17
1.1 Jogos	17
1.1.1 Diferentes Definições de Jogo	20
1.1.1.1 Abordagem Clássica: Huizinga e Caillois.....	20
1.1.1.2 Abordagem Moderna: <i>Design</i> de Jogos	24
1.2 Língua e Aprendizagem de Língua Estrangeira	30
1.2.1 Acepções de Linguagem	30
1.2.2 Abordagem de Aprendizagem de Língua.....	33
1.2.3 Ler Palavras e Ler <i>Videogames</i>	36
1.3 Videogames.....	38
1.3.1 A História do <i>Videogame</i>	40
1.3.2 Gêneros de <i>Videogames</i>	41
1.3.3 Estudo de <i>Videogames</i>	45
1.3.3.2 <i>Computer Games Criticism</i> (CGC).....	46
1.3.4 <i>Videogames</i> e Educação	49
1.3.4.1 Princípios de Aprendizagem de Gee.....	52
1.3.5 Estudos de <i>Videogames no Brasil</i>	55
1.3.5.1 Estudos de <i>Videogames</i> na Área da Educação	55
1.3.5.2 Estudos de <i>Videogames</i> na Área da Linguística Aplicada	56
2 METODOLOGIA DE PESQUISA.....	60
2.1 Pesquisa Qualitativa em Linguística Aplicada	60
2.2 Pesquisa Narrativa.....	61
2.3 Contexto Físico-Temporal da Pesquisa	63
2.4 Participantes da Pesquisa.....	64
2.5 Instrumentos de Coleta.....	70
2.6 Procedimentos de Interpretação.....	72
2.7 Percurso	75
2.8 Videogames Experimentados.....	77

2.8.1 <i>Tomb Raider</i>	78
2.8.2 <i>The Walking Dead</i>	79
2.8.3 <i>The Stanley Parable</i>	80
2.8.4 <i>Counter-Strike Source</i>	82
2.8.5 <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	84
2.8.6 <i>The Prince of Persia: The Sands of Time</i>	85
3 INTERPRETAÇÃO DE DADOS	87
3.1 Aprendizagem dos Alunos-Participantes	87
3.1.1 Gêneros e a Problematização de Estereótipos sobre <i>Videogames</i>	88
3.1.2 Experimentando e Formulando Hipóteses em <i>Videogames</i>	92
3.1.3 Identidade e Moratória Psicossocial em <i>Videogames</i>	107
3.1.4 O Papel da Materialidade Linguística nos <i>Videogames</i>	111
3.2 Histórias de Aprendizagem do Pesquisador	123
3.2.1 À Procura de Parceiros.....	124
3.2.2 Entre Ser Professor, Ser Pesquisador e Ser <i>Gamer</i> : Desenvolvimento do Pesquisador	125
4 CONSIDERAÇÕES	132
REFERÊNCIAS	138
APÊNDICES	151
Apêndice A – Questionário de Sondagem	152
Apêndice B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (T.C.L.E.)	153
Apêndice C – Transcrição de Entrevista Inicial com Turma de Informática	155
Apêndice D – Transcrição de Entrevista Inicial com Turma de Química	164
Apêndice E – Transcrição de Sessão de Jogos 1	173
Apêndice F – Transcrição da Entrevista Individual 1	178
Apêndice G – Transcrição de Sessão de Jogos 2	180
Apêndice H – Transcrição da Entrevista Individual 2	184
Apêndice I – Transcrição de Sessão de Jogos 3	186
Apêndice J – Transcrição da Entrevista Individual 3	190
Apêndice K – Transcrição de Sessão de Jogos 4	192
Apêndice L – Transcrição da Entrevista Individual 4	197
Apêndice M – Transcrição de Sessão de Jogos 5	199
Apêndice N – Transcrição da Entrevista Individual 5	203
Apêndice O – Transcrição de Sessão de Jogos 6	205
Apêndice P – Transcrição da Entrevista Individual 6	207

Apêndice Q – Transcrição de Sessão de Jogos 7	209
Apêndice R – Transcrição da Entrevista Individual 7	211
Apêndice S – Transcrição de Sessão de Jogos 8	213
Apêndice T – Transcrição da Entrevista Individual 8	215
Apêndice U– Transcrição de Sessão de Jogos Comunal	217
Apêndice V – Transcrição da Entrevista com Grupo de Química	225
Apêndice W – Transcrição da Entrevista Final com Turma de Informática	228
Apêndice X – Transcrição de Entrevista Final com Turma de Química	233
ANEXOS	237
Anexo A – Lista de Sugestões de <i>Videogames</i> para a Aprendizagem de Língua Inglesa	238

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa lida com os objetos tecnológicos chamados *videogames*, conhecidos também como jogos eletrônicos ou jogos digitais, que vêm rapidamente crescendo em relevância no mundo de hoje. Porém, poucas pessoas se dão conta do seu potencial. Muitas os veem apenas como diversão. Outras, como perda de tempo ou até influência negativa. Mas defendo que o *videogame* é uma mídia de comunicação e expressão relevante aos dias atuais e que ele pode ser aproveitado e estudado num contexto de sala de aula, principalmente uma de ensino de língua inglesa. O objetivo da pesquisa é identificar (de que natureza são) as contribuições da prática de jogar *videogame* no processo de aprendizagem de língua inglesa de alunos do Ensino Médio.

Como feito em outros trabalhos dentro da perspectiva da Pesquisa Narrativa, como Benzengen (2010), inicio a dissertação com uma reflexão narrativa contando minha história de vida, como sugerido pela metodologia proposta por Clandinin & Connelly (2000):

Observando o quarto onde redijo este trabalho, noto várias coisas: o papel de parede do meu computador mostra uma rotação de artes conceituais de vários dos meus jogos preferidos. A música que toca no meu ouvido vem de um vídeo do YouTube que contém uma seleção de diferentes canções incidentais presentes em diferentes games. Meu PlayStation 3, desligado há algum tempo, me convida a jogar, mas não posso. Ainda tenho um dever a cumprir. Outros aparelhos semelhantes estão guardados no meu armário, esperando uma oportunidade para serem usados mais uma vez. Até mesmo o computador no qual digito estas palavras também está carregado de jogos em seu disco rígido. Mas, novamente, não tenho tempo para eles agora.

Sou, sem sombra de dúvida, um aficionado por videogames, uma afiliação que vem desde a infância. Minha família, que voltara ao Nordeste depois de ter tentado a vida em São Paulo, nunca foi abastada, mas também nunca foi exatamente pobre. Minha mãe, de origem interiorana, sempre garantiu o pão de casa, às custas do próprio tempo comigo, especialmente depois da morte do meu pai. Ela teve a sorte de conseguir comprar uma casa larga, com espaço para um ponto de aluguel. Uma loja de conserto de eletrônicos, alugada para um amigo de meu irmão. Lá tive meu primeiro contato com os videogames, pelo menos o que tenho memórias: um jogo que representava a brincadeira de esconde-esconde, jogo cujo nome

Figura 1 - Golden Axe



Fonte: <http://www.hardcoregaming101.net/goldenaxe/goldenaxe.htm>

Peek, para o Atari 2600. Claro, não me importava com nada disso naquela época. Os movimentos da tela me fascinavam e, nas pouquíssimas vezes que me permitiam jogá-lo, me sentia extasiado. Lembro-me até hoje do meu primeiro videogame, um Master System, e do primeiro jogo que completei, Golden Axe. Era um jogo de ação, altamente inspirado no filme Conan, o Bárbaro, com uma premissa igualmente simples: Você é um guerreiro. Um vilão matou alguém de sua família e roubou o epônimo machado dourado. Mate o vilão e quem estiver em seu caminho e recupere o machado. Novamente, nada disso me importava naquela época. Apenas aproveitava a sinfonia de sons e imagens que eu podia orquestrar com minhas mãos. Ficava feliz quando passava de fase, ficava irritado quando falhava. No videogame, eu podia fazer o que quisesse, ser quem eu quisesse. Um cavaleiro medieval. Um herói de filme de ação dos anos 80. Um encanador italiano, comedor de cogumelos. Um ouriço azul que corre a velocidades supersônicas. É, videogames são esquisitos assim.

Os videogames se tornaram meu hobby primário. Lembro-me que, no Ensino Médio, eu trabalhava como bolsista, fazendo serviços de escritório, eu baixava jogos no laboratório de informática e os jogava no computador. Embora seja embaraçoso admitir isto, foi esta interação com os computadores que me fizeram gravitar para um curso técnico de análise de sistemas. Porém, minha formação superior é em letras, uma vez que sempre tive facilidades com a língua inglesa. Por isto, eu me sinto como um vivente de dois mundos, o das tecnologias e o das letras, não pertencendo totalmente em nenhum deles.

Apesar da vida corrida e das responsabilidades do mundo adulto, ainda tento reservar algum tempo, nem que seja alguns minutos, para jogar alguma coisa, geralmente em aparelhos portáteis. Não quero perder os games de vista. Acredito que um pesquisador de

videogames que não joga é semelhante a um crítico de cinema que não assiste a filmes. É inconcebível. (Reflexão Narrativa 1)

Como visto na reflexão narrativa, tenho uma predileção especial pelos *videogames*, que me acompanhou por toda a minha vida, entre momentos de estudo e trabalho. Vejo que, pelo menos em parte, esta predileção ajudou a decidir que carreiras seguiria. Tais fatores me motivaram a buscar um entendimento maior dos *videogames*, e sua relação com a língua inglesa e sua aprendizagem.

As justificativas para a escolha do tema são várias: como professor, a pesquisa pode ajudar na compreensão dos *videogames*, que têm grande potencial para o ensino e a aprendizagem da língua inglesa, para assim ajudar a diminuir a distância entre professores e alunos. Como pesquisador na área de Linguística Aplicada (LA), quero contribuir para o estudo da mídia *videogame*, que considero única, pela forma como estética, ludicidade e interatividade se entrelaçam. E, finalmente, como entusiasta deste tipo de jogos, gostaria de investigar os *videogames*, que, mesmo sem eu saber, fizeram parte de minha formação linguística da língua inglesa como língua estrangeira, tanto quanto qualquer curso formal.

O trabalho que escrevo se insere na Linguística Aplicada, uma área do conhecimento pautada pela transdisciplinaridade, ou seja, que é capaz de transitar por diferentes áreas, em busca de um melhor entendimento de seu objeto de interesse: a linguagem em uso. Como diz Celani (*apud* Soares, 2008):

A LA como área de conhecimento é vista hoje como articuladora de múltiplos domínios do saber, em diálogo constante com vários campos que têm preocupação com a linguagem. Tendo em vista que a linguagem permeia todos os setores de nossa vida social, política, educacional e econômica, uma vez que é construída pelo contexto social e desempenha o papel instrumental na construção dos contextos sociais nos quais vivemos, está implícita a importância da LA no equacionamento de problemas de ordem educacional, social, política e até econômica (CELANI, 2000, *apud* SOARES, 2008, p. 3).

Com certeza, tais problemas envolvem o uso de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Concordo com De Paula (2011), Magnani (2008) e outros autores de LA que estudam *videogames*, que dizem que a LA se mostra uma área bastante capaz de investigar mídias tecnológicas como os jogos eletrônicos. Como diz Magnani (2008):

A multiplicação das TIC e os recentes avanços tecnológicos trazem para a academia a necessidade de investigar as práticas relacionadas a essas novas tecnologias. Dado que as práticas dos sujeitos que tenham relação com o meio

digital envolvem problemas concretos de linguagem, é de se esperar que, nos domínios da LA, surja interesse em se refletir sobre questões relacionadas a linguagem e meio digital. (MAGNANI, 2008, p. 13-14)

Voltando-me para o contexto local da pesquisa, busco preencher uma lacuna que enxergo nos estudos de novas tecnologias na aprendizagem de língua inglesa no programa de pós-graduação no qual participo. Trabalhos como o de Ifá (2009), Silva e Tavares (2009), Bezerra (2011), Santos (2013) e Tavares e Stella (2014) exploraram diferentes facetas do ensino de língua inglesa e dos estudos de TIC em sala de aula, desde crenças sobre tecnologias por parte de professores em formação continuada (IFA, 2009) até estudos sobre sites com dicas de inglês (SILVA; TAVARES, 2009). Porém, no meio de tantas visões sobre as tecnologias, senti falta de trabalhos que se debruçassem sobre os *videogames*. Para exemplificar a escassez de trabalhos, realizei uma busca na plataforma de consulta de trabalhos acadêmicos da Universidade Federal de Alagoas¹. Ela me retornou apenas três dissertações de mestrado na área de Modelagem Computacional, e dois Trabalhos de Conclusão de Curso de graduação, um na área de Jornalismo, outro em Psicologia.

É por este motivo que acredito que não só é bastante importante que os *videogames* sejam discutidos na academia, como acredito que o momento histórico e cultural em que vivemos é justamente o mais oportuno, uma vez que há um interesse crescente por parte da Linguística Aplicada pelas chamadas “novas tecnologias”, como computadores, *smartphones* e *tablets*, e argumento que os *videogames* são dignos de tal nomenclatura. Seja através de aparelho proprietário (os chamados *consoles*) ou mesmo um computador, os *videogames* estão cada vez mais presentes nas vidas de nossos alunos.

Há vários teóricos que reconhecem os *videogames*, não como mera brincadeira de criança, mas como um novo meio de expressão ou mesmo arte, como diz, por exemplo, Ian Bogost, um renomado teórico na área de design de jogos:

Tenho por certa a ideia de que considerar os *games* apenas como meio de diversão ou produtividade não é o bastante. Ao invés disto, sugiro que imaginemos o *videogame* como um meio com usos válidos em qualquer área, seja como arte ou ferramenta, e tudo o que houver entre os dois.² (BOGOST, 2011 p.7, tradução minha)

¹ Consulta feita no dia 17 de janeiro de 2015, através do endereço web <http://www.sibi.ufal.br/pergamum/biblioteca/>. Foram feitas buscas usando as palavras-chave “*videogames*”, “jogos eletrônicos”, “jogos digitais” e “jogos de computador”

² No original: “*I take for granted that understanding games as a medium of leisure or productivity alone is insufficient. Instead, I suggest that we imagine the videogame as a medium with valid uses across the spectrum, from*

É importante lembrar que quando falo em *videogames*, não falo apenas de títulos voltados especificamente à aprendizagem. Falo dos *videogames* de forma geral, que podem ser encontrados desde em lojas especializadas até em grandes cadeias de supermercados, e incluindo também os títulos considerados violentos, vistos por pais, professores e pela grande mídia como um problema. Porém, argumento que, dependendo da forma como um *videogame* é usado, um título como *Grand Theft Auto: San Andreas*, frequentemente citado em discussões sobre violência nos *games*, pode render uma aula tão produtiva quanto *Civilization IV*, famoso por ter sido indicado ao Grammy por uma de suas músicas.

Considero o *videogame* como uma das chamadas novas tecnologias, semelhante ao computador, posição compartilhada por Gee (2007, 2010a, 2010b) em seus estudos sobre a mídia. Estudos sobre novas tecnologias, como o de Ifa (2009), mostram que existe um grande distanciamento entre alunos e professores quando se fala em computadores e aparelhos similares. Argumento que, assim como outras novas tecnologias, estudar o *videogame* em um contexto de sala de aula é benéfico a ambas as partes: professores podem ter uma visão mais aguçada da nova geração de alunos, que Prensky (2001) denomina nativos digitais, e eles podem aprender a analisar criticamente o conteúdo de seus jogos favoritos.

Por último, grande parte dos *videogames* são produzidos em língua inglesa, fornecendo um espaço único para o desenvolvimento dessa língua. Desde a leitura de textos no ambiente do jogo até a internalização de certos termos por meio da interação com o mesmo, há inúmeras oportunidades de ensino que podem ser trabalhadas por um professor que tem como objetivo lidar com a realidade de seus alunos.

Portanto, a pesquisa objetiva responder às seguintes perguntas:

Quais são os recursos, as ferramentas, as estratégias de aprendizagem de língua inglesa que os alunos-participantes usaram durante a prática de jogar videogame?

Quais são as implicações da prática de jogar *videogame* para o processo de aprendizagem de língua inglesa?

O trabalho está dividido em cinco partes: na primeira, a introdução, apresento a premissa da pesquisa, além de determinar as perguntas de pesquisa e traçar o caminho a ser percorrido pelo trabalho. Na segunda, a fundamentação teórica, discuto os pensamentos de vários autores,

tanto sobre jogos em geral quanto sobre *videogames* em específico, além das visões de língua e aprendizagem de língua que permeiam o trabalho. Na terceira parte, a metodologia de pesquisa, apresento a forma como a pesquisa foi conduzida, com descrições dos alunos-participantes, os jogos que eles experimentaram, o contexto físico-temporal no qual a pesquisa foi realizada, os instrumentos de coleta de dados, os procedimentos de interpretação, e o percurso necessário para a realização da pesquisa. Na quarta parte, a interpretação, trago a interpretação dos dados, a partir de quatro eixos: a problematização de gêneros e pré-concepções sobre games; experimentando e formulando hipóteses em games; identidade e moratória psicossocial em games; e o papel do linguístico nos *videogames*. Também abro espaço para refletir sobre meu próprio aprendizado como pesquisador, observando falhas que cometi e progressos que realizei durante a pesquisa. Por último, nas considerações (que não classifico como finais) retorno às perguntas de pesquisa, respondendo-as de acordo com os resultados encontrados na interpretação dos dados, além de plantar as sementes para futuros estudos.

1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção, discuto algumas das teorias que circundam os jogos em geral, explicando algumas definições, a relação que eles estabelecem com a cultura e a língua, destacando minha percepção sobre alguns trabalhos desenvolvidos por pesquisadores, tanto em contexto global quanto local. A seguir, trago a visão de língua que perpassará o trabalho, além das diferentes habilidades e abordagens de aprendizagem de língua estrangeira que podem ser relacionadas à prática de jogar *videogame*. Por fim, discuto algumas posições teóricas que evidenciam algumas intersecções entre a prática de jogar *videogame* associada à aprendizagem de uma língua; em sequência, discorro sobre algumas compreensões a respeito do mundo dos *videogames* que, à primeira vista, pode parecer confuso àqueles que se dizem não familiarizados, trazendo, portanto, um apanhado de visões sobre os jogos eletrônicos considerados, atualmente, de crescente relevância.

1.1 Jogos

Antes de começar a discutir sobre os *videogames* e sua relação com os estudos de língua inglesa, pressuponho ser importante entender como o jogo se configura como uma atividade social pertinente. Para tanto, busco respaldo no trabalho do filósofo Johan Huizinga, que em sua obra seminal *Homo Ludens* (HUIZINGA, [1938]2007) faz uma declaração, um tanto polêmica para a época, de que a ideia de jogo é anterior à própria ideia de cultura:

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida “comum” (HUIZINGA, [1938]2007, p.6).

Alves (2005), por sua vez, parece corroborar o pensamento de Huizinga, ao dizer que as formas de organização dos jogos se assemelham com as das sociedades humanas. Para ela,

A presença de jogos na história da humanidade tem início com a própria evolução do homem, antes até de serem estabelecidas normas e regras de convivência, às quais os sujeitos se adaptavam ou propunham outros encaminhamentos que atendessem às suas demandas. Os rituais de caça e da guerra tinham um caráter lúdico, de entretenimento, de força e poder (ALVES,

2005, p. 17).

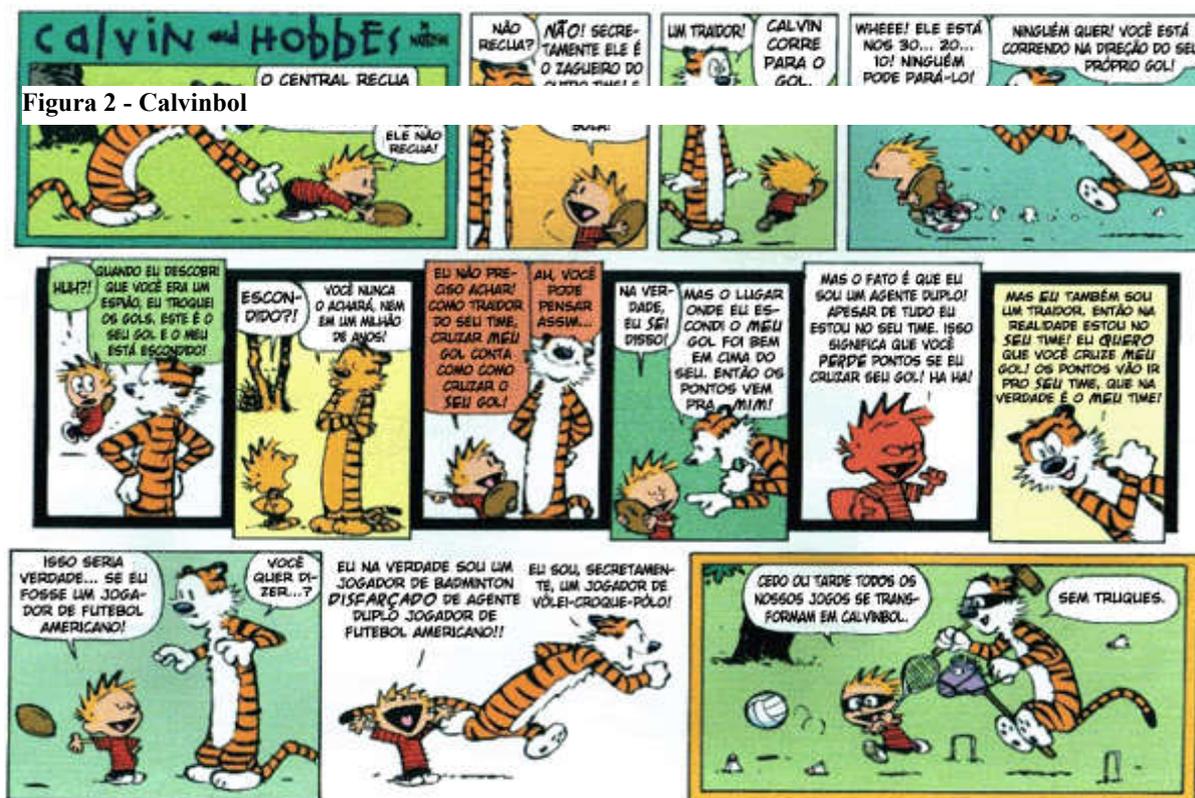
Penso que obedecer a certos costumes e seguir determinadas estruturas sociais, fazer parte de certos rituais, são “regras” que fazem parte de um jogo comum às sociedades de modo geral (e esse comportamento pode ser visto também entre os animais). Huizinga ([1938]2007) ao se posicionar acerca dos jogos, ressalta que sua existência é anterior a própria cultura humana e, para efeito de exemplificação, cita que as brincadeiras observadas entre os animais podem ser consideradas uma forma de ritual, com regras e comportamentos esperados. Ao fazer tal comparativo, o autor demonstra que o jogo não tem simplesmente função instintiva ou biológica, mas sim um sentido ou, como diz ele mesmo, “alguma coisa ‘em jogo’, que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação” (HUIZINGA, [1938]2007, p. 4). A meu ver, Huizinga acaba conferindo, ao jogo, um caráter cultural que vai além de sua compreensão como mera ferramenta ou objeto.

Devido ao fato de o jogo fazer parte da experiência humana há milênios, muitos acreditam ser fácil construir-lhe uma definição, mas na verdade não é. Ao fazer minhas primeiras leituras, cheguei à conclusão de que defini-lo é uma tarefa muito mais árdua do que se pensa. Não basta dizer que o jogo é simplesmente uma “diversão” ou uma “distração”, o que é uma parte infinitesimal do que faz um jogo ser um jogo.

Para ilustrar o assunto, trago não apenas meus questionamentos sobre o objeto jogo, mas também uma história em quadrinhos de *Calvin e Haroldo* (fig. 2), escrita pelo norte-americano Bill Waterson.

Percebo na tirinha que, ao brincar com uma bola de futebol americano, o garoto e seu amigo estabelecem novas regras durante o tempo em que estão brincando. O humor presente na tirinha reflete como me senti ao ler sobre as diferentes definições de jogo para a pesquisa, ou seja, confuso; mas realizado, tentando enxergar uma lógica onde aparentemente não havia. Ao menos foi o que pareceu ser minha percepção inicial quando comecei a entender os conceitos teóricos como as “regras do jogo” necessárias ao desenvolvimento de minha pesquisa, acordadas, claro, por pares, mas nem por isso imutáveis ou absolutas.

Buscar uma definição para o que é o jogo foi algo que julguei imprescindível para o trabalho, tanto pelo caráter cultural que ele representa como também pelas dificuldades de compreensão que o termo desponta semanticamente. Huizinga ([1938]2007) dedica um capítulo inteiro de seu livro para discutir a natureza do jogo na cultura humana e outro nas diferentes



Fonte: <http://depositodocalvin.blogspot.com.br/2008/04/calvinbol.html>

formas que a palavra “jogo” se estabeleceu em diferentes línguas. O autor faz um percurso labiríntico pelas diferentes definições providas por diferentes palavras em diferentes línguas, passando pelo grego antigo παιδεία (*paideia*, relacionada a infantilidades e brincadeiras) e ἀγών (*agôn*, relacionada a concursos e competições) e pelo latim *ludus* e *jocus* (relacionados, respectivamente, a simulações e gracejos), até as línguas modernas, como alemão (*spiel*), francês (*jeu*, também relacionado a conjuntos de objetos) e inglês (*play* e *game*).

Prensky (2001), ao esmiuçar as diferentes definições das palavras *play* e *game*, expõe várias dubiedades relacionadas a elas. Por exemplo, *play* pode se referir a uma atividade prazerosa, como *I like to play the piano* (“Gosto de tocar piano”) ou prejudicial, como *He played me for a fool* (“Ele me fez de idiota”). A palavra *game*, mais gravemente, pode ser aplicada a vários contextos negativos, como *mind games* (“jogos da mente”, manipulação), *gaming the system* (“jogar o sistema”, abusar regras em favor próprio), entre outros. Como diz McGonigal (2012): “Se eu digo que você está ‘jogando no sistema’, quer dizer que você o está explorando para ganho pessoal. Tecnicamente, você está seguindo as regras, mas está jogando de formas que

não deveria³ (MCGONIGAL, 2012, p. 19, tradução minha).

Na língua inglesa, as palavras *play* e *game* possuem ainda vários outros significados, entre eles a simulação, como *In this play, I will play the role of Hamlet* (“Nesta peça, interpretarei o papel de Hamlet”). Também é comum na língua inglesa expressões relacionadas a esportes, como o beisebol em *the whole nine yards* (equivalente a “tudo” ou “por todo o caminho”) ou o basquete em *the ball is in your court* (equivalente a “agora é a sua vez”). A marca dos jogos na linguagem é inegável mas, quando várias línguas denominam o jogo de formas tão diferentes, não é surpreendente que não haja um consenso sobre sua definição, que é o que veremos na próxima seção.

1.1.1 Diferentes Definições de Jogo

A seguir, listo várias definições de jogo dadas por autores das mais variadas áreas, desde filosofia até *design* de jogos. Objetivo mostrar como diferentes autores enxergam o mesmo objeto de formas diferentes. Vejo duas abordagens em relação ao entendimento do que é um jogo: uma que denomino **clássica**, uma vez que se pauta numa visão pré-TIC, e **moderna**, que vê o jogo dentro de um contexto de novas tecnologias.

1.1.1.1 Abordagem Clássica: Huizinga e Caillois

Huizinga ([1938]2007) enxerga uma aparente dualidade entre seriedade, no que tange ao jogo como simulação ou competição, e não-seriedade, quando o jogo se aproxima da brincadeira ou do gracejo. Porém, o filósofo reconhece que tratar do jogo de forma dicotômica é contraproducente à busca por sua definição:

O jogo não é compreendido pela antítese entre sabedoria e loucura, ou pelas que opõem a verdade e a falsidade, ou o bem e o mal. Embora seja uma atividade não material, não desempenha uma função moral, sendo impossível aplicar-lhe as noções de vício e virtude (HUIZINGA, [1938]2007, p. 9).

Portanto, a definição de jogos de Huizinga ([1938]2007) parece se pautar menos em elementos essenciais ao jogo e mais em características presentes nele, tais como:

³ No original: “*If I say that you’re gaming the system, what I mean is that you’re exploiting it for your own personal gain. Sure, you’re technically following the rules, but you’re playing in ways you’re not meant to play.*”

- ser **livre**, ou seja, totalmente voluntário;
- ser **diferente da vida real**, ou uma evasão a tal vida;
- ser **incomum**, ou seja, uma ação fora do cotidiano, com limites entre ele e o jogo;
- ter **ordem própria**, regulada por vários elementos, alguns deles antitéticos como tensão e equilíbrio, ou união e desunião;
- ser **imprevisível**, com seu resultado dependendo tanto de habilidade quanto pelo acaso, o que aumenta o engajamento.

Em crítica direta a Huizinga sobre o valor do jogo, o sociólogo Roger Caillois ([1958]1990) diz que a definição proposta por Huizinga parece ignorar os fatores sociais e econômicos que permeiam o jogo. Segundo o autor, “uma característica do jogo é não criar nenhuma riqueza, nenhum valor. Por isso se diferencia do trabalho e da arte” (CAILLOIS, [1958]1990, p. 25). Ou seja, para Caillois, o jogo é uma atividade contida em si mesma, que se realiza e se resolve dentro de seu universo. Ele também lista as características essenciais de um jogo em sua obra. Segundo o autor, o jogo é:

- **livre**, sob pena de deixar de ser um jogo;
- **delimitado**, com limites pré-estabelecidos;
- **incerto**, com resultados variados e dependentes da ação da jogadora;
- **improdutivo**, ou seja, não gera bens, como o trabalho;
- **fictício**, pertencente a outra realidade;
- **regulamentado**, estabelecendo novas regras dentro de um espaço fictício.

Há diferenças fundamentais que destacam as duas definições. A diferença mais marcante está relacionada à última característica, a regulamentação do jogo. Por exemplo, para Caillois ([1958]1990), é possível que exista jogos sem regras:

Há muitos jogos que não envolvem regras. Deste modo, não existem regras, pelo menos em termos fixos e rígidos, para brincar às bonecas, aos soldados, aos policiais e ladrões, aos cavalos, aos comboios, aos aviões, em geral, aos jogos que supõem uma livre improvisação e cujo principal atrativo advém do gozo de desempenharmos um papel, de nos comportarmos *como se* fôssemos determinada pessoa ou determinada coisa, uma máquina, por exemplo (CAILLOIS, [1958] 1990, p. 28, grifo do autor).

Em outras palavras, ao não considerarmos atividades de interpretação como jogos, acabamos desprezando o valor lúdico que tais atividades apresentam. A regulamentação pode ser uma característica inerente do jogo mas, ao contrário de Huizinga, que diz que “as regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão” (HUIZINGA, [1938]2007, p. 12), Caillois reconhece que não há regras “fixas e rígidas” em brincadeiras de interpretação.

Portanto, Caillois achou necessário uma classificação mais abrangente para os jogos. Para abarcar os “novos” tipos de jogos não previstos por Huizinga, Caillois ([1958]1990) faz uso de categorias, não presentes no trabalho de seu predecessor, para distinguir os tipos de jogos existentes, a saber:

- *agôn*: jogos de competição direta, nos quais são criadas situações mais próximas possíveis da igualdade entre adversários para que o resultado final seja decidido principalmente pela sua habilidade. Aqui cabem os esportes competitivos, como o futebol.
- *alea*: em oposição direta ao *agôn*, os jogos de *alea* são majoritariamente pautados pelos resultados aleatórios, com pouca ou nenhuma intervenção da habilidade do jogador. Jogos de dados cabem aqui.
- *mimicry*: Jogos nos quais a principal motivação é a interpretação de personagens ou situações. Pode-se incluir aqui os *role-playing games* (RPGs) de mesa⁴.
- *ilinx*: Jogos que prezam a vertigem, ou seja, jogos cuja experiência tem como objetivo fornecer uma sensação incomum. Incluem-se aqui os esportes radicais, como ski, paraquedismo, entre outros.

É importante lembrar que a grande maioria dos jogos, eletrônicos ou não, incorpora um pouco de cada uma destas categorias. O jogo RPG de mesa é um bom exemplo, uma vez que, nele, os jogadores usam de *mimicry* (representação) para dar vida a uma personagem específica

⁴ O RPG de mesa (*tabletop role-playing game*) é um jogo que se pauta pela interpretação de personagens, dentro de um contexto fantástico. A narrativa que se desvela pelo jogo não é predeterminada, mas é ditada pelos jogadores, e “encenada” através de personagens, que têm atributos específicos (força, resistência, carisma, etc). Há a guia de um mestre (DM, de *dungeon master*), que estabelece regras comuns a todos e apresenta situações nas quais as personagens podem agir. O exemplo mais famoso de RPG é *Dungeons & Dragons*, que oferece um *framework* para narrativas de alta fantasia, inspirada nas obras do escritor J.R.R. Tolkien, como *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit*. Vários destes elementos e estéticas são utilizados nos *videogames*, especialmente no gênero RPG, que transfere as responsabilidades do mestre (regras, obstáculos, entre outros) para o *software*.

de uma história (um guerreiro, por exemplo), e também fazem uso da *alea* para determinar o resultado de uma ação dentro do jogo. O guerreiro pode declarar um ataque a algum monstro, ou mesmo a outra personagem do jogo, e um rolar de dados define se o ataque atingiu ou não o inimigo, e qual foi o dano causado. Caso o ataque tenha sido destinado a outra personagem, representada por algum jogador, é possível adicionar também o aspecto *âgon* dentro do jogo, uma vez que há competição direta, com lados opostos e uma condição de vitória. Pode-se até argumentar que a interpretação que a jogadora faz de uma personagem impensável no mundo real, como um guerreiro matador de monstros, pode causar uma sensação incomum, incluindo aqui a *ilinx*. Além disso, é possível também encontrar indícios dos quatro elementos de Caillois em atividades que normalmente não seriam consideradas jogos. Uma peça de teatro faz bastante uso de *mimicry*, enquanto que um passeio de montanha-russa é um esforço deliberado de despertar a *ilinx*.

Além da categorização de jogos entre *alea*, *agôn*, *mimicry* e *ilinx*, Caillois ([1958]1990) também divide os jogos pela forma a qual eles são experimentados pelas pessoas. Segundo o autor, quando jogamos, pendemos para um de dois lados:

- **Ludus:** No *ludus*, há uma maior preocupação com a manutenção das regras, que são mais complexas, mais rígidas e em maior quantidade do que a *paideia*. Jogos tradicionais, como o xadrez, são exemplos de jogos com alto *ludus*. Entre os videogames, jogos *online*, como *World of Warcraft* e *League of Legends*, são exemplos que pendem para o *ludus*, uma vez que há objetivos e procedimentos para completá-los, e eles são reforçados pelo próprio jogo.
- **Paideia:** Na *paideia*, há uma preocupação maior com as sensações produzidas pelo jogo. Por consequência, regras são mais relaxadas, negociadas com maior frequência ou mesmo inexistentes. Brincadeiras de criança, como esconde-esconde, são exemplos de jogos com alta *paideia*. Entre os *videogames*, o simulador *Minecraft* é um exemplo de jogo que incentiva a *paideia*, uma vez que o jogo não impõe um objetivo específico para seu jogador, permitindo-o construir o que quiser nos confins de seu mundo.

É importante lembrar que, no caso do *ludus* e da *paideia*, as categorias *âgon*, *alea*,

mimicry e *ilinx* estão mais próximas de uma gradação, ou um espectro de níveis: quanto mais complexas as regras e quanto mais o jogo depende delas e de sua definição para poder se realizar, mais o jogo pende para o lado *ludus*, enquanto que quanto menos nos preocupamos com as regras e mais com as sensações sentidas, estamos mais próximos da *paideia*.

As contribuições de Huizinga e Caillois são inestimáveis para a história dos jogos, legitimando uma prática social que, até então, era considerada de menor importância. Porém, elas não deixam de ser frutos de seu tempo. Com o advento das novas tecnologias, novos tipos de jogos surgiram, além de novas formas de interação entre o jogo e seus jogadores, o que exigiu novas acepções, que veremos a seguir.

1.1.1.2 Abordagem Moderna: *Design* de Jogos

Com o passar do tempo, os jogos deixaram de ser objetos de interesse apenas de filósofos ou sociólogos e despertaram o interesse das áreas mais variadas, desde computação até comunicação social. Zagal (2010) identifica três variações de abordagens de pesquisas sobre jogos: as abordagens social-científica, a humanística e a industrial⁵.

A primeira, a abordagem social-científica, diz respeito aos efeitos dos jogos em sociedade. “O que o jogo faz?” é a pergunta a ser respondida na abordagem. Pesquisas em educação se encaixam aqui, além das de medicina, nutrição, psicologia, ou outras áreas que pesquisam potenciais benefícios ou malefícios causados pela prática de jogar. A segunda abordagem, a humanística, é a responsável por analisar e teorizar sobre o jogo em si, ou seja, como um produto cultural. “O que o jogo significa?” é a pergunta motivadora. Filosofia, sociologia e, mais recentemente, literatura se interessam neste aspecto do jogo. A terceira abordagem, a industrial, trata o jogo como objeto tecnológico e busca aprimorá-lo a partir de tal perspectiva. “Como deixar o jogo melhor” é a preocupação aqui. Profissionais de computação e design se interessam pela abordagem industrial. Note que as três áreas se complementam: a indústria depende da sociedade e da academia para saber como aprimorar os jogos, e a academia precisa da indústria e da sociedade para promover inovações.

A dissertação que escrevo se insere na abordagem social-científica, uma vez que investigo a interação de pessoas com os *videogames*. Porém, entendo que numa pesquisa na área

⁵ Tradução minha para os termos propostos por Zagal: *social-scientific approach*, *humanities approach* e *industry and engineering approach*.

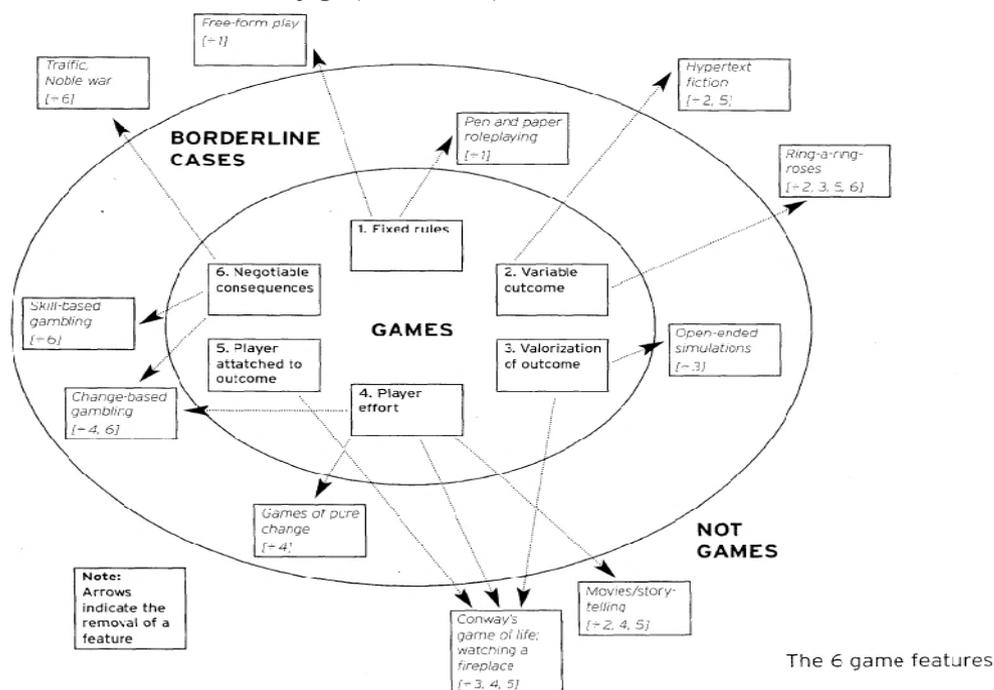
de linguagem, especialmente a Linguística Aplicada, não se pode desprezar a segunda abordagem, a humanística, uma vez que a linguagem e a construção de sentidos são, ao meu ver, inexoravelmente ligados entre si.

Reconhecendo a natureza fugidia da definição de seu objeto de pesquisa, Zagal (2010) evoca o acadêmico de estudos de *videogames* Jesper Juul (2003) em busca de uma base na qual ele apoiará sua discussão sobre os *videogames* e sua contribuição para a educação. Para Juul, os jogos possuem seis características (fig. 3), muito bem definidas:

1. **Regras fixas:** Jogos são sistemas com regras pré-estabelecidas. Juul traz uma ênfase especial a esta característica, comparando-a com a codificação de um *software*;
2. **Resultados variáveis:** Os resultados de jogos são variados e quantificáveis;
3. **Valores dos resultados:** Alguns resultados têm um valor, positivo ou negativo, atrelado a eles;
4. **Esforço de jogadores:** Para alcançar um resultado, os jogadores precisam dispendir esforço dependente de sua habilidade;
5. **Relação do jogador com resultados:** O jogador se investe emocionalmente nos resultados;
6. **Consequências negociáveis:** O jogo pode ou não ter consequências no mundo real, e elas são negociáveis.

Ao contrário de seus antecessores, Juul (2003) acredita que é bastante possível delimitar exatamente o que é e o que não é um jogo. Mesmo assim, Juul toma cuidado em dizer que, apesar da definição fornecida por ele ser abrangente, ela não cobre todo o universo de jogos existentes, apenas que a falta de um dos elementos transformaria o jogo num caso fronteiro, passível de ser considerado jogo apesar do que lhe falta. Por exemplo, os jogos de azar ainda seriam considerados jogos, apesar do fato de que o esforço dispendido pela jogadora não influi no resultado, exceto se incluirmos trapaças e leituras faciais como parte do jogo, o que adiciona um fator de interação social no qual Juul não se aprofunda. Já, atos corriqueiros como ver uma lareira, onde os conceitos 3, 4 e 5 não se aplicam, ou assistir a um filme, onde os conceitos 2, 4 e 5 não se aplicam, não poderiam ser caracterizados como jogos. Vemos também que os RPGs de mesa (identificados na figura 3 como *pen and paper roleplaying*) são considerados casos

Figura 3 - Características de um jogo (JUUL, 2003)

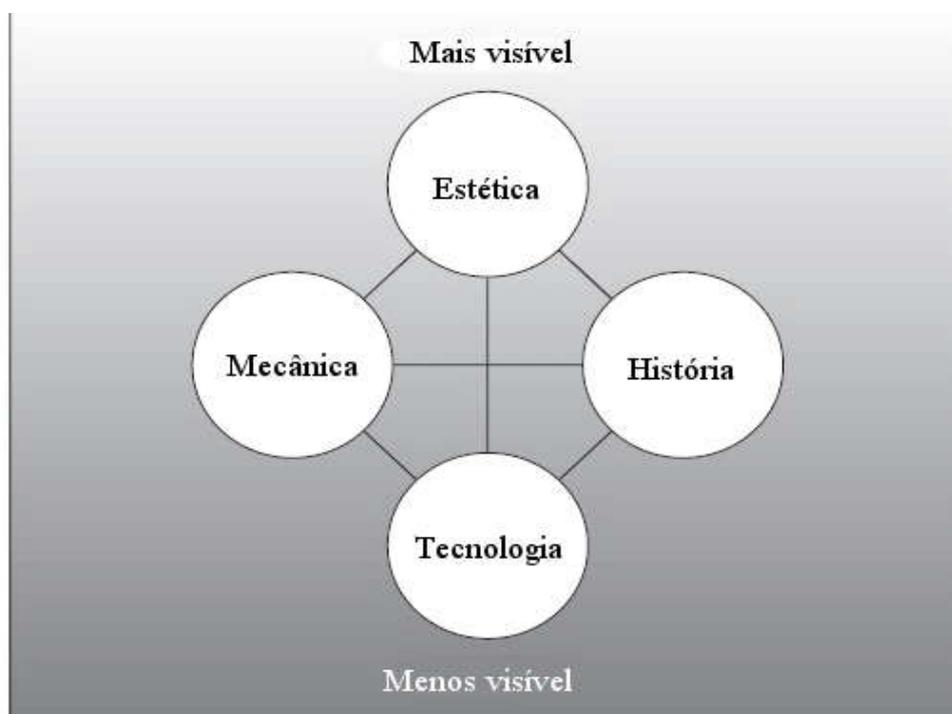


fronteiriços de jogos por Juul, uma vez que não têm regras fixas, mas negociáveis entre os jogadores e o mestre.

A partir de sua definição, Juul (2003) parece afirmar que os *videogames* são irrevocavelmente jogos, uma vez que ele argumenta que há uma paridade entre jogos e computadores que permitem que todas as características propostas pelo teórico possam ser traduzidas em código e executadas em máquina. Em casos fronteiriços, no entanto, a experiência da simulação da atividade não será a mesma da atividade em si. É possível recriar o xadrez, por exemplo, como um *videogame*, e manter todas as suas características como jogo, mas recriar o RPG de mesa exatamente como na vida real é impossível, uma vez que, como *software*, ele precisa pelo menos obedecer estritamente às regras de sua programação.

O *designer* de jogos Jesse Schell (2008) prefere uma abordagem mais “tecnológica” aos elementos constitutivos de um jogo (fig. 4). Segundo ele, todo jogo possui uma estética (como o jogo se apresenta ao jogador e o que ele faz para imergi-lo no jogo); uma mecânica (regras e procedimentos do jogo, característica única do jogo para o autor); uma história (uma série de eventos retratada no/pelo jogo) e uma tecnologia (o suporte no “mundo real” que possibilita a existência do jogo). Eles são igualmente importantes para a constituição do jogo e são visíveis à jogadora ao mesmo tempo, com uma gradação de visibilidade, do mais visível (a estética) ao

Figura 4 - Elementos do jogo (SCHELL, 2008)



menos visível (a tecnologia).

É interessante notar que, dentre as categorias listadas por Schell (2008), é a estética, ou seja, a forma como a tecnologia se apresenta, que transparece mais ao usuário do que a tecnologia em si. É importante notar também que, apesar da descrição técnica, Schell (2008) reconhece como elementos do jogo alguns fatores que não são diretamente relacionados às suas regras, como estética e história, o que seria um forte argumento para a atividade lúdica ser considerada mais como um texto em vez de simples conjunto de regras.

Ainda no ramo do *design* de jogos, a McGonigal (2012) argumenta que os jogos contêm quatro elementos essenciais:

- **Objetivo:** o resultado em específico para o qual os jogadores se esforçam em atingir. Os objetivos podem ser geral ou específicos. No futebol, por exemplo, marcar um gol é um objetivo específico, e vencer a partida é o objetivo geral.
- **Regras:** limitações impostas aos jogadores em sua busca pelo objetivo. As limitações dão origem ao que a autora chama de “obstáculos desnecessários”, uma peça-chave em qualquer jogo.
- **Sistema de *feedback*:** informações necessárias ao jogador para acompanhar seu

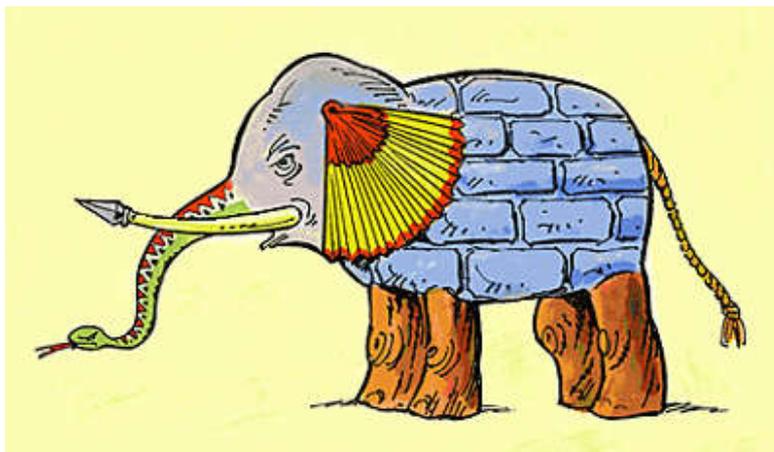
progresso no jogo. Incluem-se aqui pontuação, níveis, condições de vitória ou derrota, entre outros elementos presentes no jogo, mas fora de seu objetivo e regras. Note-se que, dependendo do jogo, um ou mais dos elementos do sistema de *feedback* podem não existir. Por exemplo, nem todo jogo contém condições de vitória/derrota ou pontuação.

- **Participação voluntária:** os jogadores devem estar dispostos a participar, por motivação própria, do jogo. Assim, há um entendimento mútuo entre todos os jogadores, para que os outros elementos do jogo, especialmente as regras, sejam estabelecidos.

Segundo a autora, outras características presentes em jogos eletrônicos (gráficos, sons, história, interatividade) são importantes e comuns, porém não essenciais para a existência do jogo. Eles serviriam para deixar a experiência mais envolvente, além de auxiliar na compreensão do objetivo, da manutenção das regras e da operação do sistema de *feedback*.

Comparando a definição de McGonigal (2012) com a de outros autores, percebo aqui uma assimilação das definições que vimos anteriormente: as regras e resultados de Juul (2003), a participação voluntária de Huizinga ([1938]2007) e Caillois ([1958]1990), e o sistema de *feedback*, que engloba os resultados de Juul (2003) e a estética e a tecnologia de Schell (2008). A grande diferença está na forma como McGonigal (2012) enxerga o jogo no contexto social. Ao contrário de Huizinga e Caillois, que defendem que o mundo do jogo é diferente do mundo real, McGonigal (2012) segue o caminho contrário e estabelece o jogo como parte de nosso mundo, capaz de influir em nosso comportamento tanto quanto qualquer outra arte.

Assim como Zagal (2010), que precisou decidir qual visão ele daria ao seu objeto de pesquisa que ele mesmo reconhece como difícil de definir, chego a um momento em que preciso decidir qual definição devo seguir para os fins do trabalho. Considerando todas as opções, escolho a definição proposta por McGonigal (2012). Porém, entendo que ela não é uma definição final, mas uma que se aproxima mais do que eu, como pesquisador e *gamer*, entendo por jogo: uma atividade com um objetivo, que pode ser desde “andar dez passos” a “derrotar o chefe final e terminar o jogo”; com regras que, no caso do *videogame*, podem estar diretamente codificadas em seu *software*; com um sistema de *feedback*, representado no *videogame* pelos controles e pelas informações em tela; e, especialmente, na participação voluntária, uma vez que, sem o esforço consciente da jogadora, o jogo não se concretiza e, se ele largar o controle, o jogo para.

Figura 5 - Os Cegos e o Elefante

Fonte: http://www.wordinfo.info/words/index/info/view_unit/1/?letter=B&spage=3

Como na HQ de *Calvin e Haroldo*, as “regras” do jogo da definição parecem mudar de momento a momento, de autor a autor. Porém, considero necessário mostrar a evolução das perspectivas para o fim de compreender melhor meu objeto de pesquisa. Como veremos no decorrer da dissertação, existem vários tipos de *videogames*, que reforçam uma característica de jogo mais do que outra, ou que criam experiências únicas, não previstas pelos teóricos. Generalizar os jogos, colocando-os sob uma definição concreta e imutável seria um desserviço à própria evolução da mídia.

Trago, então, uma nova figura para representar meus sentimentos após a reflexão que fiz de todas as definições de jogos, para a escritura do trabalho (fig. 5). Citada no trabalho de Almeida (2008), a história por trás da figura é conhecida no campo da Linguística. De fato, eu a ouvi pela primeira vez durante uma aula da graduação: seis sábios, cegos, tiveram a oportunidade de tocar um elefante pela primeira vez. Cada um tocou uma parte diferente de seu corpo e, a partir de suas sensações, teorizaram sobre a constituição do animal. Um tocou sua tromba e definiu que o elefante era esguio como uma cobra; outro ainda alisou suas pernas e concluiu que ele devia ser enrugado como o tronco de uma árvore, e assim por diante. Almeida utilizou a história em seu trabalho, que trata da educação de cegos, para nos alertar sobre as limitações de nossas percepções sensoriais, mas uso a história para também chamar atenção para nossas próprias “percepções” como pesquisadores. O jogo é um objeto multifacetado que, dependendo de sua visão sob ele, pode tomar várias formas.

1.2 Língua e Aprendizagem de Língua Estrangeira

A seguir, apresento as noções de língua e de aprendizagem de língua que guiarão o trabalho. Início com um pequeno percurso pelas diferentes acepções de linguagem, seguido por uma apresentação de três abordagens de aprendizagem associadas aos *videogames*: a abordagem behaviorista, a abordagem situada, e a abordagem tangencial. Termina a subseção com duas comparações feitas entre o aprender de uma língua e a prática de jogar *videogame*.

1.2.1 Acepções de Linguagem

Assim como os jogos, a linguagem é uma característica humana que esteve presente nos momentos primordiais da cultura humana, mas que apenas foi pensado como objeto de pesquisa científica no começo do século XX, a partir dos estudos de Ferdinand de Saussure ([1913]2006). Uma das maiores contribuições de Saussure aos estudos da linguagem foi a compreensão da língua não como simples depósito de palavras e regras gramaticais ou instrumento de transmissão de ideias. Para Saussure, a língua é um sistema, com elementos, regras e relações próprias. Segundo ele, entender língua como sistema seria o que finalmente daria à Linguística o *status* de ciência. Em determinados momentos de seu Curso, a imagem do jogo de xadrez é usada por ele para ilustrar algum aspecto de sua teoria.

A primeira comparação que Saussure faz ao jogo de xadrez diz respeito à estrutura interna de uma língua. Ele nos alerta que, em se tratando de língua, são os elementos internos que importam. Ou, nas palavras do mestre genebrino, a língua é “um sistema que conhece somente sua ordem própria” (SAUSSURE, [1913]2006, p. 31). Para corroborar sua proposição, Saussure se volta ao xadrez: “Se eu substituir as peças de madeira por peças de marfim, a troca será indiferente ao sistema; mas se eu reduzir ou aumentar o número de peças, a mudança atingirá profundamente a “gramática” do jogo” (SAUSSURE, [1913]2006, p. 32).

A segunda comparação diz respeito às mudanças linguísticas e seu efeito no sistema da língua. Um estado do jogo corresponde a um estado da língua. As peças só podem se mover dentro do tabuleiro e de uma maneira preestabelecida. O valor das peças corresponde ao valor de cada termo, em oposição a outros. Um cavalo é cavalo porque não é peão ou rei. Ele se movimenta pelo tabuleiro de uma forma e não de outra. Mudanças linguísticas ocorreriam apenas em elementos isolados, como jogadas de peças. O lance repercute no sistema, ou seja, a mudança

tem um efeito na língua. As “regras do jogo” de uma língua seriam equivalentes aos princípios semiológicos que a regem.

A segunda comparação que Saussure faz com o jogo de xadrez também trata da relação entre os eixos sincrônico e diacrônico dentro do sistema linguístico, além da primazia do primeiro em detrimento do último dentro dos estudos da linguagem. Cada estado de jogo é correspondente a um equilíbrio sincrônico da língua. Para se passar de um equilíbrio (sincronia) a outro, basta deslocar uma peça (fato diacrônico). O deslocamento da peça é distinto do equilíbrio antes e depois dele. Assim, da mesma forma que uma pessoa pode continuar um jogo começado por outra pessoa, sem ter visto suas jogadas, não é necessário que falantes conheçam toda a história da língua que usam, apenas o estado atual. A principal diferença aqui é que, ao contrário do xadrez, o falante não tem controle sobre as "peças" de sua língua nem para onde "movê-las".

Saussure ([1913]2006) retorna pela terceira vez ao jogo de xadrez para explicar o conceito de valor. Para exemplificar, ele toma um cavalo e questiona: será o cavalo por si só um elemento do jogo? Não. Fora do tabuleiro, é apenas um pedaço de marfim (ou madeira) esculpido. Mesmo durante o jogo, caso a peça fosse perdida, poderíamos colocar qualquer outro objeto no lugar da peça e dizer "este é um cavalo", e assim será dentro do jogo. Em suma, não é a peça que faz parte do jogo, mas seu valor.

Porém, a visão da linguagem de Saussure não esteve livre de críticas. Um dos principais contrapontos à teoria saussureana surgiu de Bakhtin ([1929]2006). O objetivismo abstrato, que é o termo que Bakhtin usa para classificar teorias como o estruturalismo de Saussure, vê a língua não como realização interna da psiquê de um determinado sujeito, mas como um sistema de formas. Reconhecem-se as particularidades de cada indivíduo mas, segundo a vertente saussureana, elas são tão “únicas” quanto impressões digitais: as particularidades devem seguir uma regra maior. A língua, segundo a perspectiva, é justamente definida por este termo: regra. O indivíduo não constrói sua materialidade linguística, ela é moldada a partir de regras ou leis que constituem a língua propriamente dita. Bakhtin resume os postulados do objetivismo abstrato nos seguintes pontos:

- a língua é considerada um sistema estável e imutável;

- as normas e leis linguísticas são determinadas e comuns a todos que falam determinada língua;
- as ligações ideológicas entre a palavra e seu sentido são inexistentes (o que Saussure chama de arbitrariedade linguística);
- a ligação entre o sistema linguístico e sua história é ignorada.

Sobre esse último, o autor argumenta que, de acordo com o objetivismo abstrato, as noções de sistema (sincronia) e história (diacronia) são irreconciliáveis, porque são “duas lógicas diferentes”: um sistema linguístico que tenha se modificado durante o tempo já não é mais o mesmo. O sistema é atômico, ou seja, permite apenas uma norma a cada vez, com as mudanças linguísticas sendo apenas desvios que podem vir a tornar-se normas se não houver correção.

Ainda sobre os escritos de Saussure, Bakhtin ([1929]2006) faz uma dissecação dos principais aspectos da teoria estruturalista, especialmente a que diz que a fala não é o objeto de estudo da linguística por ser “absolutamente individual”. Aí nasce, segundo o autor russo, o *proton pseudos* (o “engano original”) do autor genebrino. Bakhtin mostra o porquê: as normas da língua não são nada estanques (de fato, o autor argumenta que a língua em estado de sincronia não passa de uma ilusão, gerada pela perspectiva individual); uma língua não se identifica simplesmente pelos seus signos, mas só se fazem acontecer e ser entendidos dentro de um contexto; e, por último, e talvez o mais polêmico para a época, a palavra está sempre impregnada de sentido ideológico, o que bate de frente com a perspectiva saussureana de língua.

Portanto, a acepção de língua que adoto no trabalho é a de Bakhtin, que considera a interação verbal em um contexto definido o verdadeiro cerne da língua:

O sentido da palavra é totalmente determinado por seu contexto. De fato, há tantas significações possíveis quanto contextos possíveis. No entanto, nem por isso a palavra deixa de ser una. Ela não se desagrega em tantas palavras quanto forem os contextos nos quais ela pode se inserir (BAKHTIN, [1929]2006, p. 107-108).

Fazendo outra analogia com os jogos, a linguagem está menos relacionada ao xadrez e mais, como sugere Edwardes (2002), ao banco imobiliário (*Monopoly*), pois permite regras negociáveis entre os pares durante a partida, o que pode ser comparado ao contexto imediato da comunicação. Se houver divergências entre dois jogadores/falantes, ou o jogo/a comunicação é interrompido, ou negocia-se as regras para aquele momento em específico. A adição de novas

regras e insumos não descaracteriza o jogo, assim como a mudança linguística não descaracteriza a língua. Há espaço até para transgressões ou “trapaças” na língua, que podemos comparar ao uso literário da linguagem.

Estabelecendo a acepção de língua seguida, passo a apresentar abordagens de aprendizado de línguas que possam fazer uso dela.

1.2.2 Abordagem de Aprendizagem de Língua

A seguir, faço uma breve descrição de algumas abordagens de aprendizagem de línguas que podem ser relacionadas à prática de jogar *videogame*. As três abordagens presentes são: a behaviorista, a situada e a tangencial.

Uma abordagem que é comumente associada aos *videogames* é o behaviorismo, que foi desenvolvido pelo psicólogo norte-americano B. F. Skinner. A abordagem postula que aprendemos através de estímulos, para os quais somos condicionados, positiva ou negativamente, e recompensados ou punidos, de acordo com o comportamento apresentado. Segundo Tews (2001), há nos *videogames* vários dos elementos presentes na teoria de Skinner, como reforços positivos (pontuação, *powerups*⁶), reforços negativos (dificuldade, fracassos) e recompensas (passar de fase, terminar o jogo), além de momentos em que uma ação é repetida várias vezes. A autora até diz que os *videogames* são, provavelmente, a “caixa de Skinner suprema” (TEWS, 2001, p. 173). De fato, um dos aforismos mais conhecidos no design de *videogames*, a “Lei de Bushnell⁷”, descrita em Bogost (2011), diz que “todos os melhores jogos são fáceis de aprender e difíceis de dominar. Eles devem trazer recompensas tanto na primeira ficha quanto na centésima⁸” (BOGOST, 2011, p. 125). Porém, Bogost argumenta que não é a repetição pura e simples que faz o *videogame* ser “fácil de aprender”. Por exemplo, para quem nunca jogou ou assistiu a uma partida de tênis de mesa, *PONG* não será nada fácil de se aprender, não importa quantas ações o jogador repita ou quantos reforços positivos existam. É na familiaridade com outros jogos de gêneros parecidos, Bogost defende, que os jogadores conseguem os recursos para

⁶ *Powerups* são mecânicas do jogo que fornecem uma vantagem ao jogador. Um exemplo é o cogumelo em *Super Mario Bros*, que permite ao jogador errar duas vezes antes de “morrer” no mundo do jogo, em vez de apenas uma.

⁷ O aforismo recebe este nome porque, segundo Bogost (2011), ele é atribuído ao engenheiro norte-americano Nolan Bushnell, fundador da desenvolvedora de jogos eletrônicos Atari e considerado um pioneiro na indústria dos *videogames*.

⁸ No original: “All the best games are easy to learn and difficult to master. They should reward the first quarter and the hundreth.”

“dominar” o jogo.

Apesar de reconhecer que há traços característicos da abordagem behaviorista na aprendizagem dos *videogames*, mesmo em uma forma primitiva de reforços, estímulos e recompensas, argumento que limitá-los a apenas a ela é detrimental ao entendimento da mídia, uma vez que argumento que a motivação para se jogar não vem principalmente de estímulos externos. Apresento a seguir outras duas abordagens que reconhecem a motivação intrínseca do aprendiz, a aprendizagem situada e a aprendizagem tangencial.

A abordagem de aprendizagem situada (*situated learning*), proposta pelos pedagogos Jean Lave e Etienne Wenger e baseada nos trabalhos de autores como Lev Vygostky e John Dewey, defende que o conhecimento nunca é abstrato, apenas em forma de dados e ligações entre dados, mas está sempre relacionado a uma prática. Como diz Clancey (1995):

[...] o mapa não é o território: o conhecimento humano não funciona como os procedimentos e as redes semânticas de um programa de computador. O conhecimento humano deve ser visto como uma capacidade de coordenar e sequenciar o comportamento, de se adaptar dinamicamente a circunstâncias mutáveis⁹. (CLANCEY, 1995, p. 49)

Para Clancey, a aprendizagem acontece não pela assimilação de listas de conceitos e fatos, mas quando os entendemos como produto de uma atividade contextualizada no mundo real. Gee (2010) chama a fixação em conceitos descontextualizados no currículo escolar de “fetiche do conteúdo” (*content fetish*). Para exemplificá-lo, ele fornece um exemplo curioso: e se, no lugar de listas de fatos históricos, compostos químicos ou verbos irregulares, os estudantes tivessem que decorar os nomes e propriedades das cartas do jogo *Yu-Gi-Oh!*¹⁰, além de suas regras, mas sem poder jogá-lo? Gee argumenta que é assim que muitos aprendizes se sentem quando estudam o “conteúdo”. Obviamente, seguir o caminho oposto e jogar as cartas na mesa, sem um mínimo de instruções, trará resultados igualmente desapontadores. O que deve ser feito, segundo Gee, é tratar as áreas do conhecimento como tratamos os jogos: como atividades realizadas no mundo, dotadas de um contexto que faz sentido aos aprendizes.

A prática de jogar *videogame* pode ser entendida como uma atividade, seguindo as indicações da abordagem situada, porque, para se aprender a jogar, a prática é imprescindível.

⁹ No original: “[...] *the map is not the territory: Human knowledge is not like procedures and semantic networks in a computer program. Human knowledge should be viewed as a capacity to coordinate and sequence behavior, to adapt dynamically to changing circumstances.*”

¹⁰ Jogo de cartas colecionáveis produzido pela desenvolvedora de jogos japonesa Konami.

Como no exemplo de jogo de cartas proposto por Gee (2010), faz muito mais sentido partir da prática à teoria do que seguir o caminho oposto. Apenas com a experimentação e aplicação das regras a jogadora é capaz de aprender o jogo e deduzir suas regras, e a partir daí formular hipóteses e estratégias que a guiam para uma próxima jogada.

Trago também a abordagem de aprendizagem proposta por Portnow (2008), intitulada aprendizagem tangencial (*tangential learning*). O autor parte da premissa de que uma parte do público se autoeducará caso esteja interessado por mais informações sobre algum assunto em particular, dizendo que: “Aprendizagem tangencial não é o que você aprende ao ser ensinado, mas o que você aprende ao ser exposto a coisas num contexto no qual você já está altamente engajado¹¹” (PORTNOW, 2008, tradução minha). Para o autor, os *videogames* fornecem um ambiente ideal para o alto engajamento, uma vez que estamos emocionalmente envolvidos quando jogamos, e o entusiasmo pode ser transferido a outras áreas do conhecimento.

Para demonstrar o conceito que ele propõe, Portnow (2008) nos dá dois exemplos de aplicação de aprendizagem tangencial. O primeiro diz respeito a jogos em situações fantásticas que incorporam termos do mundo real. Por exemplo, o jogo *Xenosaga: Der Wille Zur Macht*, um jogo participante do gênero RPG com temática de ficção científica, está repleto de referências a termos teológicos e filosóficos. Até seu subtítulo é uma referência direta a uma obra do filósofo Friedrich Nietzsche. Portnow (2008) postula que uma parte dos jogadores pode se interessar a procurar mais informações sobre Nietzsche, porque eles tiveram contato com um termo relacionado a ele num ambiente agradável ao aprendiz em potencial. Usando-me, como exemplo, ao pesquisar sobre a relação entre o jogo e os termos aos quais ele faz referência, encontrei o trabalho de Wang (2011), que enxerga diferentes temas relacionados à obra de Nietzsche, além de pontos onde o jogo diverge dos escritos do filósofo.

O segundo exemplo de aprendizagem tangencial proposto por Portnow (2008) envolve simuladores de eventos reais, como os jogos da série *Civilization*. Jogos como *Civilization IV* usam um índice, semelhante ao de uma enciclopédia, para fornecer mais informações sobre o contexto histórico retratado em suas simulações. Um jogador que esteja interagindo com uma simulação de, por exemplo, uma civilização na Idade Média, pode acessar o índice disponível no jogo e aprofundar seu conhecimento sobre a época. É possível desenvolver a aprendizagem

¹¹ No original: “*Tangential learning is not what you learn by being taught but rather what you learn by being exposed to things in a context which you are already highly engaged in.*”

tangencial também em jogos que usam cenários reais para contar histórias fictícias, como a Roma renascentista em *Assassin's Creed II*.

Mesmo Portnow (2008) reconhece que *apenas* a aprendizagem tangencial não é o bastante para um aprendizado efetivo, uma vez que os *videogames* comerciais não tem como objetivo, ou são o meio ideal, de trazer uma simulação totalmente acurada e didática sobre conceitos filosóficos ou eventos históricos. Porém, Portnow (2008) argumenta que a aprendizagem tangencial é um importante primeiro passo para estudantes que se sentem desmotivados com técnicas convencionais de aprendizagem.

Estabelecidas as abordagens de aprendizagem capazes de serem reconhecidas através de *videogames*, volto meu foco à linguagem, através de comparações feitas à prática de jogar *videogame*.

1.2.3 Ler Palavras e Ler *Videogames*

Apresento aqui dois autores que traçaram paralelos entre a prática de jogar *videogame* e a leitura e o aprendizado de uma língua. O primeiro é De Paula (2011), que faz uma comparação entre a leitura de palavras e a leitura de games. Ele se baseia em dois teóricos: Zagal (2010) do lado dos *videogames*, e Rojo (2008) do lado da linguagem. De Paula compara estratégias de leitura verbal propostas por Rojo com as habilidades que Zagal defende como essenciais para a leitura de *videogames*:

- **Ativação de conhecimentos de mundo:** tanto na leitura convencional quanto na de *videogames*, usamos nosso conhecimento para situar-nos no texto;
- **Antecipação ou predição de conteúdos:** acontece em ambos os meios. De Paula chama a leitura nos games de “um jogo de adivinhação”;
- **Checagem de hipóteses:** confirmar se o leitor cometeu algum engano na leitura seria semelhante ao jogador que testa os limites do jogo;
- **Localização e/ou retomada de informações:** De Paula compara as anotações que fazemos enquanto fazemos leitura intensiva com o ato de “salvar”¹² num *videogame*.

¹² O ato de salvar (*save*) num *videogame* refere-se a um registro de um determinado estado do jogo. Fazendo uma analogia com um jogo tradicional, o xadrez, seria como se registrássemos a posição de cada peça no tabuleiro, quais peças foram descartadas e de quem é a próxima rodada. Assim, o conjunto de peças pode ser guardado e o jogo pode ser reestabelecido (ou, no jargão dos games, “carregado”) em uma data posterior.

Ambos os atos fazem marcações no texto para referência futura;

- **Comparação de informações:** Assim como em livros, há uma grande intertextualidade entre jogos da mesma série, entre gêneros diferentes, ou até entre mídias, como o cinema;
- **Generalização:** Assim como não decoramos o conteúdo de um livro, fazendo uso das referências e da memória, também guardamos os momentos mais memoráveis nos *videogames*, que podem ser recuperados através dos salvamentos;
- **Produção de inferências locais e globais:** No texto escrito, o preenchimento de lacunas e a descoberta de significados implícitos se dá através da (re)leitura do texto e de seu contexto imediato. No *videogame*, descobrir informações implícitas e preencher lacunas fazem parte da experiência, como desvendar um enigma.

O segundo trabalho que destaco é o de deHaan (*apud* Vidal, 2009). Ele dá sugestões de características que os jogos compartilham com a aprendizagem de uma língua estrangeira. Segundo o autor, os *videogames*:

- são **motivadores** natos;
- usam o **jogar (*ludus*)** e da **experimentação (*paideia*)**, dois modos de interação com o *videogame* que se entrecruzam com frequência, como base de sua aprendizagem;
- contam **histórias** e não fatos soltos, e usando recursos linguísticos e visuais;
- são um **material autêntico**, como jornais e revistas, que nos desafia a descobri-lo;
- fornecem **simulações** que nos ajudam a transferir aprendizagem;
- permitem **alicerçar significados** através do contexto apresentado, tanto o verbal quanto o visual, além das legendas e dos diálogos falados;
- têm a funcionalidade de **modificar** sua língua de interface da materna para uma língua estrangeira, e vice-versa: Vários jogos lançados no Brasil possuem uma opção para modificar o idioma de inglês para português brasileiro. Um exemplo é o jogo *Injustice: Gods Among Us*, baseado nas histórias em quadrinhos de super-heróis da DC Comics. É possível mudar o idioma do menu de navegação, das legendas e até dos diálogos falados, executados por dubladores brasileiros no lugar dos estrangeiros.
- contam com uma **repetição frequente** de elementos da linguagem usada;
- forçam seus jogadores a usar a linguagem para **fazer escolhas**, e os **fornece *feedback*** das

escolhas e das ações que realizaram. *The Walking Dead*, um dos *videogames* descritos na dissertação, é bastante conhecido por esta característica;

- usam o **movimento físico** como contextualização da linguagem e do aprendizado. Esta característica é mais comum em *videogames* que fazem uso do movimento do corpo, como o simulador de *fitness Wii Fit*.
- usam o **envolvimento com o jogar** e com a história contada pelo *videogame* para ajudar os jogadores a focar e lembrar a materialidade linguística presente no jogo;
- podem sofrer **pausas** para que os jogadores possam refletir sobre as frases que leem.

Porém, deHaan reconhece que nem todos os *videogames* contém todas as características sugeridas por ele, nem em quantidades iguais. Portanto, ele fornece uma lista de sugestões de jogos (apêndice A) que podem ser usados como apoiadores da aprendizagem de língua inglesa. Como professor, pesquisador e *gamer*, comento que a lista de deHaan é bastante abrangente, contendo tanto jogos populares como *Final Fantasy*, *Resident Evil* e *Sim City*, quanto jogos menos conhecidos, mas bastante interessantes, como o experimento em inteligência artificial *Façade*. A lista também não se limita apenas a jogos com alto input linguístico, contendo também jogos de esporte como *Winning Eleven*.

1.3 Videogames

Apresento com maior profundidade meu objeto de pesquisa, o *videogame*. Começo com uma pequena recontagem da história e das origens da tecnologia. A seguir, abro uma discussão sobre gêneros de *videogames*, e como o desenvolvimento da tecnologia influi no próprio estudo deles. Depois, apresento a área acadêmica de estudos de *videogames*, as duas principais linhas de pensamento e análise de *videogames*, além de um modelo de análise e interpretação deste tipo de jogos, o CGC (*Computer Games Criticism*). Em seguida, apresento uma visão resumida do panorama das pesquisas que relacionam os *videogames* e a educação, dando um destaque especial aos princípios de aprendizagem propostos por Gee (2007). Por último, apresento estudos de *videogames* realizados no Brasil, tanto na área de Educação quanto na área de Linguística Aplicada.

Antes de prosseguir, no entanto, preciso argumentar a escolha do termo *videogame*, que se encaixa melhor na pesquisa porque engloba uma série de categorias que outros termos não

dariam conta. Como diz Squire (2008):

O termo *videogame* é usado [...] como um termo guarda-chuva que abrange uma variedade abrangente de jogos em mídia digital, incluindo jogos baseados em computador, baixados da internet ou contidos em uma mídia de armazenamento (p. ex., CDs ou DVDs), jogos *online* gratuitos ou por mensalidade, jogos baseados em aparelhos portáteis ou jogos baseados em consoles e jogados em televisores¹³ (SQUIRE, 2008, p. 640, tradução minha).

Tomo a definição de Squire (2008) porque acredito que o uso de outros termos deixariam a definição incompleta. A alcunha “jogos de computador” daria a entender que apenas computadores pessoais podem executar jogos, o que está longe de ser verdade. Há uma grande variedade de aparelhos que podem executar jogos, desde computadores até celulares. Outro termo comumente usado, “jogos digitais”, acarretaria uma confusão entre jogos vendidos em lojas físicas e distribuídos em uma mídia de armazenamento (CDs, DVDs, Bluray) com jogos vendidos, muitas vezes exclusivamente, sem versão em meio físico, através de serviços de distribuição digital, como Steam¹⁴, PSN¹⁵, Google Play Store¹⁶, entre outros. Podemos comparar esse tipo de distribuição à distribuição digital de livros por leitores eletrônicos, como Amazon Kindle e Kobo. Mesmo o termo “jogos eletrônicos” não é específico o bastante, uma vez que os *videogames* são apenas um tipo de jogo eletrônico, ou seja, um jogo que precisa de um aparato eletrônico para ser executado. Outros tipos incluem os caça-níqueis, as máquinas de *pinball*, e os *audio games*¹⁷.

Estes são os argumentos que uso ao escolher nomear meu objeto de pesquisa através do anglicismo “*videogame*”, que é mais comumente usado do que a tradução direta “videojogo”, que é usada em outras línguas, como o francês *jeu video*. Também entendo por *videogame* não somente o aparelho no qual ele é executado (seja computador pessoal ou outro qualquer), mas também o produto, produzido e comercializado por vias de mercado convencional ou por meio

¹³ No original: “The term *video games* is used [...] as an umbrella term that covers a wide range of digital-gaming media, including computer-based games that are downloaded from the Internet or contained on a storage media (e.g., CDs or DVD), free and subscription-based online games, handheld electronic games and console-based video games played on televisions.”

¹⁴ Sistema de distribuição digital de *videogames* executados em computadores pessoais, através dos sistemas operacionais Microsoft Windows, Mac OS X e GNU/Linux.

¹⁵ Sistema de distribuição digital de *videogames* executados em aparelhos proprietários (consoles) da empresa Sony, como PlayStation 3, PlayStation 4 e PlayStation Vita.

¹⁶ Sistema de distribuição digital de *videogames* executados em smartphones e tablets que usam o sistema operacional Android.

¹⁷ Jogos em que a interface se dá por vias aurais ou táteis, no lugar de visuais. Geralmente, são jogos voltados a deficientes visuais.

digital, através da internet.

1.3.1 A História do *Videogame*

Wolf (2008) nos fornece uma linha do tempo em sua recontagem da história dos jogos eletrônicos que fornece uma grande visão no crescimento da relevância dessa mídia que, em apenas 50 anos, passou de curiosidade militar e acadêmica à base de uma indústria de entretenimento que rivaliza até a já consolidada indústria cinematográfica. Muitos estudiosos, incluindo Wolf (2008), consideram o primeiro *videogame* o experimento *Tennis for Two*, no qual o militar William Higinbotham reprogramou um osciloscópio de forma que sua tela simulasse um ambiente de tênis de mesa, com o cursor representando a bola. Este foi o primeiro exemplo de um jogo que apresenta uma projeção manipulável de si em uma tela, abrindo caminho para a criação dos arcades, máquinas compostas de um *hardware* específico para a execução de um programa, além de dispositivos de entrada e saída como monitores e controladores. Também destaca *PONG*, jogo que também simulava o tênis de mesa mas, ao contrário do *Tennis for Two*, *PONG* podia ser jogado por duas pessoas, o que o aproximava de outras atrações de bares e restaurantes, no qual a primeira leva de arcades triunfou.

Os *videogames* de hoje são bastante diferentes dos do passado, uma vez que eles se comportam basicamente como computadores, contando com suporte a acessórios, armazenamento em disco rígido e sistemas operacionais comparáveis aos de computadores pessoais ou *smartphones*. De fato, a partir do momento em que computadores e *smartphones* executam um programa que representa um jogo em tela, eles também se tornam *videogames*.

Os *videogames* ainda são uma mídia extremamente incipiente, consolidando-se como objeto de consumo apenas nos anos 1970, com o lançamento não apenas dos arcades, mas também de aparelhos domésticos como o Magnavox Odyssey e o Atari 2600. No entanto, apesar das poucas décadas de existência, os jogos eletrônicos tiveram uma história significativa, que se confunde com a do próprio computador pessoal. Tal desenvolvimento não se deu por acaso: o desenvolvimento do *videogame*, ao contrário de outras mídias, esteve sempre dependente do desenvolvimento nos estudos computacional e virtual. O interesse acadêmico pelos *videogames* surgiu apenas na década de 1980, com a obra seminal de Chris Crawford, *The Art of Game Design* (CRAWFORD, 1982). Pela primeira vez, pensava-se em analisar o *videogame* não apenas como um conjunto de circuitos e transistores, mas também como uma mídia capaz de

causar efeitos e produzir significados. Hoje, o estudo acadêmico de *videogames* conta com pesquisadores de várias áreas do conhecimento, incluindo computação, jornalismo, ciências sociais, além da Linguística Aplicada.

1.3.2 Gêneros de *Videogames*

Trago uma pequena discussão sobre o papel dos gêneros em *videogames*. Considero-a importante por um simples motivo, relacionado à visão do *videogame* pela academia: pensando em termos de gêneros, é possível discutir *videogames* como *textos* e não apenas como tecnologias onde não possa haver construção de sentido.

O chamado Círculo de Bakhtin, assim denominado pela incerteza absoluta da autoria de vários de seus textos, traz uma definição de gênero que difere bastante das anteriores, especialmente no que diz respeito à linguagem. A definição do chamado Círculo é pautada pelo uso real da linguagem, ao invés de convenções literárias ou retóricas, como no passado. Como diz Bakhtin: “Cada esfera de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, sendo que isso denominamos gêneros do discurso” (BAKHTIN, [1979]1997, p. 297). Zozzoli (no prelo) identifica três articulações no texto do Círculo: entre o previsível e o heterogêneo, entre a língua e os atos individuais e, finalmente, o que é linguístico e o que é da atividade humana. Segundo a autora, as três articulações são indissolúveis uma da outra, e é em sua totalidade dentro do enunciado que se estabelecem os gêneros do discurso.

Dentro da perspectiva bakhtiniana, não há divisão entre gêneros além de uma: entre gêneros *primários* (conversa informal, carta) e *secundários* (romance, teatro). Porém, ao contrário dos estruturalistas que vieram antes do Círculo, os gêneros primários não se restringem a situações cotidianas, que por sua vez, podem ser inseridas em um gênero secundário sem perder suas características, o que derruba a barreira entre as chamadas “linguagem literária” e “linguagem não-literária”. Bakhtin ([1979]1997) também alerta para o uso de categorias estanques de gênero, dizendo que tal posição taxonômica “leva ao formalismo e à abstração, desvirtua a historicidade do estudo, enfraquece o vínculo existente entre a língua e a vida” (op.cit., p. 282).

Além do estudo de gênero, Zozzoli (no prelo) também resgata o conceito de *genericidade*, formulado pelo linguista Jean-Michel Adam: “A genericidade é uma necessidade sócio-cognitiva que liga todo texto ao interdiscurso de uma formação social” (ADAM &

HEIDMANN, 2004, p. 62, *apud* ZOZZOLI, no prelo, p. 6). O autor lista seis princípios da genericidade em seu texto, dois serão utilizados neste trabalho: “todo texto *participa* de um ou de vários gêneros” e “a categorização genérica se faz por “ares de família”, no seio de um sistema de gênero” (ZOZZOLI, no prelo, pp. 6-7, grifo do texto). O primeiro diz respeito a uma mudança de perspectiva: o texto não é classificado essencialmente por gênero, mas faz parte dele, podendo transitar entre vários gêneros durante seu processo de produção. Quanto ao segundo, a classificação genérica não se dá de forma normativa, mas é dinamicamente modificada por vários fatores ou, como diz Zozzoli (no prelo), “categorias prototípicas definíveis por tendências ou gradientes de tipicidade, por feixes de regularidades e 'fenômenos de dominante” (Zozzoli, *op.cit*, p. 8).

Em resumo, a contribuição do chamado Círculo para o estudo de gêneros se dá em uma perspectiva dialógica, ou seja, uma que enxerga o gênero textual como uma entidade ativa e capaz de ser modificada pelo uso da linguagem em sociedade. Por esse motivo, não digo que um jogo pertence a um gênero, mas participa dele, uma vez que entendo gênero não como pura descrição taxonômica, como já fizeram estudiosos de *videogames* no passado.

Uma das supostas “limitações” em se refletir sobre a visão bakhtiniana de gênero em conjunto com os *videogames* seria um não reconhecimento do jogo como gênero. Gee (2007) destaca, dentre seus 38 princípios de aprendizagem em jogos eletrônicos, os princípios de Texto, Intertextualidade e Multimodalidade. Reúno os três princípios em um mesmo grupo pois eles têm a função de referir ao jogo eletrônico como gênero textual¹⁸, porém não limitado ao verbal. Assim como várias outras tecnologias, o *videogame* combina texto, imagens, sons, *design*, interatividade, entre outros, classificando-o como texto multimodal. Especificamente sobre o princípio de Intertextualidade, Gee (2007) diz:

O aprendiz entende textos como uma família (“gênero”) de textos relacionados e entende qualquer um deles em relação aos outros da família, mas apenas após alcançar a compreensão incorporada de alguns textos. Compreender um grupo de textos como uma família (gênero) de textos é uma grande parte do que ajuda o aprendiz a construir sentidos de tais textos¹⁹ (GEE, 2007, p. 110, tradução e

¹⁸ Gee (2007) não faz distinção entre gênero textual e gênero discursivo. Porém, pela leitura que fiz, percebe-se que Gee parece pender para a definição textual. Portanto, quando Gee faz menção a gênero, entendo-o como a noção bakhtiniana de gênero discursivo.

¹⁹ No original: “The learner understands texts as a family (“genre”) of related texts and understands any one such text in relation to others in the family, but only after having achieved embodied understanding of some texts. Understanding a group of texts as a family (genre) of texts is a large part of what helps the learner make sense of such texts.”

grifo meus).

Enxergo aqui a primeira articulação citada por Zozzoli (no prelo): para se reconhecer o que há de diferente nas “famílias” de texto, há de se reconhecer o que há de igual. Bakhtin ([1979]1997) nos lembra também que “todas as esferas da atividade humana, por mais variadas que sejam, estão sempre relacionadas com a utilização da língua” (BAKHTIN, [1979]1997, p. 279). Mesmo um meio majoritariamente imagético como o *videogame* não ignora a linguagem verbal, seja pelo uso de documentos necessários ao desenvolvimento do jogo, como o *gamedev*, documento de projeto usado por desenvolvedores de *videogame* com o intuito de orientar seu trabalho (ASSIS, 2007), ou *paratextos*, que seriam textos relacionados ao jogo e publicados em outros meios, físicos ou digitais (CONSALVO, 2007).

Para ilustrar meu ponto de vista em relação às questões de gênero em *videogames*, analiso aqui dois artigos publicados em revistas de estudos de *videogames*, escritos por Whalen (2004) e Clearwater (2011). Como dito anteriormente, uso em minha interpretação de acordo com dois conceitos de genericidade: a participação em gêneros e a categorização genérica em “ares de família”. Infelizmente, nenhum dos dois textos parece indicar que os jogos eletrônicos participam de gêneros. Eles podem ser híbridos, mas ainda *pertencem* a gêneros diferentes. Quanto à categorização genérica, tanto Whalen como Clearwater concordam que a classificação feita nas “trincheiras” do jornalismo especializado é mais eficaz (apesar de ser menos eficiente e “clara”) do que a classificação feita por teóricos, que acabam se focando na taxonomia em si ao invés de seu uso efetivo na sociedade. Whalen faz até uma pequena análise das categorias presentes em *websites* especializados em jogos eletrônicos, dizendo que tal classificação veio a existir “não como uma designação prescritiva de uniformidade, mas como respostas às percepções dos consumidores sobre os jogos” (WHALEN, 2004, p. 292, tradução minha).

Segundo o autor, esse possível “atraso” da academia em relação ao “mundo real” pode ser visto como uma característica de um meio de expressão em constante e rápida evolução como os jogos eletrônicos. Clearwater (2011), por sua vez, critica os modelos genéricos apresentados pelos ludólogos, argumentando que ignorar totalmente as contribuições da teoria literária, em favor de uma perspectiva imanente do jogo como jogo, é contraproducente à evolução do gênero, além de não levar em consideração a evolução do suporte tecnológico no qual o jogo eletrônico se desvela.

Para ilustrar seu ponto, Clearwater (2011) faz uma comparação entre dois jogos: *Outlaw*

Figura 6 - *Outlaw* (à esquerda) e *Gun* (à direita)



e *Gun* (fig. 6). Uma classificação como “jogo de tiro em terceira pessoa, com ambientação *western*” seria suficiente para os dois títulos, de acordo com a taxonomia proposta por autores como Crawford (1982). Porém, Clearwater nos lembra que *Gun* e outros jogos recentes tiveram condições de produção muito diferentes das de seus antepassados, principalmente no quesito tecnologia, o que diferencia radicalmente suas mecânicas e estéticas das de *Outlaw*. Dos autores, apenas Whalen parece questionar a obsessão taxonômica presente nos estudos de gênero de jogos eletrônicos:

A tendência em direção a uma sistematização de gênero nos estudos de *videogames* parece refletir uma imitação do senso literário de gêneros, no interesse de “canonizar” os jogos, e o resultado é um modelo inapropriadamente formalístico de estudos acadêmicos que tenta isolar os jogos como objetos “literários”, sem interesses históricos, políticos ou comerciais²⁰ (WHALEN, 2004, p. 296, tradução minha).

O principal argumento de Whalen é que, com a chegada de um novo gênero, o próprio meio se modifica e evolui, o que condiz com o pensamento de Zozzoli (no prelo) sobre a ascensão dos gêneros digitais. Clearwater (2011), por outro lado, apesar de concordar com Whalen em relação ao papel social do jogo eletrônico, prefere pensar em gênero como “ferramenta ou modelo conceitual” e manter uma perspectiva essencialista:

²⁰ No original: “The tendency toward generic systematization in game studies seems to reflect an imitation of the literary sense of genres in the interest of “canonizing” games themselves and the result is an inappropriately formalistic model of scholarship that attempts to isolate the games as a-historical, a-political, a-commercial, “literary” objects.”

[...] gênero, ou o ato de classificar, não é um fim em si mesmo, mas representa um quadro ou esquema conceitual com a qual podemos entender melhor um jogo que faça parte de um gênero e o ambiente social maior no qual o jogo reside²¹ (CLEARWATER, 2011, p. 39, tradução minha).

1.3.3 Estudo de *Videogames*

Apresento dois aspectos do estudo de *videogames* (*game studies*, em inglês) que considero importantes para o entendimento da interpretação feita na pesquisa, além dos *videogames* como um todo. Primeiramente, apresento as duas principais correntes de pensamento e análise de jogos presentes na academia: a ludologia e a narratologia. A seguir, apresento o modelo a partir do qual analiso os jogos usados na pesquisa: a *Computer Games Criticism* (análise crítica de jogos eletrônicos, em inglês).

1.3.3.1 Ludologia *versus* Narratologia

Dentro dos círculos acadêmicos que discutem o meio jogo eletrônico, é importante destacar as duas principais correntes de análise e crítica: a *ludologia* e a *narratologia*. Como os nomes implicam, a primeira alega que a própria prática de jogar é característica definitiva do jogo eletrônico, incomum a outros meios de expressão. A ludologia valoriza, em suas análises, elementos como interatividade, tecnologias usadas, perspectivas (primeira pessoa *versus* terceira pessoa). A narratologia, por outro lado, reconhece os estudos feitos em outras mídias de expressão, em especial a literatura e o cinema, e tenta incorporá-los em suas análises. Aqui, os elementos mais valorizados são os narrativos, como enredo, personagens, tema, etc. Do lado da ludologia, podemos destacar os estudos de Aarseth (1997), Juul (2005) e Frasca (2001, 2007). Do lado da narratologia, podemos destacar os estudos de Murray (1997).

Não me ateno tanto à divisão entre jogos como conjunto de regras ou como narrativas, que é criticada mesmo dentro da própria área de estudo de *videogames*. Magnani (2008), ao resumir as duas posições em seu trabalho, prefere substituir “narrativa” por “texto” ou “discurso” para indicar o potencial do *videogame* como produto cultural, para além da mera ferramenta lúdica. De Paula (2011) prefere uma visão dialógica, não-dicotômica entre as duas vertentes de

²¹ No original: “[...] genre—or the act of classification—is not an end in itself, but represents a framework or schematic with which we can better understand an individual title that forms a part of a genre and the larger social environment in which that title resides.”

pesquisa, e chega a dizer que posições extremas delas acabam causando “desnecessárias rixas acadêmicas”, indicando “uma disputa de poder sobre “quem” se tornará “dono” do *videogame* dentro da academia” (DE PAULA, 2011, p. 41).

Para ilustrar a situação absurda, além de contestar a posição dicotômica entre ludologia e narratologia, trago uma montagem fotográfica (fig. 7) apresentando o debate entre a narratologia (representada por Murray, à esquerda) e a ludologia (representada por Frasca, à direita). Ela foi publicada pelo teórico Ian Bogost em seu site pessoal, de forma obviamente jocosa, para dissipar a tensão entre as duas vertentes de pensamento que, em sua opinião, distrai do objetivo principal da disciplina, que seria buscar um maior entendimento do objeto jogo.

1.3.3.2 *Computer Games Criticism* (CGC)

O *Computer Games Criticism* (CGC) é um método de análise e interpretação de jogos eletrônicos proposto por Konzack (2002). Como o nome indica, a nomenclatura escolhida pelo autor é “jogos de computador” mas, como expliquei no começo do capítulo, os *videogames* não se limitam a computadores, e nem o próprio método. Ele é subdividido nas seguintes categorias: *hardware*, funcionalidade, *gameplay*, significado, referencialidade, sócio/cultura²². Detalho a seguir cada uma delas:

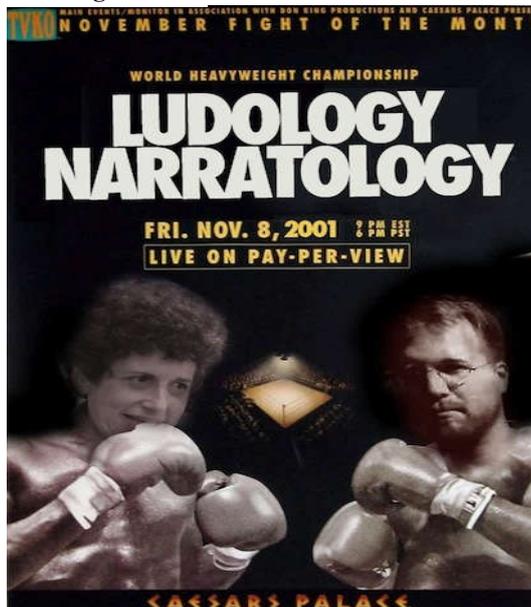
Hardware: Todos os aparatos físicos necessários para que o jogo seja executado. Usemos, como um exemplo, um computador pessoal (PC): ele precisa de dispositivos de entrada e saída necessários ao seu bom funcionamento, como um monitor para a saída de imagens e um *joystick* para a entrada de comandos, além de suas subdivisões, como controladores específicos, que simulam ações para determinados gêneros de jogos. Eles podem simular vários objetos da vida real, como manetes de voo, armas de fogo ou instrumentos musicais.

Funcionalidade: Como o texto e o conteúdo se comportam em qualquer produto multimídia, não apenas os *videogames*. A funcionalidade é dividida em seis subcategorias:

- Dinâmica: o texto é **estático** se a sequência de enunciados dentro de um jogo sempre for a mesma, e **dinâmico** se não for.

²² Como não há publicação da obra de Konzack em português, serão providas traduções das categorias do CGC. Sigo as traduções propostas por De Paula (2012).

Figura 7 - Ludologia versus Narratologia



Fonte: http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/

- Determinabilidade: Diz respeito à sequência de enunciados dentro do jogo. Se, após a jogadora repetir uma ação o texto permanecer o mesmo, ele é **determinado**. Se não, ele é **indeterminado**.
- Transigência: Diz respeito à passagem do tempo. Se o texto em tela se modificar com o passar do tempo, sem ação do jogador, o texto é **transigente**. Se não, ou seja, se o aparecimento do próximo enunciado depende de uma ação da jogadora, como o apertar de um botão, o texto é **intransigente**.
- Perspectiva: Se o jogador controlar uma personagem estratégica, ou seja, uma que tenha peso na narrativa do jogo, a estratégia é **pessoal**. Se não, é **impessoal**.
- Acesso: Se todos os enunciados presentes no jogo estiverem à disposição da jogadora a qualquer momento, o acesso é **aleatório**, Se não, o acesso é **controlado**.
- Linking: O jogo pode conter hiperlinks dentro de seu texto, que pode ser **explícito, condicional** ou mesmo não conter hiperlink algum.

Gameplay²³: Geralmente, o que é possível fazer dentro do mundo do jogo. Elementos como espaço, tempo, recursos, objetivos, recompensas e penalizações cabem aqui.

Significado: O que os diferentes signos (visuais, linguísticos, entre outros) comunicam ao jogador.

Referencialidade: Referências a outros *videogames* ou mesmo a outras obras culturais, como filmes.

Sócio/cultura: Posição do jogo na cultura na qual ele se insere.

Além das categorias listadas, Konzack (2002) também elenca uma outra, o código-fonte de programa, como uma característica a ser analisada. Porém, o próprio autor, e outros que fazem uso da categorização, como De Paula (2011), ignoram-na, uma vez que, a não ser que o jogo seja *open-source*²⁴, não há como analisá-lo. Compreendo que um jogo que tenha sido mal codificado pode utilizar os recursos computacionais de forma insatisfatória, comprometendo assim a experiência de jogar, a ponto de torná-la impossível. São comuns relatos de *bugs*²⁵ em *videogames*, que desfiguram completamente o conteúdo do jogo, tornando-o ilegível à jogadora. Porém, tenho que concordar que tal categoria foge ao escopo do trabalho. Analisar o código-fonte de um *videogame* nesta pesquisa é tão inútil, ou mesmo inviável, quanto analisar o código-fonte de um *blog* em uma pesquisa em Linguística Aplicada sobre o uso de *blogs* em sala de aula, por exemplo.

Escolho o *Computer Games Criticism* porque várias das categorias citadas são importantes para diferenciar a forma como jogadores leem e compreendem os *videogames*. Neste trabalho, volto o meu foco a uma característica em particular: a transigência. Por exemplo, *videogames* com texto transigente são mais difíceis de ler do que jogos com texto intransigente, uma vez que, em textos intransigentes, o fluxo de enunciados e frases presentes no jogo podem ser controlado pelo jogador, enquanto que em textos transigentes, o fluxo cabe ao próprio jogo. Por exemplo, no texto intransigente, um diálogo entre personagens prossegue no ritmo da jogadora: a personagem A fala, a jogadora aperta um botão, a personagem B passa a falar. Em

²³ Palavra da língua inglesa cujo semelhante mais aproximado em português seria “jogabilidade”. Porém, De Paula (2012) argumenta que tal palavra não abarcaria satisfatoriamente o conceito proposto por Konzack. Assim, De Paula, assim como eu, prefere manter o anglicismo.

²⁴ Um programa *open source* (código aberto) é um *software* cujo código-fonte tenha sido liberado ao público. Um exemplo conhecido é a suíte de escritório LibreOffice.

²⁵ *Bugs* são falhas em um programa de computador que o fazem operar de modo errático ou mesmo impossibilitam sua execução.

um jogo com texto transigente, as personagens A e B falam alternadamente, sem nenhuma ação do jogador, tal qual um filme. Portanto, a jogadora tem menos tempo para processar a materialidade linguística de um jogo com texto transigente, em comparação com um com texto intransigente.

1.3.4 *Videogames* e Educação

Passo aqui a discutir a relação dos *videogames* com a educação. Tal história é, no mínimo, curiosa. Outras atividades lúdicas já têm um lugar estabelecido na academia, graças aos trabalhos pioneiros de Johan Huizinga, Roger Caillois e Jean Piaget. Outros tipos de jogos mais tradicionais, como os de tabuleiro e os esportes, já têm seu lugar estabelecido no espaço escolar. Porém, os jogos eletrônicos demoraram demais a serem vistos dentro do ambiente acadêmico com outros olhares que não fossem de desconfiança.

A mídia foi atingida pelo mesmo pânico moral que, algumas décadas atrás, pôs em xeque outras mídias emergentes, como as histórias em quadrinhos: no melhor dos casos, como perda de tempo que podia ser gasto em atividades “relevantes” e, no pior dos casos, uma perversão à moral e aos bons costumes. Alves (2010) compara esse momento da história da academia com a abertura da mítica Caixa de Pandora: um artefato desconhecido e incompreendido, capaz de liberar todos os males do mundo. Porém, como a proverbial caixa, em seu fundo se encontra a esperança, que ainda não foi perdida e se manifesta em trabalhos que buscam uma compreensão maior do *videogame*.

Desde já, é necessário frisar que, embora o estudo de tecnologias em educação esteja em franca ascensão no Brasil e no mundo, o estudo dos jogos eletrônicos no ensino ainda encontra vários entraves. Na minha opinião, parte do motivo se dá pelo desencontro de interesses entre as duas indústrias: a grande maioria dos jogos presentes no mercado, apesar de altamente engajantes, não são exatamente didáticos. Seu objetivo principal é, como um livro ou um filme do círculo comercial, entreter sua audiência, a custo de seu valor pedagógico. Não quero dizer que os *videogames* comerciais estejam totalmente privados de tal valor. Gee (2007) usa justamente esses tipos de jogos para exemplificar seus princípios de aprendizagem. Porém, é possível enxergar que as oportunidades de aprendizado neles contidas são tangenciais, ou seja, trazidas através de elementos não-cruciais ao jogo (PORTNOW, 2008). Exemplos incluem o uso de fatos históricos em jogos ambientados em determinada época, como a Renascença italiana em

Assassin's Creed II ou as várias eras histórias que uma jogadora de *Civilization IV* pode recriar.

Por outro lado, vários jogos que tem como objetivo primário o ensino, classificados pela indústria como *edutainment*²⁶, acabam falhando em seu objetivo por não serem engajantes o bastante. Em suma, a indústria de jogos consegue engajar e entreter, mas não educar, enquanto que os jogos educacionais buscam educar e instruir, mas acabam falhando em engajar seus jogadores. Como diz Leffa *et al* (2012):

A longa tradição de CALL (Computer-Assisted-Language-Learning) tem gerado muitas atividades mediadas por computador, às vezes descritas como *games* educativos pela sua interatividade, uso de áudio e animações, mas, com raras exceções, não passam de atividades tradicionais travestidas como jogo, na tentativa de ensinar e divertir ao mesmo tempo (LEFFA *et al*, 2012, p. 224)

Os jogos educacionais acabam sendo pensados não como *jogos*, mas como receptáculos de conteúdo. Apesar desta informação aparentemente desanimadora, argumento que a educação é uma das áreas que mais podem se beneficiar se tivermos um olhar mais atento aos *videogames*. McGonigal (2012) argumenta em seu livro, provocadamente intitulado *Reality is Broken* (literalmente “A Realidade está Quebrada”, com o título traduzido para a edição em português para *A Realidade em Jogo*), que os jogos eletrônicos se configuram como uma atividade social muito bem implantada e com crescente influência no mundo moderno, chegando a dizer até que uma parcela da população mundial está se voltando para os *videogames* para solucionar problemas que parecem não ter solução no “mundo real”. Para a autora, jogar *videogame* é muito mais do que mero escapismo, é uma forma de modificar a própria realidade:

O mundo real não oferece os prazeres cuidadosamente elaborados, os desafios excitantes, e as poderosas ligações sociais que os ambientes virtuais [de *videogames*] oferecem. A realidade não nos motiva com igual eficiência. Ela não é construída para aproveitar nosso potencial ao máximo. A realidade não foi designada para nos fazer felizes. E então, há uma crescente realização na comunidade gamer: comparado aos *videogames*, a realidade está quebrada²⁷ (MCGONIGAL, 2012, p. 3, tradução minha).

Ela identifica várias características do mundo real que, segundo ela, podem ser remediadas se aplicarmos o reflexo positivo que os *videogames* acarretam. Em seu livro, a autora

²⁶ Um *portmanteau* resultado da união entre as palavras de língua inglesa *education* (educação) e *entertainment* (entretenimento)

²⁷ No original: “The real world just doesn’t offer up as easily the carefully designed pleasures, the thrilling challenges, and the powerful social bonding afforded by virtual environments. Reality doesn’t motivate us as effectively. Reality isn’t engineered to maximize our potential. Reality wasn’t designed from the bottom up to make us happy. And so, there is a growing perception in the gaming community: Reality, compared to games, is broken.”

levanta ainda características favoráveis à prática de jogar *videogame*, como o companheirismo, a aceitação e a superação de fracassos e o sentimento de se estar em algo maior do que si mesmo. A proposta de McGonigal é de trazer essas habilidades dos jogos para a vida real. Ela usa de certos aforismos para argumentar que o mundo real estaria “quebrado” e precisando de “reparos”. Por exemplo: “Comparado aos games, a realidade é improdutiva. Os games nos dão objetivos claros e trabalho mais satisfatório e palpável²⁸” (MCGONIGAL, 2012, p. 55, tradução minha). Porém, usar jogos para “consertar” a realidade, especialmente no que concerne a educação, é um caminho árduo.

Uma recente revisão da literatura feita pela ONG inglesa Futurelab (KIRRIEMUIR & MCFARLANE, 2004) mostra vários desafios concernentes ao uso de *videogames* em sala de aula, desde a falta de familiaridade dos professores e a falta de tempo deles para tal feito até o questionamento da relevância de um determinado jogo para o currículo. Outros problemas também são levantados, como a falta de comunicação entre as escolas e a indústria de jogos, a questão da violência e de gênero dentro dos jogos, e o dilema dos jogos de *edutainment*, que ou tentam cobrir o fato de que querem educar com superficialidades em nome da “diversão” ou criam versões inferiores de jogos estabelecidos no mercado, sem muita preocupação com o conteúdo a ser ensinado se encaixaria.

O problema que percebo é que não bastam boas intenções para um jogo ter sucesso ou mesmo ser efetivo na contribuição para o desenvolvimento educacional do aluno. É necessário também que o jogo também seja bem construído, de forma a se manter interessante para o jogador-aluno. É necessário, como diz Portnow (2008), que a atividade se estabeleça como *jogo* primeiro, e *material didático* depois. A combinação dos dois fatores é difícil de se encontrar, mas é necessária para a implantação de *videogames* dentro da sala de aula, uma vez que pender para um dos lados descaracterizaria o jogo educacional como atividade ineficiente para os fins didáticos, ou preocupada apenas com eles. Kirriemuir e Macfarlane (2004) propõem soluções, mas elas também têm vários entraves, como incompatibilidade de conteúdo ou mesmo de tecnologia com a escola, entre vários outros.

Vale a pena destacar aqui os esforços do programa *Quest to Learn*, um experimento que leva um currículo diferenciado a uma escola pública de Nova York. O diferencial aqui é que, em

²⁸ No original: “Compared with games, reality is unproductive. Games give us clearer missions and more satisfying, hands-on work.”

vez de trazer jogos comerciais para dentro da escola ou mesmo produzir seus títulos de *edutainment*, a *Quest to Learn*²⁹ se destaca em transformar a própria experiência escolar em um jogo. Como diz McGonigal: “[...] cada curso, cada atividade, cada momento de instrução e avaliação são construídos usando-se de mecânicas-chave e estratégias de participação presentes nos mais envolventes jogos *multiplayer*³⁰” (MCGONIGAL, 2012, p. 128). Por exemplo, no lugar de notas, o estudante pode subir de nível ao adquirir habilidades conseguidas através de missões (*quests*), o que muda profundamente o sistema de avaliação, uma vez que ele deixa de ser punitivo e passa a ser incentivador, contando para cima em vez de para baixo.

Outros elementos tirados dos *videogames* incluem missões opcionais, tutoriais e desafios contra “chefes” (*boss battles*), ou seja, desafios com um nível de dificuldade um pouco acima do nível atual do aluno-jogador, mas ainda completamente possível de ser realizado se ele usar de todas as estratégias e habilidades que havia aprendido até então. Ao refletir sobre os feitos do programa, Lankshear e Knobel (2011) declaram:

O ponto [a ser feito] aqui não é que os estudantes aprendem jogando *per se*, apesar de eles participarem de uma quantidade considerável de jogos. Na verdade, os princípios de aprendizagem dos jogos são usados para criar ambientes de aprendizagem que são baseados em características intrínsecas aos jogos, porque aplicá-los dá oportunidade para que surja a aprendizagem contextualizada e situada ao redor das identidades e comportamentos que a Q2L [*Quest to Learn*] quer que seus aprendizes tomem³¹. (LANKSHEAR & KNOBEL, 2011, pp. 247-248, tradução minha)

Ou seja, a *Quest to Learn* pensa no momento em sala de aula da mesma forma que um jogo: como uma atividade que interesse e engaje os aprendizes, localizada em um contexto que eles reconheçam. As características dos jogos são transplantadas para as atividades de sala de aula, e com elas a motivação para realizá-las.

1.3.4.1 Princípios de Aprendizagem de Gee

É impossível falar sobre *videogames* na educação sem citar o trabalho revolucionário do

²⁹ Traduzindo literalmente, “busca pelo aprendizado”. Porém, a palavra *quest* também faz parte do vocabulário *gamer*, referindo-se a uma missão estabelecida em um *videogame* do gênero MMORPG.

³⁰ No original: “[...] every course, every activity, every assignment, every moment of instruction and assessment would be designed by borrowing key mechanics and participation strategies from the most engaging multiplayer games.”

³¹ No original: “The point here is not that students are learning by playing games as such, although they do engage in considerable game playing. Rather, the learning principles of games are used to create learning environments that are based on the intrinsic features of games, because applying these instantiates contextualized situated learning around the kinds of identities and behaviours Q2L wants its learners to take.”

linguista James Paul Gee. Pioneiro nos estudos de letramentos, seu trabalho com jogos eletrônicos (GEE, 2005,2007,2010) se diferencia de outros estudiosos de *videogames* e/ou educação pela sua abordagem direta e pessoal com os games, que começou quando seu filho estava tendo dificuldades em prosseguir em um jogo educacional. Depois de perceber a grande complexidade de tarefas cognitivas que seu filho precisava realizar dentro do jogo, ele ficou curioso e comprou um jogo para si, e se surpreendeu com o que viu: ao jogarmos, estamos operando uma forma de aprendizagem para a qual nunca fomos ensinados. Os *videogames* são objetos de entretenimento aos quais os jogadores dedicam dezenas de horas para completar, com inúmeros obstáculos pelo seu caminho, mas mesmo assim as pessoas que os jogam não se abalam nem perdem a motivação de continuar.

Gee, então, se pergunta: “Não seria ótimo se as crianças estivessem dispostas a gastar todo este tempo se dedicando a material desafiante na escola, e gostando bastante dele?”³² (GEE, 2007, p. 2, tradução minha). Gee (2007) é um dos primeiros teóricos a refletir seriamente numa integração entre a prática de jogar *videogame* e os diferentes letramentos necessários para a sociedade contemporânea.

Sobre as potencialidades dos *videogames* na aprendizagem, Gee lista vários princípios de aprendizagem presentes em vários jogos eletrônicos. Entre os 36 princípios listados por Gee (2007), destaco os principais³³:

- **Princípio de Domínios Semióticos** (*Semiotic Domains Principle*): cada jogo eletrônico tem seu domínio semiótico, ou seja, expressões, ações e procedimentos que fazem sentido dentro de seu “mundo”, por assim dizer.
- **Princípio da Moratória Psicossocial** (*Psychosocial Moratorium Principle*): O *videogame* fornece à jogadora um ambiente no qual, em relação ao “mundo real”, os riscos são consideravelmente mitigados. Há uma distinção clara entre as ações que uma jogadora realizaria no mundo do jogo e as ações que ela executaria fora dele. Assim, o jogador é capaz de fazer atos que não lhe são permitidos no mundo real, seja por incompatibilidade moral (atirar com um rifle num jogo de tiro em primeira pessoa) ou por impossibilidade física (realizar saltos ou voar num jogo de ação).

³² No original: “Wouldn't it be great if kids were willing to put in this much time on task on challenging material in school and enjoy it so much?”

³³ Como não há tradução para o português deste livro de Gee, forneço a tradução para os princípios a ser descritos.

- **Princípio da Identidade** (*Identity Principle*): O aprendizado se dá na e pela interação e desenvolvimento de diferentes identidades, de forma tripartite: identidade(s) do mundo real, identidade virtual (o avatar do jogador, por exemplo) e identidade projetiva (resultante da interação entre as identidades real e virtual, na qual o jogador “molda” seu avatar de acordo com seus desejos e vontades, assim como o avatar “molda” as percepções do jogador dentro do jogo).
- **Princípio do Significado Situado** (*Situated Meaning Principle*): O sentido dos signos presentes são apreendidos a partir de experiências incorporadas, ou seja, são dependentes da experiência individual e sempre contextualizada³⁴.
- **Princípios de Texto, Intertextualidade e Multimodalidade** (*Text Principle, Intertextual Principle, Multimodal Principle*): Reúne os três princípios em um mesmo grupo pois eles têm a função de referir ao jogo eletrônico como gênero, porém não limitado ao verbal. Assim como várias outras tecnologias, o jogo eletrônico combina texto, imagens, sons, *design*, interatividade, entre outros, classificando-o como texto multimodal.
- **Princípio do Conhecimento Intuitivo** (*Intuitive Knowledge Principle*): Bons jogos conseguem resgatar conhecimento intuitivo de seus jogadores, e nem sempre por vias verbais.
- **Princípio da Prática** (*Practice Principle*): O jogo se configura como um espaço onde os jogadores-aprendizes podem melhorar suas habilidades dentro do jogo por um longo período de tempo, sem perder a motivação.
- **Princípio Incremental** (*Incremental Principle*): O aprendizado adquirido durante as primeiras fases serve como encaixe para o aprendizado das próximas, que devem ser realizadas com o conhecimento adquirido durante as primeiras fases.
- **Princípio da Amostra Concentrada** (*Concentrated Sample Principle*): Nos momentos iniciais, há um espaço no qual os riscos de fracasso dentro do jogo são mitigados. Nele, as habilidades necessárias para o jogar são desenvolvidas, num ambiente com risco baixo de fracasso, que poderá ser encontrado em estágios posteriores do jogo.
- **Princípio da Descoberta** (*Discovery Principle*): Todo *videogame* é um espaço de descoberta, tanto de seu mundo virtual, quanto do próprio jogador-aprendiz, através de

³⁴ Em sua obra, Gee parece não fazer distinção entre “situação” e “contexto”. Para os fins deste trabalho, escolho seguir esta decisão.

suas habilidades dentro do jogo. Bons games evitam “guiar” demais seus jogadores, preferindo que eles aprendam as habilidades necessárias de forma natural e não forçada.

1.3.5 Estudos de *Videogames* no Brasil

Faço uma pequena revisão de trabalhos que considero importante para o entendimento das pesquisas que estudaram os *videogames* no Brasil. Apresento pesquisas em dois eixos: o da Educação, a partir dos trabalhos de Alves (2005) e Moita (2007) e o da Linguística Aplicada, apresentando as dissertações de Magnani (2008), De Paula (2011), Santos (2011) e Soares (2012).

1.3.5.1 Estudos de *Videogames* na Área da Educação

No contexto acadêmico brasileiro, é importante destacar o trabalho da pedagoga Lynn Alves, *Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência* (ALVES, 2005), que surgiu do resultado de uma pesquisa *in loco* com estudantes universitários da cidade de Salvador. Nele, Alves dissipa várias das concepções da sociedade em relação aos jogos eletrônicos, especialmente sobre a violência e seus supostos efeitos na juventude. Através de uma conversa franca com seus participantes, em sua maioria jovens de 18 a 25 anos, Alves consegue destrinchar o caminho para um entendimento dos *videogames* para além da visão alarmista propagada pela mídia jornalística tradicional. A autora chega a conclusão de que a violência é causada não pelo *videogame*, ou qualquer outro tipo de mídia, mas nasce a partir da conjuntura de fatores sociais e econômicos ou, como diz Alves, “uma linguagem, uma forma de dizer, que marca questões afetivas (desestruturação familiar, ausência de limites etc) e socioeconômicas (queda do poder aquisitivo, desemprego etc)” (ALVES, 2005, p. 235). Além de sua pesquisa, Alves também coordenou o desenvolvimento de jogos educativos, como *Triade*, um jogo de ação ambientado na Revolução Francesa, e *Búzios: Ecos da Liberdade*, um jogo participante do gênero *point-and-click adventure*³⁵ que conta a história de um escravo alforriado que se envolve na Revolta dos

³⁵ *Point-and-click adventure* é um gênero de *videogame*, focado no desenvolvimento de uma narrativa através da exploração do mundo do jogo. Em jogos mais antigos deste gênero, o jogador não pode controlar as personagens do jogo diretamente, mas apenas aponta, usando um cursor semelhante ao de um *mouse*, onde o protagonista deve se localizar dentro do cenário, além de apontar objetos com os quais ele pode interagir. Jogos conhecidos neste gênero incluem *The Secret of Monkey Island* e *Broken Sword: The Shadow of the Templars*. Um dos jogos analisados neste trabalho, *The Walking Dead*, é um exemplo moderno de jogo neste gênero, no qual é possível controlar o protagonista diretamente.

Alfaiates, ponto importante nas histórias baiana e brasileira.

Também destaco o trabalho da pedagoga portuguesa Filomena Moita, registrado no livro intitulado *Game On: Jogos Eletrônicos na Escola e na Vida da Geração @* (MOITA, 2007). Como Alves, ela pesquisou jovens adultos, de 17 a 25 anos, frequentadores de LAN houses, nas cidades de João Pessoa, no estado da Paraíba, além de Lisboa, capital de Portugal. Moita inquiriu os participantes de sua pesquisa sobre seus hábitos, tanto diários quanto àqueles relacionados aos jogos. Moita chega a várias conclusões a respeito da relação dos *videogames* com a juventude contemporânea. Destaco aqui a conclusão de que os games dão oportunidade ao surgimento de “espaços de autonomia de participação, de empenho mútuo, em que a partilha do empreendimento e do repertório aponta para a construção de saberes coletivos.” (MOITA, 2007, p. 182). Moita, como Alves, urge o sistema educacional para que ele se torne mais aberto aos *videogames*.

1.3.5.2 Estudos de *Videogames* na Área da Linguística Aplicada

Voltando nosso olhar para a Linguística Aplicada, é importante destacar as recentes dissertações de mestrado de Magnani (2008), de Paula (2011), Santos (2011) e Soares (2012), que abordam, cada um a seu modo, o fenômeno da aprendizagem de língua com a prática de jogar *videogame*.

Magnani (2008) analisa os jogos eletrônicos sob um olhar crítico e sugere uma abordagem crítico-discursiva a eles, baseado no trabalho de Frasca (2001, 2007). Em sua pesquisa, Magnani analisou os chamados *serious games*, jogos que têm como objetivo trazer uma mensagem de conscientização através da narrativa do jogo. Eles usam da ergodicidade (AARSETH, 1997) inerente ao jogo para causar experiências impactantes ao jogador. Por exemplo, em *McDonalds' Videogame*, jogo analisado por Magnani, o jogador é responsável por controlar as finanças e a distribuição de produtos para a rede de *fast food*. Suas estéticas e mecânicas lembram outros simuladores, com *Sim City*, no qual o jogador incorpora o prefeito de uma cidade fictícia e tem a liberdade de construir prédios e gerir finanças. Porém, ao contrário de outros jogos do mesmo gênero, em *McDonalds' Videogame* é necessário fazer uso de opções que vão de encontro com a ética, como desmatar reservas naturais para aumentar a produção de carne. Fazer o jogador cometer tal ato despertaria uma consciência moral de forma diferente de apenas ler, digamos, uma reportagem sobre a McDonalds cometendo o mesmo crime.

De Paula (2011), por sua vez, aplica o conceito de ludoletramento proposto por Zagal (2010) para argumentar a prática de jogar *videogame* como um letramento, semelhante ao de outras tecnologias, porém com suas particularidades. Ele entrevistou dois garotos entre 9 e 10 anos, além de apresentar-lhes dois jogos com a mesma temática (a guerra ao terrorismo), mas com ideologias diferentes: *Call of Duty: Modern Warfare 2* e *September 12th*. Os alunos-participantes daquela pesquisa teriam que usar o protocolo *think aloud*, ou seja, externar qualquer pensamento que ele tenha enquanto estiver jogando. De Paula também entrevistou os dois garotos sobre suas vidas e sua relação com os games, e depois os arguiu em respeito aos ataques de 11 de setembro, um antes de jogar e outro depois. O pesquisador esperava que as habilidades necessárias ao (ludo)letramento transparecessem no momento da pesquisa. De Paula chega às seguintes conclusões: a prática de jogar *videogame* se configura como um letramento (o ludoletramento de Zagal), que se compõe na capacidade de jogar, entender e produzir *videogames*, ou materiais relacionados a eles. O ato de “ler” um *videogame*, apesar de exigir habilidades semelhantes à leitura de textos escritos, é mesmo assim bastante diferente por causa de dois fatores, a imersão e o desafio presentes nos jogos. Finalmente, quanto à entrada dos *videogames* na escola, o trabalho é inconclusivo. Apesar de reconhecer a importância e a urgência da relevância dos jogos eletrônicos pelos professores, ainda há vários pontos de contenda que impedem uma implantação generalizada, especialmente quando se leva em conta a própria estrutura escolar atual que, em muitos aspectos, se mostra antitética aos games.

Soares (2011) e Santos (2012) lidam com um gênero de jogos eletrônicos em específico, o MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*), uma vertente do gênero RPG que é jogado exclusivamente online. De formas distintas, os dois autores advogam pelo uso do MMORPG como auxiliar na aprendizagem de língua estrangeira na sala de aula. Em sua pesquisa, Santos usa as hipóteses do *input* e da motivação propostas por Krashen ([1982]2009) para analisar enunciados retirados de um questionário aplicado a jogadores de um *videogame* em específico, o *Tibia*, um MMORPG que está disponível exclusivamente na língua inglesa, mas é jogado por milhares de pessoas no Brasil. O *corpus* da pesquisa de Santos consiste em respostas a um questionário provido pelo pesquisador a milhares de jogadores e ex-jogadores de *Tibia*.

O trabalho de Soares (2012) é o único dos trabalhos que realizou experimentos diretamente em sala de aula. Porém, por se tratar de uma pesquisa de cunho exclusivamente quantitativo, ele busca resultados de forma diferente dos outros trabalhos citados. Ao contrário

Figura 8 - *Allods Online*

dos outros trabalhos citados, o texto não parece retratar o jogo como prática social e, por causa da forma de interpretação, reduz os participantes a números e estatísticas. Até o título parece impessoal: ao pesquisar o *impacto* dos jogos na aprendizagem, a prática de jogar se torna uma influência externa, em vez de parte integrante da cognição do aprendiz. Na explicação da teoria empregada, Soares e Weissheimer (2012) reiteram, a seu modo, o que outros trabalhos sobre novas tecnologias em sala de aula já apontam: as diferentes habilidades cognitivas dos aprendizes, a simulação como representação da realidade, entre outros aspectos. A diferença aqui está na forma como as pesquisadoras veem os aprendizes. Elas parecem supor que, apenas por serem jogadores, eles seriam aprendizes natos. De fato, o texto diz que “se substituirmos a palavra “jogador” por “estudante” teremos um modelo de aprendiz ativo e construtivo” (SOARES; WEISSHEIMER, 2012, p. 2). O problema que enxergo é que, como diz Gee (2007), não se aprende de forma geral, mas sempre se aprende *algo*. O objetivo da pesquisa de Soares e Weissheimer (2012) é medir apenas uma delas, a proficiência em língua inglesa, através de testes estandardizados.

As autoras fazem uma breve exposição do jogo usado na pesquisa, *Allods Online* (fig. 8), que participa do gênero MMORPG, tendo uma estética muito semelhante ao conhecido jogo *World of Warcraft*. Nesse jogo, pessoas de todo o mundo podem interagir entre si e com o ambiente, e os conceitos de progressão vistos naquele jogo também se aplicam aqui. As autoras dizem que: “[...] para compreender a narrativa do jogo, saber tomar decisões, interpretar o que

pedem as missões, os jogadores irão praticar, por exemplo, suas habilidades de compreensão textual, aplicando estratégias de leitura na língua inglesa (SOARES; WEISSHEIMER, 2012, p.4).”

Aqui, enxergo uma situação de “ovo ou galinha”: os participantes da pesquisa obtêm mais proficiência por causa da prática do jogo, ou jogar *videogame* proporciona *input* da língua inglesa aos jogadores? Os resultados da pesquisa mostram que houve, sim, um aumento na proficiência dos alunos que jogaram *Allods Online* em comparação com os que não jogaram.

A pequena revisão da literatura que realizei mostra que os *videogames*, e sua relação com a educação e a aprendizagem de língua inglesa, são um objeto de crescente interesse na academia. O objetivo da subseção foi demonstrar como as várias teorias e várias formas de estudar os *videogames* contribuem para o crescimento da relevância dessa mídia na academia.

2 METODOLOGIA DE PESQUISA

No capítulo a seguir, descrevo a metodologia que utilizei ao incluir o tipo de pesquisa, o contexto físico-temporal na qual ela se inseriu, seus participantes da pesquisa e os *videogames* que eles experimentaram, os instrumentos de coleta e o procedimento de interpretação. Também descrevo o percurso trilhado na pesquisa, incluindo as dificuldades, os desafios e as lições aprendidas.

2.1 Pesquisa Qualitativa em Linguística Aplicada

As pesquisas sobre *videogames* na academia, apesar de estarem em franca expansão, ainda são poucas se as compararmos a outras das chamadas novas tecnologias. Poderia, então, a Linguística Aplicada (LA) ser adequada para o estudo dos *videogames*? De Paula argumenta que a LA, como área acadêmica capaz de lidar com objetos culturais de extrema complexidade, seria um lugar bastante adequado para problematizar os *videogames*, identificados como híbridos, interdisciplinares e multimodais por natureza:

[...] a natureza interdisciplinar da LA contribui para o entendimento de um artefato cultural complexo, que se mostra híbrido desde sua produção, e esse hibridismo não é somente um espaço entre duas zonas de culturas puras. Trata-se, na realidade, de uma cultura de uma mídia global que é diferente de qualquer mídia nacional das culturas de sua composição. As particularidades da indústria do *videogame* incidem justamente na sua complexa mistura de formato, estilo e conteúdo dentro dos games (DE PAULA, 2012, p. 23).

Para ilustrar seu ponto de vista, o autor conta uma pequena história, na qual ele apenas conseguiu achar numa livraria um livro acadêmico sobre *videogames*, *Artes do Videogame: Conceitos e Técnicas* (ASSIS, 2007), porque ele se encontrava na seção de *hobbies*, o que, segundo De Paula, demonstra o nível da percepção dos *videogames* pela sociedade, e, como consequência, a urgência da necessidade de pesquisas voltadas aos *videogames*, como a dele. Portanto, faço minhas as palavras de De Paula (2012):

[Esta dificuldade em encontrar livros sobre *videogames* na livraria] de certo modo me motivou a continuar meus estudos, pois espero um dia ver esses livros bem categorizados para o grande público e não somente perante aqueles que os estudam. Espero que este trabalho possa contribuir para a criação de uma seção somente sobre *videogames* nas livrarias, por exemplo, assim como as seções

sobre cinema, artes plásticas, etc (DE PAULA, 2012, p. 24).

Entendo que minha pesquisa é qualitativa, uma vez que argumento que o uso de dispositivos quantitativos, apesar de úteis ou interessantes dentro do contexto da pesquisa e da Linguística Aplicada como um todo, não podem dar conta de objetos de pesquisa de alta complexidade sociocultural.

Por último, faço menção à minha preocupação com a ética em pesquisa, o que envolve a aprovação pelos crivos do Comitê de Ética³⁶. Foram necessárias vários documentos de autorização, fornecidos pela instituição que cedeu seu espaço físico para a pesquisa, mas a preocupação é compreensível, uma vez que estamos lidando diretamente com pessoas, dentro de um ambiente que pode acarretar alguns riscos, mesmo sendo mínimos. A pesquisa qualitativa em Linguística Aplicada lida com seres humanos, e o pesquisador precisa ser ético e se responsabilizar pelo bem-estar de seus participantes durante o estudo investigado.

2.2 Pesquisa Narrativa

Trata-se de uma pesquisa qualitativa de abordagem narrativa fundamentada nas discussões teóricas de Clandinin & Connelly (2000). A escolha da abordagem justifica-se devido ao fato de eu exergar a prática de jogar *videogame* como uma experiência da vida cotidiana que pode ser narrada. Como diz Bogost, ao explicar sobre o papel da empatia em *videogames*:

Uma das propriedades únicas dos *videogames* é sua habilidade de nos colocar no papel de outros. Mas, na maior parte do tempo, este papel é maior do que o nosso. [...] Em muitos casos, estes papéis satisfazem fantasias de poder. [...] Mas [eles] não são os únicos papéis possíveis em *videogames*³⁷ (BOGOST, 2011 p.18, tradução minha).

Sobre a pesquisa narrativa (PN) é importante destacar que muito de sua existência e seus preceitos aos ensinamentos do educador e filósofo norte-americano John Dewey, que também inspirou a teoria da aprendizagem situada (já explanada na subseção de abordagens de aprendizagem de língua). A experiência é um conceito-chave, tanto na PN quanto na abordagem situada de aprendizagem.

De acordo com Clandinin & Connelly (2000), a pesquisa narrativa percebe seu espaço de

³⁶ Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética da Universidade Federal de Alagoas, através do parecer 608.620, de 08 de abril de 2014.

³⁷ No original: “One of the unique properties of videogames is their ability to put us in someone else’s shoes. But most of the time, those shoes are bigger than our own. [...] In many cases, these roles fulfill power fantasies. [...] But powerful roles are not the only ones games afford.”

realização em três dimensões: a **temporal** (*temporality*), a **física** (*place*) e a **pessoal/social** (*the personal and the social*), devendo considerar, portanto, as três partes do espaço na PN e, principalmente, a ligação entre elas, uma vez que elas são análogas às três noções presentes na teoria da experiência de Dewey: respectivamente, a **continuidade**, a **situação** e a **interação**. A experiência, então, seria um amálgama dos três, como presenciado por um indivíduo, ou mesmo, pelo pesquisador. Como dizem Clandinin & Connelly (2000):

[...] os estudos [em pesquisa narrativa] têm dimensões temporais e lidam com problemas temporais; eles se focam no pessoal e no social num equilíbrio apropriado para a pesquisa; e ocorrem em um local, ou numa sequência de locais específicos³⁸. (CLANDININ & CONNELLY, 2000, p. 50, tradução minha)

É pelas categorias citadas acima que percebo que uma das principais características da pesquisa narrativa é seu foco na introspecção, ou seja, na (auto)reflexão como meio de se compreender um determinado fenômeno. Por exemplo, uma professora pode discorrer, por meio de narrativas, sobre algum aspecto de suas aulas que lhe chamou a atenção, ou mesmo alcançar uma visão mais geral de seu ambiente de pesquisa e, a partir da observação, construir narrativas sobre suas experiências. Paiva (2008) classifica as abordagens diferentes de pesquisa como, respectivamente, **categorial** e **holística**. Para os fins do trabalho, opto pela categorial, uma vez que interpreto diferentes temas surgidos a partir de interações de alunos com os *videogames*, além das minhas com esta mídia.

Um aspecto importante da Pesquisa Narrativa está em seu foco em biografias, incluindo a autobiografia. Percebi nos trabalhos em PN que pesquisei um reconhecimento das identidades dos pesquisadores, percebidas como um ponto de partida e uma lente para a interpretação e análise de dados. Clandinin e Connelly (2000) corroboram esta posição quando dizem que “ [...] qualquer escrita autobiográfica é uma ‘reconstrução particular da narrativa de um indivíduo’³⁹” (CLANDININ; CONNELLY, 2000, p. 39, tradução minha) e que esta narrativa se intersecciona na narrativa da própria pesquisa. Neste estudo, tais momentos autobiográficos estão presentes nas reflexões narrativas, na qual exponho minhas experiências com a pesquisa, os participantes e o espaço físico onde a pesquisa foi realizada. Tais experiências são usadas como catalisadores da interpretação dos dados coletados, dentro dos temas que emergiram a partir da leitura e reflexão

³⁸ No original: “[...] studies have temporal dimensions and address temporal matters; they focus on the personal and the social in a balance appropriate to the inquiry; and they occur in specific places or sequences of places”

³⁹ No original: “[...] any piece of autobiographical writing is ‘a particular reconstruction of an individual’s narrative’”

dos dados e da autorreflexão suscitada pelas reflexões narrativas.

Abro um espaço para destacar três trabalhos desenvolvidos com a pesquisa narrativa no Brasil: Benzegen (2010), Dias (2009) e Almeida (2008). Percebo aqui que esses três trabalhos são dissertações de mestrado, defendidas muito recentemente, o que indica como a metodologia ainda está em seus primeiros estágios no círculo acadêmico de nosso país, com sinais de crescimento. Porém, assim como a pesquisa de *videogames*, acredito que ela mostra novos horizontes para a academia e, portanto, apresenta-se como uma metodologia bastante promissora para estudos qualitativos, especialmente para a Linguística Aplicada.

Benzegen (2010) retrata histórias de formação de professores de inglês em um curso universitário de Letras, através de interações mediadas por novas tecnologias, como o e-mail e o ambiente de aprendizagem virtual Moodle. Para balizar seu trabalho na perspectiva da pesquisa narrativa, a autora usa a metáfora da coreografia, buscando suas memórias como bailarina, para comparar seus esforços como pesquisadora ao de uma coreógrafa “conduzindo” as histórias de ensino-aprendizagem de língua inglesa, além de relatá-las no palco da sala de aula, a partir da “música” das concepções e teorias linguísticas. É possível ver, através do texto da dissertação, como as histórias se entrecruzam com a da própria autora.

Dias (2009), por sua vez, analisou também histórias de formação de professores de língua inglesa, mas voltou seu foco a uma tecnologia em específico: o *tandem*, uma ferramenta tecnológica pautada pela interação simultânea entre dois aprendizes. A metáfora escolhida pela autora foi a de navegação pelo “mar” de teorias, a partir das quais ela deu forma às experiências vividas como coordenadora de um curso de Tandem para aprendizes da língua inglesa.

Almeida (2008) relatou suas experiências como professora de deficientes visuais. Ela fez uso extensivo de imagens e figuras que demonstravam seus sentimentos, expectativas e apreensões, tanto no momento da pesquisa, enquanto ela descrevia e analisava alunos e professores num contexto de escola para cegos, como no contar de sua própria vida.

2.3 Contexto Físico-Temporal da Pesquisa

A pesquisa foi realizada no Campus Maceió do Instituto Federal de Alagoas (IFAL), no período de março a agosto de 2014. A seguir, trago uma reflexão narrativa contando um pouco da minha história com o IFAL. Ela foi elaborada no local da pesquisa, entre momentos nos quais

esperava os alunos-participantes para as entrevistas e atividades:

Aproveito esse momento para contar um pouco mais sobre a minha história com o IFAL, que, na época que eu estudava no início dos anos 2000, chamava-se CEFET, que também quando meu irmão estudava, não se chamava CEFET, se chamava Escola Técnica Federal de Alagoas. É, se tem uma coisa que o IFAL é conhecido por fazer é essas mudanças, essas mudanças de foco, essas mudanças de perspectiva que, na verdade, é comum. O IFAL, instituições federais são escolas únicas, em qualquer estado, em qualquer contexto, porque ela é, diferente de outras escolas. É algo muito grande, é algo enorme, comparado a outras escolas estaduais, e até mesmo algumas particulares. O espaço físico é enorme e, como estou no Campus Maceió, a escala é grande. Imagine eu, quando eu estudei no Fundamental, estudei numa escola onde tinha apenas o primeiro andar e algumas salas, alguma coisa de 50m², 100m², por aí. Quando eu cheguei aqui, o impacto foi enorme, a primeira vez quando eu cheguei eu tinha... 14, 15 anos, e eu imagino se isso é válido pra toda essa garotada, o impacto de você chegar aqui, vir de uma escola que você conhecia todo mundo, que era da sua redondeza, sua vizinhança, para algo no centro da cidade, onde as pessoas vêm de todas as partes da cidade ou mesmo do interior. Dá uma sensação que, justamente por causa dessa mudança de escala, dá a sensação de que você está meio... não quero dizer sozinho, mas você está por conta própria aqui. Eeu também tive essa mudança quando passei do meu colégio, onde eu conhecia todo mundo, todo mundo era da área, pra um lugar onde eu não conhecia absolutamente ninguém... eu ainda sinto esse sentimento de você estar por conta própria, que me ajudou, que motivou bastante. Antes eu era muito, muito retraído, ainda sou, muito reativo, mas estar num ambiente que lhe diz, mesmo implicitamente, “you are on your own”. Eu não sei se isso se aplica aos alunos de hoje. Primeiro, eles não estão necessariamente totalmente desconectados. Na minha época a internet não era tão difundida como é hoje. Eu entrei em 2002, meu primeiro contato com a internet foi aqui, foi num laboratório de informática que eu frequentava. A internet era, como se podia esperar, muito precária, e eu gostava de ir depois da aula à tarde, eu estudava à tarde... Eu ia reservar uma hora no laboratório e saía daqui 8 da noite, eu tinha que voltar para casa 8, 9 da noite. Eu gostava, e agora que eu estou aqui, estou relembrando desse tempo que eu achei que tinha esquecido, memórias boas ou ruins, quem sabe.(Reflexão Narrativa 2)

2.4 Participantes da Pesquisa

Nesta subseção, apresento os alunos-participantes da pesquisa. Porém, antes de apresentá-los, preciso primeiro apresentar-me, uma vez que, na pesquisa narrativa, o pesquisador

não se desvincilha da pesquisa, mas participa ativamente dela.

Como escrito nas reflexões narrativas, durante a adolescência estudei no Campus Maceió do IFAL, a mesma instituição que serviu como o espaço físico da pesquisa. Nela, completei o Ensino Médio e um curso técnico em nível médio de informática, com ênfase em análise de sistemas. Porém, sob orientação de professores de inglês da instituição, decidi que minha formação superior seria em letras, com habilitação em língua inglesa. Trabalhei como técnico de informática por quatro anos, antes de me estabelecer como professor. Lecionei em cursos livres e na rede estadual de ensino antes de me estabelecer na rede federal. Em todo este percurso, os *videogames* estiveram presentes como um *hobby* e uma forma de ter contato com a língua inglesa. Sempre gostei de ler notícias e informações sobre *videogames*, mas havia tomado especial interesse pelos seus estudos acadêmicos quando li os trabalhos de Gee (2005, 2007, 2010) e percebi que os *videogames* e as letras tinham um grande potencial de se entrecruzar. Decidi, assim, propor uma pesquisa envolvendo *videogames* e a aprendizagem de língua inglesa como requisito para me candidatar ao Programa de Pós-graduação em Letras e Linguística da UFAL. Portanto, enxergo três facetas de minha identidade que são pertinentes a este trabalho: o eu como *professor*, o eu como *pesquisador* e o eu como *gamer*.

A seguir, apresento os alunos-participantes da pesquisa, indicando a qual turma pertence, além de uma pequena descrição de como os observei durante o decorrer da pesquisa. Ela contou com a participação de onze estudantes, de duas turmas do IFAL, uma do 2º ano, que faz o curso técnico de química concomitantemente ao Ensino Médio e outra do 3º ano, que cursa informática na mesma modalidade. Escolhi trabalhar com duas turmas, em oposição a apenas uma, porque, além da maior quantidade de dados fornecidos, poderia observar como alunos-participantes de turmas diferentes reagiriam aos jogos escolhidos. A partir daí, poderia-se pensar (e, confesso, também pensei no início da pesquisa) que a turma de informática me forneceria mais dados, uma vez que, supostamente, eles teriam muito mais contato com tecnologias da informação (e, conseqüentemente, com os *videogames*) do que alunos-participantes de outros cursos. Porém, as duas turmas me forneceram dados igualmente interessantes, que demonstraram visões significativas de aprendizado da língua inglesa bastante interessantes. Apenas faço a divisão em duas turmas neste trabalho porque conduzi a pesquisa com eles separadamente, ou seja, os alunos de química nunca encontraram os de informática durante as entrevistas e as sessões.

Para fins de privacidade e ética, pedi aos alunos-participantes um pseudônimo pelo qual

eles seriam identificados na pesquisa. Curiosamente, muitos dos pseudônimos dados são os mesmos que eles usam como apelidos (*nicks*) online, indicando talvez uma “segunda identidade” usada em ambientes como *videogames* online e salas de bate-papo.

Por último, disponibilizo uma tabela (Tabela 1) com informações que considero relevantes para um melhor entendimento dos alunos-participantes.

Passo a descrever os alunos-participantes da pesquisa que vieram do curso técnico integrado de química. Identifico-os por um *nick*, ou seja, um nome fictício escolhido pelos próprios alunos-participantes, para preservar seus nomes reais, além de fornecer informações gerais sobre suas rotinas escolares e seus hábitos com *videogames*.

KillWarrior10 (KW10) é um rapaz de 15 anos de idade. Tem a voz calma, tímida. Ele declarou ter vários *videogames* em casa, desde computadores até sistemas portáteis e celulares. Durante as aulas, ele não tece muitos comentários, preferindo ficar calado ou ler alguma coisa enquanto a professora fala. Em nenhum momento ele se posicionou quando a professora pediu a opinião da turma em algum ponto. Porém, quando ele estava para ser entrevistado comigo, ele começou a falar sobre jogos que ele jogava e mostrou uma motivação notável quando conversávamos sobre *videogames*.

Dark Angels (DA) é uma moça de 19 anos de idade. Durante as aulas e entrevistas, ela usualmente estava acompanhada de algum livro de ficção. Ela declarou jogar com bastante frequência. Durante as aulas que observei, ela fala bastante, interagindo com a professora e respondendo às vezes em inglês, às vezes em português.

Kinayane (K) é uma moça de 17 anos de idade. Ela faz parte da orquestra da escola, tocando violino. Ela fala um pouco nas aulas, mas nos momentos de pesquisa demonstrou-se mais expressiva, principalmente na entrevista e na sessão de experimentação de jogos. Em um momento de uma aula, ela declarou “não saber inglês”, o que me preocupou um pouco. Mas, durante as entrevistas, ela demonstrou se preocupar com sua aprendizagem

Mew é um rapaz de 14 anos de idade. Em relação à sua participação em aulas, eu o vejo como a “âncora” da turma: ele fala bastante nas aulas, traduzindo o que a professora diz, talvez para a classe, que não parecia entender quando a professora falava em inglês. Em vários momentos, a professora tentava interagir com os alunos em inglês e, se não fosse por ele, a turma ficaria em silêncio. Nas sessões de experimentação de jogos, ele foi bastante inquisitivo, levantando hipóteses sobre o que acontecia no jogo e fazendo comparações com filmes e livros.

Pinkybin (PB) é uma moça de 16 anos. Ela é a mais extrovertida do grupo, falando bastante na aula, traduz o que a professora diz, e até emite opiniões. Ela também conversava com outras alunas, especialmente Dark Angels.

Mark Joe (MJ) é um rapaz de 15 anos. Não fala muito nas aulas, talvez por timidez. Durante as entrevistas não falou muito, e mesmo durante as sessões de jogos, ele falou pouco.

Devilhunter (DH) é uma moça de 15 anos. Durante as aulas, ela interagiu bastante com Pinkybin e Dark Angels. Ela não chegou a jogar, mas sempre comentava nas entrevistas. Durante uma delas, percebi que ela jogava no seu celular enquanto continuava a falar comigo, demonstrando uma habilidade de multitarefa notável.

Descrevo, da mesma forma que fiz com os alunos-participantes de química, os alunos-participantes da pesquisa que vieram do curso técnico integrado de informática.

Dedalice (D) é uma moça de 15 anos. Durante as aulas que observei, ela não falava muito, se acanhava quando pediam para falar inglês. Porém, durante as entrevistas e sessões de jogos, ela mostrou estar engajada, tanto com os jogos que experimentou, quanto com as questões levantadas nas entrevistas. Depois de experimentar um jogo na pesquisa, ela buscou mais informações sobre ele.

PedrexKiller (PK) é um rapaz de 18 anos. Ele ajudou colegas durante as aulas, e conversou comigo sobre jogos. Em alguns momentos, esteve até conversando sobre jogos online, o que atraiu a atenção da professora. Ele se interessou tanto pelo jogo que experimentou na pesquisa que resolveu adquirir uma cópia para si.

Ned Star (NS) é um rapaz de 16 anos. Ele é um garoto que, à primeira vista, lembra o estereótipo nerd: óculos, cabelo desarrumado. Porém, ele não pareceu muito interessado nas aulas. Em um momento chegou a deitar a cabeça na carteira. Porém, mostra desempenho acima da média quando pedido. Não pôde estar presente na entrevista final porque estava no interior do estado, apresentando trabalhos.

Dasala (DS) não revelou sua idade. Gosta de fazer comentários engraçados, que aparentemente não contribuem com a aula, mas nos momentos certos ele mostra que está interessado no que a professora fala. Ele me revelou que não entendia muito a língua inglesa, preferindo estudar outras línguas, como o latim. Mesmo assim, ele demonstrou se interessar em *videogames* e nas potencialidades de aprendizagem que podem vir deles.

JohnnyKill (JK) é um rapaz de 17 anos. Em comparação aos outros alunos-participantes,

ele é o que mais participou das aulas, mas não pôde participar mais profundamente nos momentos de pesquisa porque precisava se aprofundar nos estudos. Por isto, participou apenas das entrevistas inicial e final.

Em relação aos dados apresentados acima, destaco a escolha dos pseudônimos pelos alunos-participantes. Há uma grande predominância de palavras da língua inglesa, como *warrior* (KillWarrior10), *dark*, *angels* (Dark Angels), *devil*, *hunter* (Devilhunter), *pink* (Pinkybin), *star* (Ned Star) e, notadamente, *kill* (KillWarrior10, PedrexKiller, JohnnyKill). Há também dois nomes próprios, como Mark Joe, uma aproximação do nome real do aluno, e Mew, nome retirado da série de *videogames Pokémon*. Apenas dois participantes escolheram nomes que não são baseados em palavras do inglês: Dedalice, uma aproximação de seu nome real, e Dasala, um apelido usado entre seus colegas no mundo real. Infelizmente, não questionei o porquê desta escolha no momento da pesquisa, porque, a princípio, presumi que tal informação sobre os alunos-participantes não seria tão importante quanto o desempenho linguístico que eles demonstrariam durante as sessões de experimentação de jogos. Porém, após conversas com o orientador, percebi que esta questão não poderia ficar sem resposta. Após reflexão, encontrei três possíveis respostas para o questionamento.

A primeira possível resposta trata do uso de estrangeirismos em língua portuguesa. Busquei explicações para a escolha dos *nicks* em publicações, mas não encontrei artigos que tratassem diretamente da presença de estrangeirismos nas falas dos jogadores de *videogames*, ou mesmo da escolha de palavras da língua inglesa como pseudônimos. Portanto, faço uma suposição para este fenômeno: os *videogames online*, como *World of Warcraft* e *League of Legends*, permitem a comunicação entre pares assim como várias outras novas tecnologias, como o *chat* e o fórum. A escolha de nomes na língua inglesa também acontecia com frequência nestes ambientes, especialmente porque a própria interface destas ferramentas também estava em inglês. Esta pervasividade da língua inglesa ainda se encontra presente. Em uma entrevista, JohnnyKill me explicou que mesmo em jogos que tenham sido localizados para a língua portuguesa, é comum que jogadores continuem a utilizar termos estrangeiros, como *quest*, *kill*, e outros.

O segundo motivo aparente para a escolha dos nomes em inglês por parte dos alunos-participantes vem do fato de que, ao contrário de outras mídias, como os filmes e os livros, a grande maioria dos *videogames* não é localizada para outras línguas que não o inglês. É comum

que tais títulos estejam na língua inglesa, mesmo se o *videogame* se originar em um país que não

Tabela 1 - Alunos-participantes da pesquisa

Aluno	Turma	Videogame experimentado
KillWarrior10	2º ano – química	<i>Tomb Raider</i>
Dark Angels	2º ano – química	<i>The Walking Dead</i>
Kinayane	2º ano – química	<i>The Stanley Parable (como espectadora)</i>
Mew	2º ano – química	<i>The Stanley Parable</i>
Pinkybin	2º ano – química	<i>The Stanley Parable</i>
Mark Joe	2º ano – química	<i>The Stanley Parable</i>
Devilhunter	2º ano – química	<i>The Stanley Parable (como espectadora)</i>
Dedalice	3º ano - informática	<i>The Walking Dead</i>
PedrexKiller	3º ano - informática	<i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>
Ned Star	3º ano - informática	<i>Counter-Strike Source</i>
Dasala	3º ano - informática	<i>Prince of Persia: The Sands of Time</i>
JohnnyKill	3º ano - informática	Nenhum, apenas participou nas entrevistas

tenha inglês como primeira língua. Por exemplo, nenhum dos seis jogos experimentados pelos

alunos e descritos neste trabalho têm versões oficiais em português, apesar de serem lançados em território brasileiro e disponível para compra em lojas especializadas ou via distribuição digital.

Estes dois primeiros motivos podem ficar mais claros se considerarmos a posição subalterna em que os países latino-americanos se encontram em relação à produção de *videogames*, o que pode ter sido causado pelo que teóricos como Mignolo (2005) classificam como colonialismo⁴⁰, ou seja, as influências culturais sofridas por países que foram colônias europeias, como o Brasil, por parte de países que foram colonizadores, ou agem como tais. Os *videogames* seriam, então, meios de difundir a cultura do colonizador. Em um ensaio sobre a prática de jogar *videogame* de jovens da Venezuela, outra ex-colônia europeia, Apperley (2008) teoriza que a preferência deles pelo jogo *Grand Theft Auto: Vice City*, em favor de outros jogos mais recentes, se dá através da representação análoga a da cidade norte-americana de Miami dos anos 1980 que o jogo oferece. Segundo o autor, há dois fatores em jogo: a nostalgia por um

⁴⁰ Entendo que a discussão sobre colonialismo e decolonialismo invocada pela menção ao trabalho de Mignolo demandaria uma profundidade maior. No entanto, isto tiraria o foco do ponto que apresento nesta parte da subseção, que são os possíveis motivos pela escolha dos apelidos por parte dos alunos-participantes. Apenas não desejo ignorar a implicação trazida por esta escolha.

período em que a Venezuela e os Estados Unidos mantinham boas relações, e o ambiente violento fornecido pelo videogame, que encontra uma contraparte real nas ruas da capital venezuelana. A gravitação dos jovens venezuelanos a este jogo (e, por consequência, à língua inglesa e a cultura americana) acontecem porque a presença do inglês é muito mais ubíqua do que a do espanhol nos *videogames*. Isto acontece também, guardadas as devidas proporções, no cenário brasileiro, que também consome muitos *videogames* e produz pouquíssimos. Porém, há espaço, embora ainda estreito, para uma contestação. Segundo o autor, “o *gamer* venezuelano está brincando com o produto do Império, mas há potencial para resistir à sua totalização⁴¹” (APPERLEY, 2008, p. 16, tradução minha).

Finalmente, enxergo uma questão de identificação por parte dos alunos-participantes em relação aos seus pseudônimos. Como explicado, alguns dos nomes fornecidos pelos alunos-participantes da pesquisa, como os de KillWarrior10 e JohnnyKill, coincidem com suas identificações em jogos *online*, mas eles não são usados apenas para este fim. Jogadores também podem nomear um avatar dentro do jogo, se assim ele permitir. Por exemplo, em *The Elder Scrolls V: Skyrim*, o jogador pode personalizar seu avatar, escolhendo várias características, desde sua aparência, até seu nome. Aí entraria um pseudônimo, escolhido pelo jogador. Levando em conta as duas respostas anteriores, quando os jogos estão na língua inglesa, e esta língua tem uma presença latente na cultura dos *videogames*, é bastante possível que um jogador escolha um pseudônimo em inglês.

Esta última resposta é importante porque ela realça que a escolha de um pseudônimo, seja em língua inglesa ou não, é estritamente pessoal. Por exemplo, como não costumo usar *nicks* em inglês em ambientes online, preferindo usar meu nome verdadeiro ou alguma variação dele, não me identifico neste trabalho com um *nick*, apenas pelo meu primeiro nome ou pelas iniciais RCS.

2.5 Instrumentos de Coleta

Para atingir meu objetivos investigativos que são “quais são os recursos, as ferramentas, as estratégias utilizados pelos alunos-participantes durante o jogo?” e “quais são as contribuições da prática de jogar *videogame* para o processo de aprendizagem de língua inglesa?”, utilizei cinco instrumentos para coletar dados: o questionário de sondagem, as entrevistas

⁴¹ No original: “[...] while the Venezuelan gamer is playing with the product of Empire, there is potential to resist its totalization.”

semiestruturadas inicial e final, as sessões de experimentação de jogos, as entrevistas individuais e as reflexões narrativas.

Iniciei por um **questionário de sondagem**, aplicado no início da pesquisa (apêndice I), porque quis, primeiramente identificar informações sobre os alunos-participantes, relacionadas às suas práticas de jogar *videogame*. Procurei, com este questionário, levantar dados preliminares que permitissem um início de conversa com os alunos-participantes, para assim resgatar as experiências passadas deles com os *videogames* e a aprendizagem de língua inglesa.

Utilizei as informações fornecidas pelos alunos-participantes como um ponto de partida para as **entrevistas iniciais** com as duas turmas (apêndices C e D). Estas entrevistas foram semiestruturadas e realizadas em ambiente fechado. Nelas, a partir de informações fornecidas pelo questionário inicial, conduzi uma discussão com os alunos-participantes sobre *videogames*, seus hábitos da prática de jogar, e de sua relação com a língua inglesa e sua aprendizagem. Tais dados me deram ideias do que eu poderia explorar quando os alunos-participantes jogassem *videogame* de fato.

A estes momentos, dou o nome **sessão de experimentação de jogos** (transcrições nos apêndices E, G, I, K, M, O, Q, S, U). Na pesquisa, aconteceram nove sessões, nas quais seis jogos foram experimentados. Os alunos-participantes interagiram com um *videogame* de sua escolha, por um período de tempo de 20 a 40 minutos, durante o qual eles externalizam qualquer pensamento sobre a experiência para gravação em aparelho de som, através da técnica *think aloud* (VAN SOREMEN *et al.*, 1994). A coleta de dados foi feita usando tanto um gravador de som convencional quanto o *software* de captura de vídeo *Fraps*⁴², que gravou em vídeo o conteúdo do jogo, além da voz do jogador gravada a partir do microfone embutido no computador. A interpretação partiu da transcrição das falas dos alunos-participantes, registradas em áudio em um gravador de som, e no vídeo gerado pelo programa *Fraps*, que também contém as ações realizadas dentro do jogo em forma visual.

Após assistir aos vídeos das sessões, percebi detalhes relacionados às atuações e reações dos jogadores durante o momento da experimentação do *videogame*, desde a leitura em tela que eles fizeram (ou deixaram de fazer) até como eles se enxergavam e se identificavam dentro do jogo. Após retornar ao IFAL, realizei **entrevistas individuais** com os alunos-participantes

⁴² O programa de computador *Fraps* é capaz de gravar vídeos da área de trabalho de um computador, de forma análoga a gravar a transmissão de TV em um vídeo VHS. O programa é bastante comum entre *gamers*, que gravam a si mesmos jogando e enviam seus vídeos para serviços de compartilhamento de vídeos *online*, como o *YouTube*.

(transcrições nos apêndices F, H, J, L, N, P, R, T, V) que serviram como *feedback* de atividades realizadas. Os alunos-participantes assistiram ao vídeo gerado pelo programa *Fraps*, que contém a sessão do *videogame* experimentado. A partir dela, os alunos-participantes tiveram a oportunidade de rever suas ações dentro do jogo, assim como as reações que eles tiveram no momento da experimentação, e assim pudemos refletir sobre sua prática e comentá-la, e os alunos-participantes puderam dizer o que fariam de diferente. Também fiz perguntas sobre momentos de suas sessões que me chamaram a atenção, como palavras usadas e reações tomadas pelos alunos-participantes, e pedi a opinião deles sobre estes pontos, além de sua prática de jogar *videogame* como um todo.

Nas **entrevistas finais** com as duas turmas (transcrições nos apêndices W e X), retomei as discussões levantadas com os alunos-participantes nas outras entrevistas e nas sessões de experimentação de jogos, além de suas reflexões e dos comentários que eles teceram. Os alunos-participantes também continuaram a falar sobre a sua própria aprendizagem de língua inglesa e de como eles enxergavam os *videogames* neste processo.

Durante e após o momento de coleta, registrei três **reflexões narrativas**, escritas durante a coleta de dados, relacionadas às minhas experiências com minha história, minha relação com o espaço físico da pesquisa, e com as reações dos alunos-participantes com a pesquisa. .

Trago abaixo uma tabela (Tabela 2), com a descrição de cada instrumento de coleta, uma sigla para identificá-lo, os alunos-participantes envolvidos, a data na qual cada entrevista ou sessão foi realizada, e a duração em minutos e segundos.

2.6 Procedimentos de Interpretação

A interpretação foi realizada a partir de enunciados das transcrições de entrevistas e sessões de experimentação de jogos realizadas. Buscou-se encontrar falas que despertassem assuntos relacionados ao aprendizado da língua inglesa partindo da prática de jogar *videogame*. Elas poderiam ocorrer em duas formas: na primeira, busquei encontrar trechos onde alunos-participantes pareceram demonstrar uma aprendizagem da língua inglesa, seja durante o momento em que eles experimentavam o jogo, ou através de relato em entrevista, particular ou em grupo. A segunda forma diz respeito a como o próprio aluno-participante vê seu aprendizado e o discute de forma explícita. Este último geralmente apareceu nas entrevistas, individuais ou em grupo, mas alguns alunos-participantes, como Dark Angels e KillWarrior10, também fizeram

este tipo de comentário durante ou depois de sua sessão de experimentação de jogos.

A partir da leitura dos enunciados dos alunos-participantes, cheguei a quatro temas: a) o reconhecimento de gêneros de *videogames*, b) identidade em *videogames*, c) experimentação em

Instrumento	Sigla	Participante(s)	Data	Duração
Entrevista Inicial com Turma de Química	EIQ	KillWarrior10, Dark Angels, Kinayane, Devilhunter, Pinkybin, Mew, Mark Joe	20/03/2014	58min24s
Sessão de Experimentação de Jogos 1	SEJ1	KillWarrior10	22/03/2014	37min37s
Sessão de Experimentação de Jogos 2	SEJ2	Dark Angels	22/03/2014	28min46s
Sessão de Experimentação de Jogos 3	SEJ3	Mew	29/03/2014	22min13s
Sessão de Experimentação de Jogos 4	SEJ4	Mark Joe	29/03/2014	35min20s
Entrevista Inicial com Turma de Informática	EII	Dedalice, Dasala, JohnnyKill, Ned Star, Dasala	04/04/2014	49min26s
Sessão de Experimentação de Jogos 5	SEJ5	Dedalice	04/04/2014	33min33s
Sessão de Experimentação de Jogos 6	SEJ6	Ned Star	04/04/2014	20min39s
Sessão de Experimentação de Jogos 7	SEJ7	PedrexKiller	04/04/2014	22min55s
Sessão de Experimentação de Jogos 8	SEJ8	Dasala	04/04/2014	14min26s
Sessão de Experimentação de Jogos Comunal	SEJC	Kinayane, Devilhunter, Pinkybin, Mew, Mark Joe	05/04/2014	23min23s
Entrevista Comunal com Turma de Química	ECQ	Kinayane, Devilhunter, Pinkybin, Mew, Mark Joe	08/04/2014	38min28s
Entrevista Individual 1	EIn1	KillWarrior10	15/07/2014	14min43s
Entrevista Individual 2	EIn 2	Dark Angels	15/07/2014	11 min58s
Entrevista Individual 3	EIN3	Mew	15/07/2014	10min54s
Entrevista Individual 4	EIN4	Mark Joe	15/07/2014	12min41s
Entrevista Individual 5	EIN5	Dedalice	16/07/2014	16min13s
Entrevista Individual 6	EIN6	Ned Star	16/07/2014	12min22s
Entrevista Individual 7	EIN7	PedrexKiller	16/07/2014	15min11s
Entrevista Individual 8	EIN8	Dasala	16/07/2014	7min17s
Entrevista Final com Turma de Química	EFQ	Dark Angels, KillWarrior10, Pinkybin, Devilhunter, Mark Joe, Mew	22/07/2014	31 min28s
Entrevista Final com Turma de Informática	EFI	Dedalice, Dasala, PedrexKiller, JohnnyKill	23/07/2014	41 min38s

Reflexão Narrativa 1	RN1	Ritaciro	s/d	s/d
Reflexão Narrativa 2	RN2	Ritaciro	s/d	s/d
Reflexão Narrativa 2	RN3	Ritaciro	s/d	s/d

Tabela 2 - Lista dos Instrumentos de Coleta da Pesquisa

videogames e d) o papel da materialidade linguística nos *videogames*.

Os dois primeiros temas, o reconhecimento de gêneros e o papel da identidade nos *videogames*, surgiram em decorrência de comentários sobre a troca de informações e influências que os alunos-participantes exerceram sobre o jogo, e vice-versa. O reconhecimento de gêneros mostra o que os jogadores esperam encontrar no jogo, e o que o jogo pode revelar aos jogadores. Discutir sobre identidade nos *videogames*, por sua vez, traz à tona a interação entre jogo e jogador, e como o jogador projeta sua identidade no jogo, e como as identidades presentes no jogo são vistas pelo jogador.

A experimentação em *videogames* surgiu como tema por causa dos vários momentos em que os participantes perseveraram no jogo, apesar das dificuldades que encontraram. Entre os aspectos relevantes à experimentação, estão a elaboração e confirmação de hipóteses, a motivação e o papel que os erros que cometemos e as ações que repetimos nos *videogames* fazem parte da aprendizagem de língua inglesa.

Por último, a necessidade de se discutir o papel da materialidade linguística nos *videogames* surgiu em decorrência de repetidas ocasiões em que os alunos-participantes sentiam dificuldade em ler o texto em língua inglesa na tela do computador, ou mesmo escolheram ignorá-la em favor do jogo em si. Enxerguei que, apesar da leitura verbal ser de suma importância para o progresso em vários tipos de jogos, ler palavras e frases em tela não são o único recurso que os jogadores têm à disposição. Tais recursos incluem informações fora do jogo, como a narrativa transmídia e os paratextos.

Interpretei minha própria prática na pesquisa, na qual revi as parcerias que realizei durante a pesquisa, além de uma autocrítica, na qual descrevo alguns deslizes cometidos. As observações foram causadas a partir de discussões com o orientador, que me apontou caminhos para um olhar crítico aos dados, para além da simples perspectiva de *gamer*.

Observei também, nas ações dos alunos-participantes, as características que deHaan (2005, *apud* VIDAL, 2011) propôs como presentes nos *videogames*. Listo-as num quadro abaixo (Tabela 3).

2.7 Percurso

Uso o espaço a seguir para relatar as diferentes escolhas que fiz pelo percurso do trabalho, e como elas ajudaram a (re)construir o processo de execução da pesquisa que realizei.

Uma escolha importante que fiz diz respeito à quantidade de alunos-participantes da pesquisa, além dos jogos a serem experimentados por eles e analisados por mim. Deixei o número de participantes em aberto, ou seja, não estabeleci um limite, porque seguia os preceitos da pesquisa qualitativa, que reforça a importância da ação voluntária e não forçada da participação em pesquisas. Outros autores seguiram caminhos muito diferentes do meu. De Paula, (2012), por exemplo, limitou o número de jogos estudados em dois, e os participantes também em dois, e não se ateve demais ao conteúdo dos jogos em si. Soares (2011) tratou de apenas um jogo, e mesmo assim não diretamente, mas a partir de questionários sobre o jogo, respondido pelos participantes. Da mesma forma, Santos (2010) analisou apenas as interações de seus participantes dentro de um contexto de um jogo online.

Ao contrário desses autores, escolhi deixar diferentes alunos-participantes experimentarem diferentes jogos, a partir de minha coleção pessoal de *videogames*. Os motivos para tanto são vários: como *gamer*, tenho a consciência de que os jogos, dependendo de seu gênero, fornecem experiências bastante diferentes uns dos outros, em vários aspectos: em duração, em destreza psicomotora, em estéticas, entre vários outros. Um engano comum ao se estudar *videogames* é reduzi-los a um ou outro gênero popular. Um jogo ou gênero de jogos pode ser agradável a uma pessoa e insuportável a outra. Ao deixar que os alunos-participantes escolhessem um jogo de sua preferência, respeitei a posição, compartilhada com autores aos quais fiz referência, como Huizinga ([1938]2007) e Caillois ([1958]1990), de que o jogo é uma atividade, antes de tudo, livre.

Outro fator a ser levado em consideração é que, de minha coleção pessoal de *videogames*, escolhi disponibilizar apenas jogos que pudessem ser executados em um computador pessoal que tivesse como base o sistema operacional Microsoft Windows, através do programa Steam, um sistema de distribuição digital de jogos eletrônicos. A escolha se deve a vários motivos: em primeiro lugar, dentre os suportes tecnológicos necessários para a execução de um *videogame*, o computador pessoal é o mais possível de ser encontrado nas casas de alunos e em laboratórios escolares. Em segundo lugar, porque fiquei receoso em usar o televisor disponível na sala, uma

vez que eu era uma pessoa estranha àquele ambiente.

Destaco também aqui um episódio, relacionado à escolha dos jogos. Estava na etapa de coleta de dados na escola escolhida, então já tinha me decidido que os alunos-participantes

Tabela 3 - Características dos videogames de deHaan (2005, apud VIDAL, 2011) na interpretação de dados

Característica	Observação
motivadores	PedrexKiller se interessou pelo jogo experimentado e adquiriu uma cópia para si. Dedalice se interessou pela série de TV relacionada ao jogo experimentado por ela.
jogar (<i>ludus</i>) e experimentação (<i>paideia</i>)	Mark Joe, Pinkybin e Mew potencializaram a experimentação e formulação de hipóteses em seu jogo. Ned Star potencializou as regras do jogo em sua experimentação.
histórias	PedrexKiller se aprofundou na história de seu jogo apenas quando adquiriu uma cópia dele. Dark Angels afirmou escolher seu jogo porque ele reforçava esta característica.
língua pode ser modificada	Dasala afirmou ler as legendas de <i>videogames</i> em português.
material autêntico	Mew e Kinayane buscaram mais informações sobre o jogo que experimentaram
simulações	Ned Star reconheceu seu jogo como uma simulação e não como algo real
alicerçamos significados	Mew e Mark Joe elaboravam hipóteses a partir do que observavam e experimentavam no jogo que escolheram.
repetição frequente	KillWarrior10 declarou aprender palavras observando-as dentro do jogo em vários momentos. Dasala e Dedalice declararam que usam da repetição para atingir seus objetivos nos <i>videogames</i> .
fazer escolhas, e nos fornece <i>feedback</i>	Dark Angels usou a linguagem para fazer escolhas no jogo que experimentou. Dedalice, que escolheu o mesmo jogo que Dark Angels, fez escolhas diferentes.
movimento físico	Nenhum dos jogos experimentados usa de movimento físico extenso.
envolvimento com o jogar	Dark Angels escolheu seu jogo justamente porque reforçava esta característica

realizariam as sessões de experimentação de jogos individualmente. Porém, em um dia de visita à escola, vários alunos-participantes chegaram de uma vez, perto das últimas aulas, e não havia como atender todos separadamente. Como tinha pouco tempo, resolvi ir contra minha própria

decisão e apresentar um jogo a eles. O jogo em questão é *The Stanley Parable*, cuja descrição está na subseção de *videogames* experimentados. Como discorro naquela seção, ele é bastante diferente dos outros jogos experimentados, pelo seu foco em interações não violentas, e pela ambiguidade da sua narrativa. Confesso que temia o pior, que os alunos-participantes não gostassem do jogo ou que não suscitasse reações interessantes. Adiciona-se o empecilho de apenas uma pessoa poder jogar por vez, e havia seis alunos-participantes naquele momento. Mas o que aconteceu foi o oposto: os alunos-participantes gostaram bastante do jogo. Mesmo aqueles que não tiveram a oportunidade de controlar Stanley puderam participar da sessão, dando sugestões e incentivando o jogador. Mostro que a pesquisa está sujeita a mudanças de última hora, que podem causar reações afortunadas e surpreendentes.

Passo agora a descrever os *videogames* experimentados durante a pesquisa.

2.8 Videogames Experimentados

Durante a pesquisa, os alunos-participantes experimentaram um total de seis jogos diferentes: *Tomb Raider*, *The Walking Dead*, *The Stanley Parable*, *Counter-Strike Source*, *The Elder Scrolls V: Skyrim* e *The Prince of Persia: The Sands of Time*. Assim como deixei aberta a participação dos alunos na pesquisa, seguindo tanto o conceito de participação voluntária em jogos proposto por McGonigal (2012), como os preceitos da pesquisa em campo, também deixei ao cargo dos alunos-participantes que jogo eles gostariam de experimentar. Nos momentos iniciais da pesquisa, disponibilizei uma vasta gama de *videogames*, de vários tipos, aos alunos-participantes. A única limitação, de natureza técnica, foi a de não escolher jogos online, uma vez que o ambiente físico no qual realizei a pesquisa não proporcionou uma conexão à internet satisfatória à realização das atividades da pesquisa. Os alunos-participantes buscaram escolher jogos que se aproximavam de seus gostos e preferências, não importando o nível de materialidade linguística presente, a partir de minha coleção pessoal de jogos para Windows PC, através do sistema de distribuição digital de jogos Steam.

A seguir, apresento os jogos experimentados pelos alunos-participantes na pesquisa, fornecendo um resumo indicando em que gêneros o jogo participa, os contextos nos quais eles se inserem, e uma descrição do *videogame*, contendo suas principais características.

Por último, disponibilizo uma tabela (Tabela 4) com um resumo das informações descritas nas seções seguintes. Ela contém o nome do *videogame*, seu tipo, o(s) aluno(s)-

participante(s) que experimentaram o jogo, e observações relacionados à transigência do texto em tela (KONZACK, 2000), e se havia legendas disponíveis para o aluno-participante no momento da experimentação.

Tabela 4 - Lista de Videogames Experimentados

Nome do Jogo	Tipo	Aluno(s)-participante(s)	Observações
<i>Tomb Raider</i>	Ação-aventura	KillWarrior10	Texto intransigente, sem legendas
<i>The Walking Dead</i>	Point-and-click adventure	Dark Angels	Texto intransigente, com legendas
<i>The Stanley Parable</i>	Exploração em primeira pessoa	Pinkybin, Mew, Mark Joe, Devilhunter (como espectadora), Kinayane (como espectadora)	Texto intransigente, com legendas
<i>Counter Strike Source</i>	Tiro em primeira pessoa	Ned Star	Texto intransigente, sem legendas
<i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	RPG	PedrexKiller	Texto intransigente, com legendas
<i>Prince of Persia: The Sands of Time</i>	Ação-aventura	Dasala	Texto intransigente, sem legendas

2.8.1 *Tomb Raider*

Tomb Raider participa do gênero ação-aventura, com um foco reforçado em sobrevivência em um ambiente hostil. *Tomb Raider* é um *reboot*⁴³ da série, que se originou em 1997 e se estendeu por dezenas de jogos e duas adaptações filmicas. O espaço do jogo consiste em uma ilha tropical, pela qual a protagonista da história, a arqueóloga Lara Croft, precisa trespassar, desviando de armadilhas e enfrentando inimigos presentes na ilha. O objetivo principal é sobreviver aos perigos da ilha, além de arrumar uma forma de sair dela. Usando-se dos botões disponíveis, os jogadores podem fazer Lara se movimentar, pular, agachar e correr pelo cenário do jogo, além de empunhar armas, como o arco e flecha, e atirá-las em inimigos.

⁴³ Um *reboot*, termo emprestado da informática, significa o reinício de uma série, ou seja, uma obra que usa personagens estabelecidos para contar uma nova história. Um exemplo recente é o filme *Star Trek*, de 2009, que reimaginou o universo da série de TV *Jornada nas Estrelas* para os tempos contemporâneos.

Figura 9 - Imagem Promocional de *Tomb Raider*



Fonte: http://es.best-wallpaper.net/Tomb-Raider-A-Survivor-Is-Born_wallpapers.html

Devido ao estilo hollywoodiano de diálogo, os diálogos se seguem em uma ordem determinada. Em alguns momentos da narrativa, *Tomb Raider* apresenta ao jogador os QTEs (*Quick Time Events*), durante o qual ele precisa fazer uma determinada ação em uma janela de tempo minúscula, sob pena de fracasso no jogo, representada pela morte brutal da protagonista. O texto em *Tomb Raider* é intransigente, segundo a categoria proposta por Konzack (2000), uma vez que a passagem do tempo entra como fator.

2.8.2 *The Walking Dead*

Baseada na história de quadrinhos de mesmo nome, escrita pelo americano Robert Kirkman, que também gerou uma série de TV renomada, *The Walking Dead* participa do gênero *point-and-click adventure*. No controle do protagonista Lee Everett, o jogador precisa sobreviver a um ataque de mortos-vivos, usando tanto de ferramentas improvisadas encontradas no mundo do jogo, quanto formando alianças com outros sobreviventes. Um diferencial de *The Walking Dead* é que ele contém uma estrutura episódica, muito parecida com a de uma série de TV,

Figura 10 - Imagem Promocional de *The Walking Dead*



Fonte: <http://www.telltalegames.com>

contando com temporadas e o lançamento paulatino de partes da narrativa. Pode-se comprar apenas um episódio por vez, ou uma temporada inteira.

Jogadores controlam o protagonista da narrativa do jogo, Lee Everett. Durante o ataque dos zumbis nos primeiros momentos do jogo, Lee encontra uma garota, chamada Clementine, que fica sob sua tutela temporária, até quando Lee achar seus pais. Os dois podem interagir com o mundo do jogo, coletando e usando itens em um contexto de sobrevivência. Em alguns momentos, o jogador precisa fazer decisões que impactam na narrativa, como que caminho seguir ou qual pessoa salvar.

Por se tratar de uma adaptação, *The Walking Dead* tem referências diretas à história em quadrinhos original, uma vez que a narrativa do jogo se insere no mesmo mundo ficcional na qual a narrativa da HQ se desenvolve. Outras referências incluem filmes de hecatombes zumbis, como o conhecido *Despertar dos Mortos*, dirigido por George Romero, no qual a interação com os sobreviventes pode ser tão tensa e violenta quanto a interação com zumbis. Dentro da esfera dos games, há referências claras a jogos focados na sobrevivência contra zumbis, como a série *Resident Evil*, e a outros *point-and-click adventures*, como a série *Sam & Max*.

2.8.3 *The Stanley Parable*

Figura 11 - Imagem Promocional de *The Stanley Parable*



Fonte: <http://www.galactic-cafe.com/2012/05/a-poster-for-the-stanley-parable/>

The Stanley Parable, desenvolvido pelo norte-americano Davey Wreden, é um *mod*⁴⁴ do jogo de tiro em primeira pessoa *Half-Life 2*. Apesar de sites especializados classificarem o jogo como “ficção interativa”, uma alcunha que pode ser tecnicamente usada para qualquer outro *videogame*, acredito que a melhor forma de classificar *The Stanley Parable* é como metaficção, ou seja, uma obra de ficção que comenta sobre sua própria natureza como obra de ficção, que tomam forma a partir da interação entre um narrador onisciente e o avatar do jogo. *The Stanley Parable* jogo é bastante conhecido pela forma incomum que aborda a narrativa em *videogames*. Intencionalmente vaga, ela tem um misto de humor absurdista e sarcástico. Como diz a descrição do jogo:

The Stanley Parable é uma exploração em primeira pessoa. Você jogará como Stanley, e você não jogará como Stanley. Você seguirá uma história, você não

⁴⁴ Um *mod* é uma modificação de um *videogame* já existente, geralmente feita por fãs do jogo. Eles fazem uso do motor (*engine*) já existente em um determinado *videogame* e constroem versões personalizadas. As modificações podem ser puramente estéticas (um *mod* pode alterar o cenário ou a aparência das personagens, por exemplo), mas geralmente elas alteram o código do jogo a ponto de ele se tornar algo completamente distinto do original, o que é o caso de *The Stanley Parable*.

seguirá uma história. Você terá uma escolha, você não terá escolha. O jogo terminará, o jogo nunca terminará. Contradição segue contradição, as regras de como os jogos deviam funcionar são quebradas, e depois quebradas de novo. Este mundo não foi feito para você entendê-lo⁴⁵. (THE STANLEY PARABLE, 2014)

Ao contrário dos outros jogos experimentados, com a exceção de *Counter-Strike Source*, em *The Stanley Parable* o uso do PC é obrigatório, não havendo versões para sistemas proprietários (consoles). O jogo está disponível para compra exclusivamente pelo sistema de distribuição digital de jogos Steam.

O avatar que o jogador controla, Stanley, é uma personagem da narrativa. Porém, nada se sabe a respeito de Stanley. Como obra de metaficção, espera-se que o próprio jogador cumpra o papel de caracterizar, ou não, Stanley.

The Stanley Parable é único entre os jogos estudados aqui no sentido de que seu significado é totalmente aberto a interpretações. Devido à sua abordagem minimalista, espera-se que o jogador preencha várias lacunas na narrativa, incluindo sua própria posição como controlador do avatar. A materialidade linguística em língua inglesa presente no jogo se configura através das falas do narrador, tanto em forma falada com *voiceover*, quanto escrita com legendas em tela.

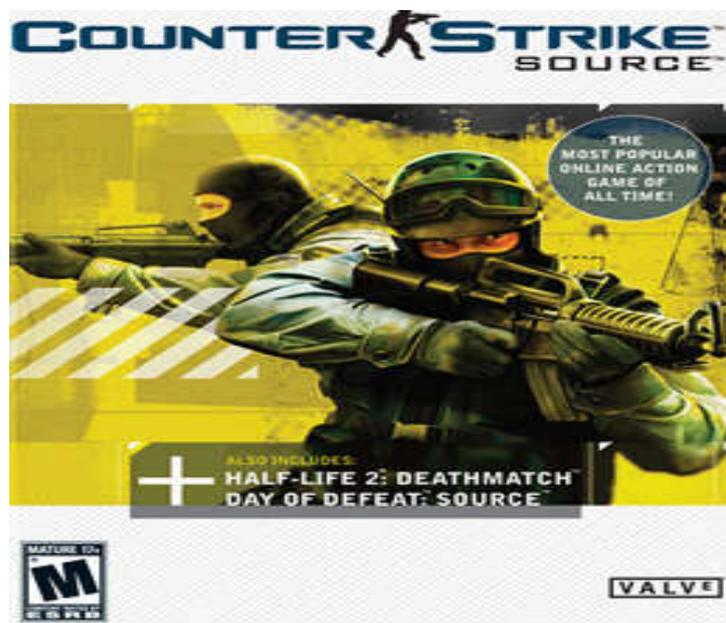
2.8.4 *Counter-Strike Source*

Counter-Strike Source participa do gênero FPS (*First-Person Shooter*; tiro em primeira pessoa). *Counter-Strike*, assim como *The Stanley Parable*, se originou como um *mod* de um jogo de tiro em primeira pessoa, o *Half-Life*. Porém, em vez de seguir uma narrativa preestabelecida, como faz *Half-Life*, *Counter-Strike* opta em fornecer uma experiência mais pautada na brincadeira de “polícia e ladrão”, ou terroristas *versus* contra-terroristas. A versão Source de *Counter-Strike*, analisada aqui, é uma versão que usa o motor Source, o que permitiu ao jogo alcançar um maior nível fotorrealístico. Ward (2008) nos dá uma explanação do que é o motor de um jogo eletrônico:

[Motores] existem para abstrair os detalhes comuns no desenvolvimento de games, como renderização, [simulação de regras da] física e entradas [de

⁴⁵ No original: “*The Stanley Parable is a first person exploration game. You will play as Stanley, and you will not play as Stanley. You will follow a story, you will not follow a story. You will have a choice, you will have no choice. The game will end, the game will never end. Contradiction follows contradiction, the rules of how games should work are broken, then broken again. This world was not made for you to understand.*”

Figura 12 - Imagem Promocional de *Counter-Strike Source*



Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike:_Source

comandos], para que desenvolvedores, artistas, *designers*, escritores [...] possam se focar em detalhes que tornem o jogo em algo único. Motores oferecem componentes reutilizáveis que podem ser manipulados para trazer um *videogame* à vida: carregar, mostrar e animar modelos, detecção de colisão entre objetos [gráficos do jogo], física, entradas, interface gráfica, e até partes da inteligência artificial de um *videogame* podem ser componentes de um motor de jogo. Em comparação, o conteúdo de um *videogame*, texturas e modelos específicos, o *significado* por trás das colisões e entradas, e a forma como os objetos interagem com o mundo [do jogo], são os componentes do *videogame* em si. Usando a analogia do carro, pense em como o chassi, o tocador de CD, o sistema de navegação e os bancos de couro definem o que é o carro⁴⁶. (WARD, 2008, tradução minha, grifo do autor).

O jogo *Half-Life 2*, a partir do qual foi construído o jogo *The Stanley Parable*, foi feito com o motor Source, o mesmo de *Counter-Strike Source*. Os três jogos possuem um sistema de *feedback* bastante semelhante, com informações em tela e vozes em inglês, apesar de conter narrativas totalmente diferentes.

⁴⁶ No original: “exists to abstract the (sometime platform-dependent) details of doing common game-related tasks, like rendering, physics, and input, so that developers (artists, designers, scripters and, yes, even other programmers) can focus on the details that make their games unique. Engines offer reusable components that can be manipulated to bring a game to life. Loading, displaying, and animating models, collision detection between objects, physics, input, graphical user interfaces, and even portions of a game’s artificial intelligence can all be components that make up the engine. In contrast, the content of the game, specific models and textures, the meaning behind object collisions and input, and the way objects interact with the world, are the components that make the actual game. To use the car analogy again, think of how the body, CD player, in-dash navigation system, and leather seats make the actual car.”

Figura 13 - Imagem Promocional de *The Elder Scrolls V: Skyrim*



Fonte: <http://www.examiner.com/review/ps3-review-the-elder-scrolls-v-skyrim>

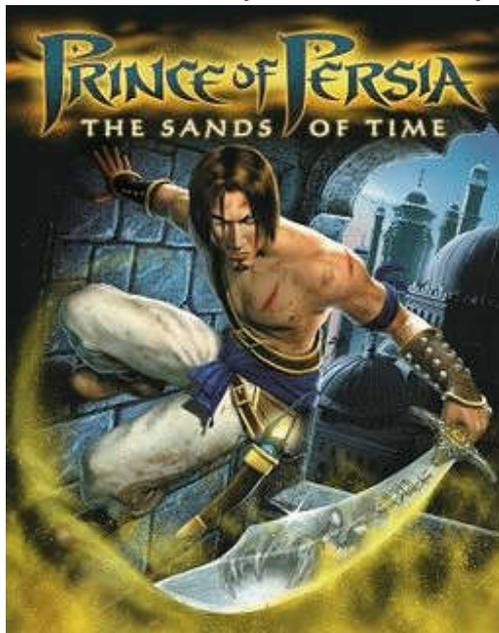
A perspectiva do jogo é totalmente impessoal. Não se pergunta quem você controla, quem são os seus colegas de equipe, ou mesmo seus inimigos. Os jogadores são divididos em dois times: terroristas e contra-terroristas. Um tem o objetivo de derrotar o outro time em um limite de tempo, seja matando todos os oponentes (*team deathmatch*) ou cumprindo um objetivo (*capture the flag, domination*). A mensagem militarista de *Counter-Strike Source* é bastante óbvia, e o jogo acaba reduzindo toda a tensão de um confronto entre terroristas e forças antiterror a uma partida de polícia e ladrão.

Por se tratar de um *mod*, *Counter-Strike Source* tem referências ao jogo do qual ele se originou, *Half-Life*. Em relação a filmes, há referências óbvias a obras de cunho militarístico, como *Falcão Negro em Perigo*.

2.8.5 *The Elder Scrolls V: Skyrim*

The Elder Scrolls V: Skyrim, como indica o nome, é o quinto jogo da série *The Elder Scrolls*, pertencente ao gênero RPG. Um grande diferencial da série é a grande liberdade de movimento pelo mundo do jogo, que é não-linear e aberto por *design*, além de grande imensidão geográfica. Tal estratégia de construção de mundo se chama *sandbox* (“caixa de areia”), e é

Figura 14 - Imagem Promocional de *The Prince of Persia: The Sands of Time*



Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia:_The_Sands_of_Time

presente em outros jogos, como na série *Grand Theft Auto*. Também é possível, ao contrário dos outros jogos experimentados, personalizar a aparência do avatar dentro do jogo.

Bastante comum a outros jogos do gênero RPG, o jogador pode se movimentar e interagir com o cenário do jogo, cumprir tarefas para ganhar experiência e dinheiro, e matar monstros. Por causa da abordagem *sandbox* e por causa da grande escala, a experiência de um jogador pode ser bastante diferente da de outro, realizando tarefas e matando monstros completamente diferentes. O mundo do jogo fornece uma história fictícia, interna e rica em detalhes, com acontecimentos que datam de milênios antes do ponto no qual o jogador se encontra. Ela ajuda o jogador a entender seu propósito dentro do mundo do jogo, mas ultimamente ela pode ser ignorada em favor da exploração do cenário.

2.8.6 *The Prince of Persia: The Sands of Time*

Prince of Persia: The Sands of Time é um jogo que pertence à série *Prince of Persia*, que participa do gênero *platformer*. Nela, o jogador controla o epônimo príncipe, que tem a habilidade de retroceder no tempo, usando uma adaga mágica. A história do *videogame* chegou a ser adaptada para os cinemas, em *Príncipe da Pérsia: As Areias do Tempo*.

O epônimo príncipe pode se movimentar, pular e escalar paredes, de uma forma bastante parecida com o *parkour*. As habilidades são necessárias para que ele atravesse o cenário do jogo, que é cheio de passagens e entradas de difícil acesso. O protagonista do jogo usa uma espada para atacar seus oponentes, que atacam o príncipe de todos os lados.

Assim como *Tomb Raider*, entender o contexto da história desvelada dentro do jogo, assim como conhecimento prévio da mitologia árabe é recomendado, porém não obrigatório à prática de jogar o *videogame*. De fato, é possível que, através da aprendizagem tangencial proposta por Portnow (2008), o oposto aconteça. Vejo *Prince of Persia: The Sands of Time* como mais uma obra inspirada nos contos arábicos. Ele faz uso de nomes da mitologia árabe, mas ainda conta com uma perspectiva ocidental.

3 INTERPRETAÇÃO DE DADOS

Nesta seção apresento a interpretação em duas subseções, a saber: a) uma dedicada à aprendizagem socialmente construída pelos alunos-participantes; b) e outra dedicada às experiências que vivi enquanto pesquisador, revelando principalmente em meu amadurecimento. Como instrumentos de coleta de dados, considere meus relatos reflexivos e as narrativas dos alunos-participantes sob o viés da pesquisa qualitativa, de abordagem narrativa, que, na minha visão, permite o pesquisador construir sentidos que podem concordar, confrontar e até mesmo ampliar determinadas compreensões teóricas.

Em tese, posso afirmar que minha posição como pesquisador foi uma parte importante da construção e execução da pesquisa como um todo, pois, como bem explicitam Ely, Vinz, Downing e Anzul (2001) quando falam sobre a perspectiva situada da interpretação do pesquisador. Em suas palavras:

[...] os sentidos que construímos a partir de nossos projetos de pesquisa são filtrados por nossas crenças, atitudes e experiências prévias, além das posições teóricas, tanto formais quanto informais, às quais acreditamos ou compreendemos⁴⁷ (ELY, VINS, DOWNING, ANZUL, 2001, p. 38, tradução minha)

Sob tal orientação, acredito ter construído sentidos que foram filtrados por minhas crenças teórico-metodológicas e que ampliam as compreensões sobre o modo como alunos-participantes aprendem inglês e percebem a influência dos jogos nesse processo.

3.1 Aprendizagem dos Alunos-Participantes

A seguir, descrevo quatro eixos temáticos revelados durante a interpretação dos dados: a) a discussão de gêneros e a problematização de estereótipos sobre *videogames*; b) experimentando

⁴⁷ No original: “[...] the meanings we make from our research projects are filtered through our beliefs, attitudes, and previous experiences as well as through both the formal and informal theoretical positions we understand or believe in.”

e formulando hipóteses em *videogames*; c) identidade e moratória psicossocial em games; e d) o papel da materialidade linguística nos *videogames*.

3.1.1 Gêneros e a Problematização de Estereótipos sobre *Videogames*

Nesta subseção, apresento uma interpretação de falas dos alunos-participantes no que tange as convenções de gênero em *videogames*. Também abro uma discussão sobre os estereótipos formados ao redor dos *videogames*, e como os alunos-participantes reagem a eles.

Descrevo e interpreto a sessão de jogos em que cinco alunos-participantes jogaram *The Stanley Parable*, que tem a perspectiva em primeira pessoa, semelhante ao tipo de jogo FPS (*First-Person Shooter*, ou tiro em primeira pessoa), cujo principal objetivo é atacar o avatar inimigo, geralmente munido com armas de fogo simuladas, o que lhe faz ser associado a simuladores militares como *Call of Duty* ou *Battlefield*. Interpreto a sessão de jogos em que Mark Joe, Kinayane, Pinkybin, Mew e Devilhaunter tiveram contato com o jogo. Logo no início da sessão, Mark Joe se apoderou do teclado e mouse, indicando-o como o jogador da sessão, enquanto que os outros alunos-participantes o observavam. Assim que eles identificaram o jogo com a perspectiva em primeira pessoa, eles procuraram uma forma de atacar, como em um jogo FPS. Observe o trecho, onde o avatar de Mark Joe dentro de *The Stanley Parable*, o epônimo Stanley, se encontrava em um prédio vazio:

Pinkybin: Atira, MarkJoe, pra ver se tem alguma coisa
(risos)
Mew: mata o zumbi
PB: vai, MarkJoe, tem medo não, deixe de ser frouxo
Kinayane: você tem que entrar com calma, tem que olhar pra todos os lados antes de entrar (Sessão de Experimentação de Jogos Comunal)

O trecho acima se localiza nos primeiros momentos do jogo, quando os alunos-participantes estavam incentivando e guiando Mark Joe, naquele cenário ainda desconhecido para eles. Eles não sabiam o que os aguardavam, então Kinayane aconselhou Mark Joe em como prosseguir no *videogame*: “você tem que entrar com calma, tem que olhar pra todos os lados antes de entrar”. Logo descobriram que o jogo permitia andar pelo cenário e interagir com ele, enquanto ouviam uma narração em inglês, desvelando a história do jogo. Porém, os alunos-participantes não teceram comentários sobre a narrativa do jogo nos primeiros instantes, porque

ainda se aclimatavam ao ambiente provido pelo *videogame*.

Vejam os outros trechos, também pertencente aos primeiros momentos do jogo:

Devilhunter: você sabe onde é que atira, Mark Joe?
 Mark Joe: oi?
 MJ: e atira isso aqui? Nem mira tem (Sessão de Experimentação de Jogos Comunal)

Vejo a reação de Mark Joe, gerada pelo estranhamento de não encontrar um elemento comum a jogos do gênero FPS: a mira (*crosshairs*) da “arma”, que é representada por uma cruz no centro da tela, permitindo simular a mira de uma arma real. Por ser um *videogame* sem cunho violento *The Stanley Parable* é desprovido de funções que permitam “atirar”.

Observe o excerto abaixo, no qual os alunos-participantes reagem ao som de um fechar de uma porta dentro do jogo:

PB: opa, ouvi arma!
 Mew: eu não tô vendo uma arma
 DH: olha o chão
 Mew: Não, MarkJoe, você não tá com uma arma
 PB: ah, eita, pronto, fudeu (risos)
 DH: como é que ele vai andar com arma, sem arma, se ele não tem mira?
 (Sessão de Experimentação de Jogos Comunal)

Os alunos-participantes pensaram que finalmente encontraram a tal “arma”, mas não a encontraram em lugar algum do jogo. A partir daquele momento, eles perceberam que não haveria nenhum tipo de simulação de arma de fogo no jogo, representado pela fala de PB: “eita, pronto, fudeu”. É importante reforçar que não há em *The Stanley Parable* nenhum tipo de arma de fogo que possa ser usado pelo protagonista, nem inimigos comuns em jogos do mesmo gênero, como zumbis ou soldados. Mesmo assim, os alunos-participantes procuraram por uma arma de fogo, uma vez que deduziram, pela perspectiva em primeira pessoa, de que aquele jogo se tratava de um FPS.

O que me chamou a atenção, nas primeiras falas dos alunos-participantes, foi o fato de que eles acharem que aquele jogo deveria ter algum tipo de arma de fogo, como bem ilustrado, principalmente, na fala de Pinkybin: “Atira, Mark Joe!” e, em momentos posteriores quando Pinkybin repetira a frase, de forma bastante zombeteira, principalmente quando Mark Joe encontrava algum problema dentro do jogo. Inquiri os alunos-participantes sobre a “busca” pelo

comando de atirar com armas de fogo, presentes na maioria dos jogos que têm a mesma perspectiva de *The Stanley Parable*:

RCS: o que vocês acharam? Pelo que eu ouvi, vocês falaram “atira”
 PB: é claro, vai que, né (risos)
 MJ: os jogos de FPS são mais de tiro, que é alguma coisa, você ataca, eu me sinto mais protegido
 PB: tudo se resolve atirando
 Todos: (risos)
 K: você sempre encontra uma faca, primeiro você sempre encontra uma faca, um taco de beisebol, sempre tem alguma arma pra você se defender
 MJ: como no Assassin’s Creed Revelations, até uma vassoura é uma arma (Sessão de Experimentação de Jogos Comunal)

Observo o reconhecimento de convenções de cada tipo de jogo, em que a categorização de *videogames* pelos seus praticantes se deu menos de forma analítica do que dentro de sua prática. De fato, a frase de PB, “tudo se resolve atirando”, embora obviamente de tom jocoso, mostra um entendimento de elementos presentes no jogo de forma contextualizada: se o jogo se encontra na perspectiva de primeira pessoa, sem o avatar visível em tela, é natural, para aqueles alunos-participantes, pelo menos, que ele se mostraria semelhante a outros jogos na perspectiva em primeira pessoa.

Como dito na seção de instrumentos de coleta, a sessão de experimentação comunal, com os alunos da turma de química, foi o único momento da pesquisa em que eu sugeri um jogo aos alunos-participantes, quebrando a rotina de deixá-los escolher os jogos a partir de minha coleção pessoal. Sabia que *The Stanley Parable*, diferente dos outros, provocaria-os, não só no aspecto do estranhamento como em outros, mas também as distinções dentro do gênero *videogame*, a repensar suas pré-concepções do que eles encontrariam em um *videogame*.

Outro ponto que destaco é a presença feminina, tanto na minha pesquisa quanto no cenário contemporâneo dos *videogames*. Dos doze participantes da pesquisa, cinco (Dark Angels, Kinayane, Pinkybin, Devilhunter e Dedalice) são mulheres, que participaram expressivamente da pesquisa. Uma fala de Pinkybin e Kinayane mostra, com certo grau de humor, a dificuldade de ser uma mulher que gosta de games:

PB: Aí quando eu ficava, assim, num lugar, o povo ficava reclamando, falando “uma menina? Menina?”
 K: Não, aí o que tinha é isso, quando foram saindo das locadoras pras lanhouses:

“você não vai jogar não porque você é menina” “Vou sim, porque eu tenho dinheiro!”

(risos)

K: Aí eu pegava o dinheiro e pagava pra alguém jogar, porque como eu tava pagando praquela outro menino ele dizia “ah, vai jogar sim!”. Aí pronto, (inaudível) (Entrevista Inicial com turma de Química)

As afirmações de Pinkybin e Kinayane sobre a presença feminina nos *videogames* me fizeram lembrar de meu passado, tanto no contexto de minha infância; quanto o recente, de minha pesquisa, e que segue ilustrado abaixo:

De fato, quando eu era criança, ver meninas jogando videogame era algo muito raro para mim. Assim como em outros meninos, isso ficou enraizado em mim. Por isso que, mesmo agora, vejo com curiosidade que Kinayane e Pinkybin são as duas as duas alunas que participaram mais da pesquisa, pois estão sempre a frente, falando, levantando questões.. Isto me fez lembrar de uma conversa que presenciei na primeira visita ao IFAL. Enquanto esperava numa fila para resolver um problema burocrático na diretoria da escola, a secretária, uma senhora de meia-idade, conversava com uma mãe de aluno. A mãe reclamava do desempenho escolar de seu filho, o que fez a secretária dizer que “as mulheres estão tomando conta da sociedade”. Na minha opinião, este não foi exatamente um comentário progressivo. Afinal, o discurso pregado pelo feminismo não é de “as mulheres vão tomar conta”. E igualdade, é aceitação de diferença e tudo o mais. Mas, dentro deste discurso, ela fez um comentário que eu percebi que é verdade: a presença feminina naquela escola aumentou consideravelmente. Na turma de química que observo, por exemplo, há muito mais meninas do que meninos. Na turma de informática que observo, ainda há menos, porque informática ainda tem muito do estigma do boys club. Na verdade, no meu tempo, na minha turma de informática havia exatamente duas alunas num universo de vinte pessoas. Hoje não, hoje está bastante igualado. Mas o que eu estou percebendo nessa pesquisa é que as meninas estão se posicionando mais do que os meninos. Isso é bastante curioso, por causa da presunção de que menina não joga videogame. Não é que elas não joguem videogame, é que, por muito tempo, os jogos apelam muito para o público masculino. É uma questão complicada, que as próprias grandes desenvolvedoras de videogames estão apenas agora começando a entender. Por exemplo, os jogos que a Dark Angels falou são Heavy Rain e Beyond: Two Souls, que são praticamente thrillers em forma de jogo. Na minha visão, isso qualquer pessoa de qualquer gênero pode gostar. Como eu não estou fazendo um estudo feminista, eu não tenho capacidade nem autoridade para determinar como estamos no momento nesta questão. Mas eu só quero deixar isso bem claro que meninas jogam videogame sim. Porém, não vejo isso como um caso “anormal” de meninas se interessando em “brinquedos de menino”. Muito pelo contrário: na minha opinião, este é

*um indicativo da crescente presença dos games na juventude contemporânea.
(Reflexão Narrativa 3)*

A presença feminina nos *videogames* sempre foi um ponto de contenda entre os entusiastas de *videogame* e seus críticos. Infelizmente, trabalhos que abordam a representação das mulheres nos *videogames* ainda são poucos. Destaco aqui o artigo de Azevedo (2014) sobre a ausência do futebol feminino em *videogames* de futebol, como *Pro Evolution Soccer*:

A exclusão do futebol feminino não pode ser atribuída à suposta afirmação de que as mulheres não gostam de *videogames* de futebol e que, portanto, não seriam um público consumidor válido. A condição da mulher no futebol físico e a quantidade e qualidade de sua representação na mídia são os principais fatores que determinam sua exclusão no futebol digital. (AZEVEDO, 2014, p. 9)

Azevedo nos alerta para o desenvolvimento de estereótipos relacionados à presença feminina nos *videogames* e entre os *gamers*. E, de fato, a indústria dos *videogames* parece estar acometida do mesmo problema que outras indústrias tecnológicas: um *boys club*, ou seja, uma indústria que voltou sua atenção para o sexo masculino, em detrimento do feminino. Henn (2014) teoriza que, dentre outros fatores, vender computadores como brinquedos, especificamente brinquedos “para meninos”, foi o que acabou afastando as mulheres da computação. E os *videogames*, seja na forma destes computadores ou aparelhos dedicados a executar jogos, seguiram esta tendência, marcando-os como um território masculino nos olhos da sociedade.

Porém, como foi demonstrado, os jogadores-aprendizes conseguem enxergar para além destes estereótipos porque eles sabem que eles não refletem a realidade. De fato, a presença feminina na pesquisa mostra que o estereótipo de “menina não gosta de *videogame*” é falso. Portanto, é necessário, como Azevedo aponta, que a indústria de *videogames* reconheça a parcela feminina da população como um público válido. Afinal, esta pesquisa já revelou que existe garotas que jogam, e que elas, na minha visão, estiveram bastante presentes.

3.1.2 Experimentando e Formulando Hipóteses em *Videogames*

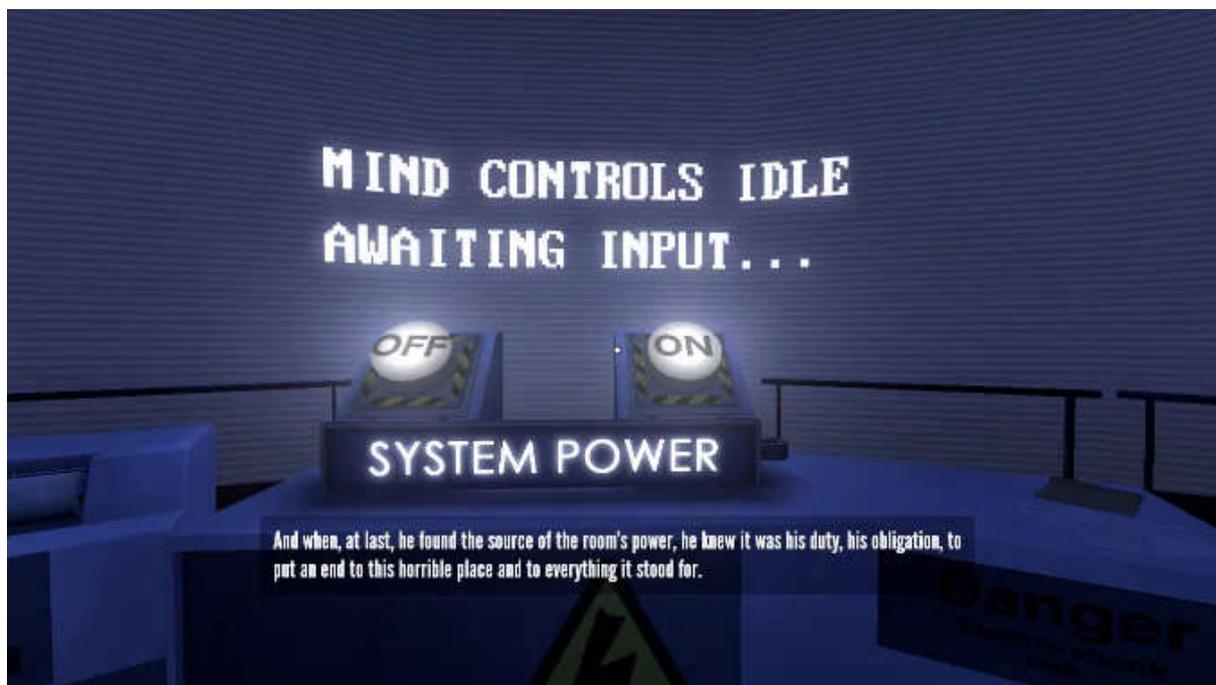
Nesta subseção interpreto, a partir de falas dos alunos-participantes, como acontece a experimentação dentro do *videogame*, como os alunos-participantes realizam esta experimentação, e quais são as implicações dela para a aprendizagem de língua inglesa. Discuto também o papel do erro na aprendizagem do *videogame* e da língua inglesa.

Para ilustrar meu ponto de vista, escolho uma captura de tela do jogo *The Stanley Parable* (fig. 15), retirado da sessão de jogos comunal. Ela simboliza o constante estado de tomada de decisões ao qual um jogador se sujeita quando se engaja com um jogo. O contexto da cena é o seguinte: em um ponto da narrativa do *videogame*, no qual Stanley, o avatar controlado pelo aluno Mark Joe, chega a uma sala de estética futurista, denominada *Mind Control Facility* (Sala de Controle da Mente). Stanley entra por uma passagem, e anda por um largo corredor até encontrar o painel mostrado na figura, o painel de energia do controle da mente. Por causa de seu caráter de exploração e ambiguidade, o enredo do jogo não esclarece se o painel realmente é uma máquina de controle mental, ou se é apenas uma ilusão criada pelo narrador onisciente. Cabe ao jogador fazer uma escolha: seguir com a história proposta pelo narrador e desligar a máquina, ou criar sua própria história, desafiando a do narrador, e ligando a máquina. Ambas as escolhas levam a finais diferentes: se Stanley desligar a máquina de controle da mente, o prédio no qual ele estava enclausurado abre uma porta e libera Stanley; se ele ligar a máquina, o narrador intervém na história e, efetivamente, a reescreve, dizendo que aquele botão ativava um sistema de autodestruição. Os dois finais da história são construídos porque ambos nascem das ações e decisões que o jogador faz durante sua interação com o *videogame*.

A escolha da imagem, apoiada no ponto da narrativa do jogo, deu-se porque a considero uma metáfora bastante interessante do ato de se fazer escolhas em um *videogame*. Se tomarmos o jogo como uma atividade intrinsecamente voluntária, como postulam vários autores (HUIZINGA, [1938]2007; CAILLOIS [1958]1990; MCGONIGAL, 2012), há pelo menos duas escolhas em cada jogo: continuar jogando ou parar de jogar.

Portanto, volto meu foco para as sessões de experimentação de jogos no qual *The Stanley Parable* foi o *videogame* selecionado pelos alunos. Por exemplo, a sessão comunal foi marcada pelos vários comentários, alguns deles jocosos, do resto dos alunos-participantes enquanto Mark Joe se embrenhava pelo cenário do jogo, tentando dominá-lo. No excerto abaixo, Mark Joe está controlando seu avatar até uma sala vazia:

Figura 15 - Escolhas em *The Stanley Parable*



- DH: a sala do chefe, silêncio, silêncio
 Mew: a sala do chefe, eu acho que tem zumbi, só eu que tô achando isso?
 K: não, toda escura... aí já dá aquele (inaudível) coisa (Sessão de Experimentação de Jogos Comunal)

É interessante ver como, durante a sessão, os colegas de Mark Joe o incentivavam. Em outro momento do jogo experimentado na sessão, Mark Joe faz Stanley, seu avatar dentro do *videogame*, operar um elevador, que o leva para um andar subterrâneo, que o leva para a Sala de Controle da Mente. Durante a descida, o narrador fala:

Descending deeper into the building, Stanley realized he felt a bit peculiar. It was a stirring of emotion in his chest, as though he felt more free to think for himself, to question the nature of his job. Why did he feel this now, when for years it had never occurred to him. This question would not be unanswered for long⁴⁸.

A reação dos alunos-participantes foi a seguinte:

⁴⁸ Tradução minha: “Ao descer ainda mais pelo prédio, Stanley percebeu que se sentia um pouco estranho. Era uma mistura de emoções em seu peito, como se ele se sentisse mais livre para pensar por si mesmo, para questionar a natureza de seu trabalho. Por que ele se sentia desta forma agora, quando ele não pensava assim por anos. Esta pergunta logo teria uma resposta.”

K: olha, presta atenção
 Mew: - se questionar sobre a natureza de seu trabalho
 K: ah, claro, porque ele tava trancado numa sala por muito tempo, ele não tinha se questionado porque ele não estava lá
 [uma luz se acende em um corredor]
 MJ: (surpreso) oh!
 Mew: depois que aparecer zumbis e aliens, não fale outra coisa (Sessão de Experimentação de Jogos Comunal)

Percebo aqui, através das falas de Mew, uma maneira bastante jocosa de buscar hipóteses dentro do ambiente do jogo. Nenhum dos alunos-participantes relataram conhecer *The Stanley Parable* antes. Então, durante a sessão de experimentação, eles começaram a especular sobre tudo que encontravam, desde o ambiente, até a forma de interação com os cenários. Ao dizer “não tem mira aqui”, Mark Joe estava tentando localizar a mira de uma potencial arma de fogo que não existia porque, como dito na seção anterior, *The Stanley Parable* não contém métodos violentos de interação com o mundo do jogo. Da mesma forma, no jogo não há, pelo menos de forma aparente, “zumbis, vampiros, alienígenas” ou qualquer forma de oponente para ser “morto” pelos jogadores. Porém, os alunos-participantes não deixaram de levantar hipóteses sobre o jogo à sua frente. Como discutido na descrição do jogo na seção anterior, *The Stanley Parable* recompensa a exploração de suas possibilidades, permitindo ao jogador diferentes caminhos, com diferentes resultados. Em uma escala menor, outros *videogames* estimulam e recompensam a curiosidade e a experimentação, uma vez que, ao contrário de jogos tradicionais, muitas vezes entramos no *videogame* sem saber como jogá-los, Tateando nosso caminho ou nos apoiando em conhecimento anterior, uma característica singular dos *videogames*. Como diz McGonigal:

Muitos, se não a maioria, dos jogos de computador e *videogames* hoje em dia são estruturados desta forma. Os jogadores começam cada jogo enfrentando o obstáculo de *não saber o que fazer e não saber como jogar*. Este tipo de jogar ambíguo é notadamente diferente do de jogos clássicos, anteriores à era digital. Tradicionalmente, precisávamos de instruções para poder jogar um jogo. Mas, agora, **somos muitas vezes convidados a aprender durante a experiência**⁴⁹ (MCGONIGAL, 2012, p. 26, tradução minha, grifos em itálico da autora, grifo em negrito meu).

⁴⁹ No original: “Many, if not most, computer and video games today are structured this way. Players begin each game by tackling the obstacle of not knowing what to do and not knowing how to play. This kind of ambiguous play is markedly different from historical, predigital games. Traditionally, we have needed instructions in order to play a game. But now we’re often invited to learn as we go.”

Figura 16 – Informações via ícones em *Tomb Raider*



Vejo na fala de McGonigal um ponto que diferencia os *videogames* de outros jogos, como os de tabuleiro, por exemplo. Por causa de seu alto nível de dinamicidade e pelo sistema de feedback imediato, muitas vezes não é necessário o uso de instruções para se começar a jogar. De fato, o jogo ensina a se usar através da interface. Por exemplo, *Tomb Raider* usa ícones, destacando a tecla a ser usada para uma determinada situação através da instrução em tela “mash E to pull” (Fig. 16). A prática de jogar *videogame* se torna, então, uma experiência que exige bastante dos sentidos, como bem salienta Leffa *et al* (2012), ao dizer que:

Para ler um livro ou ouvir uma música, usamos normalmente apenas um dos nossos sentidos, visão ou audição; para um filme, usamos os dois, mas, para um *videogame*, entramos com os olhos, ouvidos e gestos, tocando um painel ou mesmo movimentando o corpo na frente de uma câmera, acoplada ao sistema (LEFFA *et al*, 2012, p. 211)

Outro recurso que ajuda na compreensão dos *videogames* é o tutorial. Ele está presente em vários jogos, seja de forma implícita ou explícita. Através dele, os jogadores podem internalizar as mecânicas do jogo (SCHELL, 2008), usando uma combinação de instruções em tela com dicas visuais. Por exemplo, pode aparecer uma instrução na tela dizendo “aperte o botão X para pular”, e o cenário do jogo mostrar um obstáculo que precisa ser pulado para se

prosseguir. O tutorial de um *videogame* está presente, geralmente, nos primeiros momentos do jogo ou em uma área separada dela. Observe abaixo um excerto da sessão de experimentação do jogo *Tomb Raider*, por KillWarrior10. A fala foi gravada nos minutos iniciais da sessão de jogos. Percebi que KW10 sentia um pouco de dificuldades em atravessar o cenário do jogo e cumprir pequenos objetivos, como acender uma tocha para queimar uma passagem bloqueada. Enquanto ele jogava, passei a inquirir dele como ele se sentia:

RCS: Certo... dificuldades, até então?
 KillWarrior10: Oi?
 RCS: Dificuldades?
 KW10: Bom, até agora não, porque é o início do jogo, normalmente o início não tem muitas dificuldades, é só, podemos dizer, um tutorial
 RCS: Hum... certo (Sessão de Experimentação de Jogos 1)

Como ele já jogou outros jogos semelhantes, o início do jogo é fácil que outras partes, e reconhece que está aprendendo a lidar com o *videogame*. De fato, *Tomb Raider*, assim como vários outros jogos de seu tipo, transforma os primeiros momentos do jogo em um ambiente de aprendizagem formidável: O jogador aprende como atravessar o cenário, interagir com objetos, desviar de obstáculos e enfrentar inimigos. Gee (2007), fortunadamente ao analisar outro jogo da série *Tomb Raider*, desenvolve o conceito de Princípio da Amostra Concentrada (*Concentrated Sample Principle*), que postula:

O aprendiz vê, especialmente nos primeiros estágios, muito mais instâncias de signos e ações básicas do que em estágios posteriores. Estas ações e signos são concentrados nos primeiros estágios para que os aprendizes possam praticá-las frequentemente e aprendê-las bem⁵⁰. (GEE, 2007, p. 142, tradução minha)

O tutorial estabelece um local dentro do jogo para aclimatar os jogadores a ele. Nele, o jogador é apresentado aos elementos essenciais e básicos do jogo, num ambiente com baixa probabilidade de falhas. O jogador-aprendiz pode fazer uso das ferramentas disponibilizadas e se situar e aprender o jogo de uma forma não-intrusiva. Gee (2007) faz, também, uma interessante comparação ao tutorial a uma sala de aula de língua estrangeira, na qual o aluno pratica, com

⁵⁰ No original: “*The learner sees, especially early on, many more instances of fundamental signs and actions than would be the case in a less controlled sample. Fundamental signs and actions are concentrated in the early stages so that learners get to practice often and learn them well.*”

maior frequência e intensidade, às unidades básicas da língua nas primeiras aulas antes de poder usá-las em situações reais.

Porém, a internalização de novos conceitos, tanto no aprendizado de *videogames* quanto no de língua estrangeira, não precisa estar limitado aos seus primeiros momentos. Pelo contrário, por mais que tenhamos aprendido, sempre há alguma coisa nova que podemos aprender, o que Gee (2007) chama de princípio de aprendizagem constante (*ongoing learning principle*), e defende que há um movimento cíclico na aprendizagem, da aquisição de habilidades à aplicação delas em novos problemas, que podem requerer novas habilidades:

A distinção entre aprendiz e mestre é vaga, uma vez que aprendizes, graças à operação do princípio de “regime de competência”, deve, a cada novo nível, **desfazer sua maestria [do jogo] rotineirizada para se adaptar a condições novas ou modificadas**. Há ciclos de nova aprendizagem, automatização, de desfazer a automatização e formar uma nova, reorganizada⁵¹. (GEE, 2007, p. 68, tradução minha, grifo meu)

Traço aqui um paralelo com a fala acima sobre “desfazer a maestria rotineirizada” com a aprendizagem de língua inglesa, uma vez que enxergo em Gee (2007) um reflexo de um processo de uma leitura cíclica, que integra habilidades e estratégias *bottom-up* (isto é, do jogo para o jogador) e *top-down* (do jogador para o jogo). Marzari et al (2013) identificam o tipo de leitura, denominada “leitura interativa”, como um processo contínuo de inferências e (re)construção de hipóteses. Se pensarmos na língua na mesma forma que pensamos em jogos, a língua estrangeira não seria muito diferente de um enigma, ou seja, algo que parece incompreensível à primeira vista, mas que, a cada interação, se torna mais claro. Para ilustrar, observe a fala do aluno KillWarrior10, feita após ele experimentar o jogo *Tomb Raider*:

- RCS: certo... e, diz uma coisa, isso é um pouquinho..., mas o que você aprendeu, a pesquisa é em inglês, né? O que você aprendeu, ou algum exemplo que você tinha aprendido com esse jogo, por exemplo, o Uncharted, por exemplo
- KW10: ah, por exemplo, no Uncharted, é... muitas vezes, ele pede pra você fazer algum comando, alguma coisa, que no começo eu tava tendo dificuldade pra perceber quando eu errava alguma coisa, aí quando você começa a analisar e aí você começa a aprender, você tem que procurar, atrás de

⁵¹ No original: “The distinction between learner and master is vague, since learners, thanks to the operation of the “regime of competence” principle, must, at higher and higher levels, undo their routinized mastery to adapt to new or changed conditions. There are cycles of learning, automatization, undoing automatization, and new, reorganized automatization”

entender, entendeu, e aí, **por exemplo, quando eu comecei a jogar, não sabia o que era “jump”**, entendeu, aí com aquilo você começa, aí pesquisa no dicionário, e vai... assim você começa a entender... ah, **não sou nenhum expert em inglês, mas consigo finalmente entender alguma coisa** (Sessão de Experimentação de Jogos 1)

Interpreto, pelas falas de KillWarrior10, que para obter êxito no jogo, é necessário uma renovação constante do aprendizado, passando pelas tentativas e dificuldades no manejo (“no começo eu tava tendo dificuldade pra perceber quando eu errava alguma coisa”) até a resolução de um determinado problema e a dominação do ambiente do jogo (“quando você começa a analisar e aí você começa a aprender”), num ciclo de desafio e maestria que se retroalimentam com cada ação da pessoa que joga. Bons jogos conseguem manter o ciclo de dominação e maestria do ambiente do jogo, sem abalar a motivação do jogador, o que torna o *videogame* um ambiente de aprendizado eficiente, no qual a motivação para aprender a habilidade necessária ao bom desempenho no jogo está interligada à aprendizagem do jogo em si, alimentando e reforçando uma a outra. Quanto à aprendizagem da língua inglesa, pode-se pensar que o insumo citado na fala de KillWarrior10 é muito pouco, resumindo-se apenas à palavra “jump”, mas concordo com Storto (2013) quando ele argumenta que mesmo a pequena aquisição de uma palavra é uma parte importante da aprendizagem, uma vez que a palavra se torna indissociável ao contexto do *videogame*, que o jogador precisa absorver para obter êxito no jogo:

[...] estes objetos e ações adquirem um sentido real para o jogador na medida em que são úteis na realização das tarefas as quais ele se propôs realizar. Esta é uma situação paradigmática de como a aprendizagem se realiza efetivamente através de práticas significativas e de como os sentidos partem de experiências corporificadas. Dificilmente um jogador de Minecraft⁵² se esquecerá do nome em Inglês para a picareta (pickaxe) mais adequada para partir um bloco de granito e mesmo que isto aconteça, os outros objetos e ações utilizados na tarefa, bem como o contexto, acabarão por ajudá-lo a recuperar o nome temporariamente esquecido (STORTO, 2013, p. 143)

Voltando à fala de KillWarrior10, sua afirmação de que “ah, não sou nenhum expert em inglês, mas consigo finalmente entender alguma coisa” mostra que a inserção da palavra no contexto do *videogame*, somado à motivação e à busca pela compreensão do jogo, demonstra a pequena vitória dele.

⁵² Nas palavras de Storto (2013, p. 143): “video game cujo principal objetivo é a construção colaborativa de edificações – pontes, castelos, casas, etc. – em um mundo virtual”.

É importante destacar que um bom jogo lhe dá, paulatinamente, as peças para a construção de sua leitura, mas não todas de uma vez. Por causa da ergodicidade, proposta por Aarseth (1997), ou seja, do esforço que o jogador precisa dispendir para concretizar o ato de jogar *videogame*, há lacunas que precisam ser preenchidas pelos atos do jogador, algo compreensível quando pensamos que, se pensarmos no *videogame* como um enigma, é responsabilidade do jogador encontrar a solução.

Alguns elementos são propositadamente destacados na tela (que porta abrir, que caixa quebrar, que local queimar), enquanto outros fornecem apenas dicas de como proceder. O nível de ajuda oferecido pelo *videogame* varia de jogo a jogo. Considero outro *videogame* analisado, *The Stanley Parable*, contrário ao de *Tomb Raider*, uma vez que não é dado nenhum tipo de instrução explícita pela interface do *videogame*. Por causa de seu propósito, exponenciar a exploração e a descoberta, ele deixa a cargo do jogador toda a responsabilidade pela descoberta, uma vez que é exatamente uma das premissas do jogo: causar dúvidas e questionamentos no jogador, mas de uma forma que seja agradável, divertida e instigante, nunca frustrante ao ponto de o jogador desistir e continuar jogando.

O estado do jogo como um enigma a ser desvendado até as dicas que ele dá para a solução dos enigmas, influenciam o processo de leitura de um *videogame*, em um ciclo constante da estratégia à prática. Como diz Salen (2007):

Gamers são nada se não **reflexivos na ação** e, de acordo com Schon (1983), operam como pesquisadores no contexto da prática. Nenhuma jogada é feita sem uma consideração do que ela *significa* – tanto como habilidade para realizar novas jogadas como para o estado atual do jogo. Desta forma, a experimentação constante das teorias levantadas durante o jogo define o *modus operandi* dos *gamer*⁵³s (SALEN, 2007, p. 302, tradução minha, grifo em negrito meu, grifos em itálico da autora).

De fato, argumento que “reflexão na ação” é o que melhor descreve o processo de leitura num *videogame*. Ao mesmo tempo em que um jogador age no mundo do *videogame*, ele precisa coletar informações que o jogo dá, seja linguísticas ou visuais, e agir sobre ele baseado em

⁵³ No original: “*Gamers are nothing if not reflective in action and, according to Schön (1983), operate as researchers in the practice context. No move is made without consideration of what the move means – both to an ability to make future moves and to the current state of the game. As a result, constant experimentation with the theories one builds through play defines the modus operandi of gamers.*”

decisões tomadas. O vai-e-vem de experimentação e modificação que acontece no jogo se realiza a todo o momento nos *videogames*, às vezes em fração de segundos, dependendo do gênero.

Voltando o foco à aprendizagem de língua inglesa, Vejo aqui que Kinayane faz um interessante percurso pela sua própria aprendizagem, especialmente no que tange ao feedback que o *videogame* permite. Kinayane não entrou em detalhes de como ela treina sua pronúncia com a ajuda dos *videogames*, mas pela sua fala ela parece usar os enunciados falados que são emitidos pelo *software*, como falas de personagens, e pratica sua própria pronúncia, ajudada pelo seu namorado, que a corrige. Dependendo de como o texto transcorre no *videogame*, é possível repeti-lo para uma prática aprimorada, o que é que Kinayane parece fazer:

- DH: Quando você vê aquele jogo, você fica jogando direto, direto, direto,
(risos)
- DH: Você fica (inaudível) mesmo
- RCS: Certo.
- DH: (inaudível) as palavras que você vê ali, principalmente quando o personagem pronuncia assim.
- PB: é
- RCS: Pronúncia, é, vocês pegam, assim, pronúncia?
- DH: No *videogame* eu pego muita pronúncia. Primeiramente, eu erro muito.
- K: **A gente erra bastante, mas depois a gente consegue.**
- DH: Aí depois, com o tempo
- RCS: A gente erra, como? Como assim, Kinayane, a gente erra?
- K: Primeiro, você, eu, **às vezes vai pronunciar, eu vou pronunciar algumas coisas, pronuncia errado. Aí, no meu caso, meu namorado sempre me corrige.**[...] Se for no meu inglês, eu tô aprendendo ainda (risos) mas depois de alguns dias eu começo a acertar. (Entrevista Inicial com turma de Química)

Outro aspecto de aprendizagem que parece transparecer nas falas de Kinayane acima é a forma como ela lida com os erros. Apesar dos comentários leigos sobre “pronúncia certa e pronúncia errada”, Kinayane parece reconhecer que, no começo da aprendizagem de alguma habilidade, ela vai cometer enganos. Kinayane se enxerga como aprendiz e compreende que a aprendizagem não é imediata.

Os *videogames* parecem servir, então, como um lugar onde errar não é apenas permitido, mas necessário para a obtenção do êxito. A fala do participante Dasala durante sua sessão de experimentação de jogos, no momento em que estava controlando seu avatar dentro do jogo, o protagonista de *The Prince of Persia: The Sands of Time*, evidencia que seu engano é uma parte do cumprimento de seus objetivos e, por consequência, da aprendizagem do jogo:

- DS: não é pra cá? Ah, não, é, pra cá... agora sim... demorei dez anos...
 [O avatar de Dasala pula para fora do prédio, morrendo instantaneamente]
 DS: não, ah meu deus, eu tô tapado demais! Eu pensei que era pra outro canto, mas foi pra onde eu morri (risos)
 DS: **sou meio tapado assim, mas depois eu pego a prática, e tudo é prática, você erra demais, erra, erra, mas uma vez você tem que acertar...**
 (Sessão de Experimentação de Jogos 8)

Dasala estava tentando escalar colunas para alcançar uma passagem em outro andar da construção, o que exige saltos precisos por parte do jogador. Ao interagir com o cenário do jogo, Dasala diz “eu tô tapado demais”, num momento de leve exasperação por ter falhado em guiar seu avatar corretamente pelo cenário. Mas, na verdade, Dasala está apenas se aclimatando aos controles, afirmando: “você erra demais, erra, erra, mas uma vez você tem que acertar”. A fala de Dasala, mais do que qualquer outra, mostra, para mim, o quanto ele se vê capaz, uma vez que, naquele momento, ele não estava conseguindo cumprir seu objetivo a curto prazo (escalar as colunas para chegar ao alto do prédio), mas tinha a consciência de que, cedo ou tarde, conseguiria cumpri-lo, uma vez que ele faz parte do objetivo final, o de completar o jogo.

Dark Angels, ao comentar sobre o papel do erro no *videogame* e na sala de aula, diz:

- RCS: você, por exemplo, KillWarrior10, o Tomb Raider, eu revi seu vídeo, você tava muito no cenário, lembra daquela parte em que você tava dando volta? A gente faz isso nos jogos, a gente vê, a gente analisa, cada detalhe, cada momento, cada ação que a gente faz, e a gente falha, né? Repetidamente. Não é? Tô falando alguma mentira? Mas o legal é isso, você falha, falha, falha, mas uma hora você consegue? Compare isso com o contexto de escola de vocês. Se você falha alguma questão, como vocês se sentem em relação ao game?
 PB: decepcionado
 RCS: decepcionado?
 PB: sim, meio triste, mas aí eu tento de novo
 DH: muitas vezes se a questão for fácil e você sabia, naquele momento você não conseguiu entender a questão e errou, aí você fica com mais raiva ainda, raiva profunda, eu mesmo tenho
 RCS: isso no momento de prova, mas comparando com o jogo, quando você erra-
 PB: (inaudível) o bichinho da frente, tipo, primeiro bichinho da primeira fase, aí eu perco a paciência, realmente
 RCS: mas a ponto de você largar o jogo?
 PB: nem que eu vá jogar depois, mas na hora eu desligo o *videogame*, respiro fundo e volto
 RCS: respira fundo e volta.. o ponto que eu tô querendo chegar, acho que tô rodando demais, é a questão da falha no game, a falha no contexto escolar, é muita decepção, nota, não sei o quê, no jogo não, não é o fim do mundo, quando você falha dentro do jogo
 DA: **porque no colégio você tem a cobrança de passar logo, no jogo você pode voltar, fazer de novo quantas vezes forem necessárias, mas no**

colégio, por exemplo, você tem quatro chances, dessas quatro chances se você não passar tem a recuperação, se tiver recuperação e não conseguir passar tem outra, mas alguma hora vai chegar que não vai ter outra chance no colégio, e no jogo não é assim, você tem infinitas chances

RCS: infinitas chances... (Entrevista Final com turma de Química)

A comparação que Dark Angels faz das demandas necessárias para a prática de jogar *videogame* e as demandas do ambiente escolar é deveras interessante, uma vez que enxergo o contexto de um *videogame* como bastante diferente do de uma sala de aula. Nela, se não houver o devido cuidado por parte do professor, erros podem ser exarcebados, a ponto de poder constranger o aprendiz e isolá-lo do ambiente. Cometer erros nos jogos, por outro lado, é um ato corriqueiro, até mesmo esperado. Por se tratar de um ambiente simulado, nos *videogames* os erros podem ser facilmente corrigidos. Enxergo aqui a conclusão a qual Vidal (2011) chegou em sua tese quando diz que:

O ambiente de baixo risco dos games (por exemplo: eles não são punidos com notas baixas) instiga o gamer a assumir riscos; a entender que as respostas erradas fazem parte do processo de obter as respostas certas (VIDAL, 2011, p. 264).

Pelo que interpreto de sua fala, Dark Angels parece enxergar os *videogames* como o ambiente de baixo risco proposto por Vidal, sem as punições da escola. Em sua entrevista, Dark Angels provavelmente estava se referindo a atividades avaliativas, como provas (“você tem quatro chances, dessas quatro chances se você não passar tem a recuperação”), mas talvez a atividade escolar que mais se aproxima da prática de jogar *videogame* sejam exercícios de fixação ou atividades em sala, que também são espaços com risco reduzido e livres à experimentação.

Relaciono as falas de Dark Angels e Kinayane nos excertos interpretados com o que McGonigal (2012) chama de *fun failure* (“fracasso divertido”), a propriedade da prática de jogar *videogames* que causa o efeito, à primeira vista paradoxal, do aumento do envolvimento do jogador com sua prática, apesar dos repetidos fracassos. Como diz a autora:

O fracasso divertido é uma forma de prolongar a experiência de um jogo e esticar o processo de aprendizagem. Enquanto podemos apreciar nossas próprias falhas, podemos passar mais tempo imerso em um estado de *otimismo urgente*, o momento de esperança que vem um pouco antes da concretização do sucesso,

quando nos sentimos inspirados a nos esforçar e fazer nosso melhor⁵⁴ (MCGONIGAL, 2012, p. 69, tradução minha, grifo meu).

Em outras palavras, para o entusiasta de *videogames*, obter êxito em uma tarefa é algo tangível, uma vez que o ambiente, graças ao seu sistema de *feedback* imediato, cria um “círculo virtuoso” de repetição de ações e motivação intrínseca. Quanto mais se joga, mais o jogador se envolve com o *videogame*, que o faz jogar mais. Destaco a expressão “otimismo urgente”, pois acredito que ela encapsula a sensação de sucesso iminente que os jogos fornecem. Para os jogadores, a vitória está sempre ao alcance, apesar de todos os percalços.

Fazendo uma referência aos modos de jogo descritos por Caillois ([1958]1990), comparo o *fun failure* com o *âgon*, ou seja, com o espírito de competição que acomete a jogadora. Em se tratando dos *videogames*, no entanto, a competição não precisa acontecer exclusivamente entre duas pessoas, mas também pode ocorrer entre uma pessoa e o próprio jogo. Como podemos verificar na fala de Dedalice e Dasala, alunos-participantes da turma de informática,

- RCS: certo... acho que foi a mesma coisa com você, Dasala, a maior parte do seu tempo foi a aclimação com os controles, né.. eu ouvi, não sei se vocês concordam com isso, eu vi na outra turma a questão da paciência, da perseverança, da insistência, vocês têm alguma história sobre paciência ou falta de paciência (risos)?
- D: até no jogo que eu joguei, **quando a gente fica tentando (inaudível) no jogo, a gente quer zerar, terminar o jogo todo, e o jogo é interessante, a gente tem mais paciência, persevera mais**, aí tem jogos que às vezes, parece que sua paciência nem merece para aquele jogo, aí você acaba desistindo, mas a maioria dos jogos, a gente, eu acho que todo mundo quer terminar o jogo
- DS: e o jogo se torna um exemplo de paciência porque tudo da vida vai cobrar da gente, e se a gente não ter paciência, ter calma, tudo vai acabar caindo, e **o jogo nos ensina isso, a ter calma, que aos pouquinhos a gente vai conseguir no final**, a gente tem que tentar, com os erros, aprendendo, pra no final a gente conseguir (Entrevista Final com turma de Informática)

Percebo aqui o *fun failure* (MCGONIGAL, 2012), especialmente nas frases em negrito (“a gente quer zerar, terminar o jogo todo”, “aos pouquinhos a gente vai conseguir no final”). Na fala de Dedalice, vejo como ela se sente determinada a vencer, ou “zerar” o jogo, e na fala de Dasala, enxergo o otimismo urgente de alcançar o objetivo “aos pouquinhos”. De fato, ao ler as falas dos alunos-participantes, percebo a repetição de certas palavras, como “paciência”,

⁵⁴ No original: “*Fun failure is a way to prolong the game experience and stretch out the learning process. Meanwhile, when we can enjoy our own failure, we can spend more time suspended in a state of urgent optimism—the moment of hope just before our success is real, when we feel inspired to try our hardest and do our best.*”

“persistência”, “persevera”, entre outras de sentido similar, o que parece reforçar uma ideia de que, para obter êxito em um jogo, é necessário que haja um esforço considerável por parte do jogador. Encontro respaldo para minha interpretação em Juul (2003), que reconhece o esforço dos jogadores como uma parte indispensável de um jogo, e em Aarseth (1997), que diz que uma leitura hipermidiática como a do *videogame* requer um esforço cognitivo por parte do leitor.

Para exemplificar esta visão da paciência por parte dos alunos-participantes, destaco uma fala que ocorreu durante a sessão de jogos comunal, onde os alunos da turma de química assistiam um de seus colegas jogar *The Stanley Parable*. Para prosseguir em um certo momento do jogo, era necessário descer um elevador. Mark Joe, o aluno que controlava o avatar naquele momento, passou alguns minutos explorando o cenário, procurando por algo que o levasse ao próximo estágio do *videogame*. Quando ele finalmente consegue achar o botão para descer ao elevador, seus colegas o aplaudem. Veja a reação deles no excerto abaixo:

[MJ ativa o botão]

Todos: (gritos de alegria, palmas)

K: é isso aí!

MJ: estamos descendo, alguma coisa a gente vai encontrar

Mew: depois que achar vampiros, zumbis e alienígenas e vacas voadoras não tem

PB: três anos depois...

MJ: (ri alto)

K: **porque videogame é... paciência, paciência e paciência** (outros alunos-participantes recitam também) (Sessão de Experimentação de Jogos Comunal)

Na entrevista em grupo com a turma, enquanto eu questionava sobre o episódio acima, as alunas Devilhunter e Pinkybin me revelaram:

RCS: certo... continuando um pouquinho paciência, você tenta, tenta, tenta, mas

DH: **acho que muita gente desliga e tenta fazer amanhã, hoje não dá certo, não consigo passar, e no outro dia acaba, eu sabendo, vendo uma coisa que não tinha notado, algum detalhe, alguma placa que tem no jogo, muitas vezes você nem presta atenção, aí você vê que a placa tava indicando alguma coisa, algum lugar, e aí você vai**

RCS: vocês já tiveram essa sensação, não com jogos, mas com assunto mesmo de escola?

PB: uma vez eu tava com dor de cabeça, não tava com vontade de estudar, não conseguia, aí no outro dia acordei mais cedo, fui estudar e achei mais fácil o assunto

RCS: mas isso se deve ao que? A persistência

PB: é porque quando se tá mais descansada alguma coisa assim, **quando você fica persistindo numa coisa várias vezes, você acaba perdendo a paciência, aí quando você tá mais calmo, tá mais descansado, tenta de novo, aí fica mais fácil** (Entrevista Final com turma de Química)

Os enunciados que destaco (“quando você fica persistindo várias vezes”), combinada com outras que são analisadas na subseção (“*videogame* é paciência, paciência, paciência”, “você pode voltar, fazer de novo quantas vezes foi necessárias”), parecem fazer surgir uma crença de que a prática de jogar *videogame* exige paciência, e pouco mais. Elas parecem mostrar uma certa crença em uma abordagem estritamente behaviorista de aprendizagem: repita uma ação por um número determinado de vezes e você será recompensado. Porém, como a fala de Pinkybin (“quando você fica persistindo numa coisa várias vezes, você acaba perdendo a paciência”) me lembrou, o esforço repetitivo não pode ser a atividade-fim da aprendizagem. Da mesma forma que acontece nos jogos, ou mesmo em qualquer habilidade aprendida, um esforço repetido, sem contexto, motivo ou objetivo claros, pode levar à frustração, em consequência, à desistência de aprender. Pior, pode levar o aprendiz a acreditar que não é capaz de aprender de forma alguma, já que sua opinião está marcada pelas experiências que teve.

A repetição faz parte da aprendizagem, mas é na percepção do que é diferente (“vendo uma coisa que não tinha notado, algum detalhe, alguma placa que tem no jogo”) que acontece o desenvolvimento. Observe o trecho abaixo, da aluna Dedalice:

D: acho que esse negócio mais direto até dificulta, por exemplo, quando eu estudava inglês mais direto, o professor chegava lá com os verbos, virava até uma coreografia, aí não conseguia captar os verbos, o inglês você não entendia muito bem, você acabava esquecendo as palavras, mas **quando você tá ali, direto, naquele cotidiano, tendo contato, pelo jogo, pela alguma coisa de que significa essa palavra, a palavra já fica na sua memória**, você aprende melhor, e depois aí quando você vai, a aula já seria pra clarear as ideias, do que você já viu, seria como o PedrexKiller tava falando, quando você tá jogando, seria uma base pra quando estiver mesmo no curso clarear mais as ideias, seria mais fácil pra você aprender... **só aquela coisa direta, direta, direta, sem uma prática** (Entrevista Final de Informática)

Enxergo na fala de Dedalice (“quando você tá ali, direto, naquele cotidiano, tendo contato, pelo jogo, pela alguma coisa de que significa essa palavra, a palavra já fica na sua memória”), como na pequena aquisição de KillWarrior10 da palavra “jump”, o que Storto (2013) fala sobre a importância da materialidade linguística num contexto que faz sentido ao jogador/aprendiz. Portanto, entendo que o papel da repetição, tanto na prática de jogar *videogames* quanto na aprendizagem de língua inglesa, não deve ser vista como um fim em si mesma, mas como uma pequena parte do processo, combinado às formulações e experimentações que realizamos quando jogamos.

3.1.3 Identidade e Moratória Psicossocial em *Videogames*

Nesta subseção, interpreto trechos de entrevistas e sessões de experimentação relacionados à identidade e à identificação em *videogames* por parte dos alunos-participantes. Faço também uma breve discussão sobre a violência presente nos jogos, a partir do princípio de moratória psicossocial proposto por Gee (2007).

Destaco a fala interessante da participante Dark Angels, enquanto experimentava o *videogame The Walking Dead* durante um momento tenso da narrativa, que exigia que o protagonista do *videogame*, Lee Everett, reagisse violentamente a uma situação de sobrevivência: após sofrer um acidente de carro, Lee está com a perna quebrada e não pode se movimentar com muita liberdade pelo cenário do jogo. DA fez com que Lee escapasse da viatura policial na qual estava sendo levado, e se aproxima do corpo desfalecido do policial que dirigia a viatura.

Logo após Lee ter conseguido retirar as algemas, ele é atacado pelo cadáver do policial, e cai ao chão. Lee se arrasta até a porta da viatura, percebe que há uma carabina no seu lado esquerdo e uma bala para ela em seu lado direito. Lee pega os dois e dispara no corpo zumbificado do policial. O trecho abaixo é referente à parte final da cena:

DA: (tem isso aí?) o que mais, o que mais... [encontra a bala para a carabina] aha! Agora, agora vai levar na cara... [Lee deixa a bala cair] mas que merda, hein?... [DA pega a bala de volta] ai, na tua cara!.. agora **dei um tiro na cara dele** pra me vingar porque ele me comeu demais, nojento.. agora tá escorrendo sangue dele... ele [Lee] parece assustado por ter matado o cara, mas acho que é uma boa vingança, porque **ele não sabe que morreu duas vezes** (Sessão de Experimentação de Jogos 2)

Dou atenção especial à última frase da fala de Dark Angels: “Ele [Lee, o protagonista do jogo] não sabe que morreu duas vezes”. Até aquele momento, Dark Angels tinha tentado cumprir aquele objetivo a curto prazo duas vezes, falhando nas duas e causando a morte de Lee Everett como punição. Retiro a frase em particular porque ela mostra uma diferenciação entre Dark Angels e seu avatar em tela. Segundo a fala de Dark Angels, não foi a aluna-participante que “morreu”, mas o protagonista da história. Porém, no mesmo excerto, podemos ler: “dei um tiro na cara dele”, transferindo a responsabilidade das ações do protagonista da narrativa para a

jogadora, o que parece invalidar minha posição. Como resolver tal paradoxo? Argumento que há uma dualidade na forma como Dark Angels se identificou em sua sessão de experimentação de jogos, ao referir-se ao avatar dentro do *videogame* como si mesma e como o avatar.

Minha interpretação encontra respaldo no trabalho de Gee (2007) sobre princípios de aprendizagem, particularmente no tocante ao princípio de identidade (*identity principle*). Para Gee (2007), o aprendizado se dá na e pela interação e desenvolvimento de diferentes identidades, de forma tripartite: identidade(s) do mundo real, identidade virtual e identidade projetiva. A identidade real se refere ao papel social interpretado por indivíduos na vida real, ou seja, o “eu como aluno” ou “eu como professor”. A identidade virtual, se refere à interpretação do jogador dentro do *videogame*, geralmente através do avatar, uma entidade representada dentro do *videogame*. Por fim, a identidade projetiva definida como uma interação entre as identidades real e virtual, na qual o jogador “molda” seu avatar de acordo com seus desejos e vontades, assim como o avatar “molda” as percepções do jogador dentro do *videogame*.

Podemos observar as três partes da identidade em *videogames* se observarmos o trecho abaixo, da sessão de experimentação de jogos com Dark Angels, antes de ela começar a jogar *The Walking Dead*:

- RCS: Dark Angels, qual foi o jogo que você escolheu?
 DA: The Walking Dead
 RCS: Por que você escolheu este jogo, especificamente?
 DA: Eu achei interessante a história e assisti um vídeo no YouTube de um cara jogando e falando como era o jogo, mais ou menos, e tem as escolhas, também, que eu gosto
 RCS: como assim escolhas?
 DA: porque as escolhas vão influenciar no jogo
 RCS: de que forma?
 DA: de mover um personagem, de ele ir a um lugar, fazer algumas coisas mais na frente, o que eu escolhi vai interferir no jogo
 RCS: hum, certo... você, pelo que me lembro na última entrevista, você falou sobre Heavy Rain, não foi? Você gosta deste tipo de jogo, né?
 DA: Gosto, porque eu me sinto mais envolvida pelo jogo, dá mais vontade de jogar
 RCS: envolvida como?
 DA: porque, como se **fosse as minhas escolhas vão decidir o futuro do jogo, o que eu escolher agora que vai fazer o final do jogo** (Sessão de Experimentação de Jogos 2)

No caso de Dark Angels, sua identidade real pertinente ao trabalho é a de aluna do Ensino Médio de uma escola pública federal. Como tal, ela pertence ao espaço que a escola lhe dá para o

aprendizado de várias áreas do conhecimento, sendo a língua inglesa uma delas. O avatar de Dark Angels dentro de *The Walking Dead* é Lee Everett, o protagonista da narrativa do jogo. Usando-se dele, Dark Angels pode modificar o mundo do jogo através de suas ações e escolhas, o que parece transparecer na fala de Dark Angels quando ela fala que “as minhas escolhas vão definir o futuro do jogo, o que eu escolher agora que vai fazer o final do jogo”.

Argumento que, especialmente no caso dos games, o processo de identificação com os *videogames* se desenvolve de forma diferente de outras mídias, como filmes e livros. Encontro respaldo para minha argumentação em Juul (2003), que propõe a relação unívoca do jogo com o jogador como uma das características de um jogo. É lugar-comum dizer que “duas pessoas leem o mesmo livro de forma diferente”, o que é essencialmente verdadeiro quando se trata de *videogames*, pois as funções variam bastante de jogo para jogo. Por exemplo, muitos jogos utilizam o recurso do protagonista silencioso, sobre o qual o processo de projeção de identidades possa acontecer de forma desimpedida, como é o caso do protagonista do jogo *The Stanley Parable*, que é totalmente silencioso. Portanto, é possível afirmar que sua identidade virtual é quase como uma *tabula rasa* na qual o jogador pode projetar sua própria identidade.

Em comparação com o protagonista de *The Walking Dead*: apesar das ações dele dentro do jogo precisar da contribuição das jogadoras Dark Angels e Dedalice, suas identidades virtuais não são totalmente definidas por elas. O protagonista, Lee Everett, tem uma história própria, proposta pelos desenvolvedores, ou “autores”, do jogo. Cabe às jogadoras determinar que caminho ele deve seguir e que escolhas fazer. Aqui, a identificação ocorre de uma forma semelhante ao de um filme ou livro, no qual reagimos, positivamente ou não, às ações que os protagonistas realizam dentro de seu universo.

Retomando as falas de Dark Angels que citei no começo da seção, falas como “dei um tiro na cara dele”, “tá escorrendo sangue da cara dele” e “acho que é uma boa vingança” indubitavelmente causam estranheza ou mesmo repugnância se tomadas em uma situação violenta real, mas no contexto de violência simulada que o jogo *The Walking Dead* proporciona, argumento que eles são apenas enunciados emitidos em espaços catárticos, inofensivos. Como diz Alves (2005):

A interação com os diferentes conteúdos desses dispositivos e, em especial, os relacionados com a violência não resulta em comportamentos agressivos com outros sujeitos, mas propicia a elaboração dos aspectos subjetivos de cada indivíduo, na medida em que os jogos se constituem em espaços de catarse nas quais a violência é uma linguagem, uma forma de dizer o não dito (ALVES, 2005, p. 118)

Enxergo aqui o princípio da moratória psicossocial, postulado por Gee (2007): “Os aprendizes podem tomar riscos num espaço onde as consequências no mundo real são reduzidas⁵⁵” (GEE, 2007, p. 64, tradução minha). A(s) identidade(s) real(is) do jogador de *videogame* não se confundem com a identidade virtual, apesar da relação projetiva. Portanto, os jogadores têm consciência de que as ações do jogo não afetam o mundo real, mas o contrário não se aplica, uma vez que o *videogame* é uma tecnologia, afetada por fatores do mundo real como qualquer outra.

Na entrevista, os alunos-participantes Dedalice e PedrexKiller parecem chegar à mesma conclusão de que eles diferenciam as ações realizadas no mundo virtual das que eles podem fazer no mundo real:

- D: o que é interessante é que, **quando se joga, você entra em um novo mundo**, aí você tem que saber diferenciar o mundo real com aquele que você tá presente, se no mundo do jogo você tá jogando você tem que matar, tem que assassinar as pessoas [dentro do jogo], naquele mundo você pode fazer isso, no mundo real que você vive, você tem que saber diferenciar, neste mundo você pode fazer isso, naquele não pode, tem que entender as características desue cada mundo que você tá vivendo quando tá jogando, porque **quando a gente joga, pelo menos eu, eu viro o boneco que tá ali**, vou ter que fazer todas as coisas, as estratégias para poder ganhar o jogo e tal, mas eu sei que se **eu tenho que matar as pessoas pra conseguir uma bandeira e conseguir ganhar, mas no mundo real não preciso fazer isso, não posso fazer isso, então é importante diferenciar os mundos quando estou jogando**
- PK: se eu tô jogando Assassin's Creed, não é porque eu sou Ezio [protagonista deste jogo] que na vida real eu vou sair pulando de telhado pra telhado, é mais ou menos isso (Entrevista Final com turma de Informática)

Questões de identidade que enxerguei nas falas de Dedalice estão relacionadas às interações entre identidades real e virtual (“quando se joga, você entra em um novo mundo”, “quando a gente joga, pelo menos eu, eu viro o boneco que tá ali”) e a consciência da identidade virtual como agente em um mundo diferente do real (“eu preciso matar [...] para conseguir

⁵⁵ No original: “Learners can take risks in a space where real-world consequences are lowered.”

ganhar, mas no mundo real [...] não posso fazer isso”). Interpreto a fala da aluna-participante como uma indicação de que, apesar das identidades real e virtual coalescerem na prática de jogar *videogame*, a real ainda se sobrepõe à virtual. Gee (2007) diz que a projeção de identidade acontece do jogador *para* o jogo, e não o contrário. Portanto, a interação entre identidades acontece no mundo virtual fornecido pelo jogo. Os jogadores têm consciência de quem eles são no mundo real e de quem são no jogo.

Finalmente, concordo com Gee (2007) quando ele diz:

[...] Filmes, livros, televisão, ou *videogames* – isto é, tecnologias – não causam efeito nenhum, bom ou mau, por si mesmos.[...] As tecnologias têm efeitos – e efeitos diferentes – apenas situadas em contextos específicos. Então temos que sempre perguntar como a tecnologia é usada e em que contexto⁵⁶. (GEE, p. 12, tradução minha)

Em outras palavras, nem o *videogame* nem qualquer mídia tem como característica inerente incentivar qualquer tipo de comportamento. A responsabilidade está nas mãos tanto das pessoas que produzem os jogos, como das pessoas que os consomem. Como diz Portnow (2008, tradução minha): “Nós [“os *videogames*”, em metonímia] nos tornamos uma mídia de massa. Este é um fato que não podemos negar. Nossas ações têm consequências.⁵⁷”

3.1.4 O Papel da Materialidade Linguística nos *Videogames*

Na última subseção da interpretação de dados, discuto como a materialidade linguística em língua inglesa se fez presente nas sessões de experimentação de jogos e nas entrevistas. Destaco também oportunidades de leitura que os alunos-participantes tiveram fora do jogo, como a narrativa transmídia e os paratextos.

Esta atenção maior a como os alunos-participantes enxergaram a parte linguística nos *videogames* surgiu porque foi neste exato momento da pesquisa, com uma fala de PedrexKiller, que percebi algo que mudaria toda minha perspectiva em relação à aprendizagem através de *videogames*, pois durante o planejamento inicial da pesquisa, estava convencido de que a leitura

⁵⁶ No original: “Movies, books, television, or video games – that is, technologies – do not have any effects, good or bad, all by themselves. [...] Technologies have effects - and different ones – only as they are situated within specific contexts. So we always have to ask how the technology was used and in what context.”

⁵⁷ No original: “We have become a mass media. This is a fact we cannot fight. Our actions have consequences.”

da língua inglesa em *videogames* ocorria principalmente através da simples decodificação e compreensão de elementos linguísticos, o que fazia todo o sentido para mim por causa da minha experiência pessoal com *videogames*. PedrexKiller revela em uma sessão de experimentação de jogo:

PK: é, continuo descendo a colina.. meu amigo [uma personagem dentro do jogo, controlado por sua inteligência artificial que acompanha o avatar controlado por PK] continua andando devagar.. como você é lerdo!, e ele tá perguntando se eu vejo aquela ruína ali atrás... Bleak Falls Barrow, é, eu nunca entendi por que, ok, não entendo... **eu não tenho paciência pra ler essas mensagens, eu estou mais interessado na ação...** ok, eu acho que ele tá falando dessas ruínas daqui... é, cheguei aqui... essas são as rochas guardiãs, três de treze “ancientes”, arram, ok... “go ahead, see for yourself”, ok... activate... ok, não sei o que ele falou, mas tudo bem... é, não entendi o que ele... ok.. e agora... meu deus, o que vai acontecer comigo?... (Sessão de Experimentação de Jogos 7)

Sempre gostei mais de jogos com muito texto em tela, em jogos que se focam em sua história, como os que participam do gênero RPG. Mas, ao revisitar alguns jogos de minha infância e adolescência, percebi que minha compreensão dos *videogames* não necessariamente se baseava em palavras apenas. Quando criança, nem sempre compreendia tudo o que estava escrito em tela, e nem por isso deixei de jogá-los. Ao revisitar os dados, comecei a reparar que os alunos-participantes exibiam estratégias de aprendizagem que não exatamente dependiam da leitura em tela, o que fez com que eu começasse a repensar minha posição.

Ao rever a sessão de jogos de PedrexKiller, percebi que ele jogava de uma forma bem diferente da que esperava. Ele parecia encantado com o cenário do jogo, elogiando seus gráficos, ou como diz Schell (2008), sua estética, que forneciam uma vista deslumbrante para o aluno-participante. De fato, a atração pelo jogo despertou um interesse por parte de PedrexKiller em adquirir uma cópia do jogo para si. As ações de PedrexKiller, como descritas por ele no momento da prática do jogo, foram a seguinte:

PK: tá carregando o jogo... carregou, chegamos em uma aparente floresta, estou fascinado com esses gráficos, meu deus, como eu queria ter esse jogo no meu computador.. é, um jogo aberto com mapa enorme que possibilita várias chances de ações.. estou sozinho, meu amigo [o personagem que acompanha o avatar] não vai fazer nada pra me ajudar... **ok, uma missão foi concluída, agora vamos começar uma nova, que é para levar Jedah do.. para o... eu não li o resto, mas é pra levar ele para algum local...** é ele ali? Não, é um coelho.. venha cá... venha cá... aqui, missão cumprida... é, o jogo, eu acho que foi bem complicado pra fazer, porque, meu deus, é

muito lindo... quando você ataca, aparece manchas de sangue no machado... (Sessão de Experimentação de Jogos 7)

O trecho que destaquei em negrito relaciona-se a uma mensagem em tela que dizia “Talk to Jedah in Greenwood” (literalmente “Fale com Jedah em Greenwood”), que se relacionava ao objetivo estabelecido pelo jogo para que sua narrativa continuasse: siga até Greenwood, uma cidade dentro do universo do jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim*, e interaja com o personagem chamado Jedah. Aparentemente, ao ler a mensagem, PedrexKiller entendeu a palavra “talk” como “take”, o que levou à sua fala descrita acima. Ao rever sua própria prática, PedrexKiller reconheceu o erro, quase que imediatamente:

RCS: é isso mesmo, você viu agora, você ouviu o que ele falou?
 PK: não

PK: porque , quando eu li, eu li “talk to Jedah in Greenwood”, aí eu confundi, achando que ele era Jedah, aí acabei falando Jedah, “to”, que é a preposição, aí só que **eu misturei as frases tudinho, o que eu tinha lido, o que eu tinha pensado e o que eu tinha falado**

RCS: ah, certo
 PK: na hora, eu (risos) não prestei atenção
 RCS: isso acontece muito?
 PK: acontece, **às vezes sai metade em inglês, metade em português**
 (Entrevista Individual 7)

Destaco a frase em negrito na fala de PedrexKiller para chamar a atenção ao processo de leitura que pareceu acontecer durante as sessões de experimentação de jogos. A forma como PedrexKiller descreve seu processo de leitura (“o que eu tinha lido, o que eu tinha pensado, e o que eu tinha falado”). A forma como os alunos-participantes se expressavam durante as sessões de experimentação de jogos, a partir da técnica *think aloud*, fez transparecer uma sequência de ações cognitivas: a) a leitura de elementos linguísticos e visuais em tela; b) a manipulação do avatar do jogo; c) a compreensão e tradução dos enunciados; e d) a fala do aluno. Porém, o processo de leitura indicado não foi usado da mesma forma por todos os alunos-participantes. Observe a fala do aluno Dasala:

DS: vou passar a história pra não demorar muito, vamos ver se consegue passar, passei... **como eu não entendo muito inglês, eu vou passar [a cutscene]..**
 não passa...

RCS: o áudio tá bom aí, tá escutando?
 DS: tá, tá.. começo a perceber a diferença do Nintendo, o gráfico, a

jogabilidade... desenvolvimento que chegou... câmera, câmera... deixa eu ver pra onde tem que ir... fazer o quê?... não sei pra onde ir, tô meio perdido... consegui pular aqui... tô aprendendo aos poucos, futucando, mexendo... não vai... (Sessão de Experimentação de Jogos 8)

A fala destacada em negrito foi um sinal de aviso para mim. Afinal, é nas *cutscenes*⁵⁸, que há uma quantidade maior de diálogos na língua inglesa a serem lidos e ouvidos. A preocupação de Dasala de “passar”, ou seja, de escolher ignorar a história do jogo em favor do ato de jogar em si, mostrava que seu objetivo era bastante diferente do meu, como pesquisador. Enquanto eu esperava que ele entrasse em contato com a materialidade linguística do jogo, ele deliberadamente escolheu se focar no gameplay em favor da história do jogo por causa de sua crença de que ele “não [entende] muito inglês”. Na entrevista individual que fiz, Dasala me explicou o porquê da decisão de ter “passado” a cena que lhe proporcionaria um contexto maior para o jogo que ele experimentou:

- RCS: ok.. outra coisa que me surpreendeu, você disse “como não entendo muito inglês, eu vou pular essas coisas”, isso muito me intrigou até, porque eu pense, pô, eu tô aqui na pesquisa de inglês, mas eu não sei muito inglês, então vou pular. O inglês, você acha que ele te limita, como você vê o inglês dentro do *videogame*?
- DS: tudo o que a gente não sabe faz com que a gente seja limitado, **mas essa parte foi uma posição errada minha, porque quando a gente entra em contato com o inglês, a pessoa falando no *videogame*, a gente vai aprendendo, né**, mas acho que foi uma posição errada que eu coloquei na hora, tava nervoso
- RCS: ah, tudo bem, se você não, não é porque eu quero usar somente o inglês, mas justamente porque, de forma geral, quando o jogo é em inglês, ele dificulta o entendimento ou ele facilita o entendimento do inglês, como é essa relação?
- DS: ele dificulta porque eu não tenho um bom nível de inglês. Eu entendo o básico, ir pra esquerda, subir, assim, o básico eu entendo, mas a parte de história, de falar, eles conversando, não entendo muito não, aí limita essa parte (Entrevista Individual 8)

Na sessão de experimentação do jogo, Dasala preferiu ler as imagens em vez dos textos escritos, revelando o que Vidal (2011) diz que, dependendo do gênero do *videogame*, a leitura em texto na tela não é exatamente o primeiro recurso usado por quem joga, mas sim as imagens:

⁵⁸ *Cutscene*, termo cunhado pelo *designer* de jogos Ron Gilbert, se refere a um trecho da narrativa em que a ação do jogador é limitada ou nula. Este tipo de cena é geralmente usada para criar um espaço onde os diálogos entre personagens possam ocorrer e o enredo do jogo possa se desenrolar. Usando exemplos de jogos descritos nesta pesquisa, *The Walking Dead* é composto quase inteiramente por *cutscenes*, através das quais a narrativa se desenrola. Apenas em alguns momentos o jogo pede que o jogador faça uma escolha. Por outro lado, *The Stanley Parable*, por sua abordagem imersiva, prefere dispensar o uso de *cutscenes*, costurando a narrativa juntamente com o gameplay.

O design do jogo pode encorajar ou desencorajar a leitura dos elementos linguísticos. Se a informação necessária para o prosseguimento do jogo for exibida claramente de forma visual, é provável que o gamer não vai lê-la. (VIDAL, 2011, p. 264)

A fala de Vidal faz sentido quando consideramos o *videogame* como uma mídia multimodal, que inclui várias modalidades de leitura, especialmente a visual no caso dos *videogames*. De fato, Gee (2007), ao discutir o conceito de letramento, clama por uma visão de letramento que vá além da materialidade linguística, porque os elementos imagéticos de um texto são tão importantes para a compreensão quanto palavras:

Por que devemos pensar em letramento de forma mais ampla? Primeiramente, *a linguagem [verbal] não é o único sistema de comunicação de importância*. Imagens, símbolos, gráficos, diagramas, artefatos e outros símbolos visuais são significantes, hoje mais do que nunca. Além disso, palavras e imagens são juxtapostas e integradas com muita frequência. [...] De fato, em muitos livros didáticos as imagens não só tomam mais espaço como carregam significados que independem das palavras [escritas] no texto⁵⁹. (GEE, 2007, p. 17, tradução minha, grifo meu)

Esta integração entre imagens e palavras é uma informação importante a se considerar quando nos engajamos na prática de jogar um *videogame*. Muito da materialidade linguística dos *videogames* está presente nas *cutscenes*, partes em que o espectro ludo-narrativo pende bastante para a narrativa. É importante ressaltar que não existe jogo 100% lúdico ou 100% narrativo. Todo jogo faz parte de um mundo irreal, com sua própria narrativa, mesmo que mínima. Mesmo assim, a forma como os games abordam sua materialidade linguística difere de acordo com o gênero: segundo deHaan (*apud* Vidal, 2011) em gêneros que pendem para o lado lúdico do espectro (FPS, *puzzle*), a materialidade linguística é limitada, uma vez que o foco está no conjunto de imagens exibidas em tela. Por exemplo, no jogo *Tetris*, é muito mais urgente saber a posição das peças no cenário do que quantos pontos o jogador tem no momento. Já nos gêneros que pendem para o lado narrativo do espectro (RPGs, *point-and-click adventure*), a materialidade linguística é bastante densa, uma vez que um dos objetivos de jogos desses gêneros é contar uma

⁵⁹ No original: “*Why should we think of literacy more broadly? First, language is not the only important communicational system. Images, symbols, graphs, diagrams, artifacts, and many other visual symbols are significant, more so today than ever. Furthermore, words and images are very often juxtaposed and integrated. [...] In fact, in many modern textbooks images not only take up more space, they carry meanings that are independent of the words in the text.*”

história, com personagens, enredo, etc. Portanto, a leitura de elementos em tela, seja linguística ou visual, é essencial na prática de jogar *videogame*.

Agora, destaco aqui um caso que demonstra como os participantes podem compreender o mesmo jogo de forma diferente, além de como seus níveis de leitura ajudam na decodificação e na compreensão. A aluna Dark Angels, da turma de química, e a aluna Dedalice, da turma de informática, escolheram experimentar o mesmo jogo, *The Walking Dead* para a pesquisa.

Trago abaixo dois excertos das duas alunas, enquanto elas presenciavam o mesmo momento dentro da narrativa de um jogo. Nele, o protagonista está numa casa desocupada, quando uma secretária eletrônica começa a tocar. Ele escuta três mensagens, relacionadas a outra personagem que, mais tarde, ele (e, por extensão, as jogadoras) conheceriam. Transcrevo abaixo o texto das mensagens, que aparecem no jogo de forma falada, com uma voz de mulher de sotaque americano padrão. Houve também legendas escritas em tela:

Message one. Left at 5:43 PM. Hey, Sandra, this is Diana. We're still in Savannah. Ed had a little 'incident' with some crazy guy near the hotel, so we had to get him back to the ER and have it checked out. Anyway, he's not feeling well enough to drive back tonight, so we're staying an extra day. Thanks so much for looking after Clementine, and I promise we'll be back in time before spring break.

Message two. Left at 11:19 PM. Oh my God, finally! I don't know if you've tried to reach us, all the calls are getting dropped. They're not letting us leave and aren't telling us anything about Atlanta. Please, please, just leave the city and take Clementine with you back to Marietta. I've got to get back to the hospital. Please let me know that you're safe.

Message three. Left at 6:51 AM. [desesperada] Clementine, baby, if you can hear this, call the police. That's 9-1-1. We love you... we love you... we love y-⁶⁰

Abaixo, transcrevo a reação de Dark Angels à cena:

DA:... tem um telefone bipando... com três mensagens...

DA: **primeira mensagem, que teve um atraso, o cara passou mal e não vai**

⁶⁰ Tradução minha: “Primeira mensagem. Gravada às 17h43. Oi, Sandra, aqui é a Diana. Ainda estamos em Savannah. Ed teve um pequeno ‘incidente’ com um cara louco aqui no hotel, então tivemos que levá-lo de volta à emergência para ser examinado. De qualquer forma, ele não está com condições de dirigir hoje à noite, então vamos ficar por mais um dia. Muito obrigada por cuidar da Clementine, e prometo que voltamos antes das suas férias de verão.

Segunda mensagem. Gravada às 23h19. Ah meu Deus, finalmente! Não sei se você tentou ligar, todas as chamadas estão caindo. Não estão nos deixando sair, nem dizem o que aconteceu em Atlanta. Por favor, saia da cidade e leve a Clementine com você de volta à Marietta. Tenho que voltar ao hospital. Avise quando estiver a salvo, por favor.

Terceira mensagem. Gravada às 6h51. [desesperada] Clementine, querida, se estiver ouvindo, chame a polícia. O número é 9-1-1. Nós te amamos... nós te amamos... nós te a-”

DA: **poder viajar hoje.. a mãe da garotinha tá ligando preocupada porque não consegue notícias, não consegue sair de onde está,** e disse... o rádio começou a falar... disse que ele precisa ficar quieto... ele tá conversando com ela... perguntando onde estão os pais dela... eles estão numa viagem e deixaram com a babá... (Sessão de Experimentação de Jogos 2)

Dark Angels fazia as interpretações de forma sucessiva, demonstrando um poder de síntese único entre os participantes, resumindo a primeira e a segunda mensagens nos enunciados destacados. Na entrevista que fiz com ela, ao retomar essa cena, Dark Angels revela como fez a leitura de língua inglesa em sua sessão:

DA: Assim, **eu costumava assistir muita coisa legendada,** e eu consigo ler em português bastante rápido, aí consegui trazer isso pro inglês, que eu ia ouvindo e já ia lendo a tradução, **aí quando eu leio em inglês, já fico lendo rápido e vem um pouco da tradução na cabeça, essa palavra quer dizer isso, isso e isso, aí junta a frase, aí já sei o que a frase quer dizer** (Entrevista Individual 2)

Pelo feedback demonstrado por Dark Angels, comparando com o momento em que ela experimentou o jogo, percebo que, apesar de ter ainda uma preocupação em traduzir palavras, a aluna-participante vai além do simples ato de traduzir palavra por palavra. Ela indicou corretamente elementos presentes na narrativa do jogo (“a mãe da garotinha” que estava falando na secretária eletrônica, onde ela estava e qual era a situação). Lembremos que, de acordo com a classificação proposta por Konzack (2000), o texto de *The Walking Dead* se desenrola de forma intransigente, permanece por pouco tempo em tela, sem a oportunidade de releitura. É interessante ver, também, como Dark Angels usa sua habilidade de ler legendas em sua língua materna em combinação com a sintetização de palavras traduzidas em frases (“essa palavra quer dizer isso, isso e isso, aí junta a frase”). O vai-e-vem entre línguas que parece acontecer com Dark Angels lembra o que Vidal (2011) diz, em defesa da tradução como habilidade relevante na aquisição de uma segunda língua:

Longe de defender o retorno do MGT [método gramática-tradução] ou de diluir a centralidade da LA [língua alvo], a tradução quando usada em doses adequadas e significativas tem o potencial de facilitar a aquisição da SL [segunda língua] ao permitir que os aprendizes explorem e comparem os modos de criar significados em ambas as línguas (VIDAL, 2011, p. 156)

A tradução parece ter sido um recurso que pode ser utilizado para auxiliar na compreensão. Dark Angels usou da tradução para “montar a frase”, ou seja, para completar sua compreensão do que estava acontecendo no jogo.

Abaixo, transcrevo o que Dedalice falou quando confrontada com a mesma situação experienciada por Dark Angels. A aluna-participante interpretou, aos poucos, o que estava acontecendo dentro da narrativa do jogo naquele momento, principalmente sobre as mensagens na secretária eletrônica:

- D: tem três mensagens, a mulher tá falando, agradecendo por ter ficado com ela, a segunda eu não entendi muito bem não, entendi mais a terceira, que tá querendo chamar a polícia, tava mais complicada a situação
- RCS: sei
- D: ah! A criança tá em casa, a criança ligou pra mãe, agora tô entendendo... hum...
- RCS: e o que tá falando
- D: a criança tá falando, tá perguntando se a.. ele tá passando pela...
- RCS: é o quê?
- D: **a primeira, a mãe tava ligando pra, acho que pra mulher que ficou com ela, a segunda, acho que não sei, acho que deve ter mandado alguma mensagem, a terceira, acho que a mãe recebeu uma mensagem, tava mandando ela ficar quieta e chamar a polícia**
- D: **ah, viajaram os pais dela, deixaram ela com Sandra... ah!...** (Sessão de Experimentação de Jogos 5)

Em vários momentos da sessão, Dedalice afirmou não “entender direito” o que estava se passando, chegando a dizer que algumas de suas escolhas dentro do jogo eram aleatórias. Na entrevista individual, quando Dedalice assistiu ao vídeo de sua experimentação do *videogame The Walking Dead*, Dedalice refletiu sobre as decisões que fez dentro do jogo, admitindo que nem sempre elas se guiaram por uma leitura plena do que acontecia em tela:

- RCS: pronto, essas escolhas aí, que o personagem vai falar, como você levou esse processo de escolha
- D: na maioria das perguntas, eu acabei perdendo, assim, a lógica do que eu tinha perguntado, muitas vezes foram feitas escolhas aleatórias, às vezes quando eu tinha entendido alguma coisa, um pedaço, eu fiz alguma escolha de consciência, mas acho que a maioria foi aleatória
- RCS: por que isso aconteceu?
- D: **acho que eu, por causa do contato que eu tive com o inglês falado e, ao mesmo tempo, a dificuldade de mexer no joystick e, na mesma hora, a fala, acho que eu fiquei tentando traduzir, em vez de ler e ter uma compreensão melhor, eu acabei me atrapalhando, aí por isso que demorava, e aí eu acabava nem entendendo o que era pra fazer** (Entrevista Individual 5)

Durante o momento da experimentação do *videogame*, Dedalice precisou equilibrar a leitura em tela com a manipulação do avatar dentro do jogo, através do *joystick*. Levando em consideração também o fato de *The Walking Dead*, como dito anteriormente, ter um texto intransigente e sem pausas, é possível ver que Dedalice não conseguiu tomar todas as decisões pedidas a ela com base no que estava escrito em tela. Por este motivo, interpreto que a fala dela parecia estar mais preocupada com sua performance dentro do jogo (“a dificuldade de mexer no *joystick*”) do que com a narrativa a se desenrolar na tela do computador, pelo menos no momento da sessão. Porém, ela conseguiu compreender o que se passava no jogo e cumprir os objetivos propostos por ele. Por outro lado, Dark Angels, a seu modo, também compreendeu o que se passava no jogo, e assim teve um entendimento diferente de Dedalice, o que não impediu o progresso das duas dentro do jogo. Somente quando Dedalice assistiu à sua própria sessão de experimentação de jogos é que ela conseguiu ampliar sua compreensão da narrativa do jogo:

- RCS: e essa parte das mensagens, da secretária... só queria apontar uma coisa, como você deve ter ouvido, você ouviu você mesma explicando pra mim o que tava se passando naquelas mensagens na secretária... qual foi o processo que você usou pra fazer esse resumo?
- D: a leitura das frases que tem em inglês, que eu tinha um conhecimento assim, e até ouvindo mesmo. Agora, olhando de novo, eu até consegui identificar a segunda, que eu disse que não tinha conseguido identificar, era até mensagem simples, eu acho que eu não tinha o conhecimento da série, aí eu acho que devo ter tido dificuldade, aí acabou juntando tudo, série, não tinha conhecimento do jogo também, acabei tendo dificuldade em alguns momentos, mas as frases até que eram de fácil compreensão, olhando agora olhando agora, uma segunda vez, você percebe, essa segunda mensagem era o que, mesmo?
- RCS: olhando agora, uma segunda vez, você percebe, essa segunda mensagem era o que, mesmo?
- D: que ela tinha descoberto que tinha acontecido a epidemia, que tinha começado, ela até mandou a menina [Clementine, personagem secundária da história do jogo] ficar em segurança, ela ia pro hospital (Entrevista Individual 5)

Interpreto a partir do excerto que Dedalice se vê em dois momentos: antes e depois de ter contato com o jogo. Ela alegou que precisaria ter o “conhecimento da série” para o entendimento pleno do *videogame*. Apesar de entender que uma contextualização maior ajudaria na leitura (e, de fato, ajudou Dedalice), o que realmente enxergo na fala da aluna-participante é que ela apenas precisava de uma leitura mais atenta, o que aconteceu na entrevista individual. Durante a experimentação, ela precisou equilibrar seu desempenho como jogadora e como leitora em língua inglesa. Na entrevista individual, ela apenas precisou ler em tela, o que mostra que a aluna-participante demonstra ter conhecimento linguístico,

Não posso negar que as conclusões que cheguei ao interpretar as falas de Dedalice me preocuparam bastante. Afinal, se é possível obter sucesso num jogo usando força bruta, seria desejável, ou até necessário, realizar as leituras da materialidade linguística presente no jogo? Porém, ao refletir sobre a questão, lembrei que os *videogames* são uma fonte de *input*, tanto linguístico como visual, bastante rica. Então, qual poderia ser o papel do *videogame* dentro da aprendizagem de uma língua estrangeira? Seria apenas um depósito de palavras? Ao lançar a pergunta para os participantes da pesquisa, encontrei uma metáfora bastante afortunada: a da mineração. Observe a fala do aluno PedrexKiller, da turma de informática:

- PK: a gente aprendendo mesmo em inglês, **é como se os jogos fossem uma mineração onde a gente obteria o minério do inglês, e nas aulas de inglês a gente refinasse isso**, por exemplo, quando eu era pequeno eu jogava vários jogos, um deles era Tibia, e aprendi que “espada”, fazendo associação de imagem com os nomes, no caso, não tinha áudio, era só escrita, eu assimilei “espada” com “sword” [pronunciado \su'òrdi\], aí fiquei minha infância, depois que fiz um curso, aprendi que “sword”, é um minério, que eu tô dizendo que eu aprendi, que aquilo é uma “sword”, mas na verdade não se pronuncia \su'òrdi\, se pronuncia \'sòrd\
- RCS: [inaudível] na verdade, não foi nem na hora, quando eu ouvi um texto em inglês, [que tinha a palavra] “\ 'sòrd\, [me perguntei] o que é isso? [quando vi uma imagem de uma espada, fiz a relação com a palavra escrita] Ah, “sword”, ok”
- PK: pois é, a gente acaba aprendendo dessa forma (Entrevista Final com alunos de Informática)

Ao ouvir a explicação de PedrexKiller sobre a internalização da palavra *sword*, fiquei fascinado e não resisti a relatar um exemplo meu para os alunos-participantes, porque, naquele momento, lembrei de minha própria aprendizagem da língua inglesa, na qual também tive contato como léxico em forma escrita antes de aprender sua pronúncia. O *videogame* não foi um substituto da sala de aula, mas uma importante complementação, algo que estava presente no “mundo real” e com o qual não só tinha contato, mas também afinidade. Quando lhe pedi para explicar mais seu entendimento da prática de jogar *videogame* como uma “mineração”, PedrexKiller aprofundou sua comparação, com uma visão da língua como recurso a ser retirado e tratado:

- RCS: é, bastante interessante, ok... tomando essa analogia de minérios, como seria a... eu tô pensando no termo em inglês do Minecraft, o “pickaxe” (risos)
- PK: picareta
- RCS: o que seria essa “picareta”? como a gente mineraria esse inglês?

PK: a ação de minerar seria jogar, já fazendo a analogia para a picareta, seria a gente, a pessoa com a picareta, porque a gente retiraria o minério, a ação de minerar seria jogar, e o minério seria o conhecimento básico (Entrevista Final com alunos de Informática)

Pelo que interpreto da fala de PedrexKiller, o conhecimento que está no mundo seria equivalente a um minério, que seria retirado pelo aprendiz e “refinado” na escola. Vejo também que a metáfora da mineração reitera o que foi dito anteriormente sobre repetições, uma vez que elas deixam de ser o fim da aprendizagem e passam a ser o meio, ou seja, o ato repetitivo de “minerar” palavras e regras acontece dentro do ambiente simulado e de risco baixo do jogo. Percebo aí o que Gee (2007) chama de Princípio Incremental (*Incremental Principle*), isto é, o conhecimento dentro de um jogo é construído pedaço a pedaço, das formas mais simples às mais complexas, sem sair de um contexto maior dentro do qual o jogo está inserido. Uma jogadora pode se imergir no jogo e aprender seus detalhes pouco a pouco, sem maiores consequências caso ela se engane:

As situações de aprendizagem são ordenadas nos estágios iniciais, de forma que as ocasiões primárias levam a generalizações que serão frutíferas nas ocasiões futuras. Quando os aprendizes encaram desafios mais complexos depois, o espaço de hipotetização (o número e o tipo de inferências que o aprendiz poderá fazer) é limitado pelos tipos de padrões ou generalizações corretas que o aprendiz já encontrou⁶¹. (GEE, 2007, p. 141, tradução minha)

A explicação de Gee (2007) parece favorecer a mesma abordagem estrutural presente nas salas de aula tradicionais. Afinal, elas seguem o mesmo padrão de conhecimento a “conta-gotas”. Porém, Gee (2007) rebate esta posição dizendo que a diferença está na forma como este conhecimento é disponibilizado ao aprendiz. Geralmente, numa sala de aula tradicional as informações são ditas de forma direta, mas esta abordagem é geralmente rechaçada em favor de uma imersão. Gee argumenta que ambas as abordagens são necessárias ao bom aprendizado, e que os *videogames* recusam a dicotomia de informação *versus* imersão ao fornecer informação direta apenas sob demanda (*on-demand*) e no tempo certo (*just-in-time*), ou seja, apenas quando ela é necessária e bem entendida dentro do contexto e da prática de jogar videogame. Mesmo assim, instruções diretas são usadas, embora em proporções menores. Portanto, entendo que o

⁶¹ No original: “*Learning situations are ordered in the early stages so that earlier cases lead to generalization that are fruitful for later cases. When learners face more complex cases later, the hypothesis space (the number and type of guesses the learner can make) is constrained (guided) by the sorts of fruitful patterns or generalizations the learner has found earlier.*”

Princípio Incremental pode ser aplicado deixando o aluno inserido num contexto válido e pertinente para si, dentro do qual ele pode fazer interações sem medo de errar.

Como demonstrado na interpretação dos excertos de Dark Angels e Dedalice, ler a materialidade linguística ajuda imensamente na compreensão de um *videogame* que necessite da leitura em tela para compreensão. Como diz Steinkuehler (2011), sobre o nível de leitura de garotos adolescentes:

De fato, os *videogames* parecem ser, cada vez mais, uma *solução*, em vez de causa, do problema de garotos adolescentes com a leitura. A leitura é um componente importante (apesar de dissimulado) de participação na cultura dos games. Portanto, **os *videogames* e o texto impresso não estão competindo um contra o outro**, mas representam dois componentes, complementares e vitais, dentro da ecologia de mídia da juventude contemporânea⁶². (STEINKUEHLER, 2011, p. 4, tradução minha, grifo em itálico da autora, grifo em negrito meu)

Destaco, na fala de Steinkuehler, a relação entre leitura de textos “impressos” e a leitura nos *videogames* que, segundo a autora, se complementam em vez de competir uma com a outra. A autora me faz lembrar que a compreensão de um *videogame* não necessariamente precisa começar e terminar na prática de jogar. Em vários momentos da pesquisa, ao observar que alunos-participantes que se interessaram por um determinado jogo procuraram mais informações sobre ele, ou mesmo que guiaram suas escolhas no momento da pesquisa a partir de informações anciliares. Buscaram o que Consalvo (2007) chama de *paratextos*, ou seja, textos produzidos *sobre videogames*, tais como artigos de revistas ou de sites da internet, vídeos, *walkthroughs*⁶³, e qualquer outra produção que esteja relacionada a um *videogame*, mas não fazia parte de seu código.

Por exemplo, após a sessão comunal da turma de química, na qual o jogo *The Stanley Parable* foi experimentado, vários alunos-participantes procuraram vídeos relacionados ao jogo na internet. Interpreto a atitude deles como um interesse maior por parte dos alunos-participantes pelos elementos presentes no jogo, o que ativa a aprendizagem tangencial proposta por Portnow

⁶² No original: “Indeed, videogames increasingly appear to be a solution to—rather than a cause of—the problem of adolescent boys and reading. Reading is an important (albeit often hidden) component of participation in videogame culture. Thus, videogames and print text are not in competition with one another but instead represent two vital, complementary components within the media ecology of today’s youth.”

⁶³ *Walkthroughs* são guias que revelam os caminhos necessários para obter êxito no jogo, ou estratégias que ajudem os jogadores a terem um desempenho melhor. Muitos jogadores preferem não usá-los, ou apenas quando não conseguem encontrar a solução por conta própria.

(2008). Outra forma que os alunos-participantes usaram para se aprofundar no contexto do jogo que experimentaram é o que o teórico Henry Jenkins (*apud* Vidal, 2011) chama de *navegação transmídia*. O teórico afirma que a narrativa não precisa ficar restrita a apenas um meio. Pode-se usar diferentes mídias para desenvolver uma história ou conjunto de histórias. Em outras palavras, os aprendizes podem fazer uso de diferentes mídias (um livro, por exemplo) para reforçar sua compreensão do *videogame*. Por exemplo, experimentar o jogo *The Walking Dead* fez com que Dedalice tivesse a curiosidade de assistir à série de televisão na qual o jogo foi baseado. Em entrevista particular, ela afirmou que, após expandir a sua compreensão do jogo que ela experimentou seria melhor caso ela voltasse a jogá-lo:

D: depois do jogo eu me interessei em assistir, aí eu terminei as temporadas de *The Walking Dead*, aí eu entendo melhor o ambiente, acho que se eu jogasse de novo eu faria tudo mais, algumas escolhas mais bem melhores (Entrevista Individual 6)

Ou seja, conhecer mais sobre a narrativa fornecida pela série, nas diferentes mídias, lhe ajudaria a tomar decisões mais informadas dentro do jogo. Acredito que a interação entre mídias pode ser ajudar bastante na aprendizagem da língua inglesa, como dizem Leffa *et al* (2012):

A ideia é de que o cruzamento das mídias pode propiciar um ambiente mais estimulante e autêntico para a aprendizagem da língua, que é usada não como um fim em si mesma, mas como instrumento de lazer que acaba resultando em sua aquisição de modo incidental pelo aluno. (LEFFA *et al*, 2012, p. 225)

3.2 Histórias de Aprendizagem do Pesquisador

Passo aqui a relatar minhas experiências e aprendizados como pesquisador. A Pesquisa Narrativa não só reconhece a inserção do autor-pesquisador e de suas sensações dentro do texto da pesquisa, como também a incentiva. Como dizem Clandinin & Connelly (2000):

Quando pesquisadores narrativos estão em campo, eles nunca estão lá como gravadores das experiências dos outros. Eles, também, estão tendo uma experiência, a experiência da pesquisa que implica na experiência que eles escolheram investigar⁶⁴. (CLANDININ & CONNELLY, 2000, p. 81, tradução minha)

⁶⁴ No original: “When narrative inquirers are in the field, they are never there as disembodied recorders of someone else’s experience. They too are having an experience, the experience of the inquiry that entails the experience they set out to explore.”

Escrevo aqui histórias de meu próprio desenvolvimento, não somente como pesquisador mas como aluno de um programa de pós-graduação. A primeira história diz respeito à procura de parceiros para a realização da pesquisa, e a segunda relata os desafios que presenciei por ser, ao mesmo tempo, pesquisador e entusiasta do objeto de minha pesquisa.

3.2.1 À Procura de Parceiros

Minha primeira tentativa de executar a pesquisa, antes de me firmar no IFAL, aconteceu em uma escola estadual perto de minha casa. Fui indicado pelo meu orientador à escola através de uma professora que lá ensinava. Cheguei a passar um questionário de sondagem semelhante àquele encontrado no Apêndice I da dissertação. Algo que me chamou bastante a atenção foi que, apesar de ser uma escola de periferia, os resultados prévios indicavam que os alunos-participantes tinham conhecimento de vários games, desde jogos gratuitos para celulares até jogos para consoles, que não são exatamente baratos. Assim, fico ciente de que os *videogames* estão cada vez mais presentes no mundo contemporâneo, mesmo nas camadas sociais menos favorecidas. Infelizmente, não conduzi a pesquisa na referida escola, porque a estrutura que ela oferecia, especialmente no que tange os aparatos tecnológicos, não seria suficiente para a sua execução.

Após verificar a dificuldade de execução, segui o conselho de uma colega de classe e contatei o Instituto Federal de Educação Tecnológica de Alagoas (IFAL), que, através de sua coordenação, aceitou ser o novo lócus de minha pesquisa, autorizando-me a coletar dados em duas turmas. À medida que fui desenvolvendo-a, mantive várias conversas com as professoras, sendo uma delas, inclusive, minha colega no programa de pós-graduação para o qual a minha pesquisa está vinculada. Foi ela quem me aconselhou a conduzir meu trabalho naquela instituição, por contar com uma estrutura melhor. Ela me ajudou em vários momentos da pesquisa, dando suporte quando necessário e deixando que seus alunos-participantes pudessem participar das atividades que propus, desde as entrevistas até as sessões de experimentação de jogos.

Todas as interações me ajudaram a amadurecer, não apenas como pesquisador, mas também como ser humano. As experiências e as lições que aprendi, tanto no desenvolvimento da

pesquisa quanto na minha estada como aluno de programa de pós-graduação, ficarão comigo para sempre.

3.2.2 Entre Ser Professor, Ser Pesquisador e Ser *Gamer*: Desenvolvimento do Pesquisador

Enquanto desenvolvia minha pesquisa, percebi que me encontro numa situação peculiar. Ao contrário de outros autores –professores e/ou pesquisadores – que lançaram um olhar curioso ao *videogame*, eu trilhei o caminho oposto: tornando-me professor e pesquisador, sendo, antes de tudo, um *gamer*. Na minha visão, a união destas três facetas da minha identidade real seria o diferencial que me permitiria enxergar o *videogame* para além da simples compreensão de nova tecnologia a ser investigada no meio acadêmico, uma vez que os *videogames* fizeram parte da minha vida e, ousou dizer, com efeito, de minha aprendizagem da língua inglesa. Ao ler os diferentes autores para a pesquisa, eu consegui entender, de uma forma quase instintiva, detalhes sobre o funcionamento dos *videogames*, seus diferentes gêneros e assuntos que, para outras pessoas, precisariam ser minuciosamente explicados.

Tive uma sensação, que agora admito ser um tanto arrogante, de que não teria problemas em explicitar conceitos de *videogames* para quem quisesse ler este estudo. O problema é que, ao elaborar uma dissertação de mestrado, tomei consciência de que ela consiste justamente em explicar um fenômeno da forma mais clara possível. De repente, tudo aquilo que me era tão comum, tão corriqueiro, tornou-se difícil de converter para o texto deste estudo. Parte do problema vem do mesmo fenômeno que Gee (2010) apontou ao dizer que explicar as regras de um jogo não tem os mesmos efeitos do que jogá-lo. Porém, outra parte vem de minha inexperiência como pesquisador. Preferia me entreter com os jogos que embalaram minha infância e adolescência a ter que interpretá-los sob a ótica dos teóricos que li. Zagal (2010), que também se identifica como professor, pesquisador e *gamer*, admite lidar com o mesmo problema em suas aulas de *design* de jogos, com estudantes na faixa dos 20 a 30 anos de idade:

Em muitas formas, [o fato de alguém] ser jogador experiente de *videogames* interfere em sua habilidade de recuar de sua posição de “*gamers*” ou “*fãs*” e pensar de forma crítica e analítica sobre os jogos que eles estão estudando ou desenvolvendo⁶⁵. (ZAGAL, 2010, p. 48, tradução minha)

⁶⁵ No original: “*In many ways, being expert videogame players interferes with their abilities to step back from their role as “gamers” or “fans” and reason critically and analytically about the games they are studying or designing.*”

A preocupação de Zagal é bastante compreensível, uma vez que ele também lamenta que muitos estudantes julgam certos gêneros inferiores a outros, ou mesmo nutrem e alimentam discriminações quanto a quais suportes eletrônicos para os *videogames* seriam os melhores (console X vs console Y, console vs PC). Para ele,

Apesar de estudantes [de *design* de jogos] terem mais de dez anos de experiência jogando *videogames*, esta experiência pode ser limitadora no que toca a diversidade. É normal estudantes terem um entendimento especializado em um gênero, como FPS, mas desconhecer totalmente, em termos de experiência, outros gêneros, como *puzzle* ou esportes⁶⁶ (ZAGAL, 2010, p. 49, tradução minha).

Confesso que, ao ler a posição de Zagal, minha primeira reação foi questioná-la. Por que eu teria dificuldades em interpretar algo que fez parte de minha vida há tempos? Mas, naquele momento, pareci esquecer que uma das características do professor-pesquisador é poder dar um passo para trás e analisar a si mesmo e a sua prática, sem amarras. De fato, Clandinin & Connelly (2000) alertaram que tal problema pode acontecer dentro da pesquisa narrativa:

Inevitavelmente, pesquisadores narrativos experimentam esta tensão, porque a pesquisa narrativa é relacional. Eles devem ser totalmente envolvidos, devem se “apaixonar” por seus participantes, mas também precisam recuar e observar suas próprias histórias na pesquisa, as histórias dos participantes, além de toda a paisagem que os cerca⁶⁷. (CLANDININ & CONNELLY, 2000, p. 81, tradução minha)

Impulsionado pelas direções fornecidas por meu orientador de pesquisa, reli os dados e acabei percebendo vários momentos em que acabei interferindo de forma acidental nos dados, seja pelo meu envolvimento direto com os participantes, pelo meu *know-kow* sobre *videogames*, ou pela minha falta de experiência como pesquisador.

Na primeira sessão de experimentação de jogos, com KillWarrior10, fiquei tão ansioso em adquirir dados relacionados à aprendizagem do aluno que me esqueci de ativar as legendas em tela, algo que me foi chamado à atenção apenas depois do aluno já ter experimentado o jogo

⁶⁶ No original: “While students often have over ten years of experience playing videogames, that experience can be limited in diversity. It is typical for students to have a specialized understanding of a particular game genre, like first-person shooters, but be completely ignorant, in terms of experience, of other genres like puzzle or sports games.”

⁶⁷ No original: “Inevitably, narrative inquirers experience this tension, for narrative inquiry is relational. They must become fully involved, must “fall in love” with their participants, yet they must also step back and see their own stories in the inquiry, the stories of the participants, as well as the larger landscape on which they all live.”

por algum tempo. Após um trecho do jogo *Tomb Raider* onde houve uma *cutscene* prolongada na narrativa do jogo, pedi para KillWarrior10 externar seus pensamentos. Na sua fala, ele revelou meu engano:

- RCS: você consegue me dizer exatamente o que era ou ainda tá muito
 KW10: bem breve
 RCS: ah, você ainda não pegou-
 KW10: quando eu jogo, eu geralmente coloco a legenda em inglês
 RCS: **ah, legenda! É, acho que por isso eu... você joga com legenda, né,**
 KW10: legenda em inglês, aí quando os jogos não tem em português, eu boto uma
 legenda em inglês, aí porque, eu tenho dificuldade na pronúncia do inglês,
 mas no inglês eu consigo entender algumas coisas, entendeu, inglês escrito
 (Sessão de Experimentação de Jogos 1)

A confissão de KillWarrior10 de não poder acompanhar a parte linguística escrita do jogo por causa de um engano meu mostrou minha inabilidade inicial com o instrumento de coleta da sessão de experimentação de jogos. Outro erro que cometi na sessão, que infelizmente não posso reproduzir aqui, foi não reduzir o volume do *videogame*. Em alguns momentos, o áudio do jogo, como barulhos incidentais do cenário ou a fala das personagens, cobria a fala de KillWarrior10. Como também havia gravado os comentários dos alunos-participantes em um gravador de bolso, pude fazer a transcrição a partir dele. Consegui localizar o erro ainda na fase de coleta e, desde então, não cometi os mesmos erros técnicos relacionados à gravação.

Ainda relacionado à sessão com KillWarrior, destaco a minha fala: “você consegue me dizer exatamente o que era ou ainda tá muito”. Ao rever as sessões de experimentação, percebi que minha intromissão foi frequente. A técnica *think aloud* postula que a interferência do pesquisador deve ser mínima. Nas palavras de van Soremen *et al* (1994): “Não faça instruções muito longas. Quanto mais você falar, mais os sujeitos farão interpretações sobre o que eles pensam que você quer deles⁶⁸” (VAN SOREMEN et al, 1994, p. 43, tradução minha). Porém, os *videogames* demandam a atenção do jogador de uma forma tão eficaz que, em vários momentos, os participantes ficaram absortos no mundo do jogo, esquecendo-se de comentar. Ansioso por resultados e comentários dos alunos-participantes, interpelei várias vezes para que eles falassem algo, o que deve ter atrapalhado o raciocínio deles. Em retrospecto, penso que pedi demais dos alunos-participantes quando os pedi para observar o mundo do jogo, fazer uma leitura em língua

⁶⁸ No original: “Do not make the instruction too long. The more you say, the more subjects will make up their own interpretations about what it is you want from them.”

estrangeira, traduzi-la, e reportá-la a mim, em um espaço curtíssimo de tempo. Também posso ver minha influência acidental sobre os alunos-participantes na fala de Dasala:

RCS: O inglês, você acha que ele te limita, como você vê o inglês dentro do *videogame*?

DS: tudo o que a gente não sabe faz com que a gente seja limitado, mas essa parte foi uma posição errada minha, porque quando a gente entra em contato com o inglês, a pessoa falando no *videogame*, a gente vai aprendendo, né, mas **acho que foi uma posição errada que eu coloquei na hora, tava nervoso** (Entrevista Individual 8)

Na sua sessão de experimentação de jogos, Dasala deliberadamente escolheu não prestar atenção à materialidade linguística, preferindo se focar no *gameplay*. Minha pergunta sobre a importância do inglês dentro do *videogame* pode ter feito Dasala se lembrar da escolha de ignorar a parte de língua inglesa, e me assegurar de que sua posição estava “errada”, quando de fato, ele apenas escolheu a forma de leitura que mais lhe agradava naquele momento.

O aviso de Van Soremen *et al* (1994) sobre a manipulação acidental do pesquisador não foi encontrada apenas nas sessões de experimentação de jogos. Nas entrevistas, também acabei revelando minhas crenças sem perceber:

RCS: respira fundo e volta.. o ponto que eu tô querendo chegar, acho que tô rodando demais, é a questão da falha no game, a falha no contexto escolar, é muita decepção, nota, não sei o quê, no jogo não, não é o fim do mundo, quando você falha dentro do jogo (Entrevista Final com Turma de Química)

Novamente, acredito que meu envolvimento excessivo com a pesquisa e os alunos-participantes acabou criando um viés de confirmação no que diz respeito às questões que coloquei. Estava ansioso por respostas, mas enxerguei muito tarde que eu já as havia dado.

Por último, em relação às sessões de experimentação de jogos, não me dei conta do tempo limitadíssimo que os alunos-participantes tinham para interagir com o jogo. Anteriormente, enquanto discutia o papel que o linguístico cumpre nos *videogames*, relatei que os alunos-participantes de informática Dasala e PedrexKiller afirmaram prestar atenção mais nas imagens dos *videogames* que experimentaram no que no texto escrito em tela. Quando lhe perguntei sobre o episódio, PedrexKiller forneceu uma resposta que, para mim, foi surpreendente:

- RCS: [...] vamos falar sobre essas estratégias de jogar, semana passada eu retornei com vocês, já tinha retornado antes com algumas coisas que vocês falaram nos jogos, e eu percebi que, na outra turma, o foco era mais história, era mais contexto, o foco de vocês parece ser jogabilidade, parece, um comentário seu, PedrexKiller, “eu não tô ligando muito pra história, eu quero mais a ação” quando você jogou Skyrim, o que é interessante, porque Skyrim é um jogo de RPG, que preza história, mas você tava interessado na ação, você poderia me explicar um pouco melhor?
- PK: **como a gente tinha pouco tempo, a gente tava só experimentando o jogo novo, queria ver o que aquele jogo tinha de mais, o que tinha pra me agradar, o que no caso é a ação e tudo o mais**, aí fiquei querendo a parte de ação naquele momento, porque tinha pouco tempo para poder experimentar o jogo, **mas aí depois eu baixei o jogo em casa, consegui colocar no computador e comecei a jogar, e aí sim, foi detalhado**, prestando atenção a todos os detalhes, a história, todos os itens que apareciam pra coletar o que mas caía do loot do inimigo, aí foi mais detalhado, mas naquele momento que, como posso dizer, fiquei surpreso em ver um jogo novo, eu queria mais, procurando aqueles fatores que me fizesse mesmo gostar do jogo, eu gosto muito de ação, por isso que eu tava procurando mais ação naquele momento (Entrevista Final com turma de Informática)

Aqui, percebo que os objetivos do aluno divergiram dos meus. Enquanto eu esperava respostas que me permitissem ver como PedrexKiller lidava com a língua inglesa, ele, por sua vez, focou-se na parte imagética e lúdica ou, nas palavras dele, “a ação”. PedrexKiller se interessou bastante pelo jogo, que ele então adquiriu por conta própria e pôde se aprofundar mais em outros detalhes, incluindo o linguístico (“mas aí depois eu baixei o jogo em casa, consegui colocar no computador e comecei a jogar, e aí sim, foi detalhado, prestando atenção a todos os detalhes, a história”). É especialmente humilhante admitir este erro porque, como *gamer*, sei muito bem que *videogames* como *The Elder Scrolls V: Skyrim* levam um bom tempo para serem bem aproveitados pelos jogadores. É comum que, neste *videogame* em específico, os jogadores gastem dezenas ou centenas de horas jogando-o. Mesmo assim, acabei limitando o tempo por aluno para experimentar os jogos. Talvez, em uma pesquisa futura, eu possa direcionar meu foco a um número reduzido de alunos-participantes e uma duração de experimentação maior, por exemplo. Outra alternativa está no uso de jogos *online*, que não necessitam da presença física do pesquisador nem dos participantes em um lugar específico e num horário único, como aconteceu nesta pesquisa. Outra sugestão seria estabelecer os mesmos jogos a todos, como fizeram De Paula (2011) e Soares (2012) em seus trabalhos. Esta sugestão é especialmente útil para a análise e interpretação de jogos educacionais, uma vez que, ao contrário de jogos comerciais, eles

podem ser especificamente voltados a uma habilidade ou área do conhecimento, cujo desempenho pode ser analisado mais profundamente.

Apesar de todos os deslizes cometidos, não me arrependo do caminho que trilhei, e das contribuições acadêmicas que trilhar este caminho ainda não explorado permitiram. Traduzir experiências em palavras é um dos preceitos da pesquisa qualitativa em geral, e da pesquisa narrativa em particular. Daí poder afirmar convictamente que a pesquisa me concedeu uma oportunidade única de discorrer sobre uma atividade que pratico desde a infância, lançando um novo olhar sobre ela. Talvez minha falta de experiência acadêmica ou, como os estudantes de Zagal, meu status como *gamer* me fez enxergar o fenômeno de forma enviesada, diferente de outros pesquisadores, para os quais a prática de jogar *videogame* seja mais uma curiosidade observada em jovens do que um ato rotineiro em suas vidas. Não é minha intenção, com a afirmação, desmerecer o trabalho destas pessoas, nem dizer que elas entendem os *videogames* “menos” do que seus entusiastas. Apenas considerarei que minha perspectiva de professor, pesquisador e *gamer* permitem que novos horizontes sejam deslumbrados para as três áreas. Ainda acredito que as três identidades podem coalescer e produzir trabalhos sob esta perspectiva, mas tiro daqui a lição de que a identidade *gamer* não deve suplantar as outras duas.

As lições aprendidas pelos erros cometidos são uma parte de qualquer aprendizagem, e na pesquisa acadêmica não é diferente. Refletindo sobre minha trajetória no programa de pós-graduação de letras, percebi que cometi um engano bastante comum entre pesquisadores iniciantes: a pretensão de que meu trabalho mudaria o mundo. No fim das contas, consegui apenas mudar a mim mesmo.

Reverendo as subseções, refleti sobre o que cada *videogame* me revelou sobre os alunos-participantes, como eles liam e aprendiam. Em *Tomb Raider*, vi que a leitura de um *videogame* pode ser feita apenas com elementos visuais, mas a falta de legendas pode prejudicar tal leitura para um aprendiz. Em *The Walking Dead*, vi que duas pessoas podem ler o jogo de formas diferentes, e como uma jogadora pode se identificar com o jogo. Em *The Stanley Parable*, vi que a experimentação é uma parte importante da aprendizagem, tanto de jogos como de línguas. Em *Counter-Strike Source*, vi que nem todo jogo pede uma leitura linguística. Em *The Elder Scrolls V: Skyrim*, vi que mesmo em jogos que pedem uma leitura linguística, um jogador pode escolher ignorá-la. Em *The Prince of Persia: The Sands of Time*, vi que, mesmo se alguém escolher

ignorar a parte linguística, a leitura ainda é possível. E, de todas as interpretações, aprendi que a leitura por parte dos outros pode ocorrer de formas diferentes da minha, e nem sempre da forma que espero.

para superá-los. Vejo a frase como uma metáfora das considerações sobre a pesquisa que farei a seguir, assim como o pensamento científico de uma forma geral. Ela nos lembra que, apesar da dissertação chegar ao seu fim, o assunto está longe de estar encerrado. A dissertação não marca o início nem o fim das pesquisas de aprendizagem com *videogames*, mas apenas uma pequena contribuição à área de conhecimento na qual escolhi me inserir, a Linguística Aplicada. A dissertação foi inspirada, em parte, por outras duas, de De Paula (2011) e Magnani (2008). O fim das dissertações, ou seja, sua publicação, causou o início da que escrevo. Espero, assim, que o trabalho que escrevo seja o início de outros, tanto meus quanto de outros (novos) pesquisadores, mantendo vivo o ciclo do conhecimento científico.

Retomo aqui minhas perguntas de pesquisa, respondendo-as de acordo com o que foi mostrado durante o trabalho:

Quais são as implicações da prática de jogar *videogame* para o processo de aprendizagem de língua inglesa?

Através do ciclo de desafio e maestria de habilidades dos alunos-participantes jogadores, enxergo a prática de jogar *videogame* como uma oportunidade para um contato direto com a língua inglesa. Porém, as contribuições que percebo vão além do aprendizado de uma língua estrangeira, o que não impede que tal aprendizado aconteça na interação do aprendiz com os *videogames*.

A aprendizagem pode ocorrer de forma situada ou tangencial. Na forma situada, os alunos-participantes, através da prática de jogar *videogame*, tiveram contato com um texto autêntico e formaram sentido do que viam, baseados em seus conhecimentos de mundo. Na forma tangencial, os alunos-participantes alegaram recuperar elementos linguísticos, como o vocabulário pertinente ao jogo, construções verbais e pronúncia, através da prática de jogar *videogame*, no qual os aprendizes podem ter acesso controlado às formas escrita e falada da língua inglesa, através de legendas, menus do jogo, e falas de personagens na narrativa. Através do *feedback* imediato fornecido pelo jogo, além da repetição de palavras comuns, o aprendiz pode praticar no ambiente do *videogame*, com riscos reduzidos, sua fluência da língua estrangeira, tanto consigo mesmo, quanto com outras pessoas.

Quais são os recursos, as ferramentas, as estratégias de aprendizagem de língua inglesa que os alunos-participantes usaram durante a prática de jogar *videogame*?

Os alunos-participantes de minha pesquisa usaram várias estratégias para a leitura e o

entendimento dos jogos que experimentaram, várias delas relatadas por Gee (2007), como os Princípios da Amostra Concentrada, do Aprendizado Constante e do Princípio Incremental. Eles estão relacionados à prática de jogar *videogame* como uma atividade aprendida na e pela prática, de forma situada.

As estratégias usadas pelos participantes foram várias. Eles identificaram gêneros de *videogames* através de elementos semelhantes presentes em outros jogos, formularam hipóteses sobre o mundo do jogo e o que pode ocorrer dentro dele, se engajaram com as diferentes identidades que emanaram da prática de jogar *videogame* e usam signos de vários tipos para compor a significação do jogo, de seu mundo e de suas ações dentro dele.

Sobre a identificação de gêneros nos *videogames*, os alunos-participantes fizeram previsões a partir das convenções de gênero, uma estratégia importante para a compreensão do *videogame*. Outro aspecto importante está relacionado aos estereótipos relacionados à presença feminina em *videogames*, um problema que demanda a atenção da indústria de *videogames*.

Sobre a identidade nos *videogames*, ela acontece através da interação entre as identidades reais dos jogadores-aprendizes, a identidade virtual fornecida pelo jogo, e na projeção da real sobre a virtual. Os jogadores têm consciência de que as ações do jogo, por mais violentas que sejam, não afetam o mundo real, uma vez que o *videogame* é uma tecnologia, afetada por fatores do mundo real como qualquer outra.

Sobre a experimentação nos *videogames*, ela representa a forma como alunos-participantes interagem com a mídia, levantando e confirmando hipóteses sobre elementos do mundo do jogo. Destaco também o papel da repetição, tanto na prática de jogar *videogames* quanto na aprendizagem de língua inglesa, que pode ser entendida não mais como um exercício redundante e sem sentido, mas como parte da internalização de elementos da língua em contextos situados.

Sobre o papel da materialidade linguística nos *videogames*, descobri que as palavras em tela representam uma parte, embora bastante importante, da compreensão plena do jogo por parte dos aprendizes. A leitura acontece de forma não-linear, dentro de um processo que combina leitura do texto em tela, a manipulação do avatar em tela, e a compreensão do texto do *videogame*. Também descobri que os alunos-participantes fizeram uso da tradução para complementar o significado, num vai-e-vem entre a língua materna e a estrangeira.

Quanto a recursos e ferramentas, eles não se limitam aos próprios *videogames*. Os

jogadores-aprendizes puderam buscar informações em outros meios, através dos paratextos (CONSALVO, 2007) como sites e revistas especializados, vídeos online, entre outros. Quando disponível, os aprendizes podem também se aprofundar na narrativa em várias mídias além do *videogame*, proposta pelo que Jenkins (*apud* VIDAL, 2011) chama de narrativa transmídia. Porém, o caminho reverso também acontece, ou seja, os jogadores-aprendizes podem trazer suas experiências de mundo para a sua prática de jogar, formando assim um ciclo de interações dentro do qual a aprendizagem pode aflorar.

As implicações pedagógicas do trabalho estão relacionadas com o uso do *videogame* pelas escolas. O que difere o jogo de outras atividades sociais é o fato de que ele é livre e voluntário, sob pena de não se caracterizar mais como jogo. Minha preocupação é a mesma da de De Paula (2011) quando ele diz:

Pode-se dizer sem grandes preocupações que o mais atrativo nos *games* é a diversão que proporcionam. Tornando-se mais uma obrigação escolar eles poderiam perder esse elemento da diversão e, sendo assim, sua principal característica (DE PAULA, 2011, p. 126).

Entendo, a partir da fala de De Paula, que é preciso chegar a um equilíbrio entre o que um *videogame* em sala de aula pode contribuir. Torná-lo uma obrigação, uma ordem para “se divertir” é tão contraproducente quanto torná-lo uma distração, sem objetivos ou propósitos. Porém, eu, como De Paula e outros que se debruçaram sobre os *videogames*, estou esperançoso que a mídia *videogame*, junto com outras TICs, consiga estreitar o abismo entre a sala de aula tradicional e os nativos digitais que as populam.

Durante a elaboração do trabalho, especialmente após a autocrítica que faço na seção de interpretação, pensei no que faria de diferente caso tivesse uma nova oportunidade de pesquisar a aprendizagem de língua inglesa através dos *videogames*. Passo a descrever sugestões de estudo e pesquisa para o futuro, tanto para mim quanto para futuros pesquisadores que desejem embrenhar-se no mundo da pesquisa de e com *videogames*.

Apesar de todos os problemas que ocorreram durante a coleta de dados da pesquisa, ainda acredito que há utilidade para o recurso de capturar as imagens do jogo em movimento, como usei nas sessões de experimentação de jogos. Afinal, o *videogame* é uma tecnologia multimodal, e as imagens e ações dos jogadores no mundo do jogo também podem ser analisadas. Na pesquisa, interpretei apenas os enunciados proferidos pelos participantes durante as sessões, e portanto não pude me aprofundar nos aspectos visuais do jogo. Trabalhos futuros poderão

analisar o *videogame* sob o ângulo da leitura de elementos visuais.

Ainda no que concerne as sessões de experimentação de jogos, elas poderão ser mais longas e com maior frequência. Assim, mais informações sobre o jogador-aprendiz, além de sua interação com o jogo, poderão ser gravadas. Também, a interferência do pesquisador deve ser menor, se possível. Uma alternativa, que não foi explorada pelo trabalho pela falta de estrutura fornecida pela instituição, seria a análise e interpretação do texto em *chats*, seja por escrito ou por voz, presentes em jogos online como *League of Legends* ou *World of Warcraft*.

Sugiro também estudos não apenas com crianças e adolescentes, os sujeitos mais comuns em pesquisas com *videogames*, mas também com jovens-adultos e adultos, uma parcela da população que está cada vez mais se interessando por *videogames*, seja por tê-los jogado durante a infância, ou por terem sido atraídos pela comodidade dos jogos casuais em smartphones e tablets.

Outra faceta da aprendizagem com *videogames* que não abordei foi a criação e desenvolvimento de jogos educacionais, como os desenvolvidos pela equipe coordenada pela pesquisadora Lynn Alves, *Triade e Búzios: Ecos da Liberdade*. Seguir esse caminho tem o desafio adicional de precisar montar uma equipe de desenvolvimento de software, o que demandaria profissionais da área de computação. Porém, desenvolver jogos tendo em vista a realidade e o contexto locais, como Alves fez, é de suma importância para a aceitação, uso e reflexão dos *videogames* no ambiente escolar.

Com o crescimento da indústria de *videogames* no Brasil, vários jogos de grande porte já estão sendo lançados com a opção de mudar o idioma para o português brasileiro. O processo de localização de *videogames* também pode ser mais explorado por futuros pesquisadores em Linguística Aplicada e Tradução, especialmente levando em conta a pervasividade e as influências da língua inglesa durante a história dos *videogames*.

Um assunto que apenas pincelei no trabalho, mas que cresce em importância tanto na grande mídia quanto na mídia especializada em *videogames*, é a questão de gênero e a representação da figura feminina nos jogos. Como apontado por Azevedo (2014), o apagamento da figura feminina nos *videogames* reforça uma visão de “clube dos meninos” que circunda a mídia. Convido futuros pesquisadores (e, especialmente, pesquisadoras) a jogar uma luz em tal problema.

Ao rever todo meu percurso como aluno de pós-graduação, percebo como me desenvolvi,

não apenas como pesquisador, mas como aluno, professor e tantas outras identidades pelas quais a sociedade me reconhece. Mesmo meu olhar aos games agora é diferente, mais analítico e crítico. Na introdução deste trabalho, declarei que, quando criança, acreditava que a liberdade que os *videogames* davam era ilimitada. Agora, como adulto e como pesquisador, percebo que mesmo os *videogames* têm seus limites, como qualquer outra mídia. Mesmo assim, ainda me impressiono com o caminho que trilhei e continuo trilhando. Se me dissessem, enquanto criança jogando Golden Axe no meu Master System, que um dia escreveria o equivalente a um livro sobre aprendizagem de língua inglesa com *videogames*, não acreditaria. Mas aqui estou, e aqui está o trabalho.

Enfim, chega a hora de salvar o jogo, desligar o console e guardar o joystick. Porém, sei que esta é apenas a primeira fase, e outras estão por vir. Encerro a partida, com a certeza de que um dia voltarei a entrar no campo acadêmico.

Porque o fim nunca é o fim.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, EUA: Johns Hopkins University Press, 1997.

ALMEIDA, Judith Mara de Souza. *A Leitura do Mundo por Meio dos Sentidos: Histórias de Ensino, Aprendizagem e Deficiência Visual*. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2008.

ALVES, Lynn. *Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência*. São Paulo: Editora Futura, 2005.

ALVES, Lynn. Jogos Eletrônicos e Educação: Abrindo a Caixa de Pandora. *Ci. Huma. e Soc. em Rev. Seropédica*, Vol. 32, No.1, janeiro/junho 2010, pp. 81-100. Disponível em: http://www.editora.ufrj.br/revistas/humanasesociais/rch/rch32_n1/81-100.pdf Acesso em 14 Set 2013

APPERLEY, Thomas. Of Sins, Vices, and Pecados: The Cultural Context of Videogame Play. In D. Capsi & T. SamuelAzran (Eds.). *New Media and Innovative Technologies* (pp. 240-261). Be'er Shiva, Israel: Ben-Gurion University Press.

ASSIS, Jesus de Paula. *Artes do Videogame: Conceitos e Técnicas*. São Paulo, Alameda, 2007.

AZEVEDO, Rogério Tenório de. Mulheres Não Gostam de Videogames de Futebol! *Anais do V Seminário Nacional Literatura e Cultura*. São Cristóvão: GELIC, Volume 05, 2014. Disponível em: http://200.17.141.110/senalic/V_senalic/textos_VSENALIC/Rogério_Tenorio.pdf. Acesso em 31 jan 2015.

BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. São Paulo: Hucitec, [1929] 2006.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. Tradução de Maria Ermantina Galvão G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, [1979]1997.

BEAVIS, Catherine *et al.* Literacy in the Digital Age: Learning from Computer Games. *English in Education*, Vol. 43, No. 2, 2009, pp. 162-175

BENZENGEN, Viviane Cabral. *Histórias de Aprendizagem de Língua Inglesa e de Formação de Professores*. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) – Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2010.

BEZERRA, Selma Silva. *Novos Letramentos e Ensino de Língua Inglesa: Uma Pesquisa-Ação em Comunidades de Baixa Renda*. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) – Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística, UFAL, Maceió, 2011.

BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, EUA: MIT Press, 2007.

BOGOST, Ian. *How to do Things With Videogames*. Minneapolis, EUA: University of Minnesota Press, 2011.

CAILLOIS, Roger. *Os Jogos e os Homens: A Máscara e a Vertigem*. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa, Portugal: Cotovia Ltda., [1958]1990.

CLANDININ, Jean & CONNELLY, Michael. *Narrative Inquiry: Experience and Story in Qualitative Research*. San Francisco: Jossey-Bass, 2000.

CLANCEY, William J. A tutorial on situated learning. *Proceedings of the International Conference on Computers and Education (Taiwan)* Self, J. (Ed.) Charlottesville, VA: AACE. 49-70, 1995

CLEARWATER, David A. What Defines Video Game Genre? Thinking About Genre Study After the Great Divide. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol 5(8), 2011, pp. 29-49. Disponível em: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/67/105>. Acesso em 28 Jan 2014.

CONSALVO, Mia. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge: MIT Press, 2007.

CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Vancouver: Washington State University, 1982.

DE PAULA, Gustavo Nogueira. *A Prática de Jogar Videogame Como um Novo Letramento*. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem, UNICAMP, Campinas, 2012. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000812859>. Acesso em 04 Fev 2013.

DIAS, Naildir Alves do Amaral. *Histórias de Formação de Professores de Língua Estrangeira em Contexto de Tandem*. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Programa de Pós-graduação em Linguística, UFU, Uberlândia, 2009.

EDUARDES, Martin. *Playing Other Games With Language*. Martin Edwardes, June through August 2002. Disponível em: http://martinedwardes.webplus.net/dox/playing_language_games.pdf. Acesso em 30 jan 2015.

ELY, Margot; VINZ Ruth; DOWNING, Maryann; ANZUL, Margaret *On writing qualitative research: living by words*. Londres, Reino Unido e Philadelphia, EUA: Routledge Falmer, 2001.

FRASCA, Gonzalo. *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Thesis (Master of Information Design and Technology School of Literature, Communication and Culture) - Georgia Institute of Technology, United States, 2001. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>. Acesso em 04 Fev 2013.

FRASCA, Gonzalo. *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*. Ph.D. Dissertation. IT University of Copenhagen. Dinamarca, 2007.

GEE, James Paul. Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines. *E-Learning*, Volume 2, nº 1, pp. 5-16, 2005. Disponível em: <http://ldm.sagepub.com/content/2/1/5.full.pdf>. Acesso em 17 mar 2014.

GEE, James Paul. *What Video Games Have to Teach About Learning and Literacy*. New York, EUA: Palgrave Macmillan, 2007.

GEE, James Paul. Science, Literacy, and Video Games: Situated Learning. *Science Education as a Pathway to Teaching Language Literacy*, 2010, pp.1–13. Disponível em: http://edweb.sdsu.edu/i2techscie/pdf_3/GeeSituated_Science.rev.pdf. Acesso em 30 jan 2015.

GEE, James Paul. *New Digital Media and Learning as an Emerging Area and “Worked*

Examples” as One Way Forward. Cambridge, EUA: MIT Press, 2010.

HENN, Steve. When Women Stopped Coding. *National Public Radio*. Publicado em 21 fev 2014. Disponível em: <http://www.npr.org/blogs/money/2014/10/21/357629765/when-women-stopped-coding>. Acesso em 15 fev 2015.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva, [1938]2007.

IFA, Sérgio. Professores de Inglês e suas Crenças sobre o Uso de Computador nas Aulas de Inglês. In: TAVARES, Roseanne Rocha (org.) *Linguagem em uso*. Maceió: Edufal, 2009, pp. 185-214.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Marinka Copier and Joost Raessens: Utrecht University, 2003, pp. 30-45. Disponível em: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld>. Acesso: 16 ago 2014.

KIRRIEMUIR, John. & MCFARLANE, Angela. *Report 8: Literature Review in Games and Learning*. Bristol, Reino Unido: Futurelab, 2004. Disponível em: <http://telearn.archives-ouvertes.fr/docs/00/19/04/53/PDF/kirriemuir-j-2004-r8.pdf> Acesso em 31 mar 2014.

KONZACK, Lars. Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. In: MÄYRÄ, Franz (ed). *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press, 2002. Disponível em: http://andrey.savelyev.2009.homepage.auditory.ru/2006/Ivan.Ignatyev/DiGRA/Computer%20Game%20Criticism_A%20Method%20for%20Computer%20Game%20Analysis.pdf. Acesso em 14 jul 2014.

KRASHEN, Stephen. *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. First internet edition, [1982]2009. Disponível em: http://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf. Acesso em 27 jan 2014.

LANKSHEAR, Colin & KNOBEL, Michele. *New Literacies: Everyday Practices and Social Learning*. Berkshire, Inglaterra: Open University Press, 2011.

LEFFA, Vilson *et al.* *Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula*. In: Rev. Est. Ling.,

Belo Horizonte, v. 20, n. 1, p. 209-230, jan./jun. 2012. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/relin/article/view/2579/2531>. Acesso em 30 nov 2014.

MAGNANI, Luiz Henrique. *Virando o Jogo: uma Análise de Videogames Através de um Olhar Discursivo Crítico*. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem, UNICAMP, Campinas, 2008. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000442890>. Acesso em 04 Fev 2013.

MARZARI, Gabriela *et al.* Ensino de Leitura em Inglês como Língua Estrangeira: Algumas Reflexões. *E-escrita: Revista do Curso de Letras da UNIABEU*. Nilópolis, v.4, Número 2, Especial, pp. 188-203, 2013. Disponível em: http://www.uniabeu.edu.br/publica/index.php/RE/article/view/838/pdf_382. Acesso em 11 jan 2015.

MCGONIGAL, Jane. *Reality is Broken: Why Video Games Make Us Better and How They can Change the World*. Londres, Inglaterra: Vintage Books, 2012.

MIGNOLO, Walter. A Colonialidade de Cabo a Rabo: o Hemisfério Ocidental no Horizonte Conceitual da Modernidade. In: LANDER, EDGARDO (org.). *A Colonialidade do Saber: Eurocentrismo e Ciências Sociais. Perspectivas Latino-Americanas*. Colección Sur Sur, CLASCO, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina, pp. 33-49, 2005.

MOITA, Filomena. *Game On: Jogos Eletrônicos na Escola e na Vida da Geração @*. Campinas, São Paulo: Editora Alínea, 2007.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandes Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural/UNESP, 2003.

PAIVA, Vera Lúcia. A Pesquisa Narrativa: Uma Introdução. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*. Volume 9, número 2, pp. 261-266, 2008.

PORTNOW, James. The Power of Tangential Learning. *Edge.*, Publicado em 10 set 2008. Disponível em: <http://www.edge-online.com/blogs/the-power-tangential-learning?page=0%2C0>. Acesso em: 26 abr. 2012.

PRENSKY, Marc. *Digital Game-Based Learning*. St Paul: Paragon House, 2001.

ROJO, Roxane. *Letramentos Múltiplos, Escola e Inclusão Social*. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

SALEN, Katie. Gaming Literacies: A Game Design Study in Action. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, Vol. 3, nº 16, pp. 301-322, 2007.

SANTOS, Rodolfo Rodrigues Pereira. *Pesquisa-Ação na Formação Continuada de Professores de Inglês e a Abordagem de Letramento Crítico*. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) – Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística, UFAL, Maceió, 2013.

SANTOS, Vinícius Rodrigues Figueiredo. *Os Jogos MMORPG como Auxiliares no Processo de Aquisição de Língua Inglesa*. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras, UFMG, Belo Horizonte, 2011. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/DAJR-8GLRA7/1429m.pdf?sequence=1> Acesso em 31 Mar 2014.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de Linguística Geral*. Tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes, Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, [1913] 2006.

SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Boston, EUA: Elsevier, 2008.

SILVA, Jacqueline Ramos; TAVARES, Roseanne Rocha. Ciberespaço, Hipertexto e Ensino de Inglês como Língua Estrangeira. In: TAVARES, Roseanne Rocha (org.) *Linguagem em uso*. Maceió: Edufal, 2009, pp. 117-132.

SOARES, Doris de Almeida. *Introdução à Linguística Aplicada e sua Utilidade para as Pesquisas em Sala de Aula de Língua Estrangeira*. I Simpósio de Estudos Filológicos e Linguísticos, CiFEFiL/FPP, UERJ, 2008.

SOARES, Wilka Catarina da Silva; WEISSHEIMER, Janáina. O Impacto dos Jogos MMORPG na Aprendizagem de Inglês. *Anais Eletrônicos do 4º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação*. v. 1, n. 1, ano 2012. Disponível em: <http://www.nehte.com.br/simpósio/anais/Anais-Hipertexto-2012/WilkaSoares&JanainaWeissheimer-Oimpactodosjogos.pdf> Acesso em 24 fev 2014.

SOARES, Wilka Catarina da Silva. *A Aprendizagem de Inglês Mediada por Jogos Eletrônicos do Tipo MMORPG*. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-graduação em Estudos da Linguagem, UFRN, Natal, 2012. Disponível em: <http://repositorio.ufrn.br:8080/jspui/handle/123456789/16264>. Acesso em 31 mar 2014.

STEINKUEHLER, Constance. *The Mismeasure of Boys: Reading and Online Videogames*. *WCER Working Paper*, No. 2011-3. Wisconsin, EUA: University of Wisconsin-Madison, 2011. Disponível em: http://www.wcer.wisc.edu/publications/workingpapers/working_paper_no_2011_03.pdf. Acesso em 27 ago 2014.

STORTO, André Coutinho. “Mas Eu Não Aprendi Inglês Assim!” (Des)venturas de um Gamer em Língua Estrangeira. *Revista Solettras*, nº 26, UERJ, 2013, pp. 138-151. Disponível em : <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/solettras/article/view/7491/7891>. Acesso em 18 jan 2015.

SQUIRE, Kurt. Video-game Literacy: A Literacy of Expertise. In COIRO, Julie, KNOBEL, Michele, LANKSHEAR, Colin & LEU, Donald (Eds). *Handbook of research on new literacies*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Publishers, pp. 635-670, 2008.

TAVARES, Roseanne Rocha; STELLA, Paulo Rogério. Novos Letramentos e a Língua Inglesa na Era da Globalização: Desafios para a Formação dos Professores. In: ZACCHI, Vanderlei; STELLA, Paulo Rogério (org.) *Novos Letramentos, Formação de Professores e Ensino de Língua Inglesa*. Maceió: Edufal, 2014, pp. 75-100.

TEWS, Rebecca. Overview of the Psychological Theories Related to Gameplay. In: WOLF, Mark (ed.) *The Medium of the Video Game* (pp. 173-181) Austin, EUA: University of Texas Press, 2001.

THE STANLEY PARABLE. *About the Game*. Disponível em: <http://www.stanleyparable.com/>. Acesso em 16 ago 2014.

VAN SOMEREN, Maarten W. *et al. The Think Aloud Method: A Practical Guide to Modeling Cognitive Processes*. Londres, Inglaterra: Academic Press, 1994.

VIDAL, Cristiane. *Multimodalidade e Traduções Funcionais para Investigar a Aquisição de Segunda Língua em Gamers*. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2011.

WANG, Jie. *Xenosaga: A Philosophical Discourse*. How They Got Game, Duke University, Fall 2011. Disponível em: <http://vimeopro.com/user10162055/htggfall2011/video/36023712>. Acesso em 23 jan 2015.

WARD, Zach. What is a Game Engine. *Game Career Guide*. Publicado em 29 abr 2008. Disponível em: http://www.gamecareerguide.com/features/529/what_is_a_game_.php. Acesso em 15 ago 2014.

WOLF, Mark. *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Westport, EUA: Greenwood Press, 2008.

WHALEN, Zach. *Game/Genre: A Critique of Generic Formulas in Video Games in the Context of "The Real"*. Works and Days 43/44, Volume 2, Nos. 1&2, 2004. Disponível em: http://www.worksanddays.net/2004/File29.Whalen_File29.Whalen.pdf. Acesso em 27 Jan 2014.

ZAGAL, José. P. *Ludoliteracy: Defining Understanding and Supporting Games Education*. Pittsburgh, EUA: Carnegie Mellon University, ETC Press, Paper 4, 2010. Disponível em: <http://repository.cmu.edu/etcpres/4>. Acesso em 03 mar 2014.

ZOZZOLI, Rita Maria Diniz. *Gênero, Genericidade e Ensino*. No prelo.

Videogames citados⁶⁹:

Allods Online. Astrum Nival, Level Up! Games, 2010. Jogável em: Microsoft Windows. Disponível em: <http://levelupgames.uol.com.br/allods/> Acesso em 24 fev 2014.

Assassin's Creed II. Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2009. Jogável em: Apple iOS, Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360. Disponível digitalmente em: <http://store.steampowered.com/app/33230/>. Acesso em 29 jul 2014.

Assassin's Creed: Revelations. Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2011. Jogável em: Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360. Disponível digitalmente em: <http://store.steampowered.com/app/201870/>. Acesso em 29 jul 2014.

Battlefield (série). EA Digital Illusions CE Studios, Electronic Arts, 2002.

Beyond: Two Souls. Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2013. Jogável em: PlayStation 3.

Búzios: Ecos da Liberdade. Comunidades Virtuais, MCT/FINEP/MEC, 2010. Jogável em: Microsoft Windows. Disponível digitalmente em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/downloads/>. Acesso em 16 ago 2014.

Call of Duty: Modern Warfare 2. Infinity Ward, Activision, 2008. Jogável em: Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360. Disponível digitalmente em: <http://store.steampowered.com/app/10180/>. Acesso em 28 jul 2014.

Civilization IV. Firaxis, 2K Games, 2005. Jogável em: Microsoft Windows, Mac OS X. Disponível digitalmente em: <http://store.steampowered.com/app/3900/>. Acesso em 10 ago 2014.

Command & Conquer: Red Alert 3. EA Los Angeles, Electronic Arts, 2008. Jogável em:

⁶⁹ As referências a *videogames* neste trabalho seguem o seguinte modelo, adaptado a partir do modelo usado por Beavis *et al* (2009): *Nome do Jogo*. Desenvolvedora do jogo, produtora/distribuidora/agência financiadora do jogo, ano de lançamento da primeira versão do jogo. Jogável em: suporte tecnológico onde o *software* do jogo é executado. Disponível digitalmente em: website para fazer *download* do *software* do jogo para um computador pessoal ou jogá-lo no navegador *web*, quando disponível via distribuição digital. Data de acesso ao jogo pelo autor deste trabalho.

Microsoft Windows, Xbox 360. Disponível digitalmente em: <https://www.origin.com/pt-br/store/buy/c-c-red-alert-3/pc-download/base-game/standard-edition>. Acesso em 28 jul 2014.

Counter-Strike Source. Valve, Valve, 2004. Jogável em: Microsoft Windows, Mac OS X, GNU/Linux. Disponível digitalmente em: <http://store.steampowered.com/app/240/>. Acesso em 14 jul 2014.

Façade. Michael Mateas e Andrew Stern, Procedural Arts, 2005. Jogável em: Microsoft Windows. Disponível digitalmente em: <http://www.interactivestory.net/download>. Acesso em 14 fev 2015.

Final Fantasy (série). Square-Enix, Square-Enix, 1986.

Golden Axe. Sega, Sega, 1989. Jogável em: Arcade, Sega Genesis, Master System, Sega CD, PC Engine CD, IBM PC, Amiga, Commodore 64, Amstrad CPC, ZX Spectrum, Atari ST, WonderSwan Color, Game Boy Advance, PlayStation 2, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation Portable, Wii, Microsoft Windows, Apple iOS.

Grand Theft Auto (série). Rockstar North, Rockstar Games, 1998.

Gun. Neversoft, Activision, 2005. Jogável em: PlayStation 2, Xbox, Microsoft Windows. Disponível digitalmente em: <http://store.steampowered.com/app/2610/>. Acesso em 28 jul 2014.

Half-Life. Valve, Valve, 1998. Jogável em : Microsoft Windows, Mac OS X, GNU/Linux. Disponível digitalmente em: <http://store.steampowered.com/app/70/>. Acesso em 14 jul 2014.

Half-Life 2. Valve, Valve, 2004. Jogável em : Microsoft Windows, Mac OS X, GNU/Linux. Disponível digitalmente em: <http://store.steampowered.com/app/220/>. Acesso em 14 jul 2014.

Heavy Rain. Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2010. Jogável em: PlayStation 3.

Injustice: Gods Among Us. Netherrealm Studios/High Voltage Software, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2013. Jogável em: PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows. Disponível digitalmente em: <http://store.steampowered.com/app/242700/>. Acesso em 27 jan 2015.

League of Legends. Riot Games, Riot Games, 2010. Jogável em: Microsoft Windows, Mac OS X. Disponível digitalmente em: <http://br.leagueoflegends.com/>. Acesso em 22 Dez 2013.

McDonalds Videogame. Mollenindustria, Mollenindustria, 2006. Jogável em: Browser web, Microsoft Windows, Mac OS X. Disponível em: <http://www.mcvideogame.com>. Acesso em 31 ago 2014.

Medal of Honor. Danger Close Games/EA Digital Illusions CE, Electronic Arts, 2010. Jogável em: Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360. Disponível digitalmente em: <http://store.steampowered.com/app/47790/>. Acesso em 29 jul 2014.

Minecraft. 4J Studios & Mojang Specifications, Microsoft Studios, 2009. Jogável em: Microsoft Windows, Mac OS X, GNU/Linux, Android, iOS, Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation Vita. Disponível digitalmente em: <https://minecraft.net/store/minecraft>. Acesso em 17 jan 2015.

Outlaw. Atari Inc., Atari Inc. 1976. Jogável em: Atari 2600, Microsoft Windows, Xbox 360.

Phone Story. Mollenindustria, Mollenindustria, 2011. Jogável em: Android, Browser Web. Disponível digitalmente em <http://phonestory.org/game.html>. Acesso em 04 Feb 2013.

Pokémon (série). Game Freak, Nintendo, 1996.

PONG. Atari Inc, Atari Inc, 1977. Jogável em: Atari 2600.

Prince of Persia: The Sands of Time. Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2003. Jogável em: Microsoft Windows, Playstation 2, Playstation 3, Xbox, Gameboy Advance, Gamecube. Disponível digitalmente em: <http://store.steampowered.com/app/13600/>. Acesso em 28 jul 2014.

Resident Evil (série). Capcom, Capcom, 1998.

Sam & Max (série). Telltale Games, Telltale Games, 2008.

September 12th. Gonzalo Frasca, Newsgaming. Jogável em: Browser web. Disponível digitalmente em: <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>. Acesso em 28 jul 2014.

Sneak 'n Peek. Atari Inc, Atari Inc, 1982. Jogável em: Atari 2600.

Super Mario 64. Nintendo EAD, Nintendo, 1996. Jogável em: Nintendo 64, Nintendo Wii, Nintendo WiiU.

Sweatshop. Littleloud Studios, Littleloud, 2011. Jogável em: Browser web. Disponível em <http://www.playsweatshop.com/>. Acesso em 04 Fev 2013.

Tetris. Alexey Pajitnov & Vladimir Pokhiko, Nintendo/Bullet Proof Software, 1984. Jogável em: Electronika 60, Acorn Electron, Amiga, Amstrad CPC, Amstrad PCW, Apple II, Apple IIgs, Atari ST, Arcade, BBC Micro, CD-i, Commodore VIC-20, Commodore 64, Family Computer/NES, FM-7, Game Boy, Game Boy Color, Macintosh, MSX, PC-8801, PC-9801, Mega Drive, MS-DOS, TRS-80 CoCo, WonderSwan Color, X68000, ZX Spectrum.

Tibia. Cipsoft, Cipsoft, 1997. Jogável em: Adobe Flash, Microsoft Windows, GNU/Linux. Disponível digitalmente em: <http://www.tibia.com>. Acesso em 15 ago 2014.

The Elder Scrolls V: Skyrim. Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2011. Jogável em: Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360. Disponível digitalmente em: <http://store.steampowered.com/app/72850/>. Acesso em 22 Dez 2013.

The Secret of Monkey Island. Lucasfilm Games, LucasArts, 1990. Jogável em: Amiga, Atari ST, CDTV, DOS, FM Towns, Mac OS, Sega CD, iOS, Microsoft Windows, OS X, PlayStation 3, Xbox 360. Disponível digitalmente em: <http://store.steampowered.com/app/32360/>. Acesso em 17 jan 2015.

The Stanley Parable. Davey Wreden, Galactic Cafe, 2011. Jogável em: Microsoft Windows, Mac OS X. Disponível digitalmente em: <http://store.steampowered.com/app/221910/>. Acesso em 28 jul 2014.

The Walking Dead. Telltale Games, Telltale Games, 2012. Jogável em: Microsoft Windows, Playstation 3, Playstation 4, Playstation Vita, Xbox 360, Ouya, iOS, Android, Kindle Fire HDX, Mac OS X. Disponível digitalmente em: <http://store.steampowered.com/app/207610/>. Acesso em 23 Abr 2014.

Tomb Raider. Crystal Dynamics, Square-Enix, 2013. Jogável em: Microsoft Windows, Mac OS X, Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One. Disponível digitalmente em: <http://store.steampowered.com/app/203160/>. Acesso em 28 jul 2014.

Triade. Comunidades Virtuais, MCT/FINEP/MEC, 2006. Jogável em: Microsoft Windows, GNU/Linux. Disponível digitalmente em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/triade/download.html>. Acesso em 16 ago 2014.

Uncharted (série). Naughty Dog, Sony Computer Entertainment America, 2007.

Wii Fit. Nintendo EAD, Nintendo, 2007. Jogável em: Nintendo Wii, Nintendo WiiU.

Winning Eleven/Pro Evolution Soccer (série). Konami Computer Entertainment, Konami, 1996.

World of Warcraft. Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment, 2004. Jogável em: Microsoft Windows, Mac OS X. Disponível digitalmente em: <http://www.warcraft.com>. Acesso em 29 jul 2014.

Xenosaga: Der Wille Zur Macht. Monolith Soft, Namco Bandai, 2002. Jogável em: PlayStation 2.

Filmes citados:

O Resgate do Soldado Ryan (Saving Private Ryan). Dreamworks Pictures, 1998.

Príncipe da Pérsia: As Areias do Tempo (Prince of Persia: The Sands of Time). Walt Disney Pictures, 2010.

Programas de computador citados:

Fraps. Beepa, Beepa Pty Ltd, 2013. Executável em: Microsoft Windows. Disponível digitalmente em: <http://www.fraps.com/download.php>. Acesso em 19 fev 2015.

APÊNDICES

Apêndice A – Questionário de Sondagem

6/19/2014 Videogames e Ensino de Inglês - Questionário de Sondagem - Google Forms

Videogames e Ensino de Inglês - Questionário de Sondagem

Questionário aplicado a alunos do Instituto Federal de Alagoas

* Required

1. **Nome:** *

2. **Idade:** *

3. **Que aparelhos/plataformas você usa para jogar games? ***
 Você pode marcar mais de uma opção.
 Check all that apply.

Computador (Jogos de PC, Emuladores)

Mídias sociais (Facebook, Orkut)

Consoles da geração atual (PlayStation 3, Xbox 360, Wii)

Portáteis da geração atual (Nintendo 3DS, Playstation Vita)

Consoles de gerações passadas (Nintendo/Super Nintendo/Nintendo 64/Gamecube, Master System/Mega Drive/Saturn/Dreamcast, PlayStation 1/2)

Portáteis de gerações passadas (Nintendo DS, PSP, Gameboy/Color/Advance)

Celulares smartphone (iPhone, Android)

Celulares antigos ("lanterninha")

Tablets (iPad, Android)

Outro não listado aqui

4. **Liste até cinco jogos que você joga com mais frequência**
 Escreva os nomes dos jogos nos campos abaixo

https://docs.google.com/forms/d/1BvNv10qAP0CBu2RfHm_LdRnT_Auud1B6T10Q5WdW

10

6/19/2014 Videogames e Ensino de Inglês - Questionário de Sondagem - Google Forms

5. **Quanto tempo por semana você gasta jogando? ***
 Mark only one oval

0 a 2 horas/semana

2 a 5 horas/semana

5 a 10 horas/semana

10 a 20 horas/semana

20 a 40 horas/semana

Mais de 40 horas/semana

6. **Com quem você frequentemente joga? ***
 Você pode escolher mais de uma opção.
 Check all that apply.

Só você (single-player)

Com amigos no mesmo lugar (multiplayer local)

Com amigos na internet (multiplayer online)

7. **Por que você joga videogame? ***
 Digite se você concorda ou não com as afirmações abaixo
 Mark only one oval per row

	Concordo	Nem concordo nem discordo	Discordo
Para me divertir	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Para passar o tempo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Porque gosto de vencer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Porque gosto de competir	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Para aprender sobre coisas novas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. **Algum outro motivo?**

9. **Em que língua(s) estão os games que você joga? ***
 Você pode escolher mais de uma opção.
 Check all that apply.

Inglês

Português

Espanhol

Other: _____

https://docs.google.com/forms/d/1BvNv10qAP0CBu2RfHm_LdRnT_Auud1B6T10Q5WdW

30

6/19/2014 Videogames e Ensino de Inglês - Questionário de Sondagem - Google Forms

10. **Você consulta outros materiais relacionados aos games que você joga? Quais? ***
 Check all that apply.

Revistas

Vídeos no YouTube

Sites de internet

Fóruns de discussão

Other: _____

11. **Você lê estes outros materiais em qual língua? ***
 Check all that apply.

Português

Inglês

Espanhol

Other: _____

12. **Por que você estuda inglês na escola? ***
 Check all that apply.

Por causa do ENEM

Porque é importante para o mercado de trabalho

Porque quero aprender uma segunda língua

Para entender melhor os games

Other: _____

13. **Alguma sugestão para esta pesquisa?**

https://docs.google.com/forms/d/1BvNv10qAP0CBu2RfHm_LdRnT_Auud1B6T10Q5WdW

35

Apêndice B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (T.C.L.E.)

Eu,, tendo sido convidad(o,a) a participar como voluntári(o,a) do estudo *HISTÓRIAS DE APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA ATRAVÉS DE VIDEOGAMES: UMA EXPERIÊNCIA EM PESQUISA NARRATIVA*, recebi do Sr. RITACIRO CAVALCANTE DA SILVA, responsável por sua execução, as seguintes informações que me fizeram entender sem dificuldades e sem dúvidas os seguintes aspectos:

- Que o estudo se destina a **entender o papel dos jogos eletrônicos nas aulas de inglês do ensino médio e seu papel na formação crítica dos estudantes.**
- Que a importância deste estudo é a **de tentar melhorar cada vez mais a qualidade do ensino de língua inglesa.**
- Que os resultados que se desejam alcançar são os seguintes: **propostas didático-pedagógicas que contribuam para uma perspectiva intercultural e crítica.**
- Que esse estudo começará em **março de 2014** e terminará em **julho de 2014.**
- Que o estudo será feito da seguinte maneira: após coleta e análise dos dados, estes serão interpretados a fim de construir significados que possam revelar contribuições e redirecionamentos numa perspectiva que aponte para a abordagem intercultural proposta.
- Que eu participarei das seguintes etapas: coleta de dados.
- Que os incômodos que poderei sentir com a minha participação são os seguintes: invasão de privacidade e exposição de meus dados.
- Que os possíveis riscos à minha saúde física e mental são: Como qualquer pesquisa de cunho qualitativo, o único risco conhecido é se, devido ao caráter intimista deste tipo de pesquisa, eu me sentir incomodad(o,a) ou constrangid(o,a) com a exposição de dados referentes à minha vida pessoal. Caso isto aconteça, terei a liberdade total de ser removid(o,a) da pesquisa, sem nenhum prejuízo ou penalidade.
- Que deverei contar com a seguinte assistência: obter informações e tirar quaisquer dúvidas sobre o estudo a qualquer momento, sendo responsável por ela **prof. Ritaciro Cavalcante da Silva (End.: Avenida Maceió, 364, Tabuleiro do Martins, Maceió-AL, CEP 57061-110/ Tel.: (82) 3324-6060)**
- Que os benefícios que deverei esperar com a minha participação, mesmo que não diretamente são: contribuir de forma participativa num processo de pesquisa que busca melhoria da qualidade do ensino.
- Que a minha participação será acompanhada pelo prof. Ritaciro Cavalcante da Silva com responsabilidade e respeito à minha participação.
- Que, sempre que desejar, serão fornecidos esclarecimentos sobre cada uma das etapas do estudo.
- Que, a qualquer momento, eu poderei recusar a continuar participando do estudo e, também, que eu poderei retirar este meu consentimento, sem que isso me traga qualquer penalidade ou prejuízo.
- Que as informações conseguidas através da minha participação não permitirão a identificação da minha pessoa, exceto aos responsáveis pelo estudo, e que a divulgação das mencionadas informações só será feita entre os profissionais estudiosos do assunto.
- Que o estudo não acarretará nenhuma despesa para o participante da pesquisa.
- Que eu terei a garantia de indenização, financeira ou não, diante de eventuais danos à saúde física ou mental decorrentes da pesquisa.
- Que eu receberei uma via do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Finalmente, tendo eu compreendido perfeitamente tudo o que me foi informado sobre a minha participação no mencionado estudo e estando consciente dos meus direitos, das minhas responsabilidades, dos riscos e dos benefícios que a minha participação implicam, concordo em dele participar e para isso eu DOU O MEU

CONSENTIMENTO SEM QUE PARA ISSO EU TENHA SIDO FORÇADO OU OBRIGADO.

Endereço d(o,a) participante-voluntári(o,a)

Domicílio: (rua, praça, conjunto):

Bloco: /Nº: /Complemento:

Bairro: /CEP/Cidade: /Telefone:

Ponto de referência:

Contato de urgência: Sr(a).

Domicílio: (rua, praça, conjunto)

Bloco: /Nº: /Complemento:

Bairro: /CEP/Cidade: /Telefone:

Ponto de referência:

Endereço do responsável pela pesquisa (OBRIGATÓRIO):

Avenida Maceió, 364, Tabuleiro do Martins, Maceió-AL

CEP: 57061-110

Telefone p/contato: (82)3324-6060

ATENÇÃO: Para informar ocorrências irregulares ou danosas durante a sua participação no estudo, dirija-se ao:

Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Alagoas

Prédio da Reitoria, 1º Andar, Campus A. C. Simões, Cidade Universitária

Telefone: 3214-1041

Maceió,

Assinatura ou impressão datiloscópica d(o,a) voluntári(o,a) ou responsável legal	Nome e Assinatura do(s) responsável(eis) pelo estudo (Rubricar as demais páginas)

e rubricar as demais folhas	
-----------------------------	--

Apêndice C – Transcrição de Entrevista Inicial com Turma de Informática

[Alunos-participantes: JohnnyKill (JQ) Ned Star (NS), Dasala (DS), Dedalice (D), PedrexKiller (PK)]

Ritaciro: Boa tarde, todo mundo... finalmente eu consegui um horário com vocês, eu sei que vocês estão um pouquinho apressados, e... ok, eu sou o Ritaciro, eu criei o grupo no Face para nossa pesquisa, e eu pedi pra vocês responderem algumas questões, nem todo mundo respondeu, acho que só JohnnyKill, que respondeu sobre...

(interrompo pesquisa para pedir silêncio no lado de fora da sala e conectar o laptop à internet)

Ritaciro: Enfim, deixa eu só falar um pouquinho sobre a pesquisa, sobre... eu sou, deixa eu falar um pouquinho sobre mim, eu, como vocês, fiz o curso de informática, esse curso, mas não como integrado, como subsequente... sorry... e aí eu fiz o curso de informática, eu passei, eu conheço o professor [nome do professor], conheço vários professores daqui, inclusive o [redacted], não tenho muitas boas lembranças dele, achoque vocês também não

JQ: ele deixou de ser coordenador

NS: é, faz algum tempo, quatro pessoas já passaram

Ritaciro: eita, tá na dança das cadeiras

NS: isso

NS: a gente conheceu o [nome do professor]

Ritaciro: Enfim... tá, ok... aí, vocês estão se perguntando, como é que uma pessoa dessas chega em letras, né? Eu não segui a carreira de informática, onde é que fui parar em letras, vocês devem estar se perguntando. Por vários motivos, e um deles foi a facilidade com que eu passava na língua inglesa, certo, eu sempre tive facilidade com a língua inglesa, eu gostava muito de ler em inglês, e aí, de onde é que isso vem? A gente pode dizer, ah, dos *videogames*, é por isso que eu tô aqui, mas eu queria ir além disso, eu queria perguntar a vocês, que estão na idade que eu estava no Médio, perguntar sobre a vivência de vocês com os games, com informática, mas mais especificamente com games, certo, é, JohnnyKill, eu vou começar com... é, eu vou falar, mas vocês podem falar, vocês podem ficar à vontade pra falar, certo, mas por enquanto eu só quero falar sobre o JohnnyKill.

JQ: A minha experiência com jogos já é um pouco antiga, assim, não jogo já ha algum tempo, mas as questões que eu respondi no questionário foram baseadas na minha experiência, então, casualmente, eu não tô, tô me dedicando mais ao projeto (avulso?), aí não tô tendo muito tempo pra jogar, sabe? Quando você tem, sempre é uma coisa boa, é, desestressa

Ritaciro: Sim, é, realmente, o jogo é pra isso, sim, o jogo é pra aliviar, pra desestressar, essa é uma das características principais de um jogo, né, quando você joga, quando você faz alguma... qualquer jogo, não precisa ser... por exemplo, jogos internos, você participa de qual esporte

JQ: eu.. só sou-

Ritaciro: ah, você só tem a camisa

JQ: é

Ritaciro: você também

Bia: não, eu-

JQ: eu acho que tava no time de vôlei, mas eu não-

Bia: (inaudível)

Ritaciro: Certo... ok, JohnnyKill, já que você falou da experiência de quando era mais jovem, você citou vários jogos, você citou os jogos, aqui, Super Mario, Lamborghini, Mortal Kombat, toda essa área de Super Nintendo que teve em locadora, né,

JQ: é

Ritaciro: eu também, eu jogava Super Nintendo, Donkey Kong, Mega Man, Power Rangers, essas coisas, você também, né?

JQ: sim

Ritaciro: aí... The Sims, PC, você tinha PC quando você era jovem

JQ: sim, sempre tive PC, pelo menos tive PC

Ritaciro: certo... “The Sims, Winning Eleven, outros que eu não me lembro”, outros jogos, né... “jogava em casa com meus irmãos”, você tem irmãos

JQ: dois

Ritaciro: mais velhos, mais novos?

JQ: um mais velho, um mais novo

Ritaciro: do meio, você é do meio, ah, rapaz, irmão do meio é lasca... como era no seu tempo com seus irmãos?

JQ: ah, sempre brigando pela vez, porque a gente sempre dividindo, né, aí normalmente, quando a gente era, quando a gente éramos menores, a gente sentava na frente do Nintendo e ia revezando normal, sabe? Pra terminar o jogo, por exemplo, Super Mario, que a gente jogava bastante, a gente ia revezando assim normal, quanto mais crescia mais dá essa briga, essas coisas, hoje só quem joga mais é o menor, hoje continua jogando bastante, mas o mais velho fazendo faculdade, e eu tô um pouco sem tempo, aí o Nintendo fica lá a disposição dele

Ritaciro: é, hehe, quem tá sem tempo sou eu, cara, não sério, mas ótimo que você tá se aplicando, mas lembre-se, jogar sempre é importante, certo, não bota muita pressão. Enfim, é, coloquei contato com computador, mas como vocês são de informática, esse contato com o computador é suposto, né, não tem... vocês não tiveram muito problema com computador, e é por isso que vocês

estão aqui, né, acho que essa é uma pergunta meio óbvia, você acha, Dedalice?

D: é, mas tem, apesar de que algumas pessoas não tem computador em casa, mas na minha casa tem computador

Ritaciro: sim

D: e, aí, foi através dele que eu comecei a jogar mesmo

Ritaciro: Certo, quanto a não ter computador, não tem problema, eu, quando, até a metade do curso de informática, eu também não tinha computador, era aqui, era nesses laboratórios aqui, então não tem problema nenhum, certo, é, mas uma pergunta interessante, se vocês tivessem que comparar computador e *videogame*, qual é o que é mais acessível, mais... que você tem melhor domínio?

(todos respondem computador)

Ritaciro: computador?

JQ: o *videogame* está sempre evoluindo, os consoles, é, os gráficos, os jogos se tornam mais complexos, e isso vai, isso no bolso pesa muito mais que o computador, pra começar

Ritaciro: Ah, verdade, a divisão entre o console e o PC, então pra vocês o PC é mais vantagem, mais acessível

NS: independente do que a gente for fazer, a gente precisa do computador, hoje em dia, (atravessar?) a gente precisa do *videogame*

D: é, ne

NS: a gente pode jogar no computador, mas não pode fazer, não pode programar no *videogame*, por enquanto

Ritaciro: por enquanto, não, é... na verdade, vocês sabem que programadores de jogos, eles têm o.. eles têm o computador, eles escrevem no computador, mas eles precisam de um kit de desenvolvimento pra testar, é praticamente um *videogame*, um SDK, como chamam.. é, então vocês são PC, PC master race, né? Preferem PC até..

NS: não necessariamente eu preferia, mas é por condições mesmo

D: é

Ritaciro: ah, é, também

D: é melhor, (??) o *videogame*, né, mas

JQ: deixa eu dar o exemplo do console, é caro, da Sony, o PlayStation 3, o preço dele aqui no Brasil não é acessível, e o PlayStation 4, por exemplo, o preço vai entrar

NS: já entrou

Ritaciro: já entrou

JQ: muito desatualizado! É, o preço muito

Ritaciro: é, o preço muito, um preço estúpido, é, o preço que você tem no PS, você pode montar um computador

JQ: e já o Xbox, ele já é mais viável, né, só que acho que não é muito bom, aqui, você tem Xbox, não tem

Shadow: tenho, (inaudível)

Ritaciro: PS3 ou Xbox?

JQ: PS3.

Shadow: Xbox

NS: Xbox

Ritaciro: Xbox, Xbox, PS3, (risos), eu também sou PS3, eu tenho um PS3 em casa, na verdade tá no conserto, vai voltar hoje, aí, é, eu sou PS3 na verdade, eu sempre gostei do, eu sempre tive um, PS1, depois PS2, depois PS3

JQ: eu não sou fã da Microsoft, mas quando a gente fala em console, em *videogame*, em jogos, o Xbox, ele tá mais acessível, eu acho, financeiramente, é mas os jogos

NS: se você pudesse ter um PS3 ou um Xbox de graça, você escolheria qual?

JQ: de graça

NS: sim

JQ: o PS3

Ritaciro: é... ok.. é...

JQ: Nintendo tá fora da lista

NS: é

Ritaciro: Ah, não, Nintendo, não, eu gosto da Nintendo

JQ: três anos atrás... vá

Ritaciro: não, não, peraí, eu não quero levar a conversa pra esse lado, mas Nintendo, ele é excelente em outra área, na verdade, do que Sony ou Microsoft, eu tenho um Nintendo Wii em casa, gosto muito do meu Nintendo Wii

JQ: A Nintendo fez minha infância, sabe, mas acho que ele ainda continua aplicado pra criança, é

Ritaciro: eu não acho, é, na verdade eu acho o Nintendo Wii pra todo mundo

JQ: família

Ritaciro: é, família

JQ: família (é isso?)

Ritaciro: hã?

JQ: família (??)

Ritaciro: é, ok, é... Dedalice, tem uma resposta sua que me deixou bastante intrigado aqui, que você tem *videogames* em casa, você respondeu "Nunca tive pq minha mãe não compraria se eu pedisse, por isso sempre joguei pelo computador. Agora tive uma vez uma coisa parecida com um videogame, mas era muito ruim." O que é exatamente isso, que eu não entendi?

D: é porque tem uns jogos, é, que já vem o jogo junto

NS: de Tetris, aqueles que tem de carrinho

D: é, já vem um monte de jogo embutido

Ritaciro: Ah, aqueles minigames, aqueles brick games, né

D: é

Ritaciro: Ah, eita, rapaz, eu tinha um

Bia: ah, eu tinha um

Ritaciro: você tinha um?

Bia: tinha, tinha a (cara ??????)

Ritaciro: hã?

Bia: até o ano passado eu tinha

JQ: quebrava

Ritaciro: é

D: ah (???), num instante quebrava

Bia: é

Ritaciro: é verdade

D: eu sempre (???)

Ritaciro: mas ele tinha o Tetris, né, muito massa, todo mundo joga Tetris aqui?

(todos confirmam)

Ritaciro: e... ok, é... vocês falaram muito aqui de casa de irmão, casa de primo, você disse que ia a casa de primo, né, vocês jogavam na sua casa ou na casa de outras pessoas?

NS: depende

Ritaciro: como assim?

NS: PC, na minha casa, console, na casa de outras pessoas, principalmente meu primo

Ritaciro: certo, o que você jogava na casa do seu primo?

NS: PS3.

Ritaciro: PS3, hã

NS: é, tipo, vai acompanhando, PS1 aí tinha quanto na minha casa quanto na dele, PS2 só tinha na dele, PS3 também

Ritaciro: hum

NS: eu fui no computador, ele foi no console

Ritaciro: tá, ok, é, ok... vamos falar, eu só vou pontuar aqui, que muitas pessoas colocaram aqui, a questão dos pais, opinião dos pais, JohnnyKill falou “sempre preferiram que eu jogasse ao invés de estar fazendo besteiras”, como assim?

JQ: meus pais eram rígidos com os horários, assim, meus pais sempre foram muito rígidos com horários, foram amolecendo um pouco mais quando eu cresci, sabe, mas, aí, no caso era aí, quando pequeno, é, eu taria, ao invés de tá jogando, eu taria na casa de outra pessoa, brincando com outra coisa que eles não tão vendo, eu taria, sei lá, jogando bola com os amigos, onde eles também não tão vendo, eles sempre preferiram a gente dentro de casa ao invés de tá saindo, e o *videogame* ficava mais na vista deles

Ritaciro: ah, rapaz, é verdade, o *videogame* como babá

JQ: arram, mais ou menos isso

Ritaciro: é um

JQ: é por isso que toda minha infância eu lembro de ter *videogame*, sempre, não lembro de não ter

Ritaciro: ah, (risos) boa infância (risos)

JQ: eu cheguei até a ter Polystation, sabe, aqueles

Ritaciro: Polystation, aquelas coisas bizarras

JQ: bizarra, realmente

Ritaciro: que rodava... o que rodava no Polystation?

NS: era fita

JQ: rodava fita, mas ele vinha com os jogos lá da memória que você jogava com os jogos da memória mesmo, e era jogos bestas, né, jogos bem... Mario Bros tinha nele, aquele que ficava (??), o jogo que eu mais jogava nele era o Mario Bros

Ritaciro: é, Mario, quem gosta de Mario aqui? Você não

Bia: não, é-

Ritaciro: ah, não vi você levantando a mão... Mario é espetacular... mas, enfim, vamos falar um pouquinho sobre gêneros de jogos aqui, que eu não peguei aqui [no grupo do Facebook], que nem todo mundo falou sobre... é, quais são os gêneros que vocês curtem mais

NS: MOBA

Ritaciro: League of Legends

NS: arram

Ritaciro: Eu tô percebendo uma grande, na outra turma que eu tô vendo, muitas pessoas jogam League of Legends, eu

JQ: eu acho que, praticamente, 60, 70% da gente nessa faixa etária joga LoL

NS: ou já jogou

JQ: ou já jogou.. no começo, quando a gente começou a jogar, ainda não tava tanto assim, mas a gente já joga há algum tempo, só que aí começou a virar moda

NS: a gente-

JQ: você começou há mais tempo

NS: foi, por exemplo, setembro de 2012, aí começou a aflorar, todo mundo começou porque era (??) acabar com Season 2, acabou a Season 2, todo mundo começou a jogar

Ritaciro: Season?

NS: é, temporada

Ritaciro: perai, jogo tem temporada, não... agora eu tô me sentindo um velho aqui

NS: não tem Super Mario 1 e Super Mario 2?

Ritaciro: sim

NS: só que eles são jogos offline, não tem servidor online pro Nintendo

Ritaciro: sim

NS: então você pode terminar uma versão, despachá-la e botar a segunda, e descontinuar aquela

Ritaciro: sim

NS: só que online você não tem muito como fazer isso, os caras abandonam um servidor todinho, e todo mundo que joga aquele vai parar de jogar, não tem como jogar mais, a carga de servidor não vai suportar, e a Season, aí é só ele continuar... dá, tipo, uma nova roupagem no jogo, acrescentar conteúdo, que você não vai-

Ritaciro: perai, season que você tá falando, é temporada ou versão?

JQ: temporada

NS: temporada... a temporada vem junto, por exemplo, a temporada 3 tem muita coisa que a 2 não tem, só que aí você não tem como jogar a 2, há uma mudança muito grande dentro do jogo

Ritaciro: é uma expansão?

NS: é, é uma expansão-

Ritaciro: olha os termos que eu tô usando

JQ: não, não é uma expansão, uma expansão você pode usar ou não, a season não, você tem que obrigatoriamente, League of Legends não tem expansão, expansão tem no WoW [World of Warcraft], mas o WoW não é MOBA, é MMO.

Ritaciro: MMO.

NS: MMO eu jogava também, antes do LoL

Ritaciro: é, sim, também, certo, eu tô falando tudo isso porque eu não sou jogador multiplayer, certo, eu sou um singleplayer roots, sabe, minha série preferida é Final Fantasy, e RPGs eu sou singleplayer, então

JQ: a gente tem o VII, lá em casa, os três CDs

Ritaciro: Ah, o VII

JQ: Joguei o Final Fantasy no PS1, no caso

Ritaciro: sim, no PS1

JQ: o meu tava em japonês, eu não demorei muito tempo não nele

Ritaciro: ah, mas você.... vocês responderam, e vocês? Quais são os jogos que preferem, também

Shadow: também tenho uma preferência pelo single-player, assim, Príncipe da Persia [Prince of Persia]

Ritaciro: sim, quais são os jogos, os exemplos

NS: o que eu jogava?

Ritaciro: não, o singleplayer

NS: é, o Príncipe da Persia, eu gosto de jogo grande assim, passando quebra-cabeças dentro do jogo

Ritaciro: sim, Príncipe da Persia

NS: Deus da Guerra [God of War], também

Ritaciro: God of War... o quê, você falou o quê

NS: puzzles

Ritaciro: não, a outra coisa que você falou, cabeça

JQ: quebra-cabeça

Ritaciro: ah, pensei que eu ouvi "cortar cabeça"... mas que também tem, né

JQ: é... bastante

Ritaciro: é... corta não, ele faz assim, krek, ele faz como se fosse uma rolha de champagne

JQ: é...

Ritaciro: é (risos) vocês curtem esses jogos, assim, ultraviolentos como o God of War, cheio de gore-

JQ: bastante

NS: não sou muito fã não, tipo, esse aspecto não me atrairia para um jogo, mas se ele tivesse não deixaria de jogá-lo por isso

Ritaciro: hum, certo

NS: pra mim, por exemplo, o que me atrai no God of War, no Prince of Persia, é o desafio, porque não são jogos fáceis de se zerar, e você vê de tudo naquele jogo, sabe, você vê desde a violência aguda, que você precisa até ter um pouco de habilidade, até muita estratégia, muito segredo, por exemplo, de tantas vezes que eu joguei God of War pra ir achar as urnas, antes de eu conseguir achar as urnas, aí eu descobri muitos segredos, muitas coisas

Ritaciro: hum, legal, eu também... Urnas é do 1 ou do 2?

NS: é do 2

Ritaciro: é que eu não joguei o 2, só joguei o 1... é, mais alguém, você, você tem algum problema com esse tipo de jogo, esse tipo de conteúdo?

D: eu só (??), porque eu não tenho

Ritaciro: não, não, a gente tá falando do God of War, do Deus da Guerra

JQ: assim, se você considera violento

D: ah-

JQ: é que ele é mais violento que a realidade

D: é, depende, como o Ned Star tava falando, se tiver eu jogo

JQ: mas não é nada da realidade

D: sim

Bia: (??)

JQ: ah, sim, FPS também

Ritaciro: é, FPS

JQ: é muito bom

D: é bom quando tem estratégia pra você ganhar a guerra

Ritaciro: estratégia, jogos de estratégia

D: é, estratégia, se tiver jogo de luta, que estratégia você vai fazer, é bem legal

JQ: MOBA.

Ritaciro: olha, eu ainda vou pegar um tempo pra aprender a jogar esse negócio

JQ: o interessante do MOBA é que ele é jogando tanto ali dentro da arena, na área do jogo, como jogado fora na estratégia, por conta dos bans, do time que tá sendo montado, os combos que você escolhe, os campeões que vão combater um com o outro

Ritaciro: calma

JQ: muita estratégia aí

Ritaciro: calma, calma, olha os termos que você tá usando aí, combo, campeão, até, olha, novamente, eu sou um leigo nisso aí, então, como eu tava dizendo na outra turma, eu não sou um expert em jogos, não sou nenhuma autoridade, faço a pesquisa aqui pra fins de ensino, então, tudo que vocês estão falando, certo, o que é um campeão? O que é um combo? Vocês me explicam, por favor (risos)

JQ: o combo seria-

NS: os campeões seriam os personagens que você utiliza

Ritaciro: certo

NS: pra jogar, e os combos seriam as combinações de habilidades

Ritaciro: combinações de habilidades do personagem?

NS: do personagem

Ritaciro: de um personagem

NS: tanto um como vários

Ritaciro: hum

JQ: vários personagens, por exemplo, um minutinho só, um time tem personagens com diversas habilidades diferentes, e quando algumas habilidades de dois, três campeões encaixam... pra formar uma jogada, tipo, por exemplo, eu tenho um campeonato que arremessa o time inimigo ao ar, e eu tenho outro campeonato, outro campeão que, em um período de tempo, ele consegue paralisar todo mundo, mas você precisa de um período de tempo para aquilo. O primeiro campeão vai arremessar todos ao ar para o segundo conseguir paralisar todos, para conseguir usar aquele período, vamos dizer, o primeiro arremessa ao ar por dois segundos, o outro precisa de dois segundos pra poder paralisar todo mundo, aí ele vai usar esses dois segundos, somar mais o tempo que ele vai deixar todos paralisados e no total, vamos supor, os outros vão ficar sem poder fazer nada por quatro segundos

Ritaciro: perai, dá pra coordenar isso tudo em questão de segundos, sem lag, sem nada?

NS: são duas pessoas diferentes, jogando com personagens diferentes

Ritaciro: não, jogam duas pessoas diferentes, justamente, mas sem lag? Porque a coordenação é muito-

NS: mas é online, é muito rápido

Ritaciro: sei não, cara

JQ: isso aí ele tá falando em dois segundos, mas tem as paralisações de 0,75, de 1 segundo, que você consegue combater, fazer as combinações, outros personagens (??)

NS: quem treinou isso pra gente foi o Mario

Ritaciro: quem?

NS: o Mario

JQ: o Mario

Ritaciro: quem é Mario?

NS: o Mario Mario

Ritaciro: Ah! “quem é Mario”, haha, caralho, eu tô ficando velho, perai... “quem é Mario”, “mas que Mario”, ok... é, deixa eu ver aqui, vocês querem falar um pouco sobre violência, sobre jogos violentos, ou vocês acham que tá muito batido já?

JQ: o campeão eu acho que é GTA

Ritaciro: qual sua opinião sobre GTA?

Bia: Eu não gosto

Ritaciro: você não gosta.. ok, me diga por que

Bia: (???)

JQ: olha, eu acho que o GTA sempre vai depender da pessoa, porque você pode ignorar as coisas, por exemplo, no GTA e pegar um trabalho, começar a trabalhar de alguma coisa, por exemplo, no GTA você pode trabalhar em outras coisas, poucas pessoas sabem, eu acho, se você pegar um táxi, você pode trabalhar de taxista

NS: aí pra isso você precisa roubar um táxi
 (risos)
 NS: não necessariamente
 JQ: não necessariamente, ((??))
 (risos)
 (inaudível)
 JQ: alguém esqueceu ali e você pegou
 NS: é
 JQ: você pode fazer o código de táxi, e você não vai roubar ninguém
 Ritaciro: é, olha aí
 (risos)
 Ritaciro: não roubei, só fiz o cheat code aqui, apareceu
 JQ: depende da pessoa, claro, quando eu ia jogar GTA, eu pegava a bazuca e saía destruindo tudo
 Ritaciro: é
 JQ: mas é-
 Ritaciro: efeito catártico, é, você só quer... enfim... certo... ok, então vamos só repassar aqui... como eu falei, a pesquisa é na área de inglês, então, eu quero saber, vocês tem algum exemplo de palavra ou situação que você aprendeu por causa do jogo?
 NS: Tibia, no Tibia, quando eu jogava
 Ritaciro: no Tibia, diga aí
 NS: é, 85% das quests, que são as missões que você tem que fazer no jogo, você tem que entender a quest, a missão que tá pedindo, e é tudo em inglês, não tem nenhuma tradução
 Ritaciro: um exemplo, dá um exemplo aí
 NS: quest, né, eu acho que você tem que ir-
 JQ: Final Fantasy
 NS: pra caverna, ao sul da cidade tal, aí você só sabe se ((??)) “you need to go to”
 Ritaciro: você falou de Final Fantasy?
 JQ: é, por exemplo, no Final Fantasy, quando você chegava, conversava com outro personagem, sabe... o personagem do game, ninguém tá jogando com você, então... um..
 NS: NPC [Non-playable character]
 JQ: NPC. Quando você conversava com um NPC, o NPC te dizia algumas coisas que você devia fazer, mais ou menos como as quests, só que normalmente todas são em inglês, em todos os jogos, eu também, nos jogos que eu joguei, MMO-
 NS: até o League of Legends, por exemplo, quando eu jogava não havia o servidor brasileiro, aí era tudo em inglês, a gente jogava no servidor americano
 Ritaciro: hum
 NS: aí é tudo em inglês
 JQ: as habilidades dos personagens, pra você saber o que fazia, tinha que jogar em inglês
 Ritaciro: sim, e vocês, a ala de cá, tem algum exemplo pra dar?
 D: tinha alguns jogos de estratégia que, pra poder, antigamente, tinha que ir, pra poder encontrar alguma coisa, a maioria, assim, alguns jogos que eu joguei no computador tinha, é, tudo em inglês, aí eu tinha que entender o que a (seta ia?), o que eu precisava, aprendendo algumas palavras
 NS: por exemplo, os itens
 Ritaciro: os itens
 D: é-
 NS: os objetos do jogo, várias coisas eu aprendi com o Tibia
 D: e até as, no meu caso, me interessou mais na língua inglesa, coisa que eu mais.. fiquei, gosto muito da língua, gosto muito de aprender uma coisa nova, é bem interessante
 Ritaciro: certo... Bia, você ia falar alguma coisa? Não, certeza? E você é o...
 L21L: Lucas21lima
 Ritaciro: Lucas21lima
 L21L: eu também peguei algumas coisas com os jogos, expressões (inaudível)
 Ritaciro: hum
 L21L: ((??))
 Ritaciro: certo... texto, ok, texto tudo bem, mas escuta, vocês pegavam?
 NS: pegavam algumas coisas, por exemplo, League of Legends, que é o mais próximo, quando você escolhe um campeão, ele sempre fala alguma coisa, aí essa fala é repetida, todas as vezes que você escolhe, ele fala
 Ritaciro: um exemplo
 NS: um exemplo, tem um mago lá, um mago principal, ele sempre fala “let's go”, você fica acostumado com aquela frase e acaba descobrindo o que é, isso quando-
 JQ: servidor americano, aí quando veio pra cá, ele começou a falar “vamos lá”
 Ritaciro: é dublado, né
 JQ: é
 Ritaciro: vocês preferem dublado ou-

JQ: não, os dois são bons, a do Legends foi boa
Ritaciro: hum
JQ: a própria narradora do jogo, no caso, (??), ela sempre vai falando aquelas frases que você já se acostuma, você, o jogo começa, aí ela fala-
NS: “Welcome to Summoner's Rift”, bem vindo ao... a Summoner's Rift, o nome do campo lá, o nome do, ou quando você mata alguém, ou “has been slain”
Ritaciro: “has been slain”, olha a palavra, “slain”, participio do verbo..
NS: é... não sei
Ritaciro: slay. As in slayer, Dragon Slayer
NS: ah! Ah, tá
Ritaciro: entenderam agora?
NS: é, derrotado, mais ou menos
Ritaciro: é, derrotado, morto, morto em batalha, é o “slay” e o participio “slain”... ok, esse tipo mesmo de palavra que você não vê num curso normal, porque é tão fora daquilo que a gente vê na escola... vamos falar de escola, aqui alguém fez curso fora da escola ou fez só na escola, curso de inglês?
NS: a gente faz
Ritaciro: vocês fazem
JQ: eu já fiz
Ritaciro: tá fazendo curso de-
D: eu vou fazer, ainda não faço
Ritaciro: pra quem faz, ou quem já fez, a prática, por exemplo, JohnnyKill, você sempre teve a prática, o *videogame* ajudou ou não, ou ajudou no curso ou o curso ajudou no *videogame*, como foi?
JQ: olha, eu acho que as expressões do jogo são um tanto incomuns, você não vê, a maioria das expressões você não vê, por exemplo nos livros de curso formal, coisa assim, você não acha essas expressões que eles utilizam nos jogos, não ajuda tanto assim
Ritaciro: não ajuda?
JQ: assim, não que não ajuda, eu acho que o que ajuda mais é os jogos, pra você pegar mais, você entender mais
NS: ah, sim, outra coisa, esses jogos online, eles costumam ter interação entre jogadores de diversos locais
Ritaciro: sim, a interação, quem joga online, todo mundo joga online aqui, certo?
Bia: não to mais
Ritaciro: hã
Bia: tem muito tempo que eu não jogo nada
NS: por exemplo, aqui quem joga mais joga online, a gente jogava o League of Legends no server, no servidor norte-americano, era só falando inglês, porque senão não entendia, e como tem que ter a cooperação do time, dentro do time, tem que falar inglês
Ritaciro: certo, você já, vocês estavam sempre fazendo essa cooperação, né?
NS: é
JQ: tem que fazer
Ritaciro: tem que fazer, né
JQ: e aí você aprende porque você quer ganhar
NS: e aí a gente, por exemplo, aprendia, vamos supor, alguns termos... característicos do jogo, por exemplo, MIA, é uma abreviação pra “Mist”... “in Action”
Ritaciro: “Missing in Action”, MIA
NS: isso, aí aportuguesaram várias siglas, mas-
Ritaciro: é-
JQ: a sigla do português e copia, muita gente não sabe porque, a gente avisa, por exemplo, quando o campeão inimigo desaparece da sua lane, você tem que avisar o MIA, pra os outros ficarem espertos, pra os outros saberem que ele tá fugindo, tá desaparecido, aí como, depois que mudou pro server brasileiro, todo mundo avisa o MIA, mas ninguém sabe a tradução
Ritaciro: aí depois vai falar, é o quê, é gato agora? Enfim... é, tem muita influência da língua inglesa dentro dos jogos, principalmente como você falou, mesmo o jogo dublado, 100% dublado e localizado como o League of Legends, eu acredito que seja, ele ainda vai usar, porque tem essa cultura, enfim... Dedalice e Bia, agora que eu estou falando de jogos localizados, você citou.. Dedalice, quais foram os jogos que você citou... aqui... aplicativos do Orkut, Clickjogos, esses jogos de Flash, né?
D: tem logo no início, que agora que eu, alguns jogos, mas tem um, Dr. House era tudo em inglês, (???) era tudo em inglês, aí tem missão e aí a pessoa vê lá e faz
Ritaciro: é, mas quando você jogava ainda era em inglês tudo
D: era em inglês, (aí eu fazia as coisas em inglês?) às vezes não porque às vezes era mais difícil algumas coisas, assim, tem que encontrar, mas quando não tinha em português era em inglês, tinha que... encontrar, também tem, eu acho que jogava Dr. House, também tinha o Criminal Case, que agora tem em, agora tem muito mais jogando o povo, mas quando eu jogava era em inglês primeiro
Ritaciro: sim
D: aí pra poder encontrar, era tudo em inglês, tinha que se virar
Ritaciro: hum, hoje em dia não é tanto
D: é porque eles botaram a versão em português, aí até facilita o jogador ir mais rápido, mas a maioria-

Ritaciro: você, você particularmente preferia em inglês ou em português?

D: eu preferia em inglês pra poder aprender mais a língua inglesa, porque eu gosto da língua inglesa, é interessante aprender, eu gosto da língua inglesa, pra aprender, por isso até.. algumas séries e tal, tudo em inglês pra poder aprender, ver o que conseguia, é mais interessante, agora quando a pessoa quer, ah, converte, aí bota para o português em alguns momentos, mas é mais (?) o inglês

Ritaciro: certo... Bia? O que é que você jogava especificamente?

Bia: é só Super Mario mesmo

Ritaciro: só Super Mario, ok, vamos falar sobre Super Mario, é do Super Nintendo, né

Bia: não, não era meu, eu ia pra casa dos outros

Ritaciro: sim, ok, vamos focar no Super Mario, é o Super Mario Bros ou o outro... do Nintendinho, daquele do controle quadrado, controle retangular

Bia: acho que era o Bros

JQ: o Bros? Mas era o que, qual era o nome do outro, que tinha o Yoshi..

Ritaciro: o dinossaurinho

Ritaciro: todo mundo aqui jogou esse, o Super Mario...

JQ: World

Ritaciro: todo mundo aqui, vamos falar especificamente deste jogo

NS: é o melhor que tem

Ritaciro: é o melhor que tem, é o melhor da série?

JQ: tinham dicas em inglês, assim quando você começava, a primeira, aparecia a janela de conversa e estava em inglês, se não me engano

Ritaciro: é, aquela janela que abre, assim que começa o jogo, tem nenhum save nem nada, assim que começa o jogo, aparece a tela com o Mario pequeno, toca a musiquinha... ok, deixa eu me focar no Mario, o que você mais gostava no Mario, do jogo?

Pode falar, fique à vontade

Bia: não, e...

Ritaciro: era só uma distração, assim, pra você

Bia: era pequena

Ritaciro: era pequena, assim, quantos anos?

Bia: sei lá, 9 anos

Ritaciro: é, 9 anos, tem uma... você jogava mais pra se distrair, pra... você chegou a zerar?

Bia: não... eu jogava mais na casa dos outros, eu não zerava

Ritaciro: ah, desculpa, você jogava mais na casa dos outros, então não tinha nem como você

NS: Super Mario World é muito grande

Ritaciro: é, um pouquinho grande, é

JQ: só que era assim, você morria, passava, nossa regra era assim, você podia fazer quantos mapas quisesse enquanto não morresse, mas se morresse uma vez, passava

Ritaciro: é, você disse que jogava sozinha... não, na casa dos outros você jogava, na casa dos seus irmãos, dos seus primos

Bia: eu jogava na casa de uma colega minha

Ritaciro: uma colega sua, né, aí você jogava, alternava

Bia: sim

Ritaciro: alternava, nesse esquema que ele falou, morria, era sua vez, não, é minha vez-

Bia: (??)

Ritaciro: é, nessa-

L21L: (??)

Ritaciro: fazia parte da brincadeira, tô percebendo que o jogo era parte da brincadeira, você jogava Mario, depois você ia fazer, não ficava só no *videogame*, ou ficava só no *videogame*? O JohnnyKill falou que teve *videogame* a infância toda, quanto tempo vocês passavam jogando mesmo, quando eram menores?

NS: uma hora sexta, uma hora sábado, uma hora domingo.

Ritaciro: fechado

NS: fechado, no máximo uma hora e vinte

JQ: o meu tempo livre foi

NS: depois foi começando a aumentar pra duas horas, hoje em dia é o quê, duas horas e meia, três horas, no máximo, estourando, no final de semana

Ritaciro: é, criança

D: acho que quando eu tinha uns 9, 10 anos, que eu tinha um computador em casa, eu passava, eu tinha vários aplicativos de jogos na minha rede social, aí eu passava seis horas pra poder em cada uma, completar a missão que cada uma tinha, demorava muito, eu passava umas seis horas, todo dia direto

JQ: quando eu começava a dar briga, quando começava um queria jogar a vez do outro, assim, começou a ter a divisão lá em casa, cada um joga uma hora, cada um... era meia hora ou uma hora, coisa assim, só que a gente ia assim, ia em silêncio, ia passando, ia passando, por exemplo, eu joguei a minha hora, ele jogou a dele, agora vem eu de novo, e ia jogando lá... e lembro uma vez, eu levantei de 6 da manhã, acho que esse foi meu recorde, acho que fui até as 10, 11 da noite, sozinho, eu tava zerando Mortal Kombat, não lembro qual Mortal Kombat era, mas acho que era Play 2... e eu lembro de madrugada, assim, a gente

passou

NS: às vezes ia um primo ou outro primo pra nossa casa, e era a madrugada toda pra zerar, por exemplo, a gente zerou Devil May Cry de madrugada, a gente zerou God of War,

Shadow: zerei Tekken de madrugada

NS: a gente jogava muito Tekken também

Shadow: Tekken 4

NS: eu jogava Tekken 5, eu acho

Ritaciro: é, pronto, eu vou encerrar por aqui

Apêndice D – Transcrição de Entrevista Inicial com Turma de Química

[Alunos-participantes: Dark Angels (DA), Kinayane (K), Mew, Mark Joe (MJ), Pinkybin (PB), Devlhunter (DH)]

Ritaciro: Enfim, eu sou Ritaciro, tenho 27 anos, e desses 27 anos eu acho que desde os 7, 8 anos de idade, eu jogo *videogame*. Meu primeiro *videogame* foi o Master System, alguém falou Master System aqui

Pinkybin: (inaudível) eu tenho lá em casa.

Ritaciro: As minhas ótimas memórias de jogo é com o Master System eu... eu gostava de jogar muito, acho que o primeiro jogo que zerei na minha vida foi [Golden Axe](#)

(risos)

Ritaciro: Golden Axe do Master System. O primeiro jogo que eu joguei foi o primeiro jogo que eu zerei. Golden Axe. Mas também joguei muito [Sonic](#), [Streets of Rage](#), todos os clássicos de Master, eu (inaudível)

?: (inaudível)

Ritaciro: Oi?

?: (inaudível)

Ritaciro: Sim.

?: [Alex Kidd](#).

Ritaciro: Alex Kidd.

?: Todo mundo já jogou Sonic já.

Ritaciro: É, quem nunca jogou Sonic daqui?

(maioria levanta a mão)

?: É, eu joguei. (outra aluna ri) E não (inaudível)

Ritaciro: É. Certo. É verdade. Eu tenho muito boas memórias do meu tempo que eu jogava... que eu jogava Master, eu não tinha muito dinheiro, eu nunca tive muito, quando fui comprar foi meu irmão em Recife, tá, com muito esforço e... dois anos depois ele quebrou.

(risos)

?: (inaudível)

Ritaciro: Aí, desde então, desde então eu passei a, eu passei a jogar em locadora só, eu nunca tive PC, eu só tive computador em casa lá pros 16 anos de idade, e isso porque eu tava, porque eu tava já no curso de informática do IFAL, por causa disso, pra vocês terem uma ideia... é, no meu tempo não era tão, tão simples assim não, meu tempo era dureza. Mas enfim. Eu passei a, comecei a jogar, jogar em locadora, certo, locadora e fliperama (inaudível), e aí depois, e aí depois só lá pros 15, 16 anos de idade eu consegui um PlayStation, que eu... e, quem aqui jogou o PlayStation, aquele, o-o-o cinza, o cinzão

?: Ah, o 1 joguei não, só joguei o 2.

Ritaciro: Hã?

?: O PlayStation 2.

?: Joguei.

?: Playstation 2.

?: (inaudível)

?: O Nintendo, o Nintendo eu joguei.

?: (inaudível) o único que eu joguei foi o PlayStation 2

?: Jogava muito (inaudível) gostava muito de jogar (inaudível) era viciado

Ritaciro: Qual?

?: ia pra locadora, assim... não, esqueci o nome do jogo.

...

Ritaciro: É, eu ia pra locadora jogar o que eu não tinha em casa. Minha mãe sempre, sempre me dizia “mas meu filho, você tem em casa, por que você vai?”. Eu dizia “é porque não tenho aqui em casa”

?: (inaudível) menina. eu também. Era Counter-Strike e GTA, na lanhouse, aí tinha uma época que a lanhouse perto de casa fazia um campeonato e tinha uma pessoa jogando Counter-Strike e também que ganhava, eu era a única menina na lanhouse inteira (inaudível)

?: Também

?: Eu já fui expulso da lanhouse.

(risos)

?: Eu tava jogando Counter-Strike, e o cara ficou com raiva (inaudível)

Ritaciro: Quem?

?: (inaudível) na lanhouse que eu ia tinha proibido falar palavrão, era (inaudível)

?: É

?: era complicado (inaudível) (inaudível) era “Viaado!”

(risos)

Pinkybin: Aí quando eu ficava, assim, num lugar, o povo ficava reclamando, falando “uma menina? Menina?”

Kinayane: Não, aí o que tinha é isso, quando foram saindo das locadoras pras lanhouses: “você não vai jogar não porque você é

menina” “Vou sim, porque eu tenho dinheiro!”

(risos)

Kinayane: Aí eu pegava o dinheiro e pagava pra alguém jogar, porque como eu tava pagando pra aquele outro menino ele dizia “ah, vai jogar sim!”. Aí pronto, (inaudível)

Ritaciro: É, esse tipo de coisa (risos) é, por essas e outras também que eu falei aqui em locadora: eu não sou muito de lanhouse, eu nunca fui muito de, de lanhouse, porque eu era um... eu era um, no Ensino Médio, eu era, vamos dizer, um banana.

(risos)

Ritaciro: Banana. Verdade, verdade seja dita, eu era um banana, eu gostava muito de estudar, aplicar... eu me preocupava excessivamente em notas, essas coisas assim.

?: Eu não sou .

?: Eu não sou isso.

?: É.

?: (inaudível)

male?: (tossido)

?: Eu não me preocupo tanto com nota. Eu já faço as coisas extremamente cedo, em todos, todos os relatórios

?: (risos) Enfim!

?: Os exercícios, as questões

?: Em todo o livro?

?: (exasperada) Ah! (risos)

?: Agora os textos, os

?: Aham, eu jogo. Quando eu, sempre que tenho um fim de semana sem nada ou algum feriado ou coisa assim, aí eu

?: Como você consegue ficar sem nada pra fazer?

?: É difícil, mas às vezes acontece.

?:

Ritaciro: É, é, computador, computador ajudou muito.

?: Custa mais caro.

Ritaciro: Computador, computador ajudou muito. E, a partir, pronto, a partir desse tempo que eu consegui o computador, meus 15, 16 anos, aí eu jogava muito mais no computador. Aí eu jogava jogos de PC, emulador, tudo, tudo no computador. Era o que eu tinha.

?: (inaudível)

Ritaciro: Hã?

?: Foi jogar Tibia.

?:Tibia

?: Tibia!

?: Nunca joguei não.

(inaudível)

Ritaciro: Mas gostava?

?: É.

?: Não gosto não, Tibia.

?: Agora tem o League of Legends, eu jogo League of Legends.

?: (inaudível)

Ritaciro: League of Legends?

?: (inaudível) eu tava lá no League of Legends, aí eu cheguei lá, aí quando eu, é, eu entrei numa batalha. O nome do cara era, deixa eu olhar aqui, sim eu tirei uma foto pra mostrar a vocês, que meu nome não é o pior: “peidei mas não fui eu”

(risos)

?: O Fulano só coloca notas musicais, é tem “si menor”, “dó maior”, um sistema lindo

(risos)

Ritaciro: Olha, vocês ainda vão me explicar como é essa parada de League of Legends, porque tem uma outra coisa que eu não sou... cês podem achar que... que... ah, ele tá pesquisando sobre, ele tá pesquisando sobre jogos, ele é um expert. Eu não sou um expert. Eu não sou

(um funcionário interrompe a sessão para conferir o ar-condicionado)

Ritaciro: Eu não sou expert, eu sou um tapado, eu jogo... se você me botarem num jogo desse, eu apanho... e, eu nunca parei pra, pra jogar esse jogo, League of Legends. Eu sei que é muito popular, talvez até um dia a gente marque, a gente pode marcar pra, pra jogar, porque eu quero entender, eu quero entender essa parada, eu quero entender como é que um negócio desses funciona

?: Olha aí, (inaudível)

Ritaciro: Sabe?

?: Mas só fale comigo (inaudível) (risos) É uma mania, quando você criar uma conta, não vão pra matar gente com nível 16

?: Não jogue em (inaudível)

?: Não jogue, não jogue, quando você for pra uma batalha, não jogue com gente com nível 16, eles vão lhe xingar quando você morrer

?: Não jogue nível 30.

(risos)

Ritaciro: Ok. Ok, a gente tá, a gente tá um pouquinho além, deixa eu voltar só pra minha, só pra minhas narrativas, pras minhas memórias, depois vocês podem falar, certo? [...] Todo esse percurso me levou ao curso de Informática aqui no IFAL, mas eu não fiz, é, eu fiz o curso de informática, mas a minha, a minha faculdade é letras, é, eu sou formado em letras, em área de inglês, como a profa. Fulana... certo? E... e durante todo esse percurso eu continuei jogando, eu continuei jogando no computador, e depois eu comprei um PlayStation 2 pra mim, e aí depois eu consegui o meu dinheiro, eu comecei o meu trabalho e aí eu comprei uma porrada, eu nem sei, eu perdi a conta de quantos eu tenho em casa, acho que eu tenho... o último que eu comprei foi o que, foi um 3DS. Eu... agora eu... mas agora eu tenho uma desculpa, eu pesquiso. Tá, enfim. É... eu acho, eu, na minha opinião, eu acho que eu cheguei até esse ponto de passar por um curso de letras e passar com facilidade, até, eu sempre tive uma desenvoltura muito grande com inglês, vocês têm, vocês que jogam, vocês acham que vocês têm essa desenvoltura pra.. pra inglês?

(alunos murmuram)

?: Assim...

?: (inaudível)

?: tem coisa que a gente aprende já pelo jogo mesmo.

Ritaciro: Tipo o quê?

?: Quando eles informam o que você quer fazer no *videogame*, aí você já está tão acostumado a tá clicando, tanto quando ele tá invocando (inaudível) em inglês, você já tá, você já sabe o que fazer.

?: Eu leio tudo pra ver

?: Principalmente o “game over”, né?

(risos)

?: Quando você morre, você entendeu, isso aí é (inaudível)

?: Double Kill!

(risos)

DH: Quando você vê aquele jogo, você fica jogando direto, direto, direto

(risos)

DH: Você fica (inaudível) mesmo

Ritaciro: Certo.

DH: (inaudível) as palavras que você vê ali, principalmente quando o personagem pronuncia assim.

PB: é

Ritaciro: Pronúncia, é, vocês pegam, assim, pronúncia?

DH: No *videogame* eu pego muita pronúncia. Primeiramente, eu erro muito.

Kinayane: A gente erra bastante, mas depois a gente consegue.

DH: Aí depois, com o tempo

Ritaciro: A gente erra, como? Como assim, Kinayane, a gente erra?

Kinayane: Primeiro, você, eu, às vezes vai pronunciar, eu vou pronunciar algumas coisas, pronuncia errado. Aí, no meu caso, meu namorado sempre me corrige.[...] Se for no meu inglês, eu tô aprendendo ainda (risos) mas depois de alguns dias eu começo a acertar.

Ritaciro: Hmm... Tem algum exemplo, que você queira compartilhar, assim?

[...]

Ritaciro: Alguém tem algum exemplo de alguma palavra que vocês... além da óbvia “game over”, essas coisas, alguma que você sacou

?: Eu, no Resident Evil 4

Ritaciro: Sim

?: É, quando você vai comprar arma

Ritaciro: Sim

?: e que você não tem dinheiro aí ele fala “not enough cash!”

Ritaciro: “Not enough cash, stranger!”

?: É, pronto, eu peguei de um jeito que não sai da minha mente, essa frase, essa frase aí, eu falava direto com o meu irmão “que porra é essa aí”

Ritaciro: Ah, o Resident 4 é, é fantástico, eu joguei também, e a melhor parte é o mercador falando “what're you buyin'?”, “what're you sellin'?”

?: Isso, quando ele tem os... os caras, os zumbis falando “un forastero!” aí sai, vai atrás do cara

(risos)

?: Algo assim.

Ritaciro: Mais alguém?

[...]

Ritaciro: Ok, é, deixa eu, agora terminando esta parte, eu vou só fazer alguns comentários sobre as perguntas que eu mandei, certo, foram quatro perguntas, quatro perguntas básicas, na verdade o objetivo era justamente aqui, era fazer o

?: (inaudível, provavelmente dizendo que não respondeu as perguntas no grupo)

?: (idem)

Ritaciro: Tudo bem, tudo bem, é, eu só, peguei aqui, novamente

[...]

Ritaciro: Kinayane.

Kinayane: Hmm

Ritaciro: Você disse, o que você costumava jogar quando era jovem, você diz “Mario, Sonic, Minecraft, e outros jogos que exigiam menos habilidade e raciocínio”, como assim?

Kinayane: Alguns jogos mais fáceis, meu primo nunca deixava eu jogar a maioria dos jogos que ele jogava, porque ele já jogava jogo de tiro, jogo de carro, ele dizia você não sabe jogar esse não, porque esse aí vai exigir mais comandos pra você, aí ele botava uma coisa mais fácil, que não tinha tantos comandos, que não tinha que ter tanta agilidade pra passar de algumas fases

Ritaciro: Hmm, verdade, é, tem essa... você, seu primo, né, é mais velho que você, né?

Kinayane: Meu primo é mais velho

Ritaciro: Pronto. Muita gente aqui colocou, é, casa de primo, irmão, certo, aqui, quem é irmão mais novo?

(vários respondem que são)

Ritaciro: Eu também, eu também mas a minha vantagem é que o meu irmão é 10 anos mais velho que eu e já estava namorando, já não estava nem aí pra *videogame* mais.

?:

?: Meu primo joga até hoje

Ritaciro: É

Kinayane: É, meu primo que jogava comigo joga até hoje.

Ritaciro: Joga até hoje, e seus irmãos também?

?: É

(inaudível)

?: Ele só joga

?: Meu irmão gosta de jogar futebol e.. qualquer jogo que envolva corrida

?: (inaudível) da poxa é meu irmão

(inaudível)

?: É, lá em casa a minha irmã só (inaudível)

?: Eu jogo com meu primo

?: [...] com minha tia, afe maria, é um vício, ela viciou meu primo

(risos)

Ritaciro: é

?: [...] vai passando, que a pessoa vê (?) jogar. A minha mãe é viciada em Mario

?: Minha mãe só joga (?), porque são todos mais fáceis

?: Agora na batalha do Bomberman, era cacete lá em casa

?: Tem um Bomberman online agora

?: dá pra você jogar escolhendo a galera que você vai jogar

?: vamos aqui Bomberman!

(risos)

Ritaciro: Vamo, vamo marcar, vamo lá no grupo

?: me manda um link, (me passa o link?) depois, quem joga direto é o Fulano, tem no computador o Bomberman, o online, pelo celular

?: nintendo

?: e aos poucos (inaudível)

(inaudível)

?: e tinha... quando eu era novo (??) eu jogava muito no Nintendo

Sega, aí jogava muito Sonic

?: Ficar soprando as fitinhas, naquela (faz gesto de sopra)

(Risos)

?: pra pegar

?: sopra que pega

?: era

Ritaciro: Certo

?: passa álcool

?: passava a (boba toda?)

?: Minha tia que tinha um Nintendo, por causa do marido dela, minha tia sempre teve essa sorte de se casar com um homem que gostava de jogar, e era um vício total, era caixas e caixas de *videogame* na casa dela

?: Até hoje eu jogo Gameboy, eu pego bastante emulador, Master System

?: É, eu tenho o Gameboy

Ritaciro: É, é verdade, bem, deixa eu só dar uma olhadinha aqui... é... Devilhunter... você respondeu.. que gostava de jogos porque estimula a pensar, a raciocinar, permite coisas além, esses “coisas além” me deixou intrigado, o que você quis dizer com isso?

Devilhunter: não, é porque... eu gosto da sensação de dirigir, por exemplo, só que eu não posso dirigir, então eu jogo Need For Speed porque ele permite que

?: Need for Speed é

Ritaciro: Need for Speed, a sensação de dirigir

Devilhunter: Isso.

Ritaciro: É, eu reconheço, eu gostava muito, por exemplo, do Need for Speed Underground, eu gostava de pegar o carro e fazer aqueles drifts e-e a sensação mesmo de fazer o drift e ver o carro balançando é... fenomenal. É isso que você vê, é, a sensação... sensação, né?

Devilhunter: a sensação

Ritaciro: a simulação. Ah, você vê isso em outros jogos além dos de carro, por exemplo, você citou jogos de luta, jogos de tiro, você também tem essa sensação de...

Devilhunter: é... (risos)

Kinayane: (??) a gente chega estressado em casa, vou matar um zumbi agora

(risos)

(inaudível)

Kinayane: (??) um pouco da sua raiva ali.

?: Counter-Strike era... era minha terapia

?:

Kinayane: (????) um ódio, ficava com um ódio, humm, (?) que você ter que levar um tiro nas costas

?: (???) pelas paredes

Kinayane: Eu tenho vários amigos que tão começando a jogar agora, aí vai “vamos jogar” e aí eu, tsk, você carrega o time todinho, vai tudinho pra debaixo da torre, morre debaixo da torre, hrhm, vão morrer debaixo da torre

?: é porque é um... cada um tem um lugar, e você pode completar a missão e aí você vai a outro lugar, e tudo isso, essa simulação toda

?: você vê em GTA também, GTA é muito bom

?: GTA, velho

(risos)

?: Eu saía atropelando, ah, adorava atropelar as prostitutas

(risos)

?: É, muito maneiro

Mew?MarkJoe?: O que eu gostava em GTA era as brigas de gangue, as brigas de gangue era a vida

Ritaciro: Do San Andreas?

?: (??) no GTA gostava aqui de... matar a velhinha?

?: chegava com um guarda-chuva, um guarda-chuva, pegava, sei lá, ela saía (inaudível)

?: era, assim, vou tirar um negócio aqui do bolso, era um lança-míssil

(risos)

Mew?MarkJoe?: os palavrões em inglês, você aprendia ali também

Kinayane: CJ, what the fuck!

Mew?MarkJoe?: What the fuck, CJ?

Kinayane: é

(risos)

Kinayane: (??) é muito bom

?: meu primo agora esse jogo, tá tentando zerar

(inaudível)

?: Mark Joe joga

Ritaciro: Pronto

?: Mark Joe, você é demais. É o aniversário do Mark Joe

(alunos cantam parabéns para Mark Joe. Seriously.)

Ritaciro: Ok, ok, voltando... é... Pinkybin.. é, Pinkybin.. você.. a gente levantou GTA agora, e Assassin's Creed. Você citou os dois aqui, dizendo a opinião dos pais, né, seu pai acha que games atuais são violentos e não gosta

Pinkybin: É, não gosta

Kinayane: A minha mãe

Pinkybin: A minha mãe não liga não, mas meu pai
 Kinayane: A minha mãe me fez excluir o GTA do meu computador.
 ?: Minha avó só (gosta?) quando é de luta, porque ela (inaudível)

Ritaciro: Hã?
 ?: Hitman.
 Ritaciro: Hitman, por quê?
 ?: Minha mãe não gosta, porque meus irmãos jogavam, aí minha mãe não gosta, “vai jogar não!”
 ?: Nenhum jogo de guerra

?: depois que eu vi aquele negócio do (inaudível)
 Ritaciro: Ah, o...
 ?: aquele menino que matou o pai, a mãe e a avó em casa
 Ritaciro: Sim
 ?: aí diziam que ele jogava esse tipo de jogo

?: Eu não acho, eu não acho que game de assassino pode influenciar uma pessoa que seja facilmente influenciada, já tá no meio do caminho, só completa
 Kinayane: É igual aquele cara que matou, atirou no cinema (???) porque tinha assistido o Batman
 ?: Entendeu? Uma pessoa que tá no meio do caminho, o negócio, é, influencia, porque ela é superfácil de influenciar [...] mas uma pessoa que, por exemplo, eu jogo, mas eu não vou fazer isso na vida real. Eu faço aquilo pra ter a sensação que eu tô fazendo
 Ritaciro: Certo
 (risos)
 ?: os pais acham que vai influenciar muito o *videogame*, principalmente quanto mais violento ele for
 ?: Porque eles sabem que todo jovem é facilmente influenciado por qualquer coisa.
 ?: qualquer (?) dos jogos é esse, você joga pra se sentir o personagem, todas as coisas que você não consegue fazer, você faz nos jogos, por isso que você muitas vezes acaba imitando, imita a voz, imita os jeitos
 ?: a visão de águia
 Ritaciro: É, não sei, eu joguei duas horas de Assassin's Creed e acho que a visão de águia é a melhor coisa que aquele jogo tem a oferecer, porque, eu não tô sentindo, eu não tô sentindo nada, quando eu jogo Assassin's Creed, o que é que tem, o que é que esse jogo tem?
 ?: Eu gosto de (?)
 Ritaciro: Hã?
 ?: Eu gosto de ler
 Ritaciro: Ler? Pronto, pronto, a história é interessante. Pronto, quem aqui gosta de jogar pela história, assim
 ?: Eu
 ?: Eu também
 Kinayane: Fable, por exemplo, eu gosto por causa da história,
 ?: tem uns jogos que (?) legal é a história
 ?: O Mario, mais clássico, a história da princesa

?: Eu gosto de GTA também
 ?: No GTA, a mãe do CJ não foi morta, e ele tá procurando por vingança?

?: o interessante é que quando você chega numa parte, aí passa aquele pedaço da história e, você tá ali

?: Eu tô jogando Devil May Cry.
 Ritaciro: Devil May Cry? Tá jogando agora?
 ?: Tava, meu primo levou
 Ritaciro: Ah, levou, né
 ?: Joguei ele em casa, tava jogando o 3, ah, não o 2,
 Ritaciro: O 2 é uma porcaria. Desculpa dizer, mas o 2 eu joguei e... não.
 ?: Não joguei ainda não
 Ritaciro: Não, pule, pode pular. Enfim, você é a..
 Cinthya: Cinthya
 Ritaciro: Cinthya! Pronto, eu tô com algumas
 (inaudível)
 Ritaciro: Pronto, Cinthya, deixa eu perguntar só sobre a pergunta do... contato, com computador e *videogame*, eu falei aqui, que eu tive contato muito tardio com o computador, foi assim, com 15 anos de idade, coisa assim, e o *videogame*, eu tive contato primeiro com o *videogame* do que o computador. Eu acredito que com vocês sejam o contrário, geração, essa geração nova
 ?: Geração online

Ritaciro: Geração online, é, assim, é... e com você foi isso mesmo, você teve o contato assim, com 7 anos, primeiro com o *videogame* e depois com o computador. Qual foi o contato mais, não vou dizer fácil, mas mais prazeroso? Com o computador ou o

Cinthy: *videogame*

Ritaciro: o *videogame*... você disse que tava na escola de informática

Cinthy: foi, mas era mais pra estudo mesmo

Ritaciro: era pra estudo mesmo, aquela coisa só de fazer, ah, computador

Ritaciro: ah, meu Deus, é... ah, Dark Angels, eu queria muito que você viesse porque você deu algumas contribuições muito boas, mas enquanto isso, Cinthy, você citou um jogo aqui que é muito, que é bastante pertinente, que é o Bully.

?: O Bully é massa

?: É o meu favorito

(o professor que daria aula naquele horário chega na sala, eu peço para esperar um pouco)

?: depois do GTA o que eu mais gosto é o Bully

Ritaciro: é, vocês sabiam que o Bully é proibido de vender no Brasil?

Ritaciro: Cinthy, o Bully

Ritaciro: não, fala aqui

?: não, porque no LoL, a pessoa é xingada, muito xingada, aí, tipo, se você tiver uma skin, aí eles param

Ritaciro: ter uma skin?

?: Uma skin, é tipo, você tem um campeão. Aí você tem a (?) do campeão, a estética

Ritaciro: olha, calma, calma, olha tá vendo que eu não sou expert de nada? Eu não peguei absolutamente nada do que ela falou

?: Em cada (?), tem um campeão

Ritaciro: sim

?: e esse campeão ele tem várias outras, a mesma dele, só que com aparências diferentes, melhoradas, entendeu?

Ritaciro: sim

?: é, tipo, aí chamam de skin

Ritaciro: Ah, aah, sim

?: se você entrar como um campeão normal, você vai ser desrespeitado, mas se você tiver uma skin, aí você já está melhor, aí tem a, as patentes, tem bronze, bronze 1, bronze 2, bronze 3, prata, prata 1, aí quando você chegar no ouro 3, ninguém mais lhe questiona, mas se você perder uma batalha, você perde a patente

Ritaciro: é um sistema complicado de-de..

?: é

Ritaciro: de autoridade, de poder dentro do jogo

?: é, e toda vez que chega um que tiver maior poder, maior dinheiro, aparece lá, o melhor (???), o melhor (???) aí você (???) pelo boneco, se você dar o golpe, o kill é seu, aí toda a equipe ganha dinheiro, mas você ganha dinheiro a mais pra você comprar equipamento, pra você comprar (??)

Ritaciro: hmmm, ok, vamos deixar essa parte de League of Legends pra depois porque eu tô, esse (???) é bastante interessante, mas eu vou, eu quero me focar agora no Bully, porque o Bully, eu joguei até o final no PS2 e é muito interessante porque é... é um GTA, pra quem não conhece, o Bully é basicamente o GTA dentro de uma escola

?: é, muito legal

Ritaciro: é, o GTA dentro de uma escola, e como um GTA dentro de uma escola, você pode fazer de tudo, você pode usar, pode bater, pode... mas... é, aí eu li um artigo sobre o mundo, sobre a construção do mundo do Bully, que é bastante interessante porque ele reconstrói o mundo, o jogo, essa ideia da, da escola como um ambiente, e ele subverte, um ambiente hostil, se você acompanhar a história, quem acompanhou a história do Bully? Você, você, como é a história

Cinthy: é o menino, esqueci o nome dele é, Jimmy?

Ritaciro: é o Jimmy

Cinthy: é, os pais deles deixam ele na escola, internato

Ritaciro: sim

Cinthy: e, lá ele... pratica bullying, com todo mundo, bullying ao extremo

Ritaciro: é um pouquinho mais complicado do que isso, certo, porque dentro do Bully tem as facções, na verdade não são como facções, como facções ou gangues, mas representa as gangues da escola

Ritaciro: é?

?: é como aqui, química máfia, eletrogay, mecânica gay

Ritaciro: como é que é os nomes?

?: eletromáfia, quimicomáfia

?: é que, no início do curso,

?: eletromáfia, mecámáfia, só que aqui a gente chama de mecagay

?: é, que nem outros cursos, é, quando você chegar em eletrônica, eles vão dizer “eletromáfia” e aí “química gay”, “mecânica

gay”

Ritaciro: Ok, é meio complicado isso, acho que não vou nem gravar, vou tirar isso

(risos)

Ritaciro: não, eu tô brincando, todas as suas, tudo o que vocês falarem é totalmente válido, certo? Mesmo que seja de um tom extremamente homofóbico, como isso. Enfim. O que é interessante do Bully é justamente essa visão da escola como, como vocês mesmos mostraram, essa visão de, de fragmentada, tem o grupo tal, tem o grupo tal, e o Jimmy, ele percorre todos os grupos, ele faz missões para todos os grupos

Cinthy: é

Ritaciro: e se, e acaba se sobrepondo a eles [...] e, como eu disse, ele é proibido de ser vendido no Brasil.

?: mas não tem acesso pela internet não

Ritaciro: hã?

?: você não pode não baixar pela internet?

Ritaciro: baixar você pode

?: ah, então

Ritaciro: você pode baixar, mas não pode comprar, se você for na Steam, conhece a Steam?

?: você vai lá na feirinha do Tabuleiro, tem

Ritaciro: é, na feira tem

?: é pirata, né

Ritaciro: pronto, pirata, feira do Tabuleiro, é, vamo

Ritaciro: Dark Angels, é, deixa eu só, eu quero comentar sobre a sua pergunta sobre seus jogos favoritos, você disse, você citou o Naruto

Dark Angels: pelas lutinhas

Ritaciro: é, pelas lutinhas que se estendem por dez episódios, eu não assisto muito Naruto não, eu só

?: as lutas são legais

Ritaciro: é, são legais, são legais,

?: (???) quatro pessoas jogando Pokémon

(risos)

?: Pokémon, Pokémon

Ritaciro: Isso é Pokémon?

?: Não, você baixa o joguinho do Pokémon

(??)

?: Existe Pokémon para celular?

?: Agora tá facilitando pra raid, porque agora tá tendo os servidores pra jogar online tão vindo para o Brasil, por exemplo, tem o servidor do LoL, acho que vocês não pegaram o começo dos servidores brasileiros do LoL. Dava lag que era uma beleza, o jogo fechava, travava tudo, ficava tela preta, agora

?: (inaudível)

?: ainda dá um lagzinho

?: agora o lag deles é, eles são de propósito, porque aí quando ia matar uma pessoa

?: aí dá lag

Ritaciro: Certo, ok, ok, na verdade o que eu queria falar, é, eu queria falar sobre dois jogos que a Dark Angels citou, que são [Heavy Rain](#) e [Beyond](#). Alguém aqui conhece esses dois?

Pinkybin: Eu só sei por causa dela

Ritaciro: Esses dois jogos são interessantes, porque, não tem internet aqui, eu queria mostrar uma... porque eles prezam, eles são totalmente diferentes, você pode explicar melhor, Dark Angels?

Dark Angels: São jogos do mesmo criador. Na primeira história, o cara... é uma história bem longa.. o Beyond: Two Souls eu ainda não terminei, mas o Heavy Rain... ele é um cara que tem dois filhos e uma esposa, e um dos filhos dele morrem por, por desatenção dele, porque o menino era meio levadinho, aí depois disso ele começa a ter problemas psicológicos, ele se separa da mulher e o outro filho fica depressivo. Aí num dia, quando eles estão no parque, esse outro filho desaparece, e tão colocando que foi o [Assassino do Origami](#), que ele mata crianças afogadas. Ele dá, tipo, pistas de onde o filho está, só que pra isso, ele diz “até onde você iria por amor?” e no jogo eu tive que [cortar o dedo](#), eu tive que rastejar por (?), por cacos de vidro, e passar por uma elétrica, aquele negócio elétrico

?: cerca elétrica

Dark Angels: e tem que matar uma pessoa, e tem que dirigir na contramão por uma rodovia movimentada por oito noites, e aí depois ele fica achando que ele mesmo é o Assassino do Origami, porque, tipo, tem uma vez que ele tem um devaneio, ele do nada apaga

Ritaciro: hum

Dark Angels: e ele aparece num lugar estranho com um origami na mão.

Ritaciro: sim

Dark Angels: o (???) desse jogo são os protagonistas, que são quatro

?: depois de zerar esse jogo, você vai ao psicólogo, né?

(risos)

Dark Angels: Tem um cara do FBI, que ele é viciado, de um tipo de droga que o jogo inventou, tem o investigador particular, que ele é aposentado da polícia e ajuda as famílias que são vítimas do assassino do Origami, e tem uma mulher que (??) esse cara, que é (?). De acordo com o jogo, eu tenho as minhas escolhas, se eu sou um cara viciado, eu quero tomar droga agora ou eu quero acabar com esse vício? Eu quero bater nesse cara ou quero falar com ele? Porque se você bater agora, mais tarde se eu precisar dele, ele não vai ser bom comigo, e se eu conversar com ele, mais tarde ele vai me ajudar.

Ritaciro: Certo, certo, é, eu destaquei justamente este jogo e a (?citação ??) porque, vocês repararam, vocês repararam no estilo, na história do jogo, vocês

?: é meio suspense, né, você está, descobrir quem é o cara

Dark Angels: são jogos bem extensos, é,

?: qual é o final do jogo, por favor?

Dark Angels: são seis finais diferentes, dependendo da sua escolha, no meu final, o cara do FBI morria, o pai não conseguia salvar o filho, o gordinho que ajudava, ele era o assassino do Origami, e a mulher, a fotógrafa, foi quem salvou o menino.

Kinayane: É igual ao Fable. O Fable pode ter dois finais possíveis, você pode salvar... é, a irmã dele é sequestrada por uma legião antiga de bruxos, aí eles mostram o vilarejo antes de, aí a irmã dele é sequestrada e aí o pai dele.. o pai dele pediu pra ele entregar um presente pra ela, quando (??) ela é sequestrada, aí eles pegam as crianças para serem treinadas, aí uma das legiões pegam ele, aí dependendo da sua escolha, você vai se tornar um mago do bem ou um bruxo, aí vai lutar e guerrear, pra salvar sua irmã, dependendo da sua escolha, você vai ter que sacrificar sua irmã em nome de um deus, por exemplo.

Ritaciro: Certo. Mas é que, aí é que tá, eu destaquei justamente este jogo e Kinayane citou o exemplo do Fable porque eles são jogos que são extremamente voltados à história, eles são muito mais, sei lá, compare, por exemplo, com... Mario. Qual a história do Mario?

?: Salvar a princesa

?: Salvar a princesa. Parece até Heroes, “salve a líder de torcida, salve o mundo”. Aí tem que salvar a princesa, toda vez.

?: Agora a princesa é muito burra, por que (??)

(risos)

Ritaciro: hã?

?: seria mais (?) ensinar a princesa a lutar

Ritaciro: mas ela não luta, não tem um jogo de luta

?: ah, tem, tem

Apêndice E – Transcrição de Sessão de Jogos 1

[Aluno-participante: KillWarrior10(KW10)]

Ritaciro: Começando a entrevista com o KillWarrior10, aqui do curso de química, segundo ano, e ele vai explicar por que ele escolheu este jogo. Por que você escolheu este jogo, especificamente?

KW10: é, eu escolhi este jogo por causa, ele teve uma crítica muito boa e eu observei pessoas jogando, de um modo, assim, sobrevivência, que eu achei interessante, entendeu?

Ritaciro: Você já jogou outros jogos da série Tomb Raider?

KW10: Eu joguei pouco porque na época era no PlayStation 1 que eu jogava e na época eu era muito pequeno, eu não lembro muito bem, fixamente.

Ritaciro: Você costumava jogar jogos nesse estilo, de exploração, aventura, mesmo no PlayStation?

KW10: Sim, eu jogava muitos, é, jogava, hoje, atualmente, na verdade jogo The Last of Us, jogo Uncharted, jogo vários.

Ritaciro: Certo. É, ok, você, vamos falar um pouquinho sobre Lara Croft, conhece Lara Croft?

KW10: É a principal do jogo, né? E agora botaram mais jovem, porque nos antigos jogos ela já tava bem, mais, numa maior idade, agora botaram ela novo, muito jovem, ela, bom, como eu ainda não joguei, eu não posso dizer sobre a história dela perfeitamente, entendeu?

Ritaciro: Tá, então vamos ver isso agora, certo? Prefere jogar no mouse, teclado e mouse? Ok, bote pra rodar, rode play, eu já... certo... tá... é... tem um microfone aqui do lado... certo, você vai fazer o seguinte, você vai jogar e você vai falar, o que você tiver na sua mente, você vai falar, isso é uma primeira impressão, né? Então você vai, as coisas que você vê no jogo, você bota pra fora, tá bom?

Ritaciro: Pode começar a falar.

KW10: Como você pode observar, assim, o início do jogo, o gráfico impressionante do game

Ritaciro: O que você pode falar agora? O que você vê agora da situação, por exemplo, agora

KW10: Agora ela tá indo, andando de barco, no meio do mar, obviamente aconteceu um acidente

Ritaciro: Pronto, o que você espera daí?

Ritaciro: E agora? Fale, pode falar. Pode falar, o que está.. o que é que está esperando aqui neste ponto, o que você acha que aconteça

KW10: Eu acho que ela está numa ilha, assim, de algum, ela vai naufragar de certa forma, você já nota, assim, como todo jogo de sobrevivência, que vai acontecer um acidente, ela vai aparecer em um lugar onde ela não conhece, e vai começar, entendeu? No caso aí, se eu não me engano, ela vai naufragar

Ritaciro: Certo... se quiser pular... tudo bem... isso é... pular, pode sim...

KW10: (Não sei se é pra pular??)

Ritaciro: Tudo bem... e... pode continuar a narrar

KW10: Aí pode ver o começo do acidente, né, ela já se levantando, e nota, é notável, ela tá ferida...

Ritaciro: Pode continuar, pode... não, fica a vontade

KW10: Ela tá sendo carregada pra algum lugar

Ritaciro: Presta atenção no que ela tá falando, tá bom?

KW10: É aqui que começa esse jogo, no caso a gente tem que se balançar pra ela sair

Ritaciro: E aqui? Que foi?

KW10: Ela foi ferida gravemente, né, por conta de um metal

Ritaciro: Peraí, o que você está fazendo?

KW10: Ela tá arrancando o metal, a ferida

Ritaciro: Sim. Você viu isso aonde que era pra tirar, como é que você tirou?

KW10: É, apareceu na tela a letra E pra arrancar, com o texto falando que era pra retirar a... o metal do corpo dela

Ritaciro: Hum.

Ritaciro: Continue

KW10: Aí dá pra notar que é uma civilização antiga aqui

Ritaciro: Por que você chegou a essa conclusão?

KW10: A gente tá numa caverna onde... é, uma caverna... e a gente pode notar que eles são, é, canibais, pela questão de ter muitos ossos e pessoas mortas.

Ritaciro: Hum. Ok, eu não joguei esse aí, eu não sei dizer, então, se... isso é suposição sua, né?

KW10: É

Ritaciro: O que é isso aí que apareceu?

KW10: É, isso que eu tô olhando aqui... queimar

Ritaciro: Queimar? O quê?

KW10: Se você notar, tem um simbolozinho e aqui o “flammable” barreira, você chegou num barril... alí, ó... está pegando fogo, a tocha... e vai botar fogo no barril

Ritaciro: Hmm

KW10: E aqui, ela pede agora pra colocar o fogo

Ritaciro: Certo... então a Lara tá prosseguindo... Continue, viu? Onde é que ela tá?

KW10: A gente vai encontrar... e acabou a tocha, mas eu acho que pode ir aqui e pode acender

Ritaciro: O que é isso agora que apareceu na tela?

KW10: É, houve um barulho, meio estranho, como se alguma coisa estivesse se movendo

Ritaciro: É?

KW10: É notável que ela tá muito ferida

Ritaciro: Sim, o que você pode-

KW10: Por essa visão, a gente pode notar que ela mostra o objetivo, se você apertar a letra Q

Ritaciro: Certo

KW10: Aqui ela tá falando pra que a gente pode pular, no caso, na tecla Espaço

Ritaciro: Hum

KW10: Nossa

Ritaciro: Por que “Nossa”-

KW10: Ali é um barril inflamável, provavelmente vai explodir

Ritaciro: Que foi isso? Eita.. espera aí, o que aconteceu?

KW10: É, no caso, um dos meninos do jogo, no caso, atacou a Lara

Ritaciro: Certo, aí o que você fez?

KW10: Ela agora está continuando, na, num lugar, é, numa caverna que tá completamente alagada

Ritaciro: Hum... certo... o que você tá achando, pronto, continue, o que você tá achando do jogo, até então?

KW10: Interessante, assim, aquele tema de... você não sabe o que vai acontecer, né, no... eu falando aqui, da até... eu tô só supondo algumas coisas que vai acontecer, mas, você não sabe o que vai acontecer em diante, entendeu, aquele... realmente, tem aquele negócio de exploração

Ritaciro: Hum, sei

KW10: você tem que explorar, tem que mexer nas coisas pra poder entender

Ritaciro: Certo... dificuldades, até então?

KW10: Oi?

Ritaciro: Dificuldades?

KW10: Bom, até agora não, porque é o início do jogo, normalmente o início não tem muitas dificuldades, é só, podemos dizer, um tutorial

Ritaciro: Hum... certo

Ritaciro: Continue, viu, pode falar

KW10: Eu.. ela tem que achar alguma coisa pra inflamar, é, alguma chama pra poder acender a nossa tocha... ih, tava bem atrás de mim-

Ritaciro: ahn

KW10: é, tem (?) de todo jeito, quando aperta a tecla Q, a gente pode observar que tem várias coisas inflamáveis aqui, se a gente acender, provavelmente vai explodir aquela área ali que... a parte acesa

Ritaciro: hum, certo

KW10: (??) vai acender aqui, esse negócio vai cair no mar, e aí talvez poder abrir a passagem adiante

Ritaciro: hmm.. abriu?

KW10: hmm, não... fechou, na verdade, de certa forma... não entendi bem o que aconteceu aqui, mas vamos continuar aqui e tentar entender

Ritaciro: Certo

Ritaciro: (ser tem que??)

KW10: Empurrar?

Ritaciro: Empurrar, né?

Ritaciro: Sim.

KW10: É, a gente tem que fazer alguma coisa mais pra trás, tipo a...

Ritaciro: aí

KW10: bom, ainda não tenho muita ideia do que tem que fazer, mas

Ritaciro: tudo bem, tudo bem

KW10: é, eu vou tentar subir ali e, pra ver se eu consigo fazer alguma coisa com relação a não querer empurrar o caixote

Ritaciro: sim

KW10: como você pode notar, aquela gaiola ali, ou algo do tipo, ela se moveu e ficou mais distante, antigamente ficava mais perto, antes estava mais perto

Ritaciro: Sim

Ritaciro: será que não tem alguma coisa, sei lá, impedindo, o que é que você acha, qual a solução que você acha, a gente tá perdido, não tá perdido não, né

KW10: é, na verdade, como a gente viu na cutscene, é... ela teve meio que, ela levou um murro e... ficou inconsciente, trouxeram ela pra essa caverna, que ela ainda tá tentando descobrir o porquê disso, e ela tá investigando aqui pra conseguir sair dessa caverna

Ritaciro: certo, certo

KW10: já que eu não tô conseguindo avançar aqui, eu vou lá na frente pra ver como, o que tá acontecendo... vou tentar iniciar, mas acho que não passo mais da cachoeira... provavelmente, era quando eu empurrasse aquela gaiola ali, ela ia cair e, provavelmente, e ia avançar aqui nas (gomas?)

Ritaciro: sim

KW10: ou talvez seja isso

KW10: se a gente... vamos tentar mais alguns (segundos?), vamos acender aqui a tocha, com a letra E... e vamos acender isso aqui, que provavelmente pode fazer alguma coisa, que eu percebi agora

KW10: vamo agora tentar empurrar agora

Ritaciro: Isso acontece com frequência, nos jogos, quando você está-

KW10: Oi?

Ritaciro: Isso acontece, continue, continue... não, continue

KW10: Com frequência, a questão da dificuldade, assim de você achar as coisas

Ritaciro: sim

KW10: nos jogos de sobrevivência é assim, você, tem horas que você passa horas no mesmo lugar, tentando achar as, é, como liberar uma porta ou algo do tipo

Ritaciro: hum

KW10: a passagem tá atrapalhando, não vai passar

KW10: hmm, deixa eu ver, hmm

Ritaciro: pode continuar falando, viu

KW10: é, eu vou tentar subir ali... ah!.. porque, se eu subisse ali, o peso ia cair e botar algumas caixas inflamáveis ali, e provavelmente vai acender aquelas bombas lá na frente

Ritaciro: aah!

KW10: Então vamo lá empurrar, agora com certeza vai passar

Ritaciro: hum-hum

KW10: houve uma explosão e agora a gente finalmente pode passar

KW10: agora a gente tem que avançar, é notável a caverna tá desabando, desviar dos obstáculos

Ritaciro: Eita, ah, putz

KW10: Eu morri... agora sim, vai começar a ter a dificuldade, em questão realmente de habilidade

KW10: um dos primitivos atacou ela, tentou puxar

Ritaciro: ah, ai!... ai, de novo

KW10: puta que pariu

KW10: mas agora aí tá mais próximo, o checkpoint tá mais a frente

Ritaciro: Sim, é-

KW10: eu não tô entendendo qual é o símbolo ali

Ritaciro: Símbolo do quê. Do

KW10: é, do jogo, quer dizer, eu não tô conseguindo entender ali

KW10: peraí, eu vou, eu vou tentar mais uma vez, vou tentar prestar mais atenção ali embaixo, na hora de ler

KW10: ali falava pra você apertar a letra F

Ritaciro: hum

Ritaciro: pode continuar falando

KW10: finalmente a gente conseguiu passar, note que eu tenho algumas dificuldades, porque eu não sou muito acostumado a jogar no computador

Ritaciro: hum

KW10: note o estado, ela está, realmente grave, tem dificuldades para se locomover

Ritaciro: hum... como você se sente em relação a ela agora?

KW10: ela sente-

Ritaciro: não, você

KW10: eu sinto assim, uma questão que ela tem... ela notando os barcos onde ela estava, todos destruídos, como algum ataque de alguém e... teve algum confronto, e também ela sente um pouco de tranquilidade por ter saído da caverna

Ritaciro: certo... e você, como você se sente em relação à personagem, a Lara? O que você sente por ela agora?

KW10: assim, é difícil falar, mas é... como ... você pensa como seria você aí, entendeu, como você ficaria num lugar assim, como você reagiria, entendeu, é isso que a pessoa sente, você pensa como se fosse você, você pensa você na situação

Ritaciro: hum, interessante.. você agiria assim?

KW10: é

Ritaciro: vamo lá... opa, o que é isso?

KW10: a gente consegue ver um.. esqueleto de um avião derrubado, podemos dizer assim... um bombardeiro

Ritaciro: é, vamos mudar um pouco o foco, o controle, cê falou que, não, continue jogando... como você tá sentindo os controles agora

KW10: os controles?

Ritaciro: sim

KW10: É, a jogabilidade é interessante, porém eu assim no computador, como não tenho muitas habilidade (risos) colocando as habilidades no teclado, eu jogo mais no joystick, é, mas a jogabilidade, o jogo em si é muito interessante, muito legal, não achei nada de ruim, é, é ótimo

Ritaciro: certo

KW10: ok, a gente pode usar o instinto de sobrevivência que já citei antes que, normalmente, levará ao caminho

Ritaciro: hum

KW10: pode ver (uma alavanca?) do outro lado... não, aargh... eu fui lento, pediu pra apertar a letra E, mas eu demorei muito e caí

Ritaciro: ah

Ritaciro: pronto, e agora-

KW10: ela caiu, mas tem um.. é, mas não se feriu

KW10: aqui a gente pode ver a cena de uma batalha, gráficos realmente impressionantes

Ritaciro: certo... ok

KW10: está analisando a bolsa de uma amiga dela... ela tentou chamar.. pegou

Ritaciro: o que ela tá falando, eu não tô ouvindo, o que ela tá falando?

KW10: ela tá tentando se comunicar com a amiga dela

Ritaciro: ela disse o quê, sabe dizer? O que ela disse? O que ela falou exatamente?

KW10: ela tentou falar alguma coisa com o... é... como podemos dizer, ela falou “Sam, você está aí?”, entendeu

Ritaciro: hum

Ritaciro: ela tá falando alguma coisa, ou ela tá só-

KW10: ela só falou assim, tá com frio.. e ela olhou pra fogueira e viu que não tinha como acender, ou tentar acender

KW10: e ela começou a acender um fósforo pra tentar acender a fogueira

Ritaciro: o que é que você tá-

KW10: ela não falou nada, está só se aquecendo mesmo

Ritaciro: tá

Ritaciro: o que elas estão falando nesse vídeo-

KW10: elas estão falando sobre uma pesquisa que eles estão indo, alguma coisa, que eles estão indo a algum lugar... os caras estão num barco...

Ritaciro: essa pesquisa é sobre o quê?

KW10: falando sobre o tempo para chegar num determinado local

Ritaciro: então, como foi essa cutscene?

KW10: é, tava falando sobre o local que ia aí, e ela falou se concordava, se não concordava, o modo que ele viu, entendeu

Ritaciro: você consegue me dizer exatamente o que era ou ainda tá muito

KW10: bem breve

Ritaciro: ah, você ainda não pegou-

KW10: quando eu jogo, eu geralmente coloco a legenda em inglês

Ritaciro: ah, legenda! É, acho que por isso eu... você joga com legenda, né,

KW10: legenda em inglês, aí quando os jogos não tem em português, eu boto uma legenda em inglês, aí porque, eu tenho dificuldade na pronúncia do inglês, mas no inglês eu consigo entender algumas coisas, entendeu, inglês escrito

Ritaciro: sim, inglês escrito... ok, certo, KillWarrior10, eu vou parar por aqui, certo, antes da gente terminar eu só quero fazer algumas perguntas: agora que você jogou, você teve a experiência, como você compara esse jogo com outros que você já teve contato

KW10: comparo principalmente com Uncharted, o modo de você, por exemplo, quando a gente tava no avião, você escalando sempre em algum lugar, aquele negócio de você procurar alguma coisa, sempre procurar algo para... vamo dar um exemplo, quando a gente tava na gaiola, tentando achar uma forma de explodir aquela passagem, pra gente poder finalmente passar, isso acontece no Uncharted muitas vezes, esses enigmas também provavelmente o Tomb Raider deve ter

Ritaciro: certo... e, diz uma coisa, isso é um pouquinho... ??, mas o que você aprendeu, a pesquisa é em inglês, né? O que você aprendeu, ou algum exemplo que você tinha aprendido com esse jogo, por exemplo, o Uncharted, por exemplo

KW10: ah, por exemplo, no Uncharted, é... muitas vezes, ele pede pra você fazer algum comando, alguma coisa, que no começo eu tava tendo dificuldade pra perceber quando eu errava alguma coisa, aí quando você começa a analisar e aí você começa a aprender, você tem que procurar, atras de entender, entendeu, e aí, por exemplo, quando eu comecei a jogar, não sabia o que era “jump”, entendeu, aí com aquilo você começa, aí pesquisa no dicionário, e vai... assim você começa a entender... ah, não sou nenhum expert em inglês, mas consigo entender alguma coisa

Ritaciro: ok, KillWarrior10, muito obrigado, e eu vou encerrar por aqui

Apêndice F – Transcrição da Entrevista Individual 1

[Aluno-participante: KillWarrior10(KW10)]

RCS: Olá, KillWarrior10, eu só vou fazer algumas perguntas, sobre o seu jogo, sobre algumas coisas que me chamaram a atenção. A primeira delas foi aqui... na parte que a Lara tirou o espeto dela...

RCS: Certo... aí você diz que é por causa da letra E, que tinha aparecido na hora, né? Só que eu acho que você só falou da letra E, agora que você observou de novo, o que você vê mais?

KW10: as letras aqui, que é melhor puxar... “to pull”, né?

RCS: hã?

KW10: com a letra, “to pull” aqui

RCS: “pull”, certo... e esse “mash”, seria o quê?

KW10: não sei

RCS: Não sabe?

KW10: não

[KW10 revê o trecho]

KW10: seria puxar, retirar, alguma coisa assim?

RCS: não, puxar já não era o “pull”?

KW10: “pull”, né?

RCS: é

KW10: então seria pressione?

RCS: pressione, mas pressione, só pressionar o botão?

KW10: sim, pressionar o botão?

RCS: lembra de como você fez para tirar o espeto da Lara, você só apertou o botão, como nas outras coisas, ou

KW10: ah, pressionando, apertando?

RCS: ficar pressionando, apertando, né?

KW10: ficar apertando assim

RCS: então esse “mash” aqui... esse “mash” seria

KW10: ficar pressionando, apertando

RCS: é, é basicamente isso, então, mas você não lê isso na hora, você estava vendo

KW10: na velocidade que ele pediu aí no caso, porque se não você ia perder na hora do jogo

RCS: certo... ok, minuto 6:18, essa parte da barreira aqui

[ajusto a tela do notebook]

[Vídeo 1 – 6min18s - 7min0s]

RCS: pronto.. essa parte da barreira, você falou do ícone, daquela parte, da fogueira, e você falou “flame” barreira, certo? Mas essa frase da direita, você chegou a prestar atenção?

KW10: sim, que tinha uma barreira inflamável, alguma coisa assim, não é

RCS: certo, e essa outra frase de baixo?

KW10: não

RCS: tem alguma ideia do que pode ser, se você reconhece aí

KW10: objetos... é... objetos assim que tão iluminados, que nem tava ali amarelinho, aqui fala, e pra pegar couro e por fogo, alguma coisa assim

RCS: mas [inaudível] fogo, né

KW10: o de cima significa “couro”, né?

RCS: “cloth”, “couro”?

KW10: é, couro ou alguma coisa de [gênero?]. e aqui pede pra colocar fogo

RCS: certo... tá ok... é...

[Vídeo 1 – 11min20s – 12min28s]

RCS: observe bem essa cena...

[eu e KW10 assistimos ao trecho]

RCS: certo... você tava me explicando como você tava passando, você tava me dizendo os passos para resolver esse puzzle, tem uma parte que você tinha que fazer uma [inaudível], depois você tinha que passar as águas, né.. como você, qual foi o tipo de estratégia que você usou pra fazer as ações que você fez?

KW10: estratégia... ah, eu, tipo ia tentando várias vezes assim, por partes, aí quando dava errado, aí tentava de outras formas, entendeu? Eu ia tentando, quando via que essa não dava certo, eu já não fazia de novo, essa mesma coisa, que eu sabia que não ia dar certo, até achar o ponto certo, entendeu?

RCS: certo... essa parte do fazer de novo tá aqui

[Vídeo 1 – 12min48s – 13min28s]

RCS: pronto, agora que você tá vendo aí

KW10: é, algumas vezes a pessoa acaba se enrolando e eu acabei repetindo, eu achava, assim, que tipo, que tinha que empurrar várias vezes até que o negócio ia cair, mas não era, entendeu, eu achei que se você apertasse umas três vezes, o negócio ia cair, eu achei que ia ser questão de persistência

RCS: mas não era, né, era mais uma questão

[Vídeo 1 - 13min50s – 14min30s]

RCS: aí você voltou, né, nesse momento

[vídeo 1 – 14min30s - 18min20s]

RCS: e aí você finalmente resolveu o problema que era.. me diga aí, nas suas palavras

KW10: assim, no começo eu não observei bem o cenário, aí quando eu parei mais pra observar a região, o cenário, eu vi que era possível pular dali, entendeu? E eu consegui, no caso, eu pulei lá abaixo, no caso levantou a madeira

RCS: ótimo, ótimo, certo, eu vou pular um pouco, tem uma parte em que você é atacado, que você cai [vídeo 1 – 19min15s – 19min50s / 20min20s - 21min47s], mas como você já falou, é uma questão de perseverança, persistência, eu quero me focar no flashback dela lembra?

[vídeo 1 – 31min34s – 34min23s]

RCS: ok, nesse trecho, quando eu pedi, o que é que se passou aí, você disse “tava falando sobre o local que ia aí, e ela falou se concordava, se não concordava, o modo que ele viu”, essa foi sua compreensão. Agora que você reviu este texto, você pode me dizer mais alguma coisa sobre o contexto, personagens, coisa assim?

KW10: eu me lembro que eu tinha citado quando eu tava jogando, foi que não tinha legenda, eu entendia algumas coisas, poucas palavras, e eu também deduzia pelo gesto que eles faziam, aí dá pra entender algumas palavras com isso, mas não dava pra entender totalmente, entendeu

RCS: ok, não dava pra entender totalmente, mas agora que você reviu, você pegou algum outro detalhe que não pegou antes?

KW10: rapaz, não, assim, é a mesma coisa, eles estavam fazendo tipo um plano, no caso eu já citei, e era uma lembrança dela, que era de antigamente, é isso

RCS: certo, voltando agora à questão, a questão dos gráficos

KW10: em relação aos gráficos, assim, eu sou muito aberto, acho legal jogos assim com gráficos surpreendentes e tal, mas eu também gosto de jogos com gráficos ruins, que eu jogo, como Castle Crashers, eu também gosto de jogos antigos, no caso, *videogames* antigos tipo Nintendinho, Super Nintendo, eu acho, gosto, acho legal, mas não discrimino os outros jogos que têm gráficos ruins

Apêndice G – Transcrição de Sessão de Jogos 2

[Aluna-participante: Dark Angels (DA)]

Ritaciro: Dark Angels, qual foi o jogo que você escolheu?

DA: The Walking Dead

Ritaciro: Por que você escolheu este jogo, especificamente?

DA: Eu achei interessante a história e assisti um vídeo no YouTube de um cara jogando e falando como era o jogo, mais ou menos, e tem as escolhas, também, que eu gosto

Ritaciro: como assim escolhas?

DA: porque as escolhas vão influenciar no jogo

Ritaciro: de que forma?

DA: de mover um personagem, de ele ir a um lugar, fazer algumas coisas mais na frente, o que eu escolhi vai interferir no jogo

Ritaciro: hum, certo... você, pelo que me lembro na última entrevista, você falou sobre Heavy Rain, não foi? Você gosta deste tipo de jogo, né?

DA: Gosto, porque eu me sinto mais envolvida pelo jogo, dá mais vontade de jogar

Ritaciro: envolvida como?

DA: porque, como se fosse as minhas escolhas vão decidir o futuro do jogo, o que eu escolher agora que vai fazer o final do jogo

Ritaciro: hum, interessante, eu também gosto desse tipo de jogo, de fazer, montar escolhas, como eu falei na entrevista, eu sou muito voltado a história, como você também, né?

DA: sim

Ritaciro: Ok, Dark Angels, aqui está o controle, eu vou iniciar o jogo

Ritaciro: Ok, como eu vou gravar, eu vou abaixar um pouco o áudio

Ritaciro: você vai... o objetivo aqui é você falar, você vai falar o que você tiver em mente enquanto você tiver jogando, tá bom?

Ritaciro: pode falar, o que é que tá rolando?

DA: e, começando a história, não aparece assim muita coisa, muita informação sobre o que tá acontecendo exatamente, só que um cara tá preso... e já apareceu a escolha....

DA: tem uma conversação entre o rapaz preso e o motorista da viatura

Ritaciro: hum, e essa-

DA: e agora, tá acontecendo um problema na área... tô olhando em volta... e até agora, tô só esperando acontecer qualquer desgraça, pra começar o jogo

Ritaciro: hum

Ritaciro: qual o objetivo agora?

Ritaciro: ah

DA: mais, fez mais escolhas na conversação

Ritaciro: o que está guiando essas escolhas? Por que você-

DA: eu acho que seria coisas que eu falaria, se eu tivesse no lugar dele

Ritaciro: hum... você tá pegando bastante rápido, você consegue ver as... as...

DA: ele ficou meio calado quando perguntaram sobre a esposa

DA: é, parece que o motorista tá a fim de conversar mas ele não

DA: pelo visto, o problema que teve anteriormente, que tinha a viatura passando, se agravou

DA: o motorista tá falando de um prisioneiro

DA: que o prisioneiro que ele tava falando, é, ficou, fez besteira, aí ele pegou e disse que começou a chamar a mãe dele, que era um grande erro, mas não era exatamente

Ritaciro: hum

DA: provavelmente era culpado

Ritaciro: hum, falando nisso, o que você está achando dos personagens até então?

DA: os personagens, é, assim, pelo que eu tô vendo, eles, assim, pelo gráfico eu gostei do gráfico assim, meio desenho... opa,

agora começou... teve uma pessoa, passou na frente do carro, e teve um acidente, agora que o jogo vai começar.. pronto, começou a aparecer zumbis, estou inconsciente dentro do carro...

DA: ele tá acordando

DA: machucou a perna

DA: o motorista do carro voou longe

DA: e o que tá dentro do carro tá vendo isso agora... tá chamando por ele...

DA: agora tô chutando a janela pra sair do carro... consegui quebrar a janela

DA: aqui, deixa eu ver...

Ritaciro: a mensagem diz?

DA: agora, mover... a janela

Ritaciro: já testou os botões, já viu qual era?

DA: tem alguma coisa aqui? Já era? Achei, eu acho, não sei, não

Ritaciro: já testou todos os botões do controle

DA: cheguei... na janela

DA: eu não consigo mexer o.. a câmera

Ritaciro: sim, mexer a câmera, você consegue mexer a câmera com o...

Ritaciro: o que você tem que fazer agora? Qual o objetivo agora?

DA: Passar pela janela, eu tenho que se jogar, que me jogar

Ritaciro: certo, você ainda não testou um

DA: não

DA: agora vou olhar pela porta

DA: ele se jogou, realmente bem jogado, pela janela e conseguiu sair do carro, se levantando com dificuldade, se machucou mais, eu acho... agora tô me movendo pelo carro... tô andando até o oficial... chamei por ele, mas ele não atendeu... agora eu vou pegar a chave pra soltar a algema... não era essa a chave... ela caiu perto do rosto do homem e ficou com medo de pegar... agora conseguiu abrir...

DA: agora tem um... ah, meu Deus do céu!

Ritaciro: opa!

DA: agora tem um... ai, ai, ai... pronto, ele me comeu. Estou morta.

Ritaciro: ah, que pena

DA: Ah, a vida como ela não é... pronto, aqui estou eu de novo, agora vou correr desse homem, mil léguas, sai daí, sai, sai, sai! (mais excitada) Ah, meu Deus, sai, sai, ah, meu, sai! Tô me arrastando e o homem tá querendo me comer... mas só tenho carne para mim, ah, meu Deus, pega o negócio aí! Cadê o negocinho, cadê o negocinho? Ah, tá aqui... hum, peguei uma arma e agora eu vou jogar no cara, ai! [exasperada] Ai meu Deus, aaah!... espera aí, eu não posso me mover... nghh! [irônica] testando os botões, não consigo sair, ele vai me comer de novo...

Ritaciro: é

DA: é... e agora eu virei sanduíche de novo

DA: ah, meu Deus, de novo não... sai daí, sai daí... ah, sai, sai diabo! (calote?) do inferno... hum, tenho que pegar isso...

Ritaciro: sim, isso é...

DA: (tem isso aí?) o que mais, o que mais... aha! Agora, agora vai levar na cara... mas que merda, hein?... ai, na tua cara!.. agora dei um tiro na cara dele pra me vingar porque ele me comeu demais, nojento.. agora tá escorrendo sangue dele... ele parece assustado por ter matado o cara, mas acho que é uma boa vingança, porque ele não sabe que morreu duas vezes

Ritaciro: hum, ok

DA: hum, (apertando os?) botões, vamos dar uma olhadinha aqui no morto... diz que ele "está fedendo como merda, o que é isso"... sair daqui, não, tem que ficar olhando... [irônica] depois que o cara estoura os miolos, está perguntando se o outro está morto, eu acho que sim, espero mesmo... hum, (está interessante?)... (nada)... tenho que descobrir, não tem nenhuma mensagem escrita, dizendo o que tem que fazer... nenhum botão (serve?)... mirar aqui na cabeça, nada, no peito, nada...

DA: O cara não se mexe, nem eu me mexo, a gente está aqui nesse-

Ritaciro: o que é esse negócio laranja que apareceu?

DA: eu acho que seria alguma coisa que tem pra fazer, mas não tem nenhuma mensagem aqui... apertei todos os botões, e... nada, nada, nada e nada, e nada... ah! Tem uma pivetinha ali... ele tá pedindo ajuda à pivetinha, tem alguém atingido, mas... a pivetinha deu as costas, agora tem uma música sinistra... pronto, agora vem mais carinhas aqui, ai meu Deus, perai, realmente, ele tá tentando se levantar, com a perna ruim... ele tropeçou no morto... agora, tentando correr... todo mundo está querendo comê-lo... ele conseguiu escapar, mais ou menos, ainda tem muita gente atrás... agora vem mais um pouquinho de história do jogo...

DA: tem um barulho de tiros que distrai os zumbis, e eles se afastam da casa que ele conseguiu entrar

DA: eu tô olhando em volta, chamando por alguém que esteja na casa, agora eu posso voltar a movimentar o carinha

DA: bati no vidro, chamando alguém, mas ninguém apareceu... tentando abrir a porta, abriu... ele tá avisando que tá entrando, pra ninguém atirar... a perna dele tá doendo mais... está dizendo que não é um deles, que não é um intruso... ele tá dizendo que tem pessoas que parece, precisam de mais ajuda dele, mais ajuda do que ele, na verdade

Ritaciro: hum

DA: tem um desenho em cima da mesa... comidinha... mas é comida falsa... tem uma poça de sangue no chão, que ele escorregou, que maravilha, (??)... hum, vamos procurar por comida... um radinho, na gaveta, não dá pra comer... afanou o radinho... tem recadinhos na geladeira, é, (??) comer, mas... saindo da cozinha, aqui tem um... tem um telefone bipando... com três mensagens...

DA: primeira mensagem, que teve um atraso, o cara passou mal e não vai poder viajar hoje

DA: a mãe da garotinha tá ligando preocupada porque não consegue notícias, não consegue sair de onde está, e disse... o rádio começou a falar... disse que ele precisa ficar quieto... ele tá conversando com ela... perguntando onde estão os pais dela... eles estão numa viagem e deixaram com a babá... ela tá na casa da árvore, pra eles não pegarem ela... pronto, ai, ach o que agora é a babá, babá zumbi... estou lutando com a babá, ai, toma! Ai, tenho que escorregar de novo, pelo amor de Deus... dei um chute na cara dela... sai, demônio!... ai, dei um soco na cara dela, a pivetinha chegou com um martelo... a mulher parece estar com fome, ai, ai... hum, pronto, joguei ela pra longe, dei um pé na cara dela, outro pé na cara dela, pegando o martelo pra dar uma martelada nela... na tua cara! Pronto... mata mais, mata, bem na cabeça, toma... toma, miséria... ah, eita, agora enganchou... me dá o martelo, o martelo é meu... pronto agora ela tá bem simpática, depois de morta...

DA: agora ele está falando com a... menininha... perguntando se matou, eu disse que sim, ela disse que está tudo bem, porque achava que ela era um monstro, também achava... quando, que queria os pais dela de volta... tá conversando com ela, disse que vai cuidar dela, por enquanto, porque os pais dela não conseguem chegar...

DA: eles estão fazendo um plano, e agora eles estão assim, unidos

Ritaciro: como você se sente em relação às personagens agora?

DA: agora, pareço mais envolvida com os personagens, porque já vi um pouco da história, mas teve, acho, um apelo emocional por causa da criança, que dá vontade de proteger ela... é um jogo bem, assim, dá vontade da pessoa ficar jogando... é bem, interativo, acho...

DA: agora eu tô indo...

DA: Ai, meu Deus, um tiro... não parecem ser afetados, ela tá perguntando se vou morrer...

“não, nós vamos ficar bem”, ele disse... bom, tem um policial e um homem normal... pronto, agora viram que.. que não somos zumbis... são pessoas, são... estão conversando... sobre essas coisas... tá dizendo que pode colocar na fazenda do pai dele... tá dizendo que não é o pai da menina... e agora preciso falar que a menina está sozinha... pronto agora vem o zumbi... o oficial parece que vai cuidar... todo mundo fugiu pra dentro do carro... acho que ele era o amigo dele, porque além de saber pelo nome, ele não quis matar

Ritaciro: vamos encerrar por aqui... tá, antes de a gente encerrar... o que você achou do jogo?

DA: do jeito do jogo

Ritaciro: sim

DA: eu gostei, porque tem uma história boa, uma história que envolve, que parece ser bem feita, assim, que na verdade não ser de um gráfico, tipo, de última geração, um gráfico que tem mais no PS3, ele é bem legal, eu gostei desse estilo dele

Ritaciro: hum, certo. E, deixa eu só fazer uma... entre você, seu estilo de narrar, você falou muito sobre o que tava dizendo, você chega, faz interpretações bastante rápidas, gostei bastante, você pega assim, na hora, principalmente no inglês, assim, você tem que ter uma leitura extremamente rápida e... acho que nem eu consegui acompanhar direito algumas coisas que você fez... você aprendeu isso como, assim?

DA: Assim, eu costumava assistir muita coisa legendada, e eu consigo ler em português bastante rápido, aí consegui trazer isso pro inglês, que eu ia ouvindo e já ia lendo a tradução, aí quando eu leio em inglês, já fico lendo rápido e vem um pouco da tradução na cabeça, essa palavra quer dizer isso, isso e isso, aí junta a frase, aí já sei o que a frase quer dizer

Ritaciro: hum... hah, interessante... okay, Dark Angels, eu vou parar por aqui

Apêndice H – Transcrição da Entrevista Individual 2

[Aluna-participante: Dark Angels (DA)]

RCS: Boa tarde, DA

DA: Boa tarde

RCS: eu vou fazer algumas perguntas, é coisa bastante rápida, sobre o jogo que você jogou naquele dia. Algumas perguntas podem parecer óbvias, podem parecer bobas, mas é importante que você responda, ok?

[eu abro o vídeo no meu notebook]

RCS: você chegou a conhecer mais a série, procurou mais informações?

DA: eu vi assim um pouco por alto, eu joguei outra vez, mas foi o começo de novo

[DarkAngels-TheWalking Dead – 02min02s - 02min34s]

RCS: certo... essa parte, onde você estava se acimatando aos controles

DA: isso, bem fácil essa parte, eu tava me familiarizando com os controles e vendo um pouco da história que eles tavam falando

RCS: certo, foi muito difícil fazer essa familiarização ou foi assim.

DA: foi fácil, eles usam palavras fáceis, que dá pra ver em qualquer lugar, e os controles eram também bastante explicativos

RCS: certo... ok, eu vou passar pra parte que eu quero comentar, na parte depois, do carro, onde ele bate, na marca dos seis minutos, quando ele acorda, certo...

[DarkAngels-TheWalking Dead – 05min35s – 06min57s]

RCS: acho que nesse momento você disse que “o motorista do carro voou longe”

DA: isso

RCS: por que você chegou a esta conclusão?

DA: porque eu vi o motorista, quando ele acordou, ele olhou, e deu pra perceber que ele é o motorista porque ele tava falando depois

RCS: certo, o que eu percebi foi aqui, aos 6:57, que ele não foi, “he wasn't ejected from the car”... durante o jogo, você chegou a reparar nisso?

DA: não, não cheguei

RCS: por que você acha que você não reparou nessa parte?

DA: geralmente, eu fico nervosa, aí eu fico olhando rápido, pra tentar entender rápido o que ele tá dizendo

RCS: entender rápido, como assim?

DA: por exemplo, quando ele passa uma frase, eu fico com anseio que se eu ficar olhando muito tempo pra frase, eu vou perder alguma coisa do jogo, aí eu olho rápido pra frase para tentar entender logo pra poder voltar e prestar atenção somente no jogo

RCS: então são processos separados, certo? Você primeiro lê a frase para poder voltar ao jogo, como é?

DA: eu olho um pouco da cena e leio, aí tento entender, e volto pro jogo, pra poder fazer o que tá acontecendo

RCS: hum, é interessante, talvez, eu acho que como eu já estou... eu não lembro de ter feito isso [quando eu aprendi inglês], mas é uma boa tática, que, realmente o texto tá rodando, né, não dá pra voltar

DA: é, não dá pra voltar, passou já era, então é por isso que eu tento ser rápida

RCS: ok, tudo bem, mas tem uma parte aqui, essa segunda parte, do carro, que eu queria chamar atenção...

[DarkAngels-TheWalking Dead – 07min05s – 09min42s]

RCS: essa é minha próxima questão, aí você ficou um tempinho, não foi?

DA: foi, porque eu tô acostumada a outro controle

RCS: qual outro controle?

DA: de PS3 [PlayStation 3]

RCS: ah, por causa do controle que você não viu

DA: foi, por causa do controle, porque eu não tô acostumada com os controles do Xbox, sou acostumada com os controles daquele USB e do PS3

RCS: certo, então quando eu lhe pedi aqui, eu percebi que você ficou muito focada aqui [aponto para o centro da tela]

DA: eu fiquei muito focada ali e fiquei tentando ver no controle o que eu podia fazer

RCS: sim, mas não chegou a ver aqui em cima

DA: quando eu vi aí em cima foi quando eu acertei

RCS: quando você viu, foi, não foi sua primeira opção

DA: não, não foi

RCS: interessante... então daí você vê.. percebe, deixa eu mudar para...

[DarkAngels-TheWalking Dead – 11min20s – 11min35s]

RCS: essa é a parte onde o zumbi ataca... e nessa parte, você morreu, foi bastante rápido

DA: eu fiquei nervosa, levei um susto primeiro quando ele acordou, aí fiquei nervosa

RCS: mas isso não tem nada a ver com o controle

DA: não, tem não, foi porque eu me assustei

RCS: você se assustou mesmo, não foi?

DA: foi

RCS: certo

[*DarkAngels-TheWalking Dead – 12min09s – 12min35s*]

RCS: e aí tá a parte em que você realmente chegou... pronto... e aí, é outra coisa também, você pegou a bala e, não sei, você tentou atacar com ela, não foi?

DA: é, eu tava procurando no que colocar a bala, porque eu ainda não tinha visto o negocinho de atirar [a carabina]

RCS: é, porque foi essa a impressão, de que você pegou a bala e tentou tacar nele

DA: (risos)

[*DarkAngels-TheWalking Dead – 12min39s – 12min50s*]

RCS: e depois você morreu de novo, e agora você vai falar algo interessante... que

“ele não sabe que morreu duas vezes”, essa parte... você tá falando do protagonista, mas também tá falando de si, “eu vou fazer isso”, “ele faz isso”, você percebe essa diferença entre você e o personagem, ou é meio embaçado?

DA: Acho que é meio embaçado, porque como sou eu que estou controlando, eu sinto como se fosse eu lá, por isso que eu falo “ah, eu vou fazer isso, isso e aquilo”, a gente se mistura, mais ou menos, eu e o personagem

RCS: certo... você se mistura... então é por isso que você se assusta, quando ele se assusta, você se assusta também, né?

DA: isso, bem por isso mesmo

RCS: ah, certo, tá... deixa eu só passar aqui.. pra parte da casa, eu tenho muito o que falar... a parte da secretária

[*DarkAngels-TheWalking Dead – 20min28s – 21min40s*]

RCS: aí você tá falando e escutando as mensagens, aí eu pergunto o que tá acontecendo e você me diz, né?

[*DarkAngels-TheWalking Dead – 24min15s – 21min29s*]

RCS: essas mensagens aqui do topo, “Clementine will remember that”. Em alguns momentos, ela aparece, ela aparece no começo, quando você responde pro policial sobre a esposa dele, sobre a esposa do Lee, aí aparece aqui [aponto para o topo da tela do notebook] “he picked up on that”, mas você não comentou essas mensagens. Por quê, exatamente?

DA: acho que isso não interferia muito na jogabilidade, do momento, não ia fazer muita diferença, eu acho

RCS: não ia fazer muita diferença?

DA: seria só como uma nota, tipo “ah, ele vai se lembrar disso mais tarde”, isso seria mais para o futuro do jogo

RCS: ah, seria mais para o futuro, e não no presente, então você não achou necessário falar aquilo no momento

DA: isso, no momento não-competitivas

RCS: ok, obrigado, vamos parar por aqui

Apêndice I – Transcrição de Sessão de Jogos 3

[Aluno-participante: Mew]

Mew: vamos lá

Ritaciro: ok, Mew, qual jogo você vai escolher?

Mew: é, vai ser o Stanley Parable

Ritaciro: é, Mew, me diz por que você escolheu este jogo?

Mew: porque este jogo, você tem total liberdade de escolher o que você quer fazer, o que você faz a partir do jogo decide o seu final, existe 15 diferentes tipos de final e depende do que você escolher fazer, obedecer, desobedecer, a voz que tem na sua cabeça que, como diz o jogo, ou obedecer, desobedecer ela, às vezes, isso define seu final e é isso que eu gosto num jogo

Ritaciro: ótimo, que outros jogos você pode comparar

Mew: rapaz, nunca vi nenhum jogo desse tipo não

Ritaciro: sério

Mew: sério, sério

Ritaciro: nem jogos assim, de primeira pessoa, mas sem tiro?

Mew: é, não, geralmente se não for tiro, tem uma espada, uma arma, esse tipo de coisa

Ritaciro: hum, certo, ok, eu vou botar o jogo pra rodar agora

(configuração, mostrei um vídeo de thinkaloud que fiz)

Ritaciro: pode ir falando

Mew: vamos lá, né, com muito medo de Stanley... vai que Stanley é psicopata

Ritaciro: quem sabe?

Mew: vai saber, né, vai que Stanley é psicopata

Ritaciro: essa frase aí na tela de load

Mew: “the end is never the end”, o fim nunca é o fim

Ritaciro: você concorda?

Mew: de certa parte sim, pode ser, por exemplo, quando se termina a vida de uma pessoa, não é exatamente o fim, mas o fim da vida daquela pessoa, ou seja, as pessoas vão continuar vivendo, as outras pessoas que estavam interagindo com ela, ou seja, não é exatamente, o fim nem sempre é o fim, ou seja, o fim daquela pessoa não é o fim do resto das pessoas, apenas dela

Ritaciro: interessante

Mew: tem como pular aquela introdução?

Ritaciro: se você quiser

Mew: vamos ver como pula aquela introdução

Mew: bom, morrendo de medo, mas vamos lá. Vai, Stanley...

Ritaciro: pode ir falando

Mew: bom, eu vou tentar uma parte que eu não vi no YouTube, né, que é pegar a porta da esquerda e descer a escada, que a gente ainda não tentou, a gente ia tentar isso ontem, mas não deu tempo

Ritaciro: ok

Mew: bom, a voz na mente de Stanley tá dizendo pra ele subir a escada, só que uma vez a gente subiu a escada e ele morreu porque ligou uma máquina de controle da mente... foi o Mark Joe, só pra constar

[02:46, narrador diz: “Coming to a staircase, Stanley walked upstairs to his boss’s office”]

Mew: Não, ele não subiu as escadas, Stanley desceu... se aparecer um zumbi aqui, a culpa não é minha não

Mew: assustador, hein

Ritaciro: que é que o narrador tá falando?

Mew: no momento... no momento eu não tô entendendo bem o que ele tá falando, é alguma coisa sobre Stanley ser demitido... e eu não tô ouvindo mais nada aqui... e a voz diz pro Stanley que ele tá ficando maluco... e eu tô pensando que eu tô rodando em círculos... e não tem outro lugar pra ir

Ritaciro: será?

Mew: é o que tá parecendo, porque toda vez eu tô aparecendo na frente desse carro, nesse lugar, e vou parar aqui, mas tem uma coisa estranha, porque não foi por aqui que eu entrei... desci uma escada e eu não tô vendo mais ela... e não tem mais nenhum lugar pra ir... e a voz na cabeça de Stanley tá falando umas coisas muito esquisitas, como Stanley pensando em voar, alguma coisa assim... e eu cheguei no espaço, foi? Stanley está no espaço...

Mew: 11, 12, vou gravar esses números... mesmo eu achando que ele tá andando em círculos, a voz continua falando alguma

coisa...

Mew: sim, eu tô andando em círculos... mas mesmo assim, se a voz continuar falando, eu tô fazendo alguma coisa certa

Ritaciro: e agora?

Mew: bom, a voz tá dizendo que essa voz que Stanley tá ouvindo faz parte dele, e agora a tela ficou escura...

Ritaciro: o que aconteceu?

Mew: bom, a tela escureceu e Stanley acha que está dormindo, e ele pede pra acordar, pra voltar pro trabalho, pra voltar pra os botões dele, pra voltar pra tudo... pra voltar pra vida normal dele, ele disse que é normal, e tudo vai ficar bem, eu estou bem... e ele abriu os olhos e voltou pro mesmo lugar

Mew: e a música tá ficando bem sinistra, e a voz tá ficando bem sinistra, tô achando que vai aparecer um zumbi, e a voz disse que ficou tudo preto... e agora tá contando a história de uma mulher chamada Mariella...

Ritaciro: que que é isso?

Mew: bom, essa mulher encontrou o corpo de um homem no chão, que estava gritando e correndo... ela chamou uma ambulância, ela achou que ele tava maluco...

Ritaciro: que foi aquilo que a mulher

Mew: bom, a mulher achou um homem no chão, que tinha gritado e corrido, e ela achou que ele fosse louco.. Stanley... e era Stanley, esse homem

Ritaciro: era?

Mew: quando ela viu ele, ela começou a pensar “eu sou sã, eu tenho controle da minha mente, mas essa pessoa não, eu sou normal” e aí ela ficou olhando o corpo e não fez nada, ela ia chamar uma ambulância, mas acabou não chamando...

Ritaciro: certo.. você concorda com ela

Mew: talvez não

Ritaciro: por quê?

Mew: nem, na verdade eu não considero nenhuma pessoa normal, normal não é uma coisa que as pessoas são... as pessoas são o que elas precisam ser para elas viverem aqui, e não normais, nenhuma pessoa é normal.

Ritaciro: ok

Mew: eu segui pelo caminho da direita e entrei na porta à esquerda... e agora Stanley tá descendo... ele chegou em algum tipo de lugar subterrâneo... e a voz começou a cantar, assustadoramente assustador... e a voz tá fechando as portas por onde Stanley tá indo...

Mew: e ele fez um som como se fosse páginas de livro passando...

Ritaciro: como assim, páginas de livro?

Mew: páginas, ele está virando o livro como se estivesse lendo uma história

Ritaciro: quem, o narrador?

Mew: hã?

Ritaciro: o narrador?

Mew: sim, o narrador tá fazendo alguma coisa como se fosse... como se fosse virando a página de um livro... e Stanley chegou perto de um caminhão que o narrador pediu para o Stanley entrar, mas não tem nada, tem uma porta agora, que eu tô vendo... com uma descida... e Stanley tá chegando em algum lugar subterrâneo... na verdade, eu peguei...

Mew: bem, o narrador parece um pouco confuso com a história, ele não sabe mais o que fazer

Ritaciro: quem, o narrador?

Mew: sim, o narrador não sabe o que falar para Stanley, ele tá mais perdido que Stanley

Ritaciro: mas como?

Mew: não se sabe, parece que ele conta a história, mas parece que nem mesmo ele sabe o que está acontecendo, ele parece estar lendo um livro, vendo um roteiro, esse tipo de coisa... e agora Stanley voltou pro começo

Ritaciro: estranho

Mew: muito estranho... quer dizer, se eu fosse Stanley, eu ficaria no meu cubículo, chorando em... segurando pelas pernas, dizendo “isso não é real”, mas tudo bem, Stanley é corajoso... agora vou fazer uma coisa que o Mark Joe não fez, que é tentar desativar a máquina de controle mental... o quê, o quê?

Ritaciro: o que é isso?

Mew: parece que Stanley mudou a história, mesmo voltando pro começo, a história parece que foi mudada, e o narrador parece ter feito a história voltar a um começo estranho... e agora todas as portas estão abertas, e Stanley não sabe pra onde ir... vamos seguir por aqui... não sei pra onde tô indo, mas acho que por aqui sai... Stanley chegou em um tipo de passagem subterrânea, algum tipo de passagem que é muito escura, mas que leva à sala, a uma sala de arquivos, alguma coisa assim...

Mew: e parece que Stanley voltou pro começo...

Ritaciro: como?

Mew: parece que o narrador ficou confuso, agora, sobre a história

Ritaciro: mas ele é o narrador!

Mew: mas talvez ele não seja o narrador, e se ele for uma voz na mente do Stanley?

Ritaciro: hã?

Mew: não se há a certeza de que esse narrador seja o narrador de verdade, e se Stanley tiver ficando maluco? E se essas vozes forem caixas de som que foram implantadas no prédio para confundir Stanley, não se sabe se esse é o narrador, não se sabe onde Stanley está, será que tem alguém controlando a mente de Stanley ou Stanley fez tudo sozinho?

Mew: Agora tudo tá vazio, onde tinha várias portas, não tem nenhuma... agora parece que o narrador está bastante confuso com a história... ele parece não entender o que Stanley fez.. e ele agora abriu outra porta para Stanley passar...

Mew: parece mesmo que o narrador se perdeu... agora o narrador parou de falar e o Stanley está preso, ele não sabe pra onde ir, não sabe o que aconteceu... e a sala que estava cheia de portas não tem mais porta nenhuma... ele não consegue abrir a maçaneta das portas...

Mew: todas as portas estão trancadas... parece que o narrador se confundiu, agora quer que Stanley volte pro começo

Mew: mas deixo uma pergunta no ar: quem é esse narrador? Por que ele está contando a história de Stanley, porque nem ele mesmo sabe a história? Agora ele parece ter encontrado o que ele tinha perdido, alguma parte da história, parece que pelo fato de Stanley ter seguido por um lugar diferente, o narrador se confundiu... agora ele não sabe pra onde Stanley tem que ir, nem Stanley sabe pra onde tem que ir, mas o narrador quer que Stanley refaça seus passos... e parece que tem alguma coisa errada, porque o caminho que Stanley veio tá diferente... agora ele mudou todo o lugar onde Stanley estava...

Ritaciro: hã?

Mew: Parece que eu ganhei!

Mew: Não eu não ganhei, ele estava apenas brincando comigo... e agora ele vai mandar recomeçar o jogo de novo

Mew: agora parece que liberou um novo lugar, e agora o narrador tá apontando literalmente pra onde o Stanley deve ir, ele fez uma linha amarela por onde o Stanley deve seguir... eu tô seguindo aquela linha, porque até agora, aquela porta tava trancada... e parece ter liberado outra passagem...

Mew: parece que o narrador quer levar Stanley de volta para aquela sala, ele bloqueou a escada de baixo, que é pra onde Stanley tinha ido antes

Mew: agora ele tá literalmente obrigando o Stanley a seguir esse caminho... Stanley não tem outra opção

Ritaciro: por quê?

Mew: parece que ele tem outra opção... mas não tem outra opção, porque tá tudo bloqueado, ele trancou as portas, bloqueou as escadas e Stanley só pode seguir pelo lugar que ele quer

Ritaciro: ele quem, o narrador?

Mew: sim, o narrador, mas parece que o narrador quer que ele entre na sala e depois saia da sala, por algum motivo... ele parece bastante confuso com a história.. mesmo sendo o narrador, ele tá muito confuso... e os desenhos dele tão ficando muito estranhos... eu nunca tinha visto esse caminho quando eu joguei antes... e, por algum motivo, tá entrando uma música alegre no meu ouvido

Ritaciro: alegre?

Mew: alegre, de dança.. parece uma música de vitória de um jogo...

Mew: agora ele pediu pra cortar a música e ela parou... agora fiquei confuso... e ele parece confuso de novo, ele não sabe qual é a história de Stanley Parable... ele parece bastante confuso, não sabe como continuar essa história, ele tá perdido

Ritaciro: e você?

Mew: eu também, porque não sei nem pra onde eu fui... eu não sei pra onde ele quer que eu vá... mas parece que ele está mais confuso que o Stanley nessa história... ele parece saber a história, mas parece que a história se divide de alguma forma, ele não consegue entender mais... e eu cheguei numa sala...

Mew: e ele mandou recomeçar de novo

Ritaciro: e eu vou parar por aqui... antes de a gente encerrar, eu queria só algumas considerações sobre essa nova, você tava aqui ontem, com todo mundo aqui, ajudou, e agora, que você pegou pra jogar mesmo, qual foi a diferença que você sentiu?

Mew: assim, tem uma diferença que, eu posso fazer o que eu quiser ou posso fazer o que ele quer, mas quando eu faço o que eu quiser, vai ter consequências, como o fato da história ficar confusa, o narrador ficou confuso, você não sabe pra onde seguir, ele

força você a fazer o que ele quer, só que nem ele sabe o que ele quer, então ele fica um pouco confuso no meio do jogo, ele não sabe qual é a história, ele parece estar lendo algum tipo de script da vida de Stanley

Ritaciro: ok, falando sobre essa linha, o que toda essa situação de narrador confuso, a linha dizendo exatamente pra onde você passar, o que isso te lembra nos jogos?

Mew: isso parece um pouco.. Jogos Mortais, sabe? Porque se você não fizer exatamente o que ele quer, você vai morrer, como Jogos Mortais, por exemplo, o narrador é o Jigsaw, e se você não obedecer as regras dele, você morre, é exatamente essa linha, sabe? Só que, diferente dos Jogos Mortais, o Jigsaw sabe o que ele quer, e o narrador ele fica meio confuso quando o Stanley faz alguma coisa que ele não manda, ele fica confuso e manda o Stanley recomeçar, só que ele muda totalmente o cenário do jogo, ele muda os lugares, ele muda o caminho que Stanley deve seguir, ele começa a ficar confuso por causa da decisão de Stanley, ou seja, ele controla o Stanley, mas não totalmente

Ritaciro: peraí, não é você que controla o Stanley?

Mew: na verdade, é, realmente, eu controlo o Stanley, mas ele é a voz na cabeça do Stanley, ele quer que ele faça o que ele quer, ele quer que Stanley seja um tipo de marionete dele

Ritaciro: e, por consequência-

Mew: por consequência, meu, ou seja, eu seria, mas na verdade ele quer que o jogador seja a marionete do jogo dele, o narrador quer brincar com o jogador, fazer ele ficar confuso, fazer ele obedecer totalmente, e quando ele descobrir o final, o que acontece quando você obedece tudo, ele queria desobecer, ele faz diversas formas de você encontrar a sua melhor opção, o que você acha que é o melhor final para Stanley

Ritaciro: ah... e pra você, qual seria o melhor final para Stanley?

Mew: bom, eu vi alguns finais e vi, tem um final em que o Stanley, ele desliga a máquina de controle da mente e depois ele vai, ele encontra a liberdade, só que achei que esse final foi muito vago, mesmo encontrando a liberdade, ele não sabe o que aconteceu, o que aconteceu quando ele tava lá dentro? O que aconteceu com os amigos dele, com o chefe dele? E o que aconteceu com o resto das pessoas? Quem tava mandando as mensagens, dizendo o que ele devia fazer? Ele não descobriu nada, ele simplesmente achou a liberdade, então acho que o melhor seria se o Stanley liga a máquina de controle da mente e ativa uma bomba, porque o narrador fala que foi o narrador que levou todos, que só ficou o Stanley, porque o narrador queria brincar com o Stanley

Ritaciro: ok

Apêndice J – Transcrição da Entrevista Individual 3

[Aluno-participante: Mew]

RCS: boa tarde... eu tô voltando aqui pra continuar a pesquisa, eu preparei algumas perguntas, é rapidinho, certo, algumas coisas que eu reparei na sua fala, em relação especificamente a este vídeo que você jogou, The Stanley Parable, e a primeira coisa que eu quero perguntar é que eu vi no começo, foi que você pesquisou os finais do jogo no YouTube

Mew: foi, eu vi

RCS: certo, qual foi a motivação pra isso?

Mew: bom, eu queria saber se o jogo tinha um fim certo, porque tem muitas coisas pra se fazer no meio do jogo e eu queria descobrir se tem uma forma certa de ganhar esse jogo

RCS: e o que você descobriu?

Mew: descobri que tem várias formas de terminar o jogo, mas não existe um final certo, depende das escolhas do jogador

RCS: certo, e em relação a isso, você acredita que isso ajuda ou atrapalha seu entendimento do jogo, de não ter final fixo ou ter muito final diferente, isso lhe atrapalha seu aproveitamento desse jogo em específico?

Mew: não, apesar de chamar bem a atenção, eu acho que essa forma vai chamar muito a atenção das pessoas, porque você nunca sabe o que vai acontecer no final, você sempre vai ter uma história nova, e talvez você pode juntar todos os finais para descobrir alguma coisa ou talvez tentar entender o que está acontecendo

[Mew-TheStanleyParable -]

RCS: tá certo... sobre essa frase aí, “the end is never the end”, certo, você me deu uma explicação interessante, um pouco metafísica até, questão de existência, o que eu achei interessante, mas você consegue colocar isso no contexto do jogo?

Mew: sim, porque não importa como acaba o jogo, você sempre retorna pro começo, então o jogo nunca é o final, você sempre retorna pro começo e vai recomeçando e retentando, e o jogo parece nunca acabar, ou seja, o fim daquelas escolhas que você fez não é o fim do jogo

RCS: isso se estende a outros jogos ou só a esse?

Mew: bom, depende dos jogos, se forem como esse, que dependem da sua escolha, o fim nunca é o fim, mas se forem jogos que não precisam de escolhas, que você precisa apenas seguir o que já foi projetado, então essa frase não se aplicaria

RCS: que foi projetado, mas de alguma forma esse jogo, The Stanley Parable, já não foi projetado também?

Mew: ele foi projetado, mas ele não tem um final certo, você escolhe o seu final, depende de suas escolhas, e enquanto em outros jogos, eles geralmente não têm escolha, você tem que seguir a história que os produtores do jogo escolheram

RCS: certo, certo... e essa questão da escolha, eu posso escolher meu final, meu destino. Você pode ver isso dentro do jogo, da história, da narrativa do jogo?

Mew: sim, porque você pode terminar com a bomba explodindo, você pode terminar com o Stanley saindo sem saber nada, então existem muitas coisas que podem acontecer, e não foi uma coisa bem premeditada, sabe, você não vai encontrar, tipo, porque no YouTube existem pessoas que fazem gameplays, explicando como jogar os jogos, mas esse é diferente, você só pode explicar como chegar a certo final, não pode explicar como você vai jogar esse jogo

RCS: você não pode explicar como vai jogar?

Mew: é, você pode dizer o que você tem que fazer para chegar a certo final, você não pode dizer qual é o final certo

RCS: hmm, por que não posso dizer o que

Mew: bom, não posso dizer qual é o final certo que tem muitos finais e cada final tem sua história, então não tem como você pegar só um final e dizer que esse é o final certo, esse é o final que os produtores do jogo fizeram, esse é o final que todo mundo já sabia, não tem como dizer isso, é, tem muitos finais, e não se sabe qual seria o final certo, então acho que esse jogo não tem o sentido de ter um único final, tem o sentido de ter vários finais diferentes

RCS: ok.... é, deixa eu passar aqui

[Mew-TheStanleyParable -]

RCS: essa parte aí, uma coisa que eu notei quando vocês jogavam é... que vocês não prestavam muita atenção em cenário, a não ser, claro, se lhe fosse pedido, por exemplo, a parte do controle da mente, aqueles botões, certo, mas têm coisas que passaram batido, por exemplo, essa aí

[Mew-TheStanleyParable -]

RCS: certo... você não parou pra ver, você seguiu, perguntando sobre o narrador, sobre o Stanley, sobre não sei o que, mas você não parou pra ver. Por quê?

Mew: porque, geralmente, a maioria dos jogos, eles não dão muita atenção aos cenários, só dão mais atenção ao personagem, à história dele, e geralmente o cenário é uma coisa totalmente dispensável, uma coisa de fundo

RCS: hum, uma coisa de fundo, algo que você não precisa... é interessante você dizer isso, porque tem vários... porque isso também é trabalho, fazer cenários, fazer essas coisas, então é uma coisa que, pra mim, por exemplo, eu percebo, eu bato o olho, por exemplo, nessa parte aqui, você consegue ver, tá em inglês, você consegue entender?

Mew: eu consigo entender algumas palavras, é... “fale baixo”, “faça um incrível trabalho, inacreditável, todos os dias em todo o tempo sem exceção de promoção ou”.. é, como posso dizer.. “sem expectativa de promoção ou rebaixamento”, “não seja demitido”, isso é o que diz

RCS: isso dentro do contexto do jogo, isso é, voltando, isso era no escritório do chefe do Stanley, não era?

Mew: era a sala de reuniões da empresa

RCS: o que você tira dessa mensagem?

Mew: bom, o que parece, né, o chefe deles, o chefe do Stanley, ele pedia para os funcionários fazerem um incrível trabalho, todo dia, todo o tempo, sem esperar promoção ou sem esperar ser rebaixado, porque pelo que parece o Stanley não sabia de muita coisa daí, ele fazia exatamente o que o chefe dele mandava, e o Stanley não tinha nenhuma expectativa, apenas ficava na mesma sala, fazendo seu trabalho

RCS: você vê, dentro do contexto do jogo, algum tipo de mensagem, agora que você viu isso?

Mew: eu não saberia bem explicar, mas acredito que sim, talvez seja alguma coisa falando sobre pessoas que trabalham demais, que não dão atenção à família, aos amigos, só sabe trabalhar o tempo todo, esse tipo de coisa, mas outra coisa que seja diferente teria que ter uma coisa bem profunda, assim, pra você entender

RCS: tá certo... o resto do vídeo não vi muita coisa, você realmente falou coisas sobre o jogo, sobre o Stanley, e uma coisa que eu reparei aqui é, eu não sei se era brincadeira, se estava brincando ou meio brincando, mas em vários momentos você disse que esperava “zumbis, vampiros, alienígenas”, esse tipo de coisa, você tava realmente brincando, aliviando o clima ou você estava realmente esperando algo sobrenatural aparecer

Mew: um pouco dos dois, né, na primeira vez que a gente jogou esse jogo [Vídeo 3 – Sessão Comunal-TheStanleyParable] a gente esperava o que, uma arma, uma coisa que a gente pudesse atacar, mas não tinha, então eu tava meio que esperando uma coisa diferente, uma coisa estranha, como ah, o chefe ser um psicopata maluco ou, sei lá, alguém aparecer de repente e atacar o Stanley, esse tipo de coisa, então eu tava realmente esperando que esse jogo fosse apenas um jogo de escolhas, um jogo tipo suspense, ou até mesmo um jogo onde tivesse que matar alguém, coisa assim

RCS: certo.. e, uma curiosidade, o que aconteceria se realmente aparecesse zumbis ou alienígenas? Como seria sua reação?

Mew: bom, minha reação seria apertar todos os botões, porque até quando a gente tava jogando, a gente não sabia qual botão fazia o que, então a gente começava a mexer pra descobrir, então eu faria isso, apertar todos os botões pra ver se ele atacava, pra ver se ele fazia alguma coisa, e se eu apertasse os botões e ele não saísse do lugar, eu apertava pra sair correndo, eu movia ele para ir embora

RCS: heheh, é verdade.. ok, Mew, é só isso, obrigado.

Apêndice K – Transcrição de Sessão de Jogos 4

[Aluno-participante: Mark Joe (MJ)]

Ritaciro: eu vou começar aqui agora com o Mark Joe, qual jogo você vai escolher?

MJ: The Stanley Parable

Ritaciro: ok, por que você escolheu este jogo?

MJ: porque achei uma temática interessante, porque eu quero descobrir todos os finais do jogo, já que ele tem vários, aí fica aquela coisa na cabeça, se eu for escolher outro jogo, eu não vou saber o final, aí o cara fica (assim?) jogar e jogar, eu quero descobrir todos os finais possíveis

Ritaciro: você quer descobrir mais do jogo, você já jogou este jogo comigo antes, ontem, não foi?

MJ: foi

Ritaciro: deixa eu só falar um pouquinho sobre ontem, o que você achou

MJ: achei bem legal, apesar de que eu tava tão longe, acabei morrendo, porque não fui rápido o suficiente

Ritaciro: ah, aquela parte onde tem que fazer aquelas coisas, e o pessoal que tava aqui do seu lado, você achou meio irritante, ou achou legal?

MJ: achei legal, porque o pessoal tava me ajudando por onde seguir, a gente tava discutindo o que seria melhor para o Stanley, várias opiniões juntas, aí ficava bem (temática?) aqui, se eu fosse fazer por mim, eu consigo uma história, se eu for fazer por eles, eu consigo vários finais diferentes, então quero descobrir todos os finais, então quanto mais ajuda, melhor

Ritaciro: ok, pode colocar pra rodar

Ritaciro: ok, pode começar, da mesma forma que eu fiz com o Mew, qualquer coisa que você tiver na mente, você externa

MJ: o que eu queria mais descobrir era quem era aquele triste daquele narrador, que ele não sabe o que vai acontecer direito com o Stanley, ele manda fazer, se eu trocar alguma coisa, ir pra outro lugar, ele começa a se perder na história, aí tenta fazer a gente começar tudo de novo, mas aí ele se perde mais ainda...

Ritaciro: ok

Ritaciro: fica a vontade pra falar, tomar qualquer caminho que você quiser

MJ: hum.. tentar seguir aqui... pra ver qual vai ser o final dessa vez, para o Stanley...

MJ: eu vou seguir o que o narrador está dizendo, pra ver qual vai ser o final que o narrador queria..

MJ: hum...

MJ: tentar subir, tentar ser mais ágil que ontem, tentar descobrir o que o narrador quer, afinal, de mim

Ritaciro: e agora?

MJ: procurar um meio de passar por aqui

Ritaciro: o que é isso?

MJ: uma porta... do executivo, não, um banheiro do executivo

MJ: todas as portas foram fechadas, hmm... cadê uma passagem...

MJ: abri uma nova passagem aqui, e vamos ver para onde aquela, onde ele quer me levar... tem mais outra passagem... sei, para um local subterrâneo... esperar...

MJ: cabando de parar aqui, nesse corredor, que eu não sei onde vai dar... ah, vai...

Ritaciro: e agora

MJ: agora encontrei a sala de controle da mente, descobrir o que tem lá dentro na verdade, saber se é uma sala de controle mesmo, da mente...

MJ: está cheio de computadores, ou alguma coisa que parece computador.. não sei que tipo de máquina é essa... aqui tem outro botão... o das câmeras... ligar todas as câmeras...

MJ: chegar aqui... hum... ainda tem mais outro botão

MJ: vamos subir

MJ: esse narrador tá muito sinistro... tá muito estranho, o jeito dele... ele, ao mesmo tempo, parece feliz, ele também parece em dúvida com o que vai acontecer

Ritaciro: e agora?

MJ: tá falando sobre a potência dos seres humanos, o que ele queria que acontecesse com os seres humanos

MJ: e (achou ir ligar?) o sistema

MJ: ficou tudo preto

MJ: alguma coisa está se abrindo, algum tipo de passagem diferente

MJ: ele liberou outra passagem diferente aqui, não sei onde vai dar, acho que é a passagem para sair desse prédio aqui

Ritaciro: será?

MJ: pode ser, ou não... eu definitivamente odeio esse narrador

Ritaciro: por quê?

MJ: ele é muito mentiroso, às vezes ele fala que essa é a liberdade, mas na verdade, pode ser que não, pode ser que ele feche no último minuto, pode ser que este tempo todo pode estar mentindo pra mim

MJ: saída.. sai.. saí de dentro do apartamento...

MJ: consegui... (??) que o Stanley ficou feliz, por ter saído lá de dentro... e acabou

Ritaciro: acabou?

MJ: acabou... acabou... e voltei pro início de novo... um dos finais já foi

MJ: vamos tentar contornar a história dessa vez

MJ: (murmurando) hum... não

Ritaciro: e agora?

MJ: vou tentar fazer o contrário do que eu fiz da outra vez, em vez de subir as escadas, vou tentar descer agora pra ver o que é que vai acontecer lá na frente... pra ver o que o narrador vai estar tramando pra mim lá embaixo... ou ele vai confundir a história pra mim de novo...

MJ: estou em frente a uma garagem, algum tipo de garagem... no subsolo...

MJ: e como o Mew falou, estou rodando em círculos, literalmente.. não sabe onde é que vai sair isso daqui... é a mesma paisagem

Ritaciro: você vai fazer como o Mew fez?

MJ: tentar não... quero ver se eu consigo alterar a história...

MJ: estou rodando, tenho que procurar outra passagem aqui.... ficou feliz...

MJ: o narrador é muito estranho, ele não sabe o que quer, ele fica feliz, mas tem dúvida do que vai acontecer com ele se ele voltar

MJ: e não dá pra encontrar

MJ: onde, que neblina, coisa estranha aqui... eu não posso voltar, ele não deixa voltar mais

MJ: e já não sei onde vou mais, me perdi completamente aqui

(o telefone de MJ toca)

MJ: ligação que não é interessante, que é de amiga, deve ser perguntando se eu venho pra escola hoje, mas eu vim de manhã

MJ: ele fechou os olhos

MJ: ele, dessa vez quem tava falando era o Stanley, que a vida dele é normal, tá tudo bem, mas na verdade ele, não tá tudo bem, ele tá perdido dentro do apartamento

MJ: o Stanley ficou confuso agora, porque, na verdade, era real tudo... ele tá pirando (risos)... ficou tudo preto

Ritaciro: e agora?

MJ: agora ele tá contando a história da Mariella, se não me engano, que ela encontrou um homem caído na pista, não entendi direito.. um homem estranho...

MJ: ela tá falando que ela era controlada, que ela era sã, que ela nunca perde o controle

Ritaciro: você acha que ela nunca perde o controle?

MJ: é, ela tá falando como se fosse uma comparação a ele, eu acho

Ritaciro: como assim, uma comparação?

MJ: que ele tá descontrolado, e caiu no chão, e ela não, ela tá controlada, ela acabou não querendo chamar a ambulância... só que não fez sentido

Ritaciro: você faria a mesma coisa que a Mariella, se encontrasse alguém como o Stanley na rua

MJ: passando pela rua? E caísse no chão na minha frente? Eu acho que chamaria a ambulância, sim, a primeira coisa que eu ia fazer era isso

Ritaciro: mesmo se tivesse atrasado pro trabalho?

MJ: mesmo isso, eu pensaria no outro primeiro do que em mim.. e me fez voltar de novo ao começo

MJ: e eu espero que dessa vez não fique confuso sobre a história... ou fique, pra ver se ele vai mudar o final... pela direita, dessa vez...

MJ: ele está querendo que eu volte... que era pra mim ir, mirar a paisagem e voltar... e eu vou seguindo...

MJ: tá achando incrível porque eu não tô mais obedecendo ele, em nada, eu achei uma plataforma

MJ: está querendo que eu volte, não quer que eu continue... como se quisesse me proteger de alguma coisa

Ritaciro: proteger de quê?

MJ: de alguma coisa que vai acontecer aqui... telefone!

MJ: o telefone, e... voltou tudo ao normal... uma voz de mulher

MJ: Stanley é o (pochandin?)... me enganou

MJ: eu tava, na realidade eu nunca tive família... ele... deixa eu ver... tá falando sobre minha morte

MJ: deixa eu apertar outra coisa aqui.. não... só V... ele está me controlando... de novo

MJ: essa parte aqui eu não tenho liberdade de apertar outros botões, somente o que ele pede, o tempo todo

Ritaciro: nenhum outro botão?

MJ: não, somente me movimentar, acho que ele vai ficar pedindo, pra apertar outros botões

Ritaciro: sabe o que eu tô sentindo falta nesse jogo?

MJ: hum?

Ritaciro: não, continue, depois eu pergunto

MJ: não me deixa ter um guia de escolhas diferentes... tentar voltar.. ele fechou a porta, me prendeu aqui nesta suposta casa...

MJ: eu não entendi o que ele falou, alguma coisa sobre o meu destino, eu acho... ele está querendo que eu volte pro meu trabalho... que ela me vem buscar, eu acho...

Ritaciro: e agora?

MJ: o local onde eu estava mudou, completamente, sem que eu percebesse... a cada letra, eu acho, tá mudando o cenário... me fazendo voltar aonde eu estava no início

MJ: “por favor, morra”... que miserável

MJ: morri... de novo

MJ: tentar encontrar outra possibilidade agora, de modo diferente...

Ritaciro: que caminho você vai tomar agora?

MJ: acho que eu vou pegar o da esquerda e apertar pra ligar a máquina, tentar ser mais rápido do que ontem, do que tentei... pra ver o que vai acontecer.. e o computador parece que explodiu, ou é o prédio... subir...

MJ: hmm... levou pra sala dele.

MJ: a senha, de novo, 2856

Ritaciro: que ele tá falando agora?

MJ: oi?... dessa vez a passagem ainda não abriu, ele botou pra tocar uma música

Ritaciro: música?

MJ: é, uma música

Ritaciro: que música

MJ: calma

Ritaciro: música calma, por quê?

MJ: pra relaxar, eu acho... parou a música

Ritaciro: o que você fez de diferente, ali na parte de colocar a senha?

MJ: oi, como assim?

Ritaciro: porque isso não aconteceu da última vez que você jogou

MJ: mas ele abriu agora depois da música, e liberou uma passagem... deixou passar.. e ele não me deixa descer mais... a história está mudando, de novo... e agora eu não sei onde tô mais.. tudo escuro...

MJ: tentar descer de novo... agora foi... tentar ser mais ágil agora... pra ver o que vai acontecer depois de eu ativar a máquina

MJ: entrar na sala de controle

MJ: liguei todas as luzes agora

MJ: e a passagem se abriu para as próximas chaves, para os próximos botões... acabei de ligar todas as câmeras... esperar a passagem abrir aqui.. liberou a passagem... tentar seguir pelo elevador agora

MJ: tá perguntando se é possível eu controlar todo mundo, eu acho

MJ: ativar a chave agora

MJ: eu acho que o tempo... está passando... tem..

MJ: não posso desligar, não posso fazer mais nada aqui, tenho dois minutos pra desativar isso aqui, ou eu morro

MJ: aqui tem alguns botões, tentar... seguir aqui, pra conseguir fazer aqui...

MJ: o tempo está correndo anormalmente, mais rápido do que era pra ser, ele realmente não gosta de mim

MJ: terceiro botão

MJ: o tempo está correndo muito rápido... tentar chegar lá antes que o tempo acabe, antes que eu morra... e não foi desativado

Ritaciro: lá em cima, já tentou lá em cima

MJ: achei que fosse assim pra desativar, controle... aí vou ter que voltar lá de novo, pra conseguir desativar, se a chave de desligar foi liberada... antes que meu tempo acabe

MJ: não, não foi.

MJ: tentar seguir uma ordem diferente agora

MJ: quer que eu aperte mais um botão... e ele fechou a porta... não quer deixar eu sair daqui... e tá dando adeus, que miserável!... (tem apenas dez segundos?) e morrerei...

MJ: tá tudo tremendo drasticamente, e o tempo acabou... não tinha como... a vida...

Ritaciro: ok, eu vou parar por aqui

Ritaciro: ok, Mark Joe, considerações finais sobre o jogo, sua opinião sobre o jogo mudou, é a mesma?

MJ: ele ficou na mesma, não tentei alterar muito a ordem dos acontecimentos, aí as portas não fizeram como no Mew, não se alteraram muito, o lugar, as chaves foram alteradas drasticamente, fechando as portas, sumindo tudo, eu explorei o máximo do jogo

Ritaciro: ok, sua opinião sobre o narrador, como tá?

MJ: o narrador é uma pessoa bem estranha, ele não sabe o que quer, e quer que eu faça as coisas, mas só que, a entonação da voz dele é como se tivesse em dúvida, se eu vou mesmo lá ou não, e se eu fizer uma coisa errada, ele quer que eu volte, ele é

sarcástico, ele inventa histórias, ele inventa que ele tinha uma família, aí depois fala que não tenho, que não tenho nada, não sou ninguém

Ritaciro: e sobre o Stanley?

MJ: o Stanley é uma pessoa estranha, ele não tem família, ele ficou preso aí, todo mundo que trabalhava com ele sumiu, do nada, eu não entendi a história do Stanley, como ele foi parar aí

Ritaciro: como você acha que a história dele

MJ: eu acho que ele foi levado contra a vontade dele, que ele tava sendo controlado mentalmente, aí quando ele conseguiu se liberar, ele tava tentando sair de lá de dentro, tanta coisa que, ele conseguiu foi sair de lá uma vez, fechando todo o controle do sistema, do controle mental

Ritaciro: certo, mas e você controlando o Stanley, o que você sentiu?

MJ: senti que ele é uma pessoa muito sedentária, porque ele não corre, ele anda, só tá, nos 21 segundos, ele não corre, ele anda... ele passa tanto tempo nesse computador aí que perdeu a vontade de correr, acho que ele até perdeu a vontade de viver... só

Ritaciro: só? Ok, muito obrigado, eu vou parar por aqui

Apêndice L – Transcrição da Entrevista Individual 4

[Aluno-participante: Mew]

RCS: boa tarde, essa entrevista será bastante rápida, serão só algumas perguntas sobre esse vídeo, não deve demorar mais que 10 minutos, tá bom, eu queria... antes desse vídeo, lembra do outro, que você fez com a galera aqui, lembra dele, tem uma coisa que me chamou a atenção, “eu odeio FPS”

MJ: eu disse que não gostava muito de jogos de FPS porque eu sou muito ruim em jogos de FPS, eu não jogo muito

RCS: por algum motivo específico?

MJ: não, porque sempre que eu tentava jogar FPS, eu sempre ficava muito desorientado para onde eu ia, só

RCS: não tem um motivo especial pra isso, né

MJ: não

RCS: estranho... enfim, sobre o vídeo, no começo você queria descobrir quem era o narrador no jogo, você chegou a descobrir quem era o narrador?

MJ: não, ele nunca deu uma pista de quem ele era

RCS: nunca deu uma pista, nada?

MJ: nada, sempre que eu tentava encontrar ele, não era ele quem tava lá, parecia até um boneco na frente

RCS: um boneco, como assim, onde, isso tá no vídeo?

MJ: tá no do Mew

RCS: um boneco?

MJ: quando você ia pro lado contrário do que ele tava pedindo, aí aparecia um boneco na frente, aí eu pensava que era ele ou alguém que conhecia ele, mas na verdade era só uma imagem, uma placa que aparecia na frente

RCS: certo, e aí... essa busca pelo narrador, por esse motivo que você colocou aqui que queria descobrir quem era esse narrador, essa busca foi o motivo pelo qual você escolheu esse jogo, certo?

MJ: também, e também porque eu queria saber se tinha mais coisas além do que tava aparecendo no jogo, porque ele [Stanley, protagonista do jogo] percebeu que tá naquela sala o tempo todo e não percebeu que tinha ninguém lá?

RCS: isso lhe instigou, lhe atizou

MJ: é

RCS: certo... quando você vai jogar um jogo, você tem esse tipo de expectativa, você espera o que vai acontecer, ou é só nesse jogo?

MJ: não, só desse, até agora

RCS: quando você vai jogar alguma coisa que você não sabe, você quer descobrir a história, quer saber sobre o contexto do jogo, ou mais.. como é?

MJ: os jogos, quando eu compro um jogo eu gosto dos que.. tem uma história, assim a gente vai seguindo uma história, a gente sabe o que tem ali, também há muitos que são uma espécie de modificação da história real, tipo alguns jogos que têm participação de Primeira Guerra, umas modificações pra aparecerem alienígenas, aí foi por causa deles que apareceu a primeira guerra, coisas assim

RCS: Alienígenas na 1ª Guerra?

MJ: ah, coisas assim, tipo Halo, não, tipo Assassin's Creed, colocar na antiguidade

RCS: ah, sim, Assassin's Creed, eu peguei alguns dias atrás pra jogar, e realmente ele tem uma premissa interessante, tem um cara do futuro que volta pro passado pelas memórias implantadas nos genes, algo assim, aí você volta pro passado, e é um negócio extremamente maluco, né? Tem umas partes que você não pode passar porque não faz parte do programa, alguma coisa bastante maluca, isso me atiza na história, o que vai acontecer com o maluco lá do futuro, esqueci o nome dele, fico com essa expectativa e tal, isso acontece mais nesses jogos mas não em todos, né

MJ: é

RCS: tá... deixa eu só passar aqui

RCS: aqui, lembra dessa parte, dessa sala?

MJ: lembro

RCS: aqui. Uma coisa que eu falei também com o Mew, que ele jogou esse jogo também, foi que vocês estavam passando pelos cenários, sem perceber o que tava por volta, isso me chamou a atenção, porque ninguém parou pra ver essa mensagem aí

MJ: é, pensando bem, tem uma mensagem bem estranha aí

RCS: você consegue lê-la?

MJ: hmm, não... eu não tô muito bom no inglês ultimamente, principalmente agora depois das férias

RCS: mas quando você vai jogar, assim, os jogos você joga em inglês ou português, você colocou inglês [no questionário de sondagem], certo?

MJ: eu jogo em inglês, mas eu procuro pelo menos ter a legenda em português, pra caso eu tenha alguma dúvida eu já sei o que tá acontecendo ali

RCS: certo, então, por exemplo, se aparecer a legenda em inglês, você fica perdido?

MJ: às vezes sim, só que nem sempre, às vezes é fácil de conseguir entender, porque são frases pequenas e eu tenho mais facilidade de ler frases pequenas do que ler um texto enorme em inglês

RCS: certo, mas você não teve algum exemplo, assim, de alguma coisa que você pegou, num jogo que só tinha em inglês, não tem alguma coisa que você pegou por ler em inglês?

MJ: por ler em inglês, não, mas por exemplo eu jogo o Halo, que ele é só em inglês, eu tô jogando agora, aí às vezes eu fico por fora do que tá rolando, aí eu tento entender, mas eu prefiro os que têm a legenda

RCS: você prefere o que tem a legenda, não é? Tá certo, tá... e, sobre uma última parte aqui

RCS: essa parte aqui, que você conhece, é a parte do escritório, do chefe, em que você... essa parte você reconhece, certo, que é pra colocar o código,

MJ: para abrir a sala secreta

RCS: para abrir a sala secreta. como você ficou sabendo desse código

MJ: por causa da legenda que tinha embaixo, deu para entender que era pra colocar o código, que era 2845

RCS: ele falava que era pra colocar esse código? O narrador?

MJ: falou

RCS: o narrador falou pra você colocar esse código

MJ: é, falou que o cofre tinha um código, mas só que ele, acidentalmente, entre aspas, me disse o código

RCS: ah, sim, o narrador disse acidentalmente o código, então o Stanley não podia saber

MJ: não

RCS: e você sabia

MJ: é

RCS: e como é que ele abriu?

MJ: porque eu escutei o narrador falando

RCS: mas se o Stanley não sabia

MJ: aí (risos) não sei.. pode ser que ele tenha recebido do cara que mandava ele apertar todos os botões, e ele lembrou

RCS: é pode ser, talvez, deixa eu ver alguma coisa aqui...

RCS: nessa parte você fez o final da Mariella, não foi, da mulher?..

RCS: e aqui é a parte do final, da bomba.. você já tinha visto, já tinha jogado daquela vez, fazendo tudo, mas você não conseguiu passar

MJ: foi, porque eu não sabia qual era o código pra desativar a bomba

RCS: esse código tava em algum lugar?

MJ: eu não encontrei, só se estivesse em alguma placa, em algum computador, e eu não percebi

RCS: certo, mas você acha mesmo que tem um código?

MJ: acho que tem, porque se ativar uma bomba e se não tiver um código pra desativar, é estranho o jogo

RCS: esse jogo já é bastante estranho

MJ: muito estranho

RCS: certo... você procurou saber sobre os finais no YouTube, o Mew disse que procurou, você chegou a procurar?

MJ: cheguei, no Facebook tava todo mundo [os alunos que participaram da Sessão 3] procurando qual era o final, aí tinham vários finais diferentes, aí tinha um que tinha uma passagem que ia, um local em chamas, e que tinha até um bebê andando, uma placa enorme com o desenho de um bebê

RCS: o que isso significa?

MJ: não sei, acho que, ficou embaralhado por causa do narrador, porque não tava seguindo a história

RCS: não tava seguindo a história... certo... você acha que ele tem uma história, esse jogo, como você percebe a narrativa deste jogo?

MJ: não sei, eu tentei seguir o que o narrador tava falando, mas pelo que o narrador falou [MJ aponta para a tela] a gente caiu numa bomba, se a gente fosse pra um outro local, a gente ia para uma espécie de loop infinito, a gente ficava dando voltas e voltas e não sai do local, e às vezes para em partes que não tem sentido algum, e às vezes quando tem sorte a gente consegue sair lá de dentro, como eu consegui

RCS: e o que isso significa pra você?

MJ: que eu acho que isso tudo tá correndo dentro da cabeça dele [de Stanley, protagonista do jogo]

RCS: é, eu acho que foi você ou alguém que disse que está tudo na cabeça dele, é... essa é sua hipótese, tudo tá na imaginação dele

MJ: é

RCS: ok, é só isso, obrigado

Apêndice M – Transcrição de Sessão de Jogos 5

[Aluna-participante: Dedalice (D)]

Ritaciro: ok, Dedalice, primeiro de tudo, o que te levou a vir aqui, a fazer essa pesquisa?

D: é, interesse pelos jogos, pra ajudar também na pesquisa e por curiosidade também, pra aprender mais, que às vezes é proveitoso também pra pessoa que está participando da pesquisa

Ritaciro: curiosidade, como assim, pode me especificar, o que você está curiosa em saber?

D: ah, como seria a pesquisa, o que vai ser perguntado, essas coisas

Ritaciro: certo, então, ok, o que a gente vai fazer aqui agora, Dedalice, é, você vai escolher um jogo, eu instalei alguns, se você tiver interesse em alguns, você pode escolher

D: hum... The Walking Dead

Ritaciro: The Walking Dead? Conhece a série?

D: conheço, só que nunca assisti, só ouvi falar

Ritaciro: ah

D: e esse aqui, eu não tive nenhuma experiência jogando, esse foi o que mais me interessou até agora, vendo, né

Ritaciro: ok

Ritaciro: tudo o que você for fazer eu vou gravar, quero, por favor que você fale no microfone... o que é a pesquisa? Você vai começar a jogar normalmente e o que você tiver na cabeça você vai colocar pra fora, certo, você vai externar, se você tiver dúvidas na cabeça, você bota pra fora, tá bom, pode falar o que tiver na sua mente, ok, pode iniciar o jogo

(abre, configura o jogo)

Ritaciro: prefere o controle ou mouse

D: depende.. os dois é normal, né

Ritaciro: sim

D: prefiro o controle

D: uma dúvida, esses bichinhos (inaudível)

Ritaciro: o que, os botões?

D: é, esse aqui eu sei, e esse aqui, são esses?

Ritaciro: não, não, e... nesse jogo, ele tem, as, você vai ter as opções e vai poder escolher, tá

D: entendi

Ritaciro: certo... bota pra baixo, pra cima, pra ver se funciona o controle... não, né... vou ter que sair do jogo pra poder funcionar

(reinicia o jogo)

Ritaciro: pronto, start

Ritaciro: ele já tem uma gravação, se quiser continuar pelo jogo... você quer continuar ou criar um novo jogo

D: criar um novo

Ritaciro: bota pra baixo

D: eita... agora vai

Ritaciro: pode começar a falar, fica a vontade

Ritaciro: por que você fez aquela escolha?

D: eu to, perai

Ritaciro: desculpa

D: eu não consegui entender o que, o... a primeira pergunta do homem, fiquei meia, acho porque é a primeira vez que eu... não prestei muita atenção, fiquei mais no desenho, aí... acabei perdendo essa primeira parte

Ritaciro: e agora o

D: nunca joguei, é a primeira vez

Ritaciro: certo, ok, tudo bem... veja aqui a instrução na tela

D: certo

D: (murmurando)

D: essa... ele mandou olhar

Ritaciro: olhar o quê?

D: (murmurando) pelo espelho, (voz normal) ah, pra encontrar o... essa parte aí.. tô meio perdida aqui... agora... “mirror”, “mirror”... ah, tá, entendi, agora sim

Ritaciro: essas escolhas que você tá fazendo, você tá fazendo...

D: algumas eu to fazendo aleatórias, outras...

Ritaciro: certo, pode falar, fica a vontade

D: eu to tendo algumas dificuldades, acho que mais o que o velho tá falando

Ritaciro: o que você tá achando da situação, ate então?

D: é um pouco desesperador algumas coisas, porque o vel... ah, o idoso fala algumas coisas que eu não entendo, e aí eu escolho, eu entendo o que o cara, as escolhas que ele pede pra fazer, e aí eu escolho a... as escolhas até... ah, no chute... eu entendo o que eles pedem pra fazer, agora... às vezes eu não entendo as perguntas que o homem faz

Ritaciro: você entende a situação, o que está acontecendo aí no momento, nessa cena, o que tá rolando, você tá entendendo o contexto da cena?

D: eu to entendendo mais ou menos, que tá no... tá conversando com ele, tá contando algumas coisas sobre ele, fazendo alguns comentários, fazendo, às vezes ele não...

D: ah, ele tá falando sobre a vida dele, porque algumas coisas...

Ritaciro: ops

D: muito rápido

Ritaciro: e agora?

Ritaciro: pode continuar

D: até agora eu tô entendendo o que ele tá dizendo

Ritaciro: pode continuar, se você tiver algum problema, pode falar

D: acho que a parte.. ah, aqui... espera aí, eu tô... pra sair do carro... eu tô vendo as instruções, só que eu tô meia perdida, aqui, perai, já falei com o homem, já vi aqui, ele disse que... (murmurando) o que ele quer dizer... (mexe os controles) certo, aqui... ah!

Ritaciro: você apertou o...

D: o, a parte de cima do botão, é que é a primeira vez que eu também... não tenho muito contato com esse daqui, apesar de ser melhor, e aí... acho que se eu tivesse com o mouse, eu já teria saído do carro

Ritaciro: hum

Ritaciro: pode continuar falando, fica à vontade

D: agora tá... ele vai pra onde, ele?... será que ele vem pra cá, vem não... voltar... hum... hum, já entendi... voltou...

Ritaciro: você pegou o quê?

D: tinha um negócio ali no chão, ah peguei alguma coisa, não foi? Nem percebi... pensei que tinha só visto... oh!... ah, entendi... ele abaixa também, né... acho que sim... ah, agora sim

D: agora tenho que usar

D: se eu quiser passar pro mouse, eu posso.. ah, deixa normal, espera aí... ah, aqui já fiz... agora, como é que eu vou... (abre o menu) ah, eita!... “resume”... hum, tô tendo dificuldade de usar o negócio que eu peguei agora, ah, tá... agora!

D: acho que ele vai pegar também aqui... ahn, ah, é que tem que usar isso na mão dele, agora...

D: hum...

Ritaciro: o que você tá tentando fazer agora, você tá

D: eu tô tentando fazer com que ele solte, ele pegou um objeto e agora eu não tô conseguindo entender como usar... usá-lo... ele pegou aqui, agora

Ritaciro: certo... você quer largar o..

D: eu queria... sei lá, tentar pegar pra poder usar mesmo, mas eu... não tô entendendo como, perai, eu vou usar esse... (risos) eita, tô perdida aqui!

Ritaciro: tudo bem, tudo bem

D: é porque tem que tirar isso da mão dele, agora como?... dá uma dica

Ritaciro: oi?

D: uma dica, assim, pra me dar o que é pra fazer agora

Ritaciro: não, não posso dar dica não

D: ai... ok.. agora, vamos tentar aqui, mexer, quando eu tô com problema assim...

D: rapaz, eu tô numa área em que ele... como se ele pedisse pra fazer alguma coisa, só que..

Ritaciro: isso aí, será que pode pegar?

D: eu acho que não, acho que... é que ele pegou um objeto... tô tentando entender como eu vou usar esse objeto, mas eu não to encontrando uma solução... na verdade, ele pegou uma bala, ou foi...

Ritaciro: o que ele pegou?

D: acho que, pensei que era uma chave dele, mas parece que é uma forma de uma bala... deixa eu ver mais pra frente... ah! Acho que entendi agora o propósito... agora sim!

Ritaciro: ah, o que, ele não-

D: a chave da algema pra ele conseguir pegar a arma

Ritaciro: ah, certo

D: agora que eu vim entender

D: agora vai

D: ah, agora sim, tava ficando desesperada (risos)

D: agora sim ele pega a arma

D: eita! Era bala mesmo

D: eu tive a impress... ah, eu pensei que ia errar o tiro (risos)

Ritaciro: acho que você (risos), tá bom, tá

D: agora vamos lá... vamos tentar recuperar o tempo perdido aqui

D: certo

D: e ele não sabe o que tá acontecendo, ele tá perdido, e agora eu quero levantá-lo e eu não consigo... sim, meu filho, cadê... ah, sim...

Ritaciro: pode falar, vamos

D: é, normal agora, estou pensando como ele vai sair dessa situação (risos), cheio de zumbi, agora deu, vamo ver...

Ritaciro: pode continuar

D: se o zumbi me comer eu morro, né.. provavelmente (risos)... vamo lá, cadê, o que é pra fazer agora... eita... bora lá...

D: ninguém em casa, vou fazer o quê... olhar, eu já olhei... hum...

D: ah! (aperta botões e mexe o mouse) eu acho que... perai

Ritaciro: ele pode entrar?

D: pelo que eu vi... porta fechada... espera aí...

(clica a torto e a direito nos ícones)

D: a porta tá fechada, ele disse, tá reclamando, e agora, ele tá dizendo um negócio aqui que eu não estou entendendo que ele tá pedindo

D: vamos ver... já olhei... agora vou pra outra... agora!

Ritaciro: qual era a opção?

D: era o B, era o vermelho pra eu puxar, e eu não tava, tava tentando fazer (risos) mas não tava conseguindo, tava nem...

D: eita, tá...

D: olhei, aqui sangue... (risos) eita!... interessante

D: hum!

Ritaciro: pode continuar

D: é, tava procurando um negócio que tá fazendo zuada... encontrou uma mensagem de babysi... da babá, encontrou um... agora... eu ainda estou vasculhando a cozinha, espera aí... deixa eu olhar tudo o que tem... posso pegar, posso não... vou atrás do barulho

que tá tendo, agora, encontrei... não... oxe, “Maybe” o quê?... ah, ele achou alguma coisa, certo... não, volte, vamo subir agora a escada... acho que não tem nada, acho que não... disse aqui, tem três mensagens e eu (risos) tô procurando onde tá a caixa de mensagens.. vamo lá... subir agora... sangue em todo canto? Vamo ver aquela parte ali, de novo... agora.. mas sobe essa escada, não sobe? Ah, tá... não sobe, né... não... ah, não é uma escada, ah (risos) ixe, pensei que era uma escada, mas não é uma escada, é um armário... caiu o armário, as coisas, tá tudo sangue, e eu não percebi, uma televisão... não está mostrando mais nada... bora lá...

D: (risos)

Ritaciro: hã?

D: ele queria comer, só que a comida era falsa... agora sim!

D: da...

D: tem três mensagens, a mulher tá falando, agradecendo por ter ficado com ela, a segunda eu não entendi muito bem não, entendi mais a terceira, que tá querendo chamar a polícia, tava mais complicada a situação

Ritaciro: sei

D: ah! A criança tá em casa, a criança ligou pra mãe, agora tô entendendo... hum...

Ritaciro: e o que tá falando

D: a criança tá falando, tá perguntando se a.. ele tá passando pela...

Ritaciro: é o quê?

D: a primeira, a mãe tava ligando pra, acho que pra mulher que ficou com ela, a segunda, acho que não sei, acho que deve ter mandado alguma mensagem, a terceira, acho que a mãe recebeu uma mensagem, tava mandando ela ficar quieta e chamar a polícia

D: ah, viajaram os pais dela, deixaram ela com Sandra... ah!...

D: eita!

D: eita!...

Ritaciro: pode continuar, pode falar

D: eu tenho alguma dificuldade pra saber... como é que apertava o A, depois eu apertei... e agora, eita, a situação tá braba aqui... eu morri, não acredito (risos), ah, porque eu esqueci de botar o B... agora sim, agora normais... agora entendi como é... rapaz, agora... agora, acho que ele dá um chute... eita... ixe, ah, não, de novo não (risos)... rapaz, chuta, rapaz!... agora eu tô, eita... tô esperando as coisas, mas não tô sabendo subir, não tô sabendo fazer o que tem pra fazer... ah, rapaz, entendi!... vai matar assim, rapaz?... tenho muita dificuldade pra sair da situação... (risos) dei tanto chute na mulher...

Ritaciro: é só essa opção, ficar chutando?

D: rapaz, eu (risos) não... ah, tá! Agora sim! Agora sim!... Pronto, mais uma vez... agora sim, ele não tava (pareando?) a menina (risos)... ai, ai, pronto.. cadê a menina? Ah, aqui... eita, era pra ter botado o outro, vai que ela ressuscita... devia ter colocado “i think so”

D: é... perguntou onde é que ia, bora lá... eita...

D: (risos) devia ter colocado a outra

Ritaciro: por quê?

D: acho que era pra ter saído à noite, sei lá... porque ela.. não sei, essa parte fiquei meio, sei lá, meia... é como se fosse tivesse, sair à noite, não sei, acho que ele quis dizer isso...

Ritaciro: hum

D: mas vai sair de dia mesmo... não foi uma boa escolha... devia ter escolhido a outra... vamo ver onde a menina vai

Ritaciro: você tem prova agora, né?

D: eu tive uma, agora, é, aula de matemática... posso deixar salvo, né?

Ritaciro: pode, pode, você pode continuar depois

D: certo, então vou parar por aqui... é bem interessante, gostei, gostei da experiência... eu nunca tive uma experiência de jogar assim, um jogo em inglês, só com instruções em inglês, e.. bem legal, bem diferente

Apêndice N – Transcrição da Entrevista Individual 5

[Aluna-participante: Dedalice (D)]

RCS: boa tarde, eu vou só fazer algumas perguntas, feedback do jogo que você jogou, algumas coisas me chamaram a atenção, e eu queria só levantar algumas questões sobre ela, a primeira... acho que você até falou, a dificuldade com os controles, você poderia elaborar melhor como essa dificuldade foi sentida?

D: como eu nunca tive, assim, tanto contato com *videogame*, principalmente de joystick, eu tive dificuldade, eu jogava mais com os botões do teclado mesmo, aí eu senti dificuldades, mas aos poucos eu consegui me adaptar, e [achei] melhor do que jogar no teclado normal

RCS: esse jogo você achou melhor jogar no joystick do que no teclado

D: foi, eu achei melhor

RCS: certo.. e isso atrapalhou seu entendimento do jogo, lhe desanimou, lhe fez desistir, sim ou não

D: é, eu tive dificuldade, aí tinha vários momentos em que eu não tava conseguindo identificar a tecla que eu tinha que apertar, aí eu tive muitas dificuldades até pra conseguir executar algumas ações, mas desistir não tive vontade não

RCS: isso nunca lhe aconteceu, de você achar um jogo muito complicado de mexer e desistir

D: não, não, porque é até um desafio, é interessante você aprender novas coisas e se adaptar àquilo que você está fazendo, e foi até melhor pra mim, conheci uma nova maneira de jogar, se eu tivesse mais tempo, eu iria ter conseguido melhores resultados

RCS: ok, você disse algumas coisas, em algumas das escolhas, deixa eu tocar aqui

RCS: pronto, essas escolhas aí, que o personagem vai falar, como você levou esse processo de escolha

D: na maioria das perguntas, eu acabei perdendo, assim, a lógica do que eu tinha perguntado, muitas vezes foram feitas escolhas aleatórias, às vezes quando eu tinha entendido alguma coisa, um pedaço, eu fiz alguma escolha de consciência, mas acho que a maioria foi aleatória

RCS: por que isso aconteceu?

D: acho que eu, por causa do contato que eu tive com o inglês falado e, ao mesmo tempo, a dificuldade de mexer no joystick e, na mesma hora, a fala, acho que eu fiquei tentando traduzir, em vez de ler e ter uma compreensão melhor, eu acabei me atrapalhando, aí por isso que demorava, e aí eu acabava nem entendendo o que era pra fazer

RCS: então, por exemplo, quando você chegava aqui nessa parte, nessa pergunta... “you meet your wife in Athens?”, você consegue entender essa frase?

D: consigo

RCS: essa aqui... você até demorou pra responder “not really”, o que ele perguntou mesmo

D: se ele conheceu a esposa dele em Athens, e aí ele fez outra pergunta “você vê como eu vejo”, aí tem as respostas “sim”, “claro”, “não”, eu respondi não

RCS: essa foi intencional ou aleatória?

D: eu não lembro, eu acho que, pela demora, deve ter sido aleatória

RCS: tá...

D: eu acho que um pouco também, por que ele perguntou se ele vê como eu vejo, aí eu coloquei não porque, acho que tive uma ideia assim, então coloquei... foi meio que aleatória e meio que pensada

RCS: pensada como?

D: porque, pela pergunta “você vê como eu vejo?” eu imaginei que não, o personagem, eu não tava nem entendendo o que ele tava falando, aí por isso que eu botei “não”, acho que foi [??] e aleatória ao mesmo tempo, deve ter sido

RCS: certo, então vou passar pra parte aqui... pronto, a parte em que ele cai do carro

RCS: só um instante, agora que você tá repassando pelas mensagens, você tá entendendo melhor o contexto do jogo?

D: sim.. acho que, é, na hora do jogo, eu tava entendendo, que ele tava com dificuldade pra sair, perguntou até pra o policial se ele podia ajudar ele, aí ele tinha que encontrar uma maneira de sair

D: aí eu tive dificuldade de sair da janela... e eu tive muita dificuldade de sair daí, do carro

RCS: por quê? O que aconteceu?

D: pelo fato de eu não estar conseguindo identificar as dicas que o jogo até dá mesmo, e aí só fui perceber depois o que era, o que tinha feito...

RCS: certo...

RCS: você tá observando essa parte de cima?

D [aponta para o topo da tela do notebook] essa parte daqui? Tô.. acho que foi mais distração do que... o jogo tava dando a dica e eu não consegui nem interpretar para sair, aí eu tive que descobrir sozinha

RCS: você achou melhor descobrir sozinha

D: seria melhor ter descobrido antes, assim não teria passado muito tempo dentro do carro, teria saído antes, aí tive essa dificuldade

RCS: pronto, aí essa é a primeira parte em que você morreu a primeira vez, não, essa foi a parte onde você conseguiu encontrar a...

D: [inaudível] ter entendido as dicas e pegar a arma e consegui ter matado o zumbi

RCS: ok, eu vou passar agora pra essa parte aqui...

RCS: essa parte da porta aqui

D: foi, do tempo de entrada, não tava conseguindo ver como era pra entrar, eu até entendi que ele [Lee, o protagonista do jogo] tava reclamando que não tava conseguindo do, do jeito certo, mas eu senti dificuldade, não entendi o que era pra fazer, depois que eu fui me ligar como era

RCS: esses ícones aí, o que você interpreta desses ícones

D: aqui ele vai olhar, vai tentar bater e aqui seria a parte que ele conseguiria abrir a porta

RCS: e você tava tentando o de cima, o de baixo

D: mas não tava conseguindo o da direita

RCS: certo, como você descobriu, isso foi aleatório também?

D: eu acho que foi o tempo que eu fiquei vendo, quando eu consegui parar para olhar a porta e os [?], aí eu tive a ideia de que seria clicar no botão direito, aí eu, acho que foi quando eu consegui entrar

RCS: é uma porta, você sabia que era uma porta

D: sim, sabia

RCS: e essa parte das mensagens, da secretária... só queria apontar uma coisa, como você deve ter ouvido, você ouviu você mesma explicando pra mim o que tava se passando naquelas mensagens na secretária... qual foi o processo que você usou pra fazer esse resumo?

D: a leitura das frases que tem em inglês, que eu tinha um conhecimento assim, e até ouvindo mesmo. Agora, olhando de novo, eu até consegui identificar a segunda, que eu disse que não tinha conseguido identificar, era até mensagem simples, eu acho que eu não tinha o conhecimento da série, aí eu acho que devo ter tido dificuldade, aí acabou juntando tudo, série, não tinha conhecimento do jogo também, acabei tendo dificuldade em alguns momentos, mas as frases até que eram de fácil compreensão, olhando agora

RCS: olhando agora, uma segunda vez, você percebe, essa segunda mensagem era o que, mesmo?

D: que ela tinha descobrido que tinha acontecido a epidemia, que tinha começado, ela até mandou a menina [Clementine, personagem secundária da história do jogo] ficar em segurança, ela ia pro hospital

RCS: ok, e por último

RCS: acho que nessa parte você disse especificamente “não, era pra ter botado o outro, escolhido a outra opção”. Isso me intrigou, por que você fez esta escolha, esta escolha deliberada, e agora é deliberada, que você leu e entendeu. Por que você fez esta escolha?

D: não, como eu não tinha conhecimento do filme, eu não tinha ideia de que se eu matasse o zumbi ele ia ressuscitar, mas como eu matei na cabeça, ele não ia ressuscitar. Aí, como ela [Clementine] falou “você matou ele?” eu disse “sim”, eu tinha matado, só que aí eu pensei que ele [o morto-vivo] ia ressuscitar de novo, até eu falei “vai que ele ressuscita de novo”, mas a escolha foi pensada, eu entendi o que ele tinha falado e depois, com o conhecimento da série, eu sabia que ele ia levantar de novo, então não voltaria atrás se jogasse novamente

RCS: ah, certo, obrigado

D: depois do jogo eu me interessei em assistir, aí eu terminei as temporadas de The Walking Dead, aí eu entendo melhor o ambiente, acho que se eu jogasse de novo eu faria tudo mais, algumas escolhas mais bem melhores

RCS: ah, certo

Apêndice O – Transcrição de Sessão de Jogos 6

[Aluno-participante: Ned Star (NS)]

NS: pronto, vamo lá... eita diferença da...

NS: comprando a pistola, porque não tenho muito dinheiro pra comprar outra arma... comprei as balas, vamos lá... desvendar o mapa, porque o mapa é completamente diferente do outro... do 1.6... ali, ó.. espera aí, droga... ajeitar a sensibilidade do mouse...

NS: bem melhor agora... pronto... olha aí, já tem um terror ali...

NS: ainda tenho que aprender a identificar... se... oh, ganharam sem eu fazer nada, ok...

NS: oxe, ah... hum... creio eu que ele tá aqui à esquerda... não... vamo lá.. invadir a base... para resgatar os... os refêns... o mapa tem algumas semelhanças, mas o gráfico é totalmente diferente do CS 1.6... meu parceiro ali do outro lado... creio que não... acho que eles já resgataram, pelo que falaram no rádio... tem a situação em controle

NS: aqui...

Ritaciro: ah!

NS: opa... opa... oxe (risos) o bot.. travou, será?... ou será que ele tá fazendo barulho pra... o bot fazendo barulho pra atrair o inimigo, muito inteligente!... opa...

Ritaciro: essas combinações que você tá fazendo

NS: hum, as combinações, é, são resquícios do antigo CS 1.6, que a maioria é igual aqui, só muda que o equipamento, o colete, ele tá no atalho 6 e não no 8... aqui é muito mais fácil de morrer ou matar alguém.. você chega perto e leva um tiro, você com certeza morre, lá não.. você não necessariamente morre... outra coisa é que... é... deixa eu ver se eu lembro... que é como fácil de morrer com qualquer deslize que você der... ah, como eu tava sem arma primária, eu sem querer passei por cima de uma e peguei na hora que eu tava atirando no cara, e por causa disso morri... por enquanto, tô 2/3, duas mortes e três... duas kills, no caso... duas pessoas que eu matei, e três que eu morri, três vezes que eu morri... agora é só confiar no time, pra ver se eles vão conseguir resgatar... os refêns... vamos ver... aparentemente não, o inimigo tá longe da base, mas provavelmente ele tá esperando ele aparecer com os refêns, pra poder... ele já resgatou os... refêns, tá levando eles pra base...

Ritaciro: esse aí não é você, esse aí é o bot, né

NS: é, esse daqui é o bot.. é o amigo de... profissão... ah, morreu, terrorista foi inteligente e conseguiu ganhar... vamo lá, começar.. acabou a rodada, começando outra, andando com o time, sempre permanecer junto...

Ritaciro: qual a estratégia que você tá seguindo aí? É seguir caminho, tal, ganhar ponto?

NS: normalmente, eu tento pegar o caminho mais curto até os refêns, ou então o caminho onde vou pegar meus amigos desprevenidos, meus amigos não, meus inimigos desprevenidos... e tentar sempre olhar para todos os lados possíveis... amigo... tem que tomar cuidado aqui porque, olha... aê, consegui, ganhamos o round... conseguimos matar o último terrorista ali...

NS: pronto, comprei uma granada... que como eles estão ficando sempre em um lugar, juntos, é, a granada já faz o trabalho mais rapidamente... matei dois, mas morri, pro terceiro... descobri agora um caminho novo no mapa, que eu pego ali por trás... eles desprevenidos.. é um bom caminho... agora tem dois do meu time e um do inimigo vivos...

Ritaciro: essas armas que você tá comprando, são as mesmas, ou tá comprando coisa diferente? Você segue muito rápido

NS: normalmente as mesmas, porque a gente já tem noção de quais são as melhores. Por exemplo, as que tem menos coice, que é esse, quando você atira, a arma vai pra trás... aí, são as que a gente normalmente compra, as que mais têm estabilidade, pra que a gente consiga matar mais rápido..

Ritaciro: certo

NS: e as que com menos tiro consegue matar pessoas, assim, com facilidade

NS: nem usei a granada da outra vez, mas como morri... agora o time tá vindo comigo pelo...

NS: eles apareceram pelo outro caminho, vou tentar agora pegar por trás justamente pra isso... olha, achei um aqui na base... sempre recarregar... droga, morri... e não consegui atingir nenhum tiro nele... o (carro?) de vida dele tá topado

NS: No momento, meu time tá bem na frente... bem na frente, não.. tá com um round na frente, uma rodada na frente... aparentemente, você não precisa comprar as balas, no 1.6 você precisava... isso facilita... aparentemente estão lá embaixo... vou entrar aqui...

NS: não tô avistando nenhum.. nenhum inimigo, mas como os companheiros de rádio disseram, faltam dois ainda... vivos... tem que tomar cuidado aqui, pois eu não posso nem matar os refêns, nem morrer pra eles, para os terroristas... e aparentemente eles já me viram... tô com medo de jogar granada, porque... hum... vou tentar me comunicar com o time agora... só descobrir aqui...

Ritaciro: qual é o comando?

NS: eu pedi pra eles irem, e (risos) da primeira vez eu pedir pra eles virem, só que, eles responderam negativamente. Na segunda vez eu disse que precisava de reforço, eles disseram que também não... agora eu tô fazendo resgate dos refêns.. agora disse para todos permanecerem juntos e disseram negativo de novo, provavelmente os terroristas estão esperando na base... droga!

Denunciei que eu tava aqui atirando... deixei ele com 13 por causa da granada que eu consegui soltar ainda a tempo... vamo ver se o meu time... meu time não conseguiu

NS: agora, não deu pra comprar os equipamentos todos por falta de dinheiro, como a gente perdeu no último round... os bots no expert, eita, no hard são mais difíceis do que a gente tá acostumado... e logo com essa facilidade de matar... agora, vou ter que me adequar ao dinheiro que eu tenho, comprar armas mais fracas... comprei uma granada de fumaça... agora consegui matar um, vamo ver se agora consigo pegar outro...

NS: vou morrer, vou sair daqui... eu vou tentar permanecer junto do time, porque eu tô com vida baixa... consegui pegar uma arma, inclusive a melhor arma que eu acho, porque os outros morreram... disseram que o andar de cima tá limpo... os quatro estão juntos, só que ninguém recuou os refêns

Ritaciro: camper filha da puta, né

NS: (risos) é isso aí (risos) mas, se a gente for analisar o competitivo atualmente, as equipes que jogam profissionalmente

Ritaciro: sim

NS: é assim, tem muito, muito camper

Ritaciro: meu Deus

NS: eles vão fazendo as baixadas... pouco, é, eles guardam por zona... e o pior é que fica um camper.. um camper de um time e um camper do outro, aí nunca se acham... agora provavelmente vão se encontrar e a gente vai dizer quem vai... ganhar... acho que se ligou agora, morreu... esse CS Source, é muito mais realista do que o CS 1.6

Ritaciro: realista como?

NS: o gráfico e as, tanto o gráfico como a.. olha aí, headshot... consegui matar um, mas morri.. e agora os terroristas estão na frente da gente.. 6 a 4...

NS: agora tão esperando os refêns, pra ver se conseguem se fazer de isca...

Ritaciro: eles vão ficar aí?

NS: provavelmente

NS: tão esperando vir alguma coisa, aparentemente... os do meu time...

NS: agora... passamos... já morreu um, morreu outro.. boa, meu time conseguiu ganhar... ainda bem... tentar não ir na frente... porque eu tô sem capacete... já tô ouvindo tiro, aparentemente vieram pelo outro lado, não consegui ver ninguém, tenho que tomar cuidado... não tomei, acabei morrendo.. tô em último do time, 7/10... meu time tá com pouquíssimo dinheiro, tá todo mundo indo na pistola... o outro time tá muito mais forte, inclusive o cara que me matou, mas ele ficou com 15 de vida, olha, já morreu... vou descobrir um comando aqui pra...

NS: ah, tenho que esperar

NS: como sempre, os terroristas no.. servindo, usando os refêns de isca...

Ritaciro: ok, já deu 25 minutos

Apêndice P – Transcrição da Entrevista Individual 6

[Aluno-participante: Ned Star (NS)]

RCS: boa tarde, Ned Star, essa parte da pesquisa é só um feedback, certo, só pra você lembrar o vídeo que você fez do jogo, e fazer algumas perguntas de coisas que me saltaram a vista, certo? A primeira delas é a configuração, acho que você foi o único que, de todos os pesquisados, que fez este tipo de mudança na configuração, eu queria saber por que

NS: não sei... pra deixar o jogo do jeito que eu gosto de jogar.. é, mais pra isso

RCS: você gosta de fazer esse tipo de configuração, ficar mexendo nos gráficos e coisa e tal?

NS: gosto, porque torna a experiência do jogo melhor, todo o momento que você vai passar jogando fica mais otimizado, ajustar as configurações do jeito que você quer

RCS: certo... então, se você não colocar, fica desconfortável pra você

NS: é, dependendo do jogo e das configurações, obviamente

RCS: certo... essa pergunta pode parecer boba, mas em nenhum momento você falou do contexto do jogo, apenas se focou na ação, por quê?

NS: porque o jogo, exatamente este jogo, eu acho assim, não se deve tirar muito do contexto dele, mas da experiência que ele propicia, não necessariamente por matar todas as pessoas, mas a agilidade que você tem que ter, a habilidade, mas não o contexto dele

RCS: então ele não se dá a uma análise de contexto, assim?

NS: ele se dá, mas não... não se deve prender ao contexto dele, na minha opinião

RCS: o contexto de terrorista, contra-terrorista

NS: terrorista conta.. porque independente de ser terrorista, são vidas e etc.. apesar de ter um contexto que precisa defender e tal, mas não, acho que não chega ao caso, de se prender ao contexto desse jogo

RCS: é, é uma posição, tem gente que discorda, gente que vê e diz “ah, simulador de assassinato” esse tipo de coisa, né?

NS: não, com certeza, né, eu acho que a gente tem que tirar o bom de cada coisa, se for se prender só ao ruim, vai acabar fazendo nada, então é um estilo de diversão, que se a gente não se prender ao ruim que ele passa, não tem problema nenhum em aproveitar

RCS: ok, uma coisa que passou aqui em vários momentos, em cada momento a escolha das armas é automática, sem ler as opções, por exemplo, deixa eu avançar para um ponto

RCS: pronto, para essas partes, assim, é automático, essa parte aqui do meio, você nem liga, né?

NS: é, porque já sei mais ou menos o que seria cada coisa, eu já vou no que eu prefiro jogar

RCS: certo... o final da partida

RCS: na parte onde você vai comprar as armas.. aí, tipo não importa, essas opções

NS: eu já sabia decorado, já fui direto

RCS: já vai direto, pelo que eu me lembro, em lan house, é “B-8-4”, uma parada dessas

NS: é, aqui era “B-4-3” essa, “B-1-4” eu comprava também, “B-8-2”

RCS: pronto, vamos falar um pouco dessas opções aí... pra mim e pra você isso pode parecer bobo, mas pra quem nunca tocou um *videogame* é coisa de estourar a cabeça, então paciência, eu entendo porque você faz isso, mas eu tenho que explicar... enfim, essa B, qual foi o exemplo que você deu?

NS: B-4-3

RCS: B-4-3 é o quê?

NS: é pra comprar a Maverick

RCS: essa é a Maverick? [aponta para a tela]

NS: Colt, M416, etc.

RCS: ah, sim, essa é uma metralhadora de longo alcance, um rifle de médio alcance

NS: é

RCS: certo... aí, deixa eu ver aqui... médio-longo, certo? E outro exemplo que você deu?

NS: B-1-4

RCS: o que é B-1-4

NS: é a Desert Eagle, pistola, a melhor

RCS: Desert Eagle, você usa pra que contexto mesmo?

NS: geralmente, curto alcance e, quando a arma principal, que seria a M416, tá sem bala, aí não precisa usar o refill, a gente só precisa trocar pra pistola porque é mais rápido, e também para quanto tá correndo, a arma é menos pesada e consequentemente a pessoa corre mais

RCS: certo, então existe toda uma escolha, toda uma estratégia, essas decisões que você toma, eu vou comprar uma arma tal, isso é espontâneo, isso é aleatório, como é?

NS: normalmente depende do jogo, depende da situação como meu time tá, como o outro time tá, consequentemente, obviamente, depende de alguns fatores, não é aleatório

RCS: por exemplo, essa configuração que você colocou, seria de ataque, de defesa?

NS: seria de quando você tá bem, e quer partir pra ação, você não vai ficar, porque é assim, a gente quando joga, joga mais todo mundo por si, não tem as funções do time

RCS: ah, não é como, por exemplo TF2 [Team Fortress 2]

NS: não, TF2 tem as classes, tal, é diferente, aqui é todo mundo igual, você decide lá dentro as armas que compra, no TF você já vem com as armas, aí aqui [no jogo Counter-Strike] por exemplo, se eu quisesse ficar defensivo, compraria um escudo e uma pistola, a B-1-4, a Desert Eagle, no caso, e um escudo, aí eu ia na frente da galera e o restante do time atrás de mim fazia cobertura, só que nesse caso, como eu tinha dinheiro suficiente para essa arma, eu achei melhor para médio alcance, e nesse momento achei melhor jogar para médio alcance, eu escolhi ela, mas se, por exemplo, eu escolhesse jogar de sniper, que eu gosto muito também, são armas de longo alcance, eu poderia ter escolhido outras, a B-4-2, B-4-5, B-4-6, etc

RCS: certo... e, uma coisa que eu percebi muito na sua fala, deixa eu rodar aqui

RCS: quando você tava me explicando alguma coisa, você tava dizendo, no resultado “eu tenho 2 kills e 2 deaths”, aí você explicava “kill é quando eu matei o inimigo”, “death é quando eu morri”, sabe, kill/death ratio, você fez essa explicação, tipo traduzindo mesmo, por que você fez isso, por que achou necessário?

NS: porque, não sei, você tinha pedido pra explicar tudo que eu tava fazendo, eu resolvi explicar mesmo

RCS: então você resolveu falar mesmo, explicar tudo, certo... e especificamente sobre a.. novamente isso pra mim é óbvio, mas pra quem vai ler esse trabalho é importante saber... por que estes nomes, “kill” e “death”, e não em português

NS: porque o jogo foi feito por uma empresa americana [Valve Software] e grande parte do mercado consumidor tem como língua padrão o inglês, e também fica mais fácil de comercializar, eu vejo que é por isso, aí a língua padrão de todo jogo é o inglês, não só “kills” e “deaths”

RCS: é..

NS: foi porque eu falei “kills” e “deaths”?

RCS: não, acho que nesse contexto mesmo.. foi só você, porque era mais de CS, sabe, que eu também percebo muito, uso termos em inglês soltos, assim, você lê o termo em inglês solto?

NS: sim, de acordo com a interface do jogo

RCS: essa interface do jogo seria

NS: sim

RCS: solto?

NS: sim, aqui [aponta para a tela] “terrorists” aí a descrição de como eu eliminei alguém ou fui eliminado, também não é um contexto muito grande, não, é mais solto mesmo, mas que a gente consegue entender essas palavras soltas por causa do contexto do jogo, não é que elas estejam 100% soltas

RCS: certo... isso em outro estilo de jogo, RPG, isso seria aceitável?

NS: não necessariamente, eu acho

RCS: por que não?

NS: porque RPG é totalmente diferente, o estilo de jogo... não sei dizer, normalmente o que move um RPG é a história, e não a ação, ou seja, pra alguma coisa fazer sentido, tem que ter a verossimilhança, aí é totalmente diferente

RCS: diferente do gênero, no caso.. ok, Ned Star, é só isso, obrigado.

Apêndice Q – Transcrição de Sessão de Jogos 7

[Aluno-participante: PedrexKiller (PK)]

Ritaciro: ok, PedrexKiller, qual jogo você escolhe?

PK: o Elder Scrolls V, ou Skyrim, porque eu tenho a curiosidade, que eu nunca joguei, queria experimentar, pelo menos

Ritaciro: ah, você nunca teve a oportunidade de jogá-lo antes, certo?

(configuro)

Ritaciro: eu já tenho um... você quer começar do começo ou começar do save?

(configuro som)

Ritaciro: ok, tá rodando, pode falar no microfone

PK: eu, como nunca joguei, vou... me adaptar ao controle... ao ambiente, cenário, jogabilidade...

PK: é.. é meio confuso pois, como eu não tinha jogado isso antes, eu não sei o que é pra fazer nem os comandos, não sei se é pra...

PK: estou arrastando o corpo do... provavelmente morto, e não sei o que realmente fazer, perai... tem a opção de pegar caneca, vassoura... não tem como roubar o cara

Ritaciro: por quê?

PK: porque, provavelmente, ele deve ser um NPC, um amigo... ah, sim, entendi, ele tá falando que a armadura do Gunjar, alguma coisa, ó... a armadura do Gunjar não está fazendo a ele nenhum bem, vá em frente e roube... vou fazer o que ele manda, né... mas como que eu roubaria

Ritaciro: a letra... E, né

PK: E... ah, ok, eu estava segurando.. eu vou pegar as botas, todos os pertences dele... ok, ele não tem mais nada, e agora vou olhar aqui os meus itens... olha, eu tenho um machado... o que é que eu fiz, acho que acabei de jogar... é, como não conheço, é, o layout desse jogo, eu não sei..

Ritaciro: tá, ok, ok, tá incomodando o fone?

PK: não, é que eu não tô ouvindo... não tô ouvindo nenhum barulho... ok... o meu amiguinho saiu... ele disse que, provavelmente fugiu, ele disse que... ah, ok... é complicado, eu posso... criar, aumentar a sensibilidade do mouse aqui?

Ritaciro: assim?

PK: ok, obrigado

PK: ok, botão direito provavelmente ataca, certo, ou não sei que... como são os controles, você poderia me dizer como são os controles?

Ritaciro: é, esquerdo ataca, direito defende... não, pelo que eu me lembra o direito defende

PK: é, tentei pegar o meu machado, mas eu não consegui aqui, é bem complicado, é... usar.. ah! Ok. É meio complicado começar um jogo, assim, na metade porque no começo você perde o tutorial dele e perde as instruções dos controles, do display do jogo, onde fica sua barra de life, tudo mais, aí fica complicado, mas é bem legal, eu não... uou!.. gráficos interessantes do jogo, chama bastante a atenção, certo... estava gastando esse tempo todo

PK: shit! Ah, ok, desculpa, meu amiguinho! Ah, tá, ele também me atacou, mas tudo bem... eu entendi agora que tem que segurar o botão esquerdo pra poder atacar e segurar o botão direito pra poder... ok, eu quero isso tudo... é, você tem que segurar pra poder atacar e defender... vou usar aqui, não sei onde tá meu life... mas vou usar só pra garantir que eu não morra, foi isso.. pois é interessante que eu não morra, porque eu não quero parar no meio do jogo... não! Cara soltando choque, cuidado, meu Deus... ok, a stamina está baixa, não sei nem se tenho... pra, quem é pra matar, cara?... ok, acabei matando todo mundo, não sei nem se era meu amigo, mas tudo bem... é...

PK: se acabaram as poções de stamina... ok, usar o mouse para rodar lockpick, então use W para rodar a trava, é, mais próxima do que estiver da posição correta mais a trava vai rodar, ok... ok... eita, quebrei alguma coisa aqui... é complicada.. ah, tá!... ah, tá, entendi o que ele tá falando... é complicado... aí! Consegui.. afinal, não é fácil abrir uma porta usando gravetos... eu já tentei, não consegui... vamos aqui pegar tudo, tudo nos interessa... interessante, vou baixar no meu computador quando chegar em casa... realista, gostei dos gráficos, chama muito a atenção... na jogabilidade, também, o modo de ataque é diferenciado dos outros, eu nunca tinha visto um jogo assim antes, já tinha recebido alguns comentários dele, indicações, mas infelizmente nunca tinha jogado.. vou aqui analisar o terreno para ver se, volta!... pra ver se a guerra vai continuar, ver aqui, tem uma menina aqui que eu

não conheço, mas... vou conversar com ela, vou seguir meu outro amigo... ela também tá me seguindo, provavelmente será uma suporte... uma suporte, não, quer dizer, uma ajuda nossa, né, não é só porque ela é mulher que ela é um suporte, né... eu vou continuar andando, procurando meu objetivo, acho que aquele cara ali é inimigo... é um arqueiro, e eu vou descer o machado... vou pegar tudo que ele tem, tudo me interessa.. deixar ele nuzinho... é complicado, eu percebi que... tem gente aqui... vou matar, vamo lá... ah... ah, esse é meu amigo.. não, cara!... está muito, porra!... é... é... meu amigo aqui está de suporte aqui com o arco, vai me ajudar pra caramba, enquanto eu vou aqui, pra fazer burrice, tentando matar os outros arqueiros, hmmm, na cara, outro... meu deus, o que aconteceu? É complicado... eu vou pegar porque pode ser que, lá na frente, você queira... a pessoa queira vender, né... vai, quebra!... ah, ah... vamo ver se eu tenho stamina, acho que ali na... na de stamina... ali eu acho que é mágica, alguma coisa assim...

PK: vou verificando o terreno pra não cair, pois os gráficos são cheios de detalhes que acabam confundindo... seguir aqui a correnteza que parece ser o caminho correto, e a (velocidade pode ser aumentada?).. seguir por esse beco, analisando procurar os inimigos, aparentemente nenhuma atividade suspeita... ah, tem, tem, tem... ah, meu deus, tenho aracnofobia... meu deus, eu não sei matar eles, como que usa magia? Meu deus! Seja o que deus quiser, seja o que deus quiser... meu amigo, você tem um arco, por que você não me ajuda, que suporte fraco! Eu... realmente me estresso bastante jogando, principalmente quando meus amigos não me ajudam... eu não sei o que está acontecendo, provavelmente a teia da aranha... meu deus, o que aconteceu comigo?... por que estou tão lento?... o que aconteceu comigo?...

PK: é, eu acho que é stamina, porém não tenho nenhuma poção de stamina até agora... só tenho a poção de mágica... é, tô bastante lento.. tem que ir atacando pra poder andar mais rápido, tô pensando que aumenta a velocidade.. é bem complicado o jogo, não sei por que ele tá tão lento assim, você sabe me dizer por que ele tá assim?

Ritaciro: hum

PK: ah, até aquela cápsula que tava ativa, entendi, meu deus... ele tá falando comigo, eu geralmente não presto atenção nessas falas do personagem... ah, é um lobo, ok, ou um urso? Não importa, ok, ele quer me matar... oh, god.. shit.. meu deus, está morrendo, bom pra mim, ok... agora me confundi com o gráfico porque eu confundi um urso com uma pedra.. (risos) foi hilário... meu parceiro não serve pra nada, só pra me guiar... e eu acho que vou encontrar uma coisa aqui de gelo... ah, vamos pra Skyrim, agora não sei o que vai acontecer...

PK: tá carregando o jogo... carregou, chegamos em uma aparente floresta, estou fascinado com esses gráficos, meu deus, como eu queria ter esse jogo no meu computador.. é, um jogo aberto com mapa enorme que possibilita várias chances de ações.. estou sozinho, meu amigo não vai fazer nada pra me ajudar... ok, uma missão foi concluída, agora vamos começar uma nova, que é para levar Gerdur do.. para o... eu não li o resto, mas é pra levar ele para algum local... é ele ali? Não, é um coelho.. venha cá... venha cá... aqui, missão cumprida... é, o jogo, eu acho que foi bem complicado pra fazer, porque, meu deus, é muito lindo... quando você ataca, aparece manchas de sangue no machado, e... tem gente aqui... mato, sai da minha frente, cara.. meu deus... por que você não morre, você, morra!... meu deus... meu deus!.. ok, matei... foi complicado... eu perdi meu amigo de vista, não sei onde ele está... não sei como encontrar ele... aqui tem, isso, tem um mapa... é... o mapa do mundo, tal, as localizações, você vai descobrir locais, você vai descobrir ícones mais claros, ok, tem de tudo, então... não tem como saber a localização do meu amigo, legal... bem interessante, vou procurar poe ele aqui... nesse caminho de pedras... tem um alce aqui, venha cá alce, venha cá... talvez ele não é, ah, tá, encontrei você! Não, ele não é meu amigo... acho que ele é um NPC.. não, desculpa, cara! Não queria fazer isso com você, ele é, tem magia!... ok, cara, vou morrer, eu sei que eu vou morrer.. mata ele, urso, lobo, alguma coisa, morri... desculpa... ok, é complicado, é, gostei, gostei.. todo mundo está feliz...

PK: ok, agora não vou perder você de vista, meu amiguinho! Vamos lá! A não ser que você queira ficar parado atrás da pedra, tudo bem, eu fico com você! Vamos.. parece, eu peguei a historia pela metade, mas parece que esses dois são, eu e meu amigo, somos fugitivos ou procurados, alguma coisa do tipo.. a gente anda se escondendo, matando gente... vamos, amigo, não temos tempo!... estou bastante apressado em terminar a missão, encontrar o cara que me matou para me vingar... é.. continua aqui naquele caminhozinho, que aparentemente é o caminho pra se seguir, os jogos sempre deixam aparente o caminho, assim, só que depois que eu me perdi naquela hora não consegui reencontrar o caminho... é, continuo descendo a colina.. meu amigo continua andando devagar.. como você é lerdo!, e ele tá perguntando se eu vejo aquela ruína ali atrás... Bleak Falls Barrow, é, eu nunca entendi por que, ok, não entendo... eu não tenho paciência pra ler essas mensagens, eu estou mais interessado na ação... ok, eu acho que ele tá falando dessas ruínas daqui... é, cheguei aqui... essas são as rochas guardiãs, três de treze “ancientes”, arram, ok... “go ahead, see for yourself”, ok... activate... ok, não sei o que ele falou, mas tudo bem... é, não entendi o que ele... ok.. e agora... meu deus, o que vai acontecer comigo?... porque acho que ia acontecer alguma coisa... ok, vamos lá... meu deus, como você é lerdo, cara... é, pelo visto este jogo tem muitas histórias, ele tem um tempo enorme de jogabilidade, pois ele leva muito tempo nessas caminhadas, nessas missões pequenas, então deve ser grande o jogo, e pesado... é muito legal, gostei... procurar o lugar que é pra encontrar... não parece ser... fácil.. ui, meu deus que susto! Cara, não faça isso comigo! Morra no inferno... (risos) gostei do jogo, cara! É, realmente levei um susto agora! Aquele vulto preto vindo pra cima de mim, caramba, na próxima vez, eu me ligo mais... mas ainda bem que ele morreu e é isso que importa, estamos todos felizes... chegamos a uma.. cidadezinha... vamos olhar aqui pra ver se não tem mais lobo pra me matar... ok, chegamos a Riverwood, que era o local onde precisávamos chegar
Ritaciro: ok, PedrexKiller, 25 minutos
PK: ok

Apêndice R – Transcrição da Entrevista Individual 7

[Aluno-participante: PedrexKiller (PK)]

RCS: ok, eu vou mostrar o vídeo pra você, se você quiser comentar alguma coisa, fique a vontade para falar

RCS: nessa parte você tava

PK: nessa parte eu tava averiguando o cenário do jogo, me familiarizando com a jogabilidade

RCS: só pegando

PK: é, pegando itens

RCS: aqui, nessa parte você tava

PK: eu estava me acostumando e, como eu não sabia o que tinha acontecido, eu tava tentando clicar

RCS: [inaudível]

PK: é, aparecia a letra E

RCS: deixa eu só passar aqui

PK: aí eu já tinha descoberto o que era pra fazer...

RCS: esses itens que você pegou, você chegou a olhar na hora o que era?

PK: não

RCS: o que são?

PK: são botas, uma armadura... um machado

PK: aí eu vi que a porta estava fechada, do outro lado, e agora fui seguir o NPC [*non-playable character*, ou personagem não-controlável], porque geralmente nos jogos os NPCs lhe guiam no jogo

RCS: ok, aí vai ser a luta

RCS: [inaudível]

PK: foi, eu estava tentando me acostumar com os controles

RCS: qual o controle mesmo, de ataque?

PK: é o botão esquerdo e o de defesa, o botão direito, o de andar WASD, ações na letra E, menu no Esc, Tab

RCS: certo, você citou aqui o tutorial, que você pulou uma parte. Você chegou a ver o início do jogo?

PK: não

RCS: ainda não, né, você tinha previsto que esse cara que você tá controlando é o que, não era um fugitivo?

PK: era um fugitivo, porque eles estavam andando se escondendo

RCS: certo, ele é um fugitivo, ele tava marcado pra morrer

PK: ah, entendi agora

RCS: quando você joga, assim, você se exalta

PK: sim, eu grito bastante

RCS: você grita bastante?

PK: é, em todas as línguas que sei, e xingo até umas horas

RCS: aí, você tomou [a poção] assim, sem ver

PK: sim, o item eu tomei sabendo que era uma poção de life, de mana, de stamina, eu li, vi que não precisava, então não tomei, ou seja, eu só tomo pra saber porque tem jogos que é complicado achar e é bom manter guardado

RCS: certo, certo

PK: aí foi a parte do minigame, do lockpick

RCS: qual foi o controle que você usou, eu não vi

PK: eu também não lembro o controle

RCS: foi na doida, assim?

PK: foi, foi louco, foi louco

RCS: peraí, você tá

PK: nessa hora, eu não sabia quem era amigo, inimigo, então nessa hora eu tava atacando todo mundo, quem aparecia morria

RCS: você tá pegando os itens, você não

PK: pegar pra poder vender depois

RCS: chegou nem a ver se dava pra equipar, nada?

PK: não, porque na hora da luta, aí eu espero pra fazer essas coisas depois da ação, porque agora é meio perigoso, agora quando você vê que tá calmo, você pode equipar

RCS: pronto, tem uma parte aqui que eu quero que você veja, a parte do.... essa também

RCS: você tava reclamando do cara, que ele

PK: é, que ele tava com o arco, mas não tava usando

RCS: você tava lento, você acha que era o que

PK: porque ele tava abaixado, no modo de andar lento

RCS: na parte da cruz [tela de menu do jogo], eu reparei que você nunca foi nas outras [opções], você foi só no "Items", você não quis ver as outras, a "Skills"

PK: não porque na hora eu não sabia, então não fui, mas se eu tivesse mais tempo eu iria olhar

RCS: esse urso... [??]

PK: para andar abaixado e devagar

RCS: mas você não fez isso

PK: não

RCS: porque você não quis ou porque você não viu a

PK: primeiro porque eu não vi, segundo porque eu já tinha ataçado o urso, então

RCS: certo

RCS: acho que depois aqui você vai sair da caverna..

RCS: completou a missão

PK: foi

RCS: é isso mesmo, você viu agora, você ouviu o que ele falou?

PK: não

PK: porque , quando eu li, eu li "talk to Jedah in Greenwood", aí eu confundi, achando que ele era Jedah, aí acabei falando Jedah, "to", que é a preposição, aí só que eu misturei as frases tudinho, o que eu tinha lido, o que eu tinha pensado e o que eu tinha falado

RCS: ah, certo

PK: na hora, eu (risos) não prestei atenção

RCS: isso acontece muito

PK: acontece, às vezes sai metade em inglês, metade em português

RCS: agora tem um ponto que ficou aqui, esse... lembra desse aí

PK: lembro, daqui

RCS: você apertou sem querer, naquela hora que você levantou o machado e acabou atingindo ele

PK: foi sem querer

RCS: sem querer mesmo

PK: eu acho, pelo que eu me lembro, foi

RCS: mas você continuou, tentou matar, não fugiu

PK: é, porque veio pra cima, então tenho que matar ele

RCS: mesmo sabendo que você tinha chance de morrer?

PK: é, tem que me arriscar, [inaudível]

RCS: essas três pedras, você chegou a ver o que elas

PK: elas são... "boosts" que são.. para melhorar, pra dar um upgrade por um tempo

RCS: mas você tá vendo isso agora

PK: vi antes

Apêndice S – Transcrição de Sessão de Jogos 8

[Aluno-participante: Dasala (DS)]

Ritaciro: ok, qual você vai escolher?

DS: Príncipe da Pérsia

Ritaciro: esse, o Sands of Time, é?

DS: é, eu nunca vi, nunca joguei, não, eu vi porque eu tava, como eu gosto de jogar LoL, aí eu fico nas stream, aí assisti a um profissional jogando, aí eu queria ver porque o único Príncipe da Pérsia que eu joguei foi lá do Nintendo

Ritaciro: ah, certo

(abro, configuro o jogo)

Ritaciro: pronto, pode mandar bala, mas lembre de falar aqui no microfone

DS: vou começar o jogo agora, nunca tive contato com esse jogo... é um jogo também que ajuda no nosso desenvolvimento, porque pega uma parte da história, geograficamente... deixa eu ver aqui... DASD...

DS: vou passar a história pra não demorar muito, vamos ver se consegue passar, passei... como eu não entendo muito inglês, eu vou passar.. não passa...

Ritaciro: o áudio tá bom aí, tá escutando?

DS: tá, tá.. começo a perceber a diferença do Nintendo, o gráfico, a jogabilidade... desenvolvimento que chegou... câmera, câmera... deixa eu ver pra onde tem que ir... fazer o quê?... não sei pra onde ir, tô meio perdido... consegui pular aqui... tô aprendendo aos poucos, futucando, mexendo... não vai...

DS: espaço

DS: gráfico muito bom... F...

DS: deixa eu ver se tem alguma coisa aqui...

DS: eu acho que eu vou lutar agora... ganhei dele aqui!... acho que...

Ritaciro: fala

DS: matei o primeiro aqui... consegui matar o outro aqui, que tava tentando me matar... continuar indo aqui... conhecendo todo o ambiente do jogo...

DS: acho que vou lutar mais uma vez... tem que falar com aquele cara lá... lutar...

DS: sequência de golpes muito boa no jogo... to conseguindo matar aqui, ainda tô com a vida pela metade, mais da metade... consegui... deixa eu ver...

DS: aquele rapaz fugiu, se eu não me engano.... vou falar com ele..

Ritaciro: que rapaz?

DS: um que tava sendo, eu acho, protegido por aqueles guardas ali... tenho que falar com ele... eita, eu ia voltando... oh, não, volta... tava clicando pro lado errado (risos)... demorei pra aprender, mas consegui, deixa eu ver o que tem pra fazer, tem uma escada ali atrás...

DS: dá um efeito aqui na água

DS: tem muita gente atacando, to levando muito dano... (anfetodecovi??)

DS: indo pra lá...

DS: eita... me matei (risos), era pra apertar C, eu apertei o botão errado... voltar o jogo... voltei para a metade do jogo, eu acho...

DS: tem que matar eles de novo, pra tentar dessa vez não morrer, porque me matei... interessante porque a vida não voltou... é, continuei com a mesma quantidade de vida desde o momento da última luta

DS: dessa vez, foi mais fácil, porque eu já tinha aprendido como... a mover direito...

DS: já tô melhorzinho, pra acertar os combos... consegui matar... vamos ver aqui... a minha estrela perdida.. vamos vir pra aqui, deve ter alguma coisa aqui... já preenchi a vida, vamos encher até o fim, pronto... eu não sei pra onde eu (risos)... tem alguma coisa pra abrir essa porta... aqui, consegui ver pela câmera... não, espera aí, não consegui... vai, meu filho... a câmera é muito grande, o mouse é pequenininho, aí fica desconfortável, aí deixa eu ver aqui, pra onde eu vou pular... por ali... não, não era pra ter vindo pra cá...

NS: era... não...

NS: “coluna da frente”.. então é pra cá mesmo...

NS: não é pra cá? Ah, não, é, pra cá... agora sim... demorei dez anos...

NS: não, ah meu deus, eu tô tapado demais! Eu pensei que era pra outro canto, mas foi pra onde eu morri (risos)

NS: sou meio tapado assim, mas depois eu pego a prática, e tudo é prática, você erra demais, erra, erra, mas uma vez você tem que acertar...

NS: toma muito dano

(o aluno precisa ir à aula)

Ritaciro: quer parar por aqui?

NS: pode ser

Apêndice T – Transcrição da Entrevista Individual 8

[Aluno-participante: Dasala (DS)]

RCS: boa tarde

DS: boa tarde

RCS: certo, essa parte da pesquisa é um feedback deste vídeo, de algumas coisas que me chamaram a atenção,

RCS: a primeira delas é, essa, você pulou a cutscene, e por que isso

DS: não, pra ser mais rápido, pra ver a parte prática do jogo, sem ser a história, porque a história eu já sabia um pouquinho, aí pra ir pro jogo direto

RCS: você já sabia da história?

DS: já, porque já jogava, não nesse estilo, mas no Nintendo, a história é praticamente a mesma

RCS: será praticamente a mesma?

DS: eu acho que sim

RCS: certo, porque em nenhum momento você chegou a se preocupar com a história, você realmente tá preocupado com a ação dentro do jogo

DS: isso mesmo

RCS: geralmente é assim pra você, você se foca mais em jogo no que em história?

DS: depende do jogo, se eu tiver um primeiro contato com o jogo, aí eu vou ver a história, e tudo, pesquisar, mas quando eu já tenho jogado esse jogo, antigamente, em outro *videogame* aí eu não me preocupo tanto não, só pra ver o gráfico, esse negócio, a parte prática

RCS: ok.. outra coisa que me surpreendeu, você disse “como não entendo muito inglês, eu vou pular essas coisas”, isso muito me intrigou até, porque eu pense, pô, eu tô aqui na pesquisa de inglês, mas eu não sei muito inglês, então vou pular. O inglês, você acha que ele te limita, como você vê o inglês dentro do *videogame*?

DS: tudo o que a gente não sabe faz com que a gente seja limitado, mas essa parte foi uma posição errada minha, porque quando a gente entra em contato com o inglês, a pessoa falando no *videogame*, a gente vai aprendendo, né, mas acho que foi uma posição errada que eu coloquei na hora, tava nervoso

RCS: ah, tudo bem, se você não, não é porque eu quero usar somente o inglês, mas justamente porque, de forma geral, quando o jogo é em inglês, ele dificulta o entendimento ou ele facilita o entendimento do inglês, como é essa relação

DS: ele dificulta porque eu não tenho um bom nível de inglês. Eu entendo o básico, ir pra esquerda, subir, assim, o básico eu entendo, mas a parte de história, de falar, eles conversando, não entendo muito não, aí limita essa parte

RCS: certo... esse vídeo é curto, ele foi feito nos últimos momentos, você tava com pressa, né... revendo esse vídeo agora, você percebe, por exemplo, os comandos você pegou, assim, mas porque leu ou porque já sabia

DS: não, eu tava meio perdido porque não tava vendo que tinha embaixo, pra seguir os comandos, mas quando eu vi, ajudou que só a peiga, que eu comecei a fazer as coisas certas

RCS: ok...

DS: tem uma parte que eu vou chegar que eu vou ficar caindo, porque eu tava indo pra esquerda errada, que era pra eu pular nas pilastras, né

RCS: é, eu vou chegar nessa parte

RCS: certo, então essa parte é a que você falou

DS: não, a parte é depois dessa, que tem as pilastras pra você pular, subir

RCS: pronto, nessa parte aí você tava lendo as instruções ou você tava fazendo, assim

DS: tava fazendo sem ler as instruções, como eu falei, aí eu me liguei depois, que o PedrexKiller falou, que tinha as instruções de baixo para pular

RCS: certo, e uma coisa muito interessante que você falou aqui, que você vai dizer agora... você chamou você mesmo de “tapado”, “ah, como eu sou tapado”, um negócio meio (risos), é uma coisa interessante, a gente sempre se culpa pelos erros que a gente faz, né

DS: é, porque, como é uma pessoa “tapada”, é uma pessoa que não pega as coisas fáceis, mas é como eu falei no vídeo, tudo é questão de prática, se você não pega agora, se você praticar, você vai melhorar, vai pegar essa prática, aí vai deixando de ser tapado, vai deixando de ser lerdo um pouquinho

RCS: isso se aplica a outros jogos?

DS: se aplica a tudo, eu acho, em tudo na vida, se você tiver determinação, praticar, mesma coisa no inglês, eu só não busco aprender inglês porque eu gosto da parte de português, aí eu busco latim, essas línguas assim, aí por isso eu não sei tanto inglês porque eu não busco aprender tanto

RCS: mas você acha se você se dedicar, praticar, fazer o loop lá, você consegue, né

DS: consigo

RCS: tá certo, então é isso Dasala, obrigado

Apêndice U– Transcrição de Sessão de Jogos Comunal

[Alunos-participantes: Kinayane(K), Pinkybin (P), Devilhunter (DH), Mew, Mark Joe (MJ)]

Ritaciro: tá rodando... olha, vocês ficam à vontade pra falar o que quiserem... presta atenção no jogo, vocês podem falar o que estão achando

(configuração)
(loading screen)

[00:00 – 04:11]

MJ: eu não sou muito legal em jogos de FPS

[04:30 – 04:50]

PB: Atira, MarkJoe, pra ver se tem alguma coisa

Mew: mata o zumbi

PB: vai, MarkJoe, tem medo não, deixe de ser frouxo

K: você tem que entrar com calma, tem que olhar pra todos os lados antes de entrar

PB: é, entra aí, com calma, olha pro-

PB: ele entrou na, na, não, ele disse pra entrar pela esquerda

Mew: é, left, esquerda

PB: left

MJ: é

DH: o personagem

MJ: eu não confio nesse computador

K: ele vai ferrar com a sua cara

MJ: é, eu não confio

K: eu não aconselho, se ele mandar ir pela esquerda, eu vou pela direita

MJ: (risos) é, eu também

Ritaciro: mas ele mandou mesmo fazer?

PB: ele mandou, é, “left door”

Mew: olha, o zumbi vai aparecer agora

K: sábia escolha, MarkJoe, vai com calma

PB: atira, MarkJoe!

MJ: (risos)

K: é horrível jogar com gente falando

MJ: não tem nenhuma arma

Mew: tem que ir pra sala do chefe pra ir encontrar a resposta

Ritaciro: tá com o chefe-

Mew: vai morrer!

DH: você sabe onde é que atira, Mark Joe?

MJ: oi?

MJ: e atira isso aqui? Nem mira tem

DH: upstairs, pra sala do chefe

?: pra sala do chefe-

PB: atira, Mark Joe!

DH: acho que, às vezes, não precisa nem tá falando, tem a impressão, você já sobe

MJ: é

DH: já vai

K: não, eu desceria se (??)

MJ: é, eu também

DH: eu olho, normalmente-

MJ: eu sou do contra

DH: a sala do chefe, silêncio, silêncio
 Mew: a sala do chefe (???) zumbi, só eu que tô achando isso?
 K: não, toda escura... aí já dá aquele (tinho?)
 PB: opa, ouvi arma!
 Mew: eu não tô vendo uma arma
 DH: olha o chão
 Mew: Não, MarkJoe, você não tá com uma arma
 PB: ah, eita, pronto, fudeu (risos)
 DH: como é que ele vai andar com arma, sem arma, se ele não tem mira?
 Mew: olha, olha
 MJ: é, isso-
 Mew: tem um sonzinho, né?

PB: nenhuma indicação-

Mew: 2845
 PB: olha, todo mundo decora, 2845

Mew: olha essa (cópia?) aí.. agora tem uma mira
 MJ: agora tem um ponto
 Turma (em uníssono): 2, 8, 4, 5
 PB: vai morrer! (risos)

Mew: tem uma passagem secreta aberta
 ?: ele agora-
 ?: foi-
 ?: procure
 MJ: é, né
 ?: é pra entrar aí agora
 PB: pronto, agora lascou, viu, sai puxando todos os livros
 ?: olha pra aí, vai demorar

MJ: não tem
 K: presta atenção pra ver se tem alguma coisa fora do lugar

K: é, eu tô vendo muito (?)

PB: Mark Joe, atira, Mark Joe!
 Mew: entra nessa sala
 MJ: isso não tem nem mira
 AK: aí, entra nessa sala
 MJ: não, eu passei por ali pra vir pra cá
 Mew: então por que você não vai passar ali por cima?

AK: vamos entrar nessa porta
 Mew: não é essa porta aí não?
 PB: foi por essa que você entrou
 MJ: não
 K: Mark Joe não chegou perto dessa
 PB: foi, Mark Joe, entra naquela
 Mew: ui, quem trancou a porta?
 PB: é aquela-
 AK: é esse daí

PB: Atira, Mark Joe, atira!
 MJ: (risos) não tem mira aqui
 Mew: The Walking Dead!
 ?: anda, vai, vai, vai
 Mew: zumbis, vampiros, alienígenas

MJ: bom, aqui uma seta
 Mew: tem uma seta pra descer

AK: tem uma seta-
Mew: e ali uma coisa escura que eu não enxergo nada
AK: não tem nada
PB: não tem nada, aí você atira
MJ: (risos) não tem nada, não tem
Mew: vamos pela seta suspeita, sombria e assustadora, porque, geralmente é o que as pessoas fazem.. um elevador
MJ: não tem-
Mew: um elevador
AK: -uma vermelha, chamando atenção-
K: -sabe que você deve pular
Mew: então vá pra frente
MJ: não dá
AK: olha, vira pro outro lado, pra ver se tá descendo
MJ: tá não
Mew: então vai pro outro lado, né
PB: segue aí na parte escura, pode ter alguma coisa pra você poder apertar e sair
Mew: Stanley descobriu que o mundo estava sendo invadido por alienígenas, e ele é o único humano sobrevivente
MJ: não tem nada aqui, ah, que merda aqui
K: perai, vira, o que é isso ali
MJ: eu não tô enxergando aqui
PB: uma lanterna
(risos)
Mew: tá ligado que é isso que-
MJ: eu não tô enxergando mais nada aqui
K: vire
Mew: Sherlock Holmes?
[10:39]
K: se eu tivesse com isso lá em casa, eu tava xingando tanto
MJ: eu não tenho nada pra botar aqui
Mew: o que, e aquele negócio ali na parede
[10:48]
MJ: olhe o jogo, ajuda aqui
AK: olha o que tem escrito ali
MJ: aonde?
AK: nessa parte
Mew: é, acho que aparece um negócio ali, não tem destaque esse armário ali atrás
[11:04]
Mew: ali, esse é o que eu tô falando, é esse aí
[11:09, jogador observa uma parede]
Mew: não, não tem nada, né... por que você está (??)
K: porque eu sou organizada, olha que pergunta!
(risos)
[11:23]
Mew: que empresa tem uma sala secreta?
K: uma sala do pânico
Mew: (rindo) sala do pânico
MJ: (inaudível)
AK: perai, numa ponta, levanta, ah, o banco, não, é...
[11:41, jogador olha o teto]
MJ: um terraço
K: perai, fica de frente ali olhando pro lado de fora, tá vendo
[11:48]
Mew: o jogo tem que falar alguma coisa
K: procurar lá, volta pra ver se tem alguma coisa... vira, aqui
[11:58, jogador vê um motor de energia]
MJ: o que é esse negócio aqui?
AK: é uma bateria, um negócio pra carregar
K: não, não é isso que eu tô falando, é um negócio vermelho... é uma coisa vermelha que tá aqui embaixo
[12:13, vira para frente do holofote]
AK: essa é a parte da... antena
Mew: então roubaram a antena
AK: mas perai, as luzes tão apontando pra lá...

[12:21, jogador vira para onde a luz aponta]

AK: olha pra cima

Mew: mas tá apontando pra fora

K: tá apontando pra fora?

Mew: pra fora

AK: cadê as dicas desse jogo?

DH: tem o número 30 ali na sala

MJ: mas aquilo ali tá desde o jogo começar

AK: era a porta trancada

Mew: não, a porta era trancada, e aí virou 30 e você tá jogando

Ritaciro: ah, esse 30 aqui não faz parte do jogo, é só o contador de frames da gravação

Mew: ah, tá

[]

Mew: ele se escondeu na passagem secreta, depois ele fez o quê?

K: as únicas teclas que precisam são essas?

PB: pra tiro?

K: não, pode ser que uma seja pra apertar, empurrar alguma coisa

PB: apertar a seta vermelha

DH: tem dica

Mew: geralmente no H tem dica

PB: ou no M também tem dica

Mew: ou D de dica (risos)

PB: D de dica?

MJ: é apertei H, apertei M

Mew: não, mas D é o controle

MJ: mas é inglês...

Mew: aperta C

[13:23, ao apertar E, o jogo emite um som]

Mew: eu acho que escutei um barulho aqui

K: é na E

Mew: eu acho que é na letra E

K: do teclado

[13:35, MJ volta ao holofote]

MJ: bora tentar lá

K: aquela seta que apareceu lá como se fosse um botão

Mew: é um botão... tem certeza, Ritaciro, que tem que apertar outro botão?

Ritaciro: eu não sei

[13:45, MJ vê o botão do elevador]

MJ: Ah! legal

K: é interessante... vai

[13:50, MJ ativa o botão]

Todos: (gritos de alegria, palmas)

K: é isso aí!

MJ: estamos descendo, alguma coisa a gente vai encontrar

Mew: depois que achar vampiros, zumbis e alienígenas e vacas voadoras não tem

PB: três anos depois...

MJ: (ri alto)

K: porque *videogame* é... paciência, paciência e paciência (outros alunos recitam também)

[14:20, narrador diz: "Descending deeper into the building, Stanley realized he felt a bit peculiar. It was a stirring of emotion in his chest, as though he felt more free to think for himself, to question the nature of his job. Why did he feel this now, when for years it had never occurred to him. This question would not be unanswered for long"]

K: olha, presta atenção

Mew: -se questionar sobre a natureza de seu trabalho

K: ah, claro, porque ele tava trancado numa sala por muito tempo, ele não tinha se questionado porque ele não estava lá

[14:44, uma luz se acende em um corredor]

MJ: (surpreso) oh!

Mew: depois que aparecer zumbis e aliens, não fale outra coisa

K: se for zumbi é até bom, e se for seres humanos?

[14:57, narrador diz "Stanley walked straight ahead through the large door that read: "Mind Control Facility"]

Mew: Mind Control Facility

K: eita!

Mew: hum, parece interessante, viu?

[15:08, MJ entra numa sala totalmente escura, com exceção de um ponto iluminado no centro]

MJ: será que eu vou lutar aqui, é?

Mew: não, você não vai lutar aí, você vai controlar a mente das pessoas

K: primeiro você vai descobrir alguma coisa aí

MJ: é, vai que tem alguém aqui atrás de mim

K: não, não tem, volta

PB: aperta aí

Mew: aperta logo o botão

Mew: o Stanley é muito inteligente, ele não sabe pra que o botão serve, mas ele aperta

[15:30, narrador diz "The lights rose on an enormous room packed with television screens. What horrible secret did this place hold, Stanley thought to himself. Did he have the strength to find out?", abre-se uma passagem]

Mew: eu já sei, ele é o Charles Xavier, ele está na sala do Cerebro

K: eita! Mas realmente parece uma sala que o Professor Xavier... em que ele tava procurando a..

M: é o Cerebro

K: tem um negócio dentro do negócio

MJ: olha aqui o botão

PB: vai, Mark Joe, vai na fê... atira, Mark Joe!

[15:58, narrador diz "Now the monitors jumped to life, their true nature revealed. Each bore the number of an employee in the building, Stanley's co-workers. The lives of so many individuals reduced to images on a screen, and Stanley one of them, eternally monitored in this place where freedom meant nothing."]

Todos: (grtos de suspense)

MJ: olha as câmeras, pessoal

Mew: as câmeras, eles controlam o mundo

[16:12, uma porta se abre]

PB: abriu uma porta, vai Mark Joe

K: antes de tu ir lá, volta... e vê os outros computadores.. 180, 300

AK: a porta de trás já fechou, você não pode mais voltar

K: mas olhou todos? Vá perto dos computadores

[16:43, Mark Joe se aproxima das mesas com computadores]

MJ: tá bloqueado

K: tão todos bloqueados... então vai, ao infinito e além

MJ: é, vai na fê

Mew: cuidado com os vampiros

MJ: legal se tivesse vampiro

PB: atira, Mark Joe, atira!

K: eita, vai atravessar um humano

Mew: humanos à frente

[17:00, narrador diz: "This mind control facility... it was too horrible to believe; it couldn't be true. Had Stanley really been under someone's control all this time? Was this the only reason he was happy with his boring job? That his emotions had been manipulated to accept it blindly?". Um elevador desce e as portas se abrem]

K: tu apertou o botão

Mew: ah, se eu fosse o Stanley eu já nem tinha começado esse jogo, sabe?

[17:23, enquanto elevador sobe, narrador diz "No! He refused to believe it. He couldn't accept it; his own life in someone else's control? Never! It was unthinkable, wasn't it? Was it even possible? Had he truly spent his entire life utterly blind to the world?"]

MJ: no teto.. não tem nada

K: "Never!"

K: ao infinito e além!

[17:46, narrador diz: "But here was the proof. The heart of the operation, controls labeled with emotions: 'happy' or 'sad' or 'content'. Walking, eating, working... all of it monitored and commanded from this very place. And as the cold reality of his past began to sink in, Stanley decided that this machinery would never again exert its terrible power over another human life. For he would dismantle the controls once and for all"]

MJ: quantas câmeras você vê ali?

Mew: rapaz, que TV gigantesca

PB: esse prédio é a terra

Mew: esse prédio é o corpo humano
 PB: a gente vai entrar na escuridão novamente
 K: vai naquela salinha onde a luz tá piscando

PB: atira, Mark Joe!
 K: Mark Joe, sala 5
 MJ: tem alguma coisa vermelha ali
 Mew: pelo menos não é a sala 666
 K: não aperte o botão vermelho!
 PB: Mark Joe, você já ouviu a história, nunca aperte o botão vermelho
 MJ: (risos) é nós
 PB: nesse você aperta, querido
 K: abriu umas portinhas ali

PB: agora a gente tá no cinema, pessoal.. silêncio por favor
 MJ: por isso que não sou fã de FPS, me perco todo numa câmera assim

[19:07, narrador diz: “And when, at last, he found the source of the room’s power, he knew it was his duty, his obligation, to put an end to this horrible place and to everything it stood for.]

K: On, off
 MJ: ativar o sistema
 Mew: ativa o On porque o Off já tá ativado

[19:14, após Mark Joe apertar On, narrador diz “Oh, Stanley, you didn’t just activate this controls, did you? After they kept you enslaved all these years you go and you try to take control of the machine for yourself, is this what you wanted? Control?”

PB: cuidado, Mark Joe!
 K: esse jogo tem vários finais? Deve ter pra ser dois botões... ele resolveu controlar o mundo, Mark Joe
 AK: tá escuro, você fica com aquela vontade

[Oh... Stanley. *sigh* I applaud your effort, I really do, but you need to understand; there’s only so much that machine can do. You were supposed to let it go, turn the controls off, and leave. If you want to throw my story off track, you’re going to have to do much better than that. I’m afraid you don’t have nearly the power you think you do; for example, and I believe you’ll find this pertinent: Stanley suddenly realized that he had just initiated the network’s emergency detonation system. In the event that this machine is activated without proper DNA identification, nuclear detonators are set to explode, eliminating the entire complex. How long until detonation, then? Hmmm.. let’s say, um... two minutes”]

Mew: a gente não tá lendo nada, né? DNA...
 K: identificação de DNA
 Mew: detonadores nucleares... vai explodir o complexo inteiro, corre Mark Joe!
 K: Corre, Mark Joe, você acabou de acionar o sistema de destruição!
 Mew: parabéns, dois minutos!

(risos)
 AK: peraí, gente, senão ele não vai saber

[20:16, narrador diz: “Ah, now this is making things a little more fun, isn’t it, Stanley? It’s your time to shine! You are the star! It’s your story now; shape it to your heart’s desires. Ooh, this is much better than what I had in mind! What a shame we have so little time left to enjoy it. Mere moments until the bomb goes off, but what precious moments each one of them is! More time to talk about you, about me, where we’re going, what all this means... I barely know where to start!]

K: ali, tem um número do lado daquela porta
 Mew: tá fechada
 K: vai, aqui ó, 3
 MJ: eu acho que é pra começar
 Mew: agora volte praquela sala que tem mais outras portas
 [20:38, Mark Joe percebe que há um cronômetro]

MJ: olha o tempo!
 (inaudível)
 AK: calma, tá deixando ele nervoso
 Mew: sobe a outra escada
 K: tem um número aqui
 (risos, inaudível)
 PB: vai, 4
 PB: agora pula daí
 MJ: não tem como pular
 Mew: tá indo mais rápido

K: você apertou o 4?

MJ: sim

Mew: por isso tá indo mais rápido o computador

MJ: se eu apertei o computador pra ir mais rápido aí ferra

PB: olha, tem um botão vermelho, aperta o botão vermelho, Mark Joe

[21:21, Mark Joe aperta um botão]

MJ: incorreto

(inaudível)

MJ: ele tá mostrando uns dois rosas ali

[20:48, narrador diz: “What’s that? You’d like to know where your co-workers are? A moment of solace before you’re obliterated? Alright, I’m in a good mood, and you’re going to die anyway. I’ll tell you exactly what happened to them: I erased them. I turned off the machine; I set you free. Of course, that was merely in this instance of the story. Sometimes when I tell it, I simply let you sit there in your office forever, pushing buttons endlessly and then dying alone. Other times I let the office sink into the ground, swallowing everyone inside; or I let it burn to a crisp. I have to say this, though, this]

K: vai, olha esse aqui

Mew: volta... aperte qualquer coisa

K: esses botões aqui é aonde, do quê?

AK: tem que apertar os botões 5, 4, 3, 2, 1 ou 1, 2, 3, 4, 5

Mew: ou é aquele ali, 0142

AK: bota 5, 1, 2

K: esse é o 3, não

MJ: é, o 4 tá lá em cima

(inaudível)

K: 5.. agora 4... bota o negócio em cima, Mark Joe, pelo amor de Deus

Mew: não foi

AK: não foi, Mark Joe

PB: tem que ter certeza que acertou, pelo amor de Deus

(inaudível)

MJ: é, seria bom se tivesse como pular

(risos)

Ritaciro: mas pula?

K: não, não pula

K: vai pra lá, volta, volta, aqui

MJ: eu odeio FPS

PB: volta, Mark Joe, tava entrando!

(risos)

Mew: já foi, morreu

PB: vai pro 2, pro 1

MJ: o 2, o 1

K: vai pra lá!

AK: 9, 8, 7

(gritos)

[23:43, tela escura. A contagem acabou]

Mew: morreu

(palmas)

Mew: uma bomba explodiu todo o complexo

K: vamos fazer uma corrente de oração

(risos)

K: pela alma do Mark Joe

Mew: adeus ao Stanley

K: adeus, Stanley

(risos)

AK: ele morreu de verdade, foi?

(risos)

Mew: não, era uma brincadeira

MJ: agora tem que começar tudo de novo

[24:15, fim da primeira sessão, início da entrevista]

Ritaciro: ok, vamos parar por aqui

Todos: (gemido de “tristeza)

Ritaciro: porque eu quero conversar agora sobre o jogo

MJ: não tem muita ação o jogo

K: não, você só fica nervoso querendo sair do lugar (inaudível) ninguém podia prever o que ia acontecer

MJ: sou péssimo em FPS, tiro em primeira pessoa

Ritaciro: ok, esse jogo é chamado The Stanley Parable, a parábola de Stanley, e ele foi cotado como melhor jogo do ano passado

MJ: alguma coisa vai acontecer

Mew: é assustador

K: jogaço!

(inaudível)

Ritaciro: eu acho que só vi na Steam...

(inaudível)

Ritaciro: a principal característica desse jogo é...

(inaudível)

Ritaciro: o que vocês acharam? Pelo que eu ouvi, vocês falaram “atira”

PB: é claro, vai que, né (risos)

MJ: os jogos de FPS são mais de tiro, que é alguma coisa, você ataca, eu me sinto mais protegido

PB: tudo se resolve atirando

(risos)

K: você sempre encontra uma faca, primeiro você sempre encontra uma faca, um taco de beisebol, sempre tem alguma arma pra você se defender

MJ: como no Assassin's Creed Revelations, até uma vassoura é uma arma

AK: uma lanterna, seria útil

(risos)

K: muito útil

(risos)

K: você só pensa em morte e destruição

(risos)

Apêndice V – Transcrição da Entrevista com Grupo de Química

[Alunos-participantes: Kinayane(K), Pinkybin (P), Devilhunter (DH), Mew, Mark Joe (MJ)]

[falei com um aluno da sala deles que não faz parte da pesquisa]

RCS: deixa eu só fazer alguns comentários sobre o jogo, acho que foi você ,Mew

Mew: sim, fui eu

RCS: eu quero saber por que você viu esses finais

PB: porque ficou interessado, tinha que traduzir, porque ficou interessado

RCS: é isso mesmo?

Mew: é, porque fiquei interessado, fazer o quê

PB: o que lhe chamou a atenção?

Mew: os vídeos do Stanley Parable, ele tá perguntando porque eu vi os finais

K: eu também vi os finais, porque eu podia saber quais as possibilidades, porque tem só o final, mas não tem como você chegar aos finais

RCS: hum, certo

K: pelo menos o que eu vi, só tinha os finais, mas não tinha as indicações de como chegar a eles

RCS: não tinha as indicações.. certo, vamos focar em uma coisa que eu percebi no vídeo

RCS: ok, esse é o primeiro ponto, a questão da escolha da porta, quem tava jogando era o Mark Joe, certo? Uma coisa decorrente que eu tô vendo é a questão da escolha, do desafio da escolha

Mew: realmente você fica em dúvida se você pega que o narrador fala ou se você segue o que você quer

RCS: você, Kinayane, você disse que discordava, né

K: no caso, a escolha da porta no outro dia, a gente escolheu a outra, só que agora a curiosidade é, se a gente escolher a porta indicada, mas seguir a direção da escada que não foi indicada, que no caso ele manda subir, eu quero ver o que acontece quando desce

RCS: certo... deixa eu mostrar outra...

RCS: o “atira, Mark Joe” foi algo

PB: (risos) foi épico

Mew: “Atira, Mark Joe, atira!” (risos)

RCS: o [guest] está por fora, alguém explica pra ele?

K: no jogo, é só você, as decisões que você tem que tomar, só que a Pinkybin queria que tivesse taco de beisebol (risos), arma, zumbi, só que não tinha nada pra você se defender, você tinha que correr, por exemplo, contra o relógio, uma bomba vai explodir, aí você tem que correr contra o relógio, você tem que pensar muito rápido pra descobrir a sequência de números de desativar ela, só que a Pinkybin só fala gritando: “atira, Mark Joe, atira!”, só que não tinha arma, não tinha nada

RCS: falando dele...

[outro colega deles chega e o grupo começa a falar da prova que fizeram no dia. Peço a atenção deles e continuo]

RCS: uma coisa que eu percebi, que nenhum de vocês fez, vocês chegaram a ver essa apresentação aqui

DH: ninguém prestou atenção na apresentação, no slide

PB: estava preocupado com o aparecimento de zumbis (risos)

K: ou o detonamento de uma nova bomba, porque quando a gente entrou aí, foi quando o Mark Joe já tinha morrido por não ter conseguido completar a sequência do que poderia aparecer uma nova carga explosiva, aí a gente tava ligado em outras coisas, mas não as apresentações

RCS: é porque... primeiro, vocês reconhecem essa sala?

Mew: é a sala de reuniões

RCS: a sala de reuniões, né? Vocês conseguem ver o que tá escrito?

Mew: “como resolver uma disputa com um colega de trabalho”

PB: “como resolver uma disputa com um colega de trabalho”

RCS: se vocês tiverem curiosidade de ver este jogo, vejam, porque é algo que vocês perderam, essa nuance, vocês tavam preocupados com outra coisa, não com o ambiente, é só pra destacar o que vocês estão perdendo, tá bom?

[alunos conversam sobre o jogo]

K: (inaudível) que o Mark Joe morreu

PB: aí ainda ele chega na sala do chefe

Mew: esse é o final

K: (inaudível) o final que o Mark Joe morreu, no caso seria o da bomba

Mew: é a gente fazendo

DH: isso foi a gente jogando?

PB: aí a gente foi pro cofre

RCS: sim, o cofre, deixa eu passar pro cofre

PB: como o Stanley sabe a senha do cofre?

Mew: na verdade, foi o narrador que falou pra ele

PB: e então, mas aí ele fala com, perai, o narrador fala como se fosse o pensamento do Stanley

Mew: exatamente, mas em um dos finais que eu joguei, o narrador parecia seguir um script, um livro, de repente ele começava a ficar perdido, e começava a ouvir um som de páginas passando, e o narrador “ah, encontrei o final”, aí ele passa a se confundir

RCS: certo, eu passo depois o seu vídeo, Mew, só pra vocês verem o final dele, certo? Essa parte aqui

PB: a gente ficou rodando ali pra achar como é que apertava aquele botão pra descer

RCS: eu me lembro que vocês falaram “aperta não sei o que”, “aperta”

PB: a gente ficou tentando apertar todas as teclas, pra ver se apertava o botão de descer

K: (inaudível) dos outros jogos, por exemplo, manda apertar H, normalmente vem dica, aperta a letra E

PB: foi a E que deu certo

K: foi, apertamos todos até conseguir

Mew: até Enter a gente apertou

PB: Enter, W, O, L

Mew: espaço

K: eu mandei o Mark Joe apertar até o poder especial do jogo, que era o Q e o W ao mesmo tempo (risos)

RCS: o Q e o W, essa é ótima

Mew: o X de Xuxa (risos)

[alunos continuam a comentar]

RCS: essa parte da bomba, vocês chegaram a ver como o narrador falava, o tom?

Mew: o narrador ficava falando que, depois de todo o tempo que o Stanley ter sido controlado, ele queria controlar os outros também, e agora o Stanley ia morrer por causa disso

PB: não, aí é que ele começa a ser não mais o pensamento do Stanley, ele começa a falar em terceira pessoa

Mew: aí, depois que começa a estourar a bomba, você vai perceber, ele fala o que aconteceu com os colegas de trabalho do Stanley

RCS: certo, o Mark Joe não conseguiu desarmar a bomba

Mew: não desarma a bomba

RCS: a bomba não desarma?

Mew: não

PB: (inaudível) que a gente ficou correndo atrás daqueles números pra nada?

Mew: não tem nenhum final em que você desarma a bomba

[alunos conversam entre si sobre os vídeos que mostram os diferentes finais do jogo]

RCS: ok, ok, levando em conta esse fato de que não é possível desarmar a bomba, o que vocês interpretam disso?

PB: lascou

(risos)

K: (inaudível) o Stanley tinha sido induzido àquele final, é como se fosse aquele negócio, o Stanley, mesmo antes, ele tava sendo controlado, ou então a proposta era ele morrer mesmo, porque ele não era mais útil para o serviço que ele fazia, que todos queriam descobrir onde é que o Stanley trabalhava, não tem como descobrir

PB: eu acho que essa bomba é que o cara controlou ele por tanto tempo que ninguém consegue mais desarmar

K: Pode ser uma (inaudível) também

RCS: ok

K: é o Céu

RCS: o Céu?

K: é, porque se você for pegar Supernatural [seriado de TV] mesmo, têm referências que o Céu varia de pessoa pra pessoa, o seu Céu não é o mesmo Céu que o meu, por exemplo, isso poderia ser realmente onde ele trabalhava, só que ele podia estar tão apegado ao trabalho, que ele poderia tá preso nesse Céu

RCS: ok, essa ideia diferente, eu vou passar depois, agora vou para o outro final que vocês fizeram

Mew: o final que o narrador pediu

RCS: você se lembra dessa parte aqui?

[alunos falam entre si]

RCS: alguém novamente explica o final para ele [guest]

PB: a gente fez primeiro com o Mark Joe, Mark Joe obedeceu tudo que o narrador falava, que ele falava como o pensamento dele

Mew: não, no final o narrador pediu pra desativar, só que o Mark Joe ativou

PB: só que aí, a gente foi depois e eu tava jogando, aí a gente foi seguindo tudo que o narrador não falava, se ele dizia que era pra ir pra direita, a gente ia pra esquerda, então é isso, a gente terminou na casa dele, só que quando a gente abriu a porta, era um robô

K: a gente tinha recebido antes um telefonema, uma parte antes, e ele ia parar na casa dele, com uma voz de mulher, como se fosse a esposa dele, só que quando chegava lá, era um robô, o narrador começava a rir tenebrosamente, o Stanley morria, e o jogo reiniciava

RCS: mas tem uma coisa aqui que eu quero destacar, lembra o narrador, qual era o tom dele, deixa eu colocar na parte... lembra, Pinkybin?

PB: é um tom assustador, que dá medo

K: medo como “eu vou lhe controlar e você não vai poder fazer nada a respeito”

PB: “e se você fizer, eu lhe mato”

Apêndice W – Transcrição da Entrevista Final com Turma de Informática

[Alunos-participantes: PedrexKiller (PK), Dasala (DS), Dedalice (D), JohnnyKill (JQ)]

RCS: ok, vou começar logo, boa tarde a todos, como eu falei, esse vai ser o nosso último momento da pesquisa, eu queria ter uma oportunidade maior de falar com vocês, especialmente com a turma de vocês, que eu encontrei vários problemas com reuniões, assim, de juntar a turma, às vezes vocês estavam ocupados, mas eu agradeço a vocês que participaram da pesquisa, eu queria só fazer uma pequena conversa sobre a experiência, sobre o que vocês vivenciaram, alguém tem algum comentário a tecer, sobre todo o processo, sobre o ato de você sentar, jogar, falar sobre?

DS: foi interessante, porque teve coisas que a gente, depois reparando no vídeo, que a gente não fazia, como algumas palavras, algumas faltas de atenção, que a gente reparou assistindo o vídeo novamente, aí foi interessante

RCS: certo, essa reflexão, esse é um momento de reflexão, na verdade, de você voltar, fazer a releitura, certo, e... então vamos fazer uma pequena reflexão, certo, sobre games, educação, no momento que vocês viram, perceberam, a minha opção de mestrado, minha pesquisa, foi tentar ver como o game funciona dentro do ambiente escolar, como vocês veem o game dentro da escola, depois dessa experiência

D: A gente, na escola, não utiliza muito o game pra gente aprender algumas coisas, e a gente percebe que, quando a gente joga, a gente consegue aprender novas formas de trabalhar, é bem interessante, a gente até vê, foi legal quando a gente jogou, a gente aprendeu novas coisas, quando a gente viu o vídeo, a gente viu o que a gente errou, o que poderia ter feito melhor, e seria bem legal trabalhar games no âmbito escolar, que às vezes a gente conseguiria aprender mais, melhor, algumas coisas que a gente tem dificuldade

RCS: pronto.. aprender melhor, trazer games pra escola... agora eu peço pra vocês elaborarem, como assim, que exemplos vocês podem me dar?

DS: existe uma falta, como a Dedalice falou, de games dentro da escola, porque o game não é só uma brincadeira, mas de certa forma ele pode desenvolver o nosso raciocínio, nosso trabalho em equipe, por exemplo, os Jogos Internos, podia ter um jogo que cada turma montasse uma equipe, como o League of Legends, 5 contra 5, essa equipe vai vencer estrategicamente a outra, pra desenvolver nosso coletivo e nosso individual também

PK: foi comprovado cientificamente que pessoas que jogaram na infância desenvolve o raciocínio mais rápido, isso pra ações do dia-a-dia, por exemplo, eu joguei vários jogos de estratégia quando eu era criança, mais na frente quando eu vou, por exemplo, a um gerente de uma empresa, eu vou ter um raciocínio mais rápido, sobre aquela situação que está acontecendo naquele momento, o jogo propicia acelerar o raciocínio das pessoas

RCS: vocês concordam com essa afirmação que o PedrexKiller falou? Concordam? Vocês sentiram isso quando vocês jogaram aqui, ou mesmo quando vocês jogam normalmente, assim, no seu dia-a-dia?

DS: eu senti, porque quando eu passei um tempo sem jogar, sem exercitar a mente, e quando eu fazia as coisas, parecia que eu ficava mais lerdo o raciocínio, e a partir do momento em que eu comecei a jogar novamente, comecei a pegar as coisas mais rápido, assim vai ficando mais desenvolvido

PK: quando ele falou “lento”, fez uma analogia aqui: quando a gente tá jogando, a gente percebe que o tempo passa muito rápido, na verdade, o que acontece, o tempo que a gente passa analisando, a gente começa a ver a situação mais lenta, e acaba suprimindo as... os fatores que são fúteis no dia-a-dia, no momento do jogo, por isso que a gente acaba pensando que passa rápido, mas na verdade a gente começa a ver a situação de uma forma mais lenta porque a gente tá com um raciocínio mais rápido.

RCS: raciocínio... essa é uma questão interessante, então a gente vê o mundo de forma mais lenta, mais rápida?

PK: a gente, que consegue fazer a analogia do jogo pra vida real, a gente consegue ver de uma forma diferente, a gente consegue analisar mais em pouco tempo, a gente tem um raciocínio mais rápido, e assim a gente acaba associando, dizendo que tudo está mais lento, é como se fosse isso, a mesma coisa é aqueles que praticam esporte, que assimilam mais rápido, porque na verdade eles captam mais informações em menos tempo

RCS: interessante, não sabia dessa, então, a gente falou agora de uma forma mais geral, vamos agora pro contexto de vocês aqui do IFAL, como vocês veem, ou não veem, uma sessão de jogos ou uma sessão de atividades com games aqui no IFAL, alguém tem alguma ideia

DS: é porque tem uma barreira, porque todo mundo diz que quem joga é vagabundo, o jogo não serve pra nada, mas pra primeiro implantar o jogo na escola, tem que ser quebrada essa barreira, dentro da mente das pessoas, porque, tipo, meu pai quando me vê jogando, diz que eu não faço nada, só sei jogar, estou vagabundando, em vez de assistir um filme, um documentário, aí tem que quebrar essa barreira, porque até mesmo nos jogos têm história, tem geografia, tem matemática, tem raciocínio lógico, e se a gente quebra essa barreira, aí sim a gente vai ver dentro da escola

RCS: alguém mais?

D: também, deveriam ser desenvolvidos mais jogos pra ser implementados na escola, às vezes não têm tantos jogos que nos possam auxiliar no assunto que a gente tá vendo, mas acho que se tivesse mais jogos que pudessem nos auxiliar no aprendizado, no assunto que a gente tá precisando, que até tem, que às vezes não é nem autorizado, acho que seria bem mais fácil a gente conseguir aprender os assuntos que a gente tá vendo

RCS: ok... realmente é uma questão bastante delicada, como o Dasala falou, não se vê com bons olhos quem joga, mas também existe uma busca por jogos educacionais, alguém já chegou a

DS: a gente já jogou, aqui no IFAL, no laboratório de biologia, que tem uma série de perguntas de biologia e a gente vai ganhando pontos, quem fizer mais pontos ganha, tipo uma maratona

RCS: então era basicamente um quiz?

DS: é

RCS: o que você achou?

DS: achei interessante porque ela [a professora de Biologia] separou em grupos e, durante as perguntas, os grupos debatiam qual seria a resposta certa, e trabalhava esse coletivo que a gente tanto toca, que é tão importante pra vida da gente

RCS: certo, mas... isso é um.. ok, mas isso é bastante diferente dos jogos que a gente costuma jogar, né? Isso agrada, isso desagrada, como é?

DS: isso já é um começo, né, porque a maioria dos professores não adere à tecnologia, eles começam a aderir agora, aí começar aos poucos é fundamental, por isso que esses pequenos jogos vai fazer a diferença no futuro, porque a partir destes jogos serão criados outros no futuro, mais adequados às situações que os jovens vivem atualmente, por exemplo no League of Legends, esses jogos mais atuais

PK: os professores faltam a visão de que os jogos, por exemplo, o League of Legends, que é de estratégia, como Age of Mythology ou Age of Empires, e mesmo sendo qualquer jogo, por exemplo, um jogo de guerra, sendo em primeira pessoa ou como Age of Mythology, que você controla tudo de cima, você durante o jogo vai ter aquela visão de estratégia, aquela situação e você vai pensar “tenho quais saídas daqui?” ou “quais possibilidades de atuar?”. Por exemplo, professores de matemática podem usar essa técnica diante de um problema matemático, por exemplo, eu tenho essa situação, como resolver, eu tenho como usar essa fórmula, essa daqui ou essa? Mais ou menos isso que a gente que é jovem vê, mas os professores não veem porque eles têm a visão mais, como posso dizer, antiga, ou mais técnica daquilo que ele vê, como a gente tem a visão mais jovem, mais gamer, aí a gente tem uma visão diferente, é isso que precisa ser criado, um jogo que envolva os dois, seja a intersecção dos dois, do que a gente gosta e do que eles querem passar, esse é um jogo que tem que ser incluído no instituto

RCS: interessante.. a questão é como fazer esse jogo, eu me pergunto o tempo todo, sabe, como desenvolver ou mesmo se vale a pena desenvolver um jogo, e também não pode ser um jogo, tem que ser vários, isso ainda dá muito trabalho a ser feito nessa área, então se você tem dúvidas, questionamentos, eu também tenho, eu compartilho de todas essas indignações, desses desejos também.. vamos falar sobre essas estratégias de jogar, semana passada eu retornei com vocês, já tinha retornado antes com algumas coisas que vocês falaram nos jogos, e eu percebi que, na outra turma, o foco era mais história, era mais contexto, o foco de vocês parece ser jogabilidade, parece, um comentário seu, PedrexKiller, “eu não tô ligando muito pra história, eu quero mais a ação” quando você jogou Skyrim, o que é interessante, porque Skyrim é um jogo de RPG, que preza história, mas você tava interessado na ação, você poderia me explicar um pouco melhor?

PK: como a gente tinha pouco tempo, a gente tava só experimentando o jogo novo, queria ver o que aquele jogo tinha de mais, o que tinha pra me agradar, o que no caso é a ação e tudo o mais, aí fiquei querendo a parte de ação naquele momento, porque tinha pouco tempo para poder experimentar o jogo, mas aí depois eu baixei o jogo em casa, consegui colocar no computador e comecei a jogar, e aí sim, foi detalhado, prestando atenção a todos os detalhes, a história, todos os itens que apareciam pra coletar o que mas caía do loot do inimigo, aí foi mais detalhado, mas naquele momento que, como posso dizer, fiquei surpreso em ver um jogo novo, eu queria mais, procurando aqueles fatores que me fizesse mesmo gostar do jogo, eu gosto muito de ação, por isso que eu tava procurando mais ação naquele momento

RCS: certo... acho que foi a mesma coisa com você, Dasala, a maior parte do seu tempo foi a aclimatação com os controles, né.. eu ouvi, não sei se vocês concordam com isso, eu vi na outra turma a questão da paciência, da perseverança, da insistência, vocês têm alguma história sobre paciência ou falta de paciência (risos)?

D: até no jogo que eu joguei, quando a gente fica tentando [??] no jogo, a gente quer zerar, terminar o jogo todo, e o jogo é interessante, a gente tem mais paciência, persevera mais, aí tem jogos que às vezes, parece que sua paciência nem merece para aquele jogo, aí você acaba desistindo, mas a maioria dos jogos, a gente, eu acho que todo mundo quer terminar o jogo

DS: e o jogo se torna um exemplo de paciência porque tudo da vida vai cobrar da gente, e se a gente não ter paciência, ter calma, tudo vai acabar caindo, e o jogo nos ensina isso, a ter calma, que aos pouquinhos a gente vai conseguir no final, a gente tem que tentar, com os erros, aprendendo, pra no final a gente conseguir, e tem outro detalhe também que eu tava pensando aqui que é a questão das escolhas. no jogo, a gente faz várias escolhas, e tem algumas que a gente vai pensando ao longo do jogo, tem outras que é imediata, e essas escolhas da vida da gente, também são cobradas, e eu tava conversando com um colega antes, ele tava falando que as pessoas que jogam tomam escolhas mais rápidas, porque são cobradas delas instantaneamente, aí na vida, ela já tem uma força a mais, uma determinação a mais pra fazer aquela escolha, entendeu

RCS: vocês concordam com o Dasala? O jogo ensina a fazer escolhas rápidas, vocês veem isso nas suas vidas? Sim? Certo, porque, agora eu tô lembrando das minhas escolhas, e é, tem um pouco disso de decisão na hora, decisão pensada, tem vários tipos de decisões, vários tipos de tomadas de decisões que a gente faz, e vocês estão nesse período, vocês fizeram uma primeira tomada de decisão que foi entrar no curso de informática do IFAL, e vocês vão fazer uma segunda tomada de decisão, que é fazer um curso superior, se é dentro do curso de informática ou outra escolha, é algo a se pensar, a se desenvolver.. certo, a gente falou da questão da insistência, da persistência, de escolhas, isso dentro do jogo, agora vamos levar para a escola, pro nosso ambiente escolar. É parecido, assim, como o jogo?

DS: a escola, na verdade, é um jogo na vida real. Nós temos o início, nós temos que pegar algumas opções, aprender algumas coisas, pra ter um caminho, que a partir desse caminho vai exigir desafios, e desses desafios vai cobrar da gente, a gente vai ter que ter paciência pra superar esse desafio, e no final vai ter uma nova fase, que você [eu, RCS] até tocou no curso superior, e assim se torna um jogo, mas um jogo mais real, que nos cobra mais, que não tem chance para erros, os erros vão acontecer, mas não vai ter um restart, a gente vai ter que começar a construir um novo caminho a partir daquele erro, entendeu?

RCS: vocês ouviram o que ele falou, a questão do reiniciar, do restart, isso que na vida real não tem, mas no jogo tem, muito. Como vocês veem a questão de errar, como o Dasala falou, a vida é um ambiente averso a erros, você não pode errar, você tem que fazer a escolha certa, vocês sentem isso?

PK: a gente sente isso, só que a diferença é que não acaba após a gente errar, a gente simplesmente toma um rumo diferente do que a gente teria, é como, por exemplo, eu e meu tio começamos a jogar Skyrim ao mesmo tempo, só que ele tem as escolhas dele e eu as minhas, ele tomou um rumo diferente do meu, mesma coisa que acontece aqui, dependendo das nossas escolhas, certas ou erradas, a gente vai tomar um rumo diferente, mas não vai ter um fim, o fim só vai ser quando a gente não tiver mais escolha, rumo pra seguir, a gente não pode definir quando é, não tem fim, só o nosso errar só muda a gente de direção

DS: a gente tava falando disso, que a partir do erro, a gente vai começar uma nova caminhada, isso não quer dizer que a gente tenha que errar, não, se o erro aparcer, o lado bom vai ser a partir desse erro, após o erro vem a superação, a construção de algo maior, era isso que eu queria tocar, não o erro em si, mas o que vem após o erro

RCS: muito interessante, o que vem após o erro, o que vem após o game over, né... deixa eu ver outra questão... voltando à questão da jogabilidade, a questão de manusear.. vocês são de informática, eu também sou, eu gosto de mexer, fuçar as coisas, vocês também? Eu me lembro que o NedStar mexeu nas configurações do jogo, coisa que ninguém fez, vocês gostam de mexer, ver a coisa por dentro? Vocês tem esse interesse no jogo, pensar como o jogo se estrutura? Tem algum exemplo? De alguma forma que, pensando na forma do jogo, você consegue ter sucesso nele? Vocês tão entendendo minha pergunta?

D: mais ou menos

RCS: quando eu falo em estrutura, eu não falo em código

DS: a gente tá jogando Assassin's Creed, aí ele tem uma história, né? Mas no transcórrer daquela história, acontece coisas que eles mudam, pra adaptar, aí a gente pensa, "pô podia ser daquele jeito, não desse", é isso que você tá perguntando? Essa readaptação à nossa história naquele jogo

RCS: também, por exemplo do Assassin's Creed, em que ele usa a história real como pano de fundo para uma narrativa própria, questão de adaptação. vocês pensam nisso, se é real, se é realista, se lhe tira do jogo porque não tá clicando, isso acontece com vocês

DS: eu acho melhor, porque cada tipo de jogo nos vai dar experiências diferentes, quanto mais experiências diferentes, melhor para agregar nosso conhecimento, porque histórias reais, a gente vai tá "eita, isso já aconteceu", eu tô vivendo pelo jogo uma parte da história, e jogos fictícios a gente vai tá desenvolvendo nosso pensar, maneiras diferentes de viver

RCS: maneiras diferentes de viver, de outras pessoas, vocês se sentem assim quando vocês jogam algum jogo? Vou falar um pouquinho a questão de identidade, você se sente como a pessoa que tá lá, o bonequinho que tá lá, ou existe uma barreira entre você e o boneco?

PK: eu me sinto como se aquilo fosse outro paralelo onde eu estivesse presente, como se eu fosse mesmo ele, mas eu me sinto como se fosse um mundo onde eu me livrasse do mundo atual, porque se você for parar pra pensar, maioria das vezes a gente joga pra aliviar, eu jogo bastante pra isso, eu me sinto muito ele, mas quando eu saio do jogo eu já desligo, que é diferente de várias pessoas que acabam ligadas e acabam agindo como os próprios personagens, que é o que dá caso lá nos EUA muitos casos de assassinatos

RCS: PedrexKiller tocou num ponto interessante, a questão de influência dos jogos, vocês acreditam no que ele falou, ou é algo muito raro?

PK: relativo de pessoa pra pessoa

RCS: tudo é relativo de pessoa pra pessoa, de uma certa forma

DS: porque, querendo ou não, os jogos passam valores e, dependendo do jogo que a gente jogar, a gente vai aprender coisas, aí como o PedrexKiller falou, é relativo, se eu sou uma pessoa centrada, uma pessoa que não tenho problemas psicológicos, claro que eu não vou repetir o que o jogo faz, mas tem pessoas que não tem esse senso, aí acabam fazendo besteira, e aí a culpa recai sobre o *videogame*, mas isso não é fato, o culpado é a pessoa não ter um senso adequado para aquele nível de jogo que ele tá jogando

D: o que é interessante é que, quando se joga, você entra em um novo mundo, aí você tem que saber diferenciar o mundo real com aquele que você tá presente, se no mundo do jogo você tá jogando você tem que matar, tem que assassinar as pessoas [dentro do jogo], naquele mundo você pode fazer isso, no mundo real que você vive, você tem que saber diferenciar, neste mundo você pode fazer isso, naquele não pode, tem que entender as características de cada mundo que você tá vivendo quando tá jogando, porque quando a gente joga, pelo menos eu, eu viro o boneco que tá ali, vou ter que fazer todas as coisas, as estratégias para poder ganhar o jogo e tal, mas eu sei que se eu tenho que matar as pessoas pra conseguir uma bandeira e conseguir ganhar, mas no mundo real não preciso fazer isso, não posso fazer isso, então é importante diferenciar os mundos quando estou jogando

PK: se eu tô jogando Assassin's Creed, não é porque eu sou Ezio [protagonista deste jogo] que na vida real eu vou sair pulando de telhado pra telhado, é mais ou menos isso

RCS: verdade, vamos voltar um pouquinho pra questão do inglês... todos vocês tiveram algum tipo de dificuldade, na questão da leitura, de entendimento, aí vocês devem tá pensando e eu também: como a gente vai fazer o inglês, ensinar, porque existe um aforismo, que a gente aprende inglês jogando *videogame*, algo assim, né? A questão é, vocês pegaram os jogos, mas mesmo assim tiveram muitas a dificuldades em questão de entendimento, e muitas vezes escolheram "não, vou me focar na ação, vou me focar no que tá aqui na minha frente", com algumas exceções, claro. Alguém tem alguma ideia, alguma sugestão, de como a gente pode colocar o inglês dentro da sala de aula, assim?

D: hoje, tem muitos jogos que são traduzidos para o português, a gente nem tem a paciência para ouvir e ler, às vezes até em jogos em português, a gente não tem essa paciência pra ler a história, passando tudo, começa na ação mesmo, mas acho que se a gente tiver paciência e conseguir escutar cada palavra, a gente aprende muito inglês, como a gente vai assistir uma série

legendada, tem pessoas que não têm a paciência de ler a legenda pra assistir legendado, no original, aí assiste dublado e perde uma coisa que poderia aprender mais, é tudo questão de paciência pra você aprender, pelo menos quando eu tô jogando às vezes eu não tenho paciência, tem jogos em inglês que tem lá as coisas, acabo passando tudo e não vejo a história que ele tem no jogo pra poder me ajudar no jogo. Quando a gente lê, entende, aí tem a visão melhor do jogo, a gente até aprende as palavras, o que é bem melhor, acho que a questão é mais de paciência e perseverança pra poder você ler cada coisinha pra você ter uma ideia do que ele tá pedindo, que uma coisa que as vezes a gente acaba nem tendo

PK: a gente aprendendo mesmo em inglês, é como se os jogos fossem uma mineração onde a gente obteria o minério do inglês, e nas aulas de inglês a gente refinasse isso, por exemplo, quando eu era pequeno eu jogava vários jogos, um deles era Tibia, e aprendi que “espada”, fazendo associação de imagem com os nomes, no caso, não tinha áudio, era só escrita, eu assimilei “espada” com “sword” [pronunciado \su'òrdi\], aí fiquei minha infância, depois que fiz um curso, aprendi que “sword”, é um minério, que eu tô dizendo que eu aprendi, que aquilo é uma “sword”, mas na verdade não se pronuncia \su'òrdi\, se pronuncia \sòrd\

RCS: [inaudível] na verdade, não foi nem na hora, quando eu ouvi um texto em inglês, “\sòrd\, o que é isso? Ah, “sword”, ok”

PK: pois é, a gente acaba aprendendo dessa forma

RCS: é, bastante interessante, é muito boa a sua analogia, a questão de minerar, refinar dentro do ambiente de sala de aula... então seria o papel do *videogame*..

PK: seria agregar os valores, conhecimentos, preparar ela praquilo que ela vai aprender, isso facilita muito a vida do professor porque ensinar uma língua diferente não é fácil, mas pra uma pessoa que já tem o conhecimento já ajuda bastante, ou seja, pessoas que têm acesso a essas informações, a jogos, a filmes, que têm aquele conhecimento básico do inglês, ajudaria bastante o avanço da língua inglesa no nosso território agora, seria nossa segunda língua, se todos tivessem uma noção básica, aí seria mais fácil, mais comum o inglês

RCS: é, bastante interessante, ok... tomando essa analogia de minérios, como seria a... eu tô pensando no termo em inglês do Minecraft, o “pickaxe” (risos)

PK: picareta

RCS: o que seria essa “picareta”? como a gente mineraria esse inglês?

PK: a ação de minerar seria jogar, já fazendo a analogia para a picareta, seria a gente, a pessoa com a picareta, porque a gente retiraria o minério, a ação de minerar seria jogar, e o minério seria o conhecimento básico

RCS: hum, bastante interessante, bastante complicado, PedrexKiller, porque geralmente inglês não é essa coisa do minerar, geralmente é uma coisa muito mais direta, não sei vocês com a [professora de inglês], mas, geralmente, curso de inglês na escola é uma coisa mais direta, é assim, assim, assim e assim... mas vocês aprendem melhor direto ou na mineração?

DS: acho que aprender inglês é se tornar uma criança novamente, quando a gente é pequeno, aí nossa mãe, nosso pai, nossos familiares ficam “papai”, “mamãe”, aí a gente fica observando aquilo durante um certo tempo, e a partir do momento, da repetição, de quando a gente era pequeno, a gente começa a fazer o movimento da boca pra soar com aquela palavra, “pai”, aí começa assim, então no inglês não é diferente, eu acho, quando a gente se torna uma pessoa que não sabe nada inglês, aí a partir de uma palavra que a gente observa no jogo, como o PedrexKiller falou, a gente começa a repetir até que fique normal, tipo “hi”, todo mundo sabe, “oi”, já virou cotidiano, entendeu

D: acho que esse negócio mais direto até dificulta, por exemplo, quando eu estudava inglês mais direto, o professor chegava lá com os verbos, virava até uma decoreba, aí não conseguia captar os verbos, o inglês você não entendia muito bem, você acabava esquecendo as palavras, mas quando você tá ali, direto, naquele cotidiano, tendo contato, pelo jogo, pela alguma coisa de que significa essa palavra, a palavra já fica na sua memória, você aprende melhor, e depois aí quando você vai, a aula já seria pra clarear as ideias, do que você já viu, seria como o PedrexKiller tava falando, quando você tá jogando, seria uma base pra quando estiver mesmo no curso clarear mais as ideias, seria mais fácil pra você aprender... só aquela coisa direta, direta, direta, sem uma prática

RCS: ah, a prática, sempre prática, eu costumo dizer que o *videogame* ensina a si mesmo, ele ensina a se jogar, concordam? Esse tipo de coisa na escola, é difícil, é complicado, passar de algo direto para algo mais solto, mas a minha preocupação é solto até quando? Porque se ficar solto demais, imagina “olha, você vai jogar isso aqui, se vira”... certo, que é assim que acontece nos games, ou não é, o game é assim, ele te pega e diz “te vira”?

PK: não, primeiro ele tem as instruções e também, durante o jogo, ele vai moldando você pra seguir aquele caminho que ele quer, não é esse negócio aberto, “te vira”, ele diz “vamos jogar, você tem que fazer isso”, aí você tenta fazer, não consegue, aí aparece a dica pra você fazer, não uma só, vai aparecer várias, e assim ele vai moldando você até o resultado que ele quer, porque afinal de contas é um programa, ele tem um começo, um meio e um fim, ele tem que chegar ao fim, não vai ser diferente daquilo que ele programou, então ele vai lhe guiando para onde ele quer, e se for feito como você disse, se chegar alguém e disser “joga aí”, isso é errado, vai acabar desvirtuando a gente, a pessoa que for conduzir esse trabalho tem que ter uma boa índole para não acabar falando isso que você tá preocupado

DS: um exemplo é o Warcraft, você começa um jogo, aí você vai falando com os NPCs, mata o monstro, em tal quantidade, vá até esse outro NPC, entregue a missão e ganha uma armadura, por exemplo, uma explicação prática do que ele falou

PK: você não tem como barganhar, dizer “ah, mas eu não quero matar esse monstro, vou matar outro”, não ele quer que você faça aquilo, você tem que fazer aquilo, é dito e você tem que cumprir

RCS: regras do jogo, né, todo jogo tem regras é? É? Tô perguntando? É? Certo

DS: jogo sem regra não é jogo

RCS: hmm, ok, eu tenho minhas dúvidas sobre isso... enfim, eu vou encerrar por aqui, eu queria agradecer muito a vocês, como eu falei na outra turma, vocês são parte de uma revolução, certo, uma forma de mudar, como o Dasala falou, de mudar a mente

das pessoas, da instituição, da educação, mostrar que a gente pode, que não é uma perda de tempo, que pode ser usado para um nobre fim. Muito obrigado a todos e eu vou encerrar por aqui.

Apêndice X – Transcrição de Entrevista Final com Turma de Química

[Alunos-participantes: Dark Angels (DA), KillWarrior10 (KW10), Pinkybin (PB), Devilhunter (DH), Mew, Mark Joe (MJ)]

RCS: boa tarde, como eu disse, esse vai ser nosso último momento aqui, por causa de vários imprevistos, incluindo a greve, eu tive que parar a pesquisa, eu tinha previsto várias etapas, mas o destino interviu. Então, esse vai ser nosso último momento, eu só queria ter uma pequena conversa, pra gente... eu quero ouvir um pouco vocês, as experiências que vocês tiveram durante toda a pesquisa... alguém tem algum comentário a fazer?

DH: sobre os jogos, sobre a pesquisa toda?

RCS: é, sobre os jogos, sobre a pesquisa em si

PB: é, foi bom, foi divertido

DH: foi interessante, a gente aprendeu muitas coisas também

RCS: pronto, aprendeu, vocês podem me dar um exemplo do que vocês aprenderam?

PB: algumas coisas em inglês, né, algumas palavras, na hora de traduzir a gente... né, ajuda

DH: ajuda... até uma certa forma de pensar, também, um outro modo de ver as coisas pelo jogo do Stanley, ali a gente teve que quebrar a cabeça e pensar, em todo o projeto, em todo o jogo, aí de certa forma, ajudou muito, porque eu já tinha pego um jogo desse pra jogar, só que não passava pela cabeça essas possibilidades, aí agora com esse ajudou

PB: e em grupo é mais divertido, né

RCS: jogar em grupo, KillWarrior10 e Dark Angels não tiveram essa experiência, já que vocês não estavam [no dia da sessão 3], Mew, Devilhunter

DH: é porque são muitas pessoas dando uma opinião, e ao mesmo tempo acabam chegando a uma conclusão, ou várias conclusões, aí é legal

RCS: certo... eu trouxe esse momento, cada um de vocês teve essa oportunidade de pegar esse jogo, jogar enquanto falava, certo... por causa da minha pesquisa, eu tô tentando ver como a gente pode colocar o jogo dentro de um contexto de escola, eu quero ouvir a opinião de vocês, isso seria possível, viável, como vocês veem isso, alguém quer colocar alguma opinião? Dark Angels?

DA: eu acho que isso tornaria o ensino do inglês muito mais interessante para quem não tem muito contato com a língua, e quem não gosta de inglês provavelmente gosta de jogar, e ficaria interessado por jogar e aprenderia inglês por consequência

RCS: Alguém concorda com a Dark Angels? KillWarrior10? Vocês concordam?

DH: concordo, acho que seria até um estímulo, principalmente para os que são adolescentes, porque quando não sabe, acha chato, eu mesma acho muito chato inglês, às vezes quando eu não tô conseguindo compreender o que tá escrito, mas se tivesse um estímulo, principalmente de uma coisa que eles gostam, que é jogar *videogame*, tem vários jogos online, seria melhor até pra eles aprenderem, entenderem mais

Mew: mesmo se não fosse toda aula, mas pelo menos uma aula por mês ou semana, coisa bem legal

RCS: certo... a gente tá pensando num contexto ideal, vamos pensar no contexto daqui, do IFAL, como vocês veem isso, seria possível, seria viável, que entraves vocês veriam?

DA: acho que a dificuldade seria trazer pro IFAL, mas aqui tem computadores que são bons, que dariam pra colocar os jogos, mas a dificuldade seria trazer essa ideia pras pessoas de cima, os professores, os diretores de ensino

DH: (inaudível)

Mew: se eles aceitassem, a aula seria bem melhor, mas tem uns professores que são um pouco cabeça-dura, que não gostam

PB: os alunos também, porque não é todo mundo que gosta de jogar

DH: mas, de certa forma, os professores estão muito presos a uma coisa mais monótona de sala de aula, passar uma prova, passar um trabalho, passar uma coisa no quadro, tem poucos professores que têm essa criatividade de fazer outras coisas no meio da sala, brincadeiras, jogos teatrais, qualquer coisa do tipo, inclusive *videogame*, jogos online

RCS: certo

PB: acho que uniria mais a relação entre professor e aluno

RCS: uniria mais a relação entre professor e aluno? Como?

PB: por exemplo, quando a gente terminou de jogar naquele dia, você se ofereceu pra jogar online em casa, mas não deu tempo pra combinar nem nada, mas uniria porque, a relação hoje em dia de aluno e professor é mais aquela relação na sala, aí dá um oi lá fora, mas não tem aquela relação, porque eu não imagino um professor vivendo, assim, comigo, aí ficaria mais.. entendeu?

Mew: aumentaria a comunicação entre aluno e professor, se, por exemplo, jogasse junto, é uma coisa que, por exemplo, fala do jogo quando estiver aqui, "professor, o negócio do jogo", coisa e tal, aí já começa uma interação maior com o professor do que PB: (??)

KW: você nunca viu alguém ser amigo de um professor, amigo mesmo, de você conversar toda vez e jogar alguma coisa, não é assim

DH: (inaudível) a aula, a matéria, com o jogo, uma coisa que seja prazerosa em fazer, e que junte eles como um todo, acho que seria algo bem mais produtivo

RCS: a questão é como, né? Vocês têm alguma ideia de como fazer isso, vocês podem falar, mesmo

PB: a minha opinião é, assim, eu gosto de jogar alguma coisa, computador, online, essas coisas

DH: principalmente depende da matéria

PB: é, também, né

RCS: Dark Angels, quer falar?

DA: tem vários jogos online que dá pra adicionar as pessoas e jogar em grupo, o professor podia marcar com os alunos

DH: (inaudível) tem muitos torneios também de vários jogos, entao por que não podia ter também, de certa forma

RCS: torneio de game?

DH: é

DA: vai ter o torneio de League of Legends

RCS: vai (risos)

(risos, inaudível)

RCS: ok, ok... sim?

DH: até porque hoje em dia tem muitos aplicativos, jogos que englobam todas as matérias, tem um jogo que é pra química, tem um jogo que é pra matemática, tem um jogo de física-

PB: e não são monótonos, não são bestinhas, sabe, são interessantes, engraçados

RCS: são

PB: são, tem o de química-

Mew: (inaudível) história

PB: é, engraçado, eu gosto

RCS: certo.. vamos voltar um pouco pra vocês, as suas opiniões, pelos jogos que vocês escolheram, *Walking Dead, Tomb Raider, Stanley*

PB: (inaudível)

RCS: você jogou *The Stanley Parable* naquele dia, só não jogou individualmente, e nem a *Devilhunter*... vocês falaram da motivação, numa questão geral, vocês escolheram jogos que têm um foco muito grande em história, isso eu percebi, isso foi uma coincidência, uma questão de gosto?

Mew:

PB: eu acho que o foco da história é que a gente se envolve mais com o jogo, por exemplo, no caso do Stanley, você jogava em primeira pessoa, você mesma é olhos dele e tal, aí acho que você se sente como o personagem, tanto que dá aquele medo, como se você tivesse passando por aquela situação, eu tenho um jogo, que eu esqueci o nome agora, que é um cara, que ele é perseguido na floresta, e você tem o mesmo medo, porque parece que é você entendeu

DH: e a gente também é ligado nesse negócio de livro, né, a gente lê muito

PB: livro também, é

DH: quando a gente vê história no jogo também, a gente gosta

RCS: sim, livro, eu tô vendo que você aqui tá com o... *The Cuckoo's Nest*, o Chamado do Cuco, eu vejo alguns de vocês com livros, eu vi vocês lendo *Guerra dos Tronos*, eu vi vocês lendo *Assassin's Creed*, eu percebi isso, essa preocupação mais com história do que gráficos, ou mesmo jogabilidade. Isso é comum na escolha que vocês fazem de, por exemplo, outras mídias? Livro, filme?

PB: livro eu gosto, que tem uma história

Mew: não tem como fazer um livro e fazer uma história que não envolva nada dos personagens, tem que ter uma história bem trabalhada

PB: tem livro científico que fala dados, não tem uma história em si, acho que aqui todos gostam mais de livros que tenham uma história, um começo um meio e um fim

DA: porque tem livro que demora muito, por exemplo, a saga que eu leio [*As Crônicas de Gelo e Fogo*], eu estou com medo do autor morrer e ele não lançar o livro 6 e 7

RCS: é, tem essa questão do Martin [autor dos livros], vamos voltar a questão dos games na educação, esse foco na história seria o desejável, o ideal para, por exemplo, levar um game para a escola, se focar na história, ou tem outros fatores?

PB: gráfico

Mew: gráfico é importante, mas não é tanto quanto a história, é mais importante

KW: jogabilidade

DA: acho que a história seria importante, porque assim ia aprender mais inglês do que um jogo que só, você chega lá, dá soquinho, e tchau

RCS: sera

DA: sim, porque teria todo um contexto que o aluno teria que pensar, e não seria só, vou jogar esse jogo e tchau

DH: meio que um filmezinho, como dizem, a gente joga e chega a um local, aí começa a passar a história, e já fala muito, tem pra você ler, já estimula mais ainda, você tá lendo, tá ouvindo coisas, tá aprendendo bem mais

Mew: se for pra trazer pra escola, é melhor um jogo com boa história do que com bons gráficos

DH: tem que ter o gráfico, também, porque ultimamente todo mundo só quer jogar jogos com gráficos bons, se os gráficos forem ruins, já meio que fica desinteressado, eles não querem jogar

RCS: essa questão de gráficos é interessante porque chega um momento que, realmente, tem uma história boa mas os gráficos são, meh, e aí desestimula. Eu por exemplo, eu sou muito fã de jogos com história, de RPG, certo, minha série preferida é *Final Fantasy*, acho que já falei aqui, então eu sempre me pendí pela história, mas tem que ver pelo outro lado, eu acho que já falei com vocês isso, mas, pega um jogo com muita história e acaba não entendendo direito, assim, tava tudo em inglês, não sei se foi aqui ou na outra sala, na outra turma, que não pega história porque não sabe inglês, mas aí vocês tão dizendo, não tá pegando o inglês porque não pega história. Tá vendo o ciclo aí? Como a gente quebra esse ciclo? Tudo bem se não sabem (risos)

DA: acho que apresentando a língua, com um bom vocabulário, pelo menos uma base de vocabulário, aí eles compreenderiam melhor o jogo

RCS: como assim, uma base de vocabulário?

DA: tipo, numa aula de inglês, a pessoa aprende verbo, aprende preposição, mas ao invés disso, estimulando a leitura, porque tem livros, hoje em dia na biblioteca mesmo daqui do IFAL, tem livros que na parte da frente da página é em inglês e na de trás é em português, aí isso dá pra pessoa aprender inglês lendo, e pegando várias palavras, regras, como escrever, eu acho bem interessante isso porque apresenta várias palavras que a pessoa não vê

RCS: então seria uma solução bilíngue, assim, como ver as legendas de um filme, é isso?

DA: também, porque seria difícil colocar uma legenda num jogo já pronto, mas se apresentasse anteriormente, fizesse esse trabalho de vocabulário com as pessoas, quando elas fossem jogar, elas já teriam uma base pra entender o que se tá passando

RCS: alguém aqui concorda ou discorda da opinião dela?

(inaudível)

PB: todo mundo concorda

DH: é aquela questão, as escolas do estado não são boas no ensino, principalmente em língua estrangeira, eu mesmo não tive inglês, então muitas coisas que elas sabem, eu não sei, então de certa forma isso gera uma dificuldade, tanto aqui no IFAL mesmo como as aulas de inglês, como qualquer outra coisa, jogo, aí tem que ter uma paciência maior

RCS: paciência, ah, sim, agora eu me lembrei de uma parte que vocês falaram sobre paciência, “*videogame* é paciência, paciência”, não foi, vocês concordam com isso?

Mew: sem dúvida

RCS: alguém tem algum caso, assim, em que vocês tiveram que exercer essa paciência

PB: o Mario, quando você tá na primeira fase, aí o primeiro bichinho que dá pra matar facinho, você morre nele, aí eu reini

Mew: (inaudível)

DH: no jogo que eu tava jogando, que era o Killzone, que eu tinha que ter muita paciência, porque num pedaço você tem que matar todo mundo, aí dá tudo certo, só que aí você chega a um local que tem muita gente, dá problema, e você não consegue, trava tudo, não consegue atirar, chega mais gente e você morre, aí você tem que voltar tudo de novo, acho que eu voltei umas cinco vezes, tava ficando estressada, tirei, no outro dia eu fui de novo, aí consegui

PB: no GTA, quando você faz várias vezes uma missão e não consegue, aí você perde a paciência

Mew: paciência é jogar jogo em japonês sem saber pra onde vai

(risos)

RCS: bom ponto, Mew, a questão do jogo em japonês, do linguístico ser jogado pela janela, basicamente

DH: a gente vai pela imagem, que tá vendo, ou na sorte, você imagina

DA: você bota assim, se for pro jogo, tá certo, se não for, você volta, volta, volta, até não poder mais na outra opção, aí vai clicando, clicando, até chegar-

DH: clicando e voltando-

PB: depois de um tempo, quando você vai tentando, você vai sabendo, traduzindo na sua cabeça o que possivelmente seria aquilo, tipo, tá lá em japonês, você conseguiu entrar, e viu as opções, e você tentou todas elas, aí você já sabe qual é

DH: acho que é meio que uma ordem, porque o jogo tem uma ordem, a primeira é o “start”, segundo “opções”, terceiro seria “controle”, alguma coisa do tipo, então já tem uma noção do que seria, você já clica, mais ou menos isso

RCS: certo, eu também tive experiência com jogo em japonês, e era complicado, porque era RPG, acho que foi um Final Fantasy também, o 5, eu joguei em japonês sem saber absolutamente nada da história, e fiquei preso e só fui voltar com a versão em inglês, porque era pra fazer não sei o que, era pra abrir alguma porta que eu não sabia onde era, porque tava em japonês. Andei o mundo [do jogo] inteiro até dizer não, chega, e anos depois eu fui jogar em inglês, “ah, era isso que era pra fazer, ok”

PB: demora pra traduzir

DH: (inaudível) japonês tá fora do nosso cotidiano de inglês

Mew: o jogo japonês sempre tem minijogos dentro desse jogo. Não tem como fugir, sempre tem, aí você tem que jogar esses minijogos, aí você volta pro jogo normal, e aí fica uma coisa bem complicada

RCS: certo... continuando um pouquinho paciência, você tenta, tenta, tenta, mas

DH: acho que muita gente desliga e tenta fazer amanhã, hoje não dá certo, não consigo passar, e no outro dia acaba, eu sabendo, vendo uma coisa que não tinha notado, algum detalhe, alguma placa que tem no jogo, muitas vezes você nem presta atenção, aí você vê que a placa tava indicando alguma coisa, algum lugar, e aí você vai

RCS: vocês já tiveram essa sensação, não com jogos, mas com assunto mesmo de escola?

PB: uma vez eu tava com dor de cabeça, não tava com vontade de estudar, não conseguia, aí no outro dia acordei mais cedo, fui estudar e achei mais fácil o assunto

RCS: mas isso se deve ao que? A persistência

PB: é porque quando se tá mais descansada alguma coisa assim, quando você fica persistindo numa coisa várias vezes, você acaba perdendo a paciência, aí quando você tá mais calmo, tá mais descansado, tenta de novo, aí fica mais fácil

RCS: isso pra os estudos, mas e para os jogos, qual é o seu limite? Qual é o momento que você diz “para! Não aguento mais, eu vou fazer outra coisa da minha vida”, o ragequit

DA: quando eu paro, geralmente meia hora depois eu volto, porque eu fico nervosa pra terminar logo, querendo terminar, sem saber por que não tô conseguindo passar daquilo ali, aí geralmente quando eu paro meia hora, aí que eu volto e consigo passar

DH: (inaudível) cérebro sobrecarregado, você tá aqui, estuda, estuda, mas tem uma hora que você não tá entendendo nada, seu cérebro já tá saturado daquela informação, aí quando você para um pouco, você volta, vê de novo, você consegue entender, meio que uma releitura

RCS: releitura, olha a palavra, releitura... vocês percebem o jogo como uma leitura?

PB: é

DH: visual

RCS: você, por exemplo, KillWarrior10, o Tomb Raider, eu revi seu vídeo, você tava muito no cenário, lembra daquela parte em que você tava dando volta? A gente faz isso nos jogos, a gente vê, a gente analisa, cada detalhe, cada momento, cada ação que a gente faz, e a gente falha, né? Repetidamente. Não é? Tô falando alguma mentira? Mas o legal é isso, você falha, falha, falha, mas uma hora você consegue? Compare isso com o contexto de escola de vocês. Se você falha alguma questão, como vocês se sentem em relação ao game?

PB: decepcionado

RCS: decepcionado?

PB: sim, meio triste, mas aí eu tento de novo

DH: muitas vezes se a questão for fácil e você sabia, naquele momento você não conseguiu entender a questão e errou, aí você fica com mais raiva ainda, raiva profunda, eu mesmo tenho

RCS: isso no momento de prova, mas comparando com o jogo, quando você erra-

PB: (inaudível) o bichinho da frente, tipo, primeiro bichinho da primeira fase, aí eu perco a paciência, realmente

RCS: mas a ponto de você largar o jogo?

PB: nem que eu vá jogar depois, mas na hora eu desligo o *videogame*, respiro fundo e volto

RCS: respira fundo e volta.. o ponto que eu tô querendo chegar, acho que tô rodando demais, é a questão da falha no game, a falha no contexto escolar, é muita decepção, nota, não sei o quê, no jogo não, não é o fim do mundo, quando você falha dentro do jogo

DA: porque no colégio você tem a cobrança de passar logo, no jogo você pode voltar, fazer de novo quantas vezes forem necessárias, mas no colégio, por exemplo, você tem quatro chances, dessas quatro chances se você não passar tem a recuperação, se tiver recuperação e não conseguir passar tem outra, mas alguma hora vai chegar que não vai ter outra chance no colégio, e no jogo não é assim, você tem infinitas chances

RCS: infinitas chances...

[Neste momento, interpelo Devlhunter, que estava jogando algo no seu smartphone. Ela me oferece o aparelho e eu jogo uma partida do jogo. Em certo momento, eu falho. O grupo ri]

PB: (inaudível) por mais que ele tenha gráfico, tanta coisa pra fazer, é só sair clicando na teclinha, e não clicar no branco, é só isso, você fica vibrado

DH: e cada vez você quer bater seu recorde

DA: é porque você olha o jogo e pensa “eita, que jogo fácil”, aí você pega e clica no negócio branco (bate na mesa) “merda!”, porque você pensa “sou um idiota, porque eu cliquei no branco, só era pra clicar no rosa e eu cliquei no branco”, entendeu

RCS: é, foi o que eu senti

(risos)

DA: o objetivo do jogo é clique no rosa, e aí a pessoa vai e clica no branco

RCS: certo... um dos motivos da minha pesquisa é tentar pegar um pouco dessa animação, dessa emoção, pro aprendizado, porque eu nunca vi esse jogo na minha vida, e eu peguei em dois segundos, tátátá, pronto, eu fiz 105, isso é um negócio bem baixo... um dos motivos que eu trouxe essa pesquisa pra cá foi trazer um pouco dessa motivação para a aula de inglês, eu não consegui fazer isso com todo mundo, não consegui nem fazer o que queria, as limitações são enormes, mas eu gostaria de agradecer muito a vocês, vocês são parte de uma revolução, de uma nova forma de se pensar aprendizagem de inglês, eu agradeço de coração, e olha quem chegou!

[Kinayane chega]

K: grava minha voz! Oi!

RCS: pronto, gravei

ANEXOS

Anexo A – Lista de Sugestões de *Videogames* para a Aprendizagem de Língua Inglesa

Puzzle/board

Jeopardy, Brain Training, Bookworm Adventures, Katamari Damacy, Scrabble Online, The Game of Life

Sports

Winning Eleven, NBA Live, Madden Football, MLB Power Pros

Mini/Party

WarioWare, Mario Party

Rhythm/Music

Parappa the Rapper, Karaoke Revolution

Virtual Pet

Nintendogs, Monster Rancher, Seaman

Simulation

The Sims, Sim City, Real Lives, Civilization, Rise of Nations, Harvest Moon, Trauma Center, Zoo Tycoon, The Movies

Role Playing

Final Fantasy, Dragon Quest

Adventure

Animal Crossing, Resident Evil, Fable, Lifelife

Choose your own/text adventure

Sprung, Façade, Grim Fandango, Phoenix Wright: Ace Attorney, Zork, Façade, CSI: Dark Motives

Online RPGs and Virtual Worlds

Maple Story, Dofus, World of Warcraft, Second Life, Final Fantasy XI Online, A Tale in the Desert

Fonte: Dehaan (*apud* Vidal, 2011)