



VI SEMANA DO CONHECIMENTO

**UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO:
INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS**

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo () Relato de Experiência () Relato de Caso

GAMES E LEITURA: UM DIÁLOGO POSSÍVEL?

AUTOR PRINCIPAL: Vagner Ebert

CO-AUTORES:

ORIENTADOR: Miguel Rettenmaier

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO

O ato de jogar não é algo novo, mas a contemporaneidade tem apresentado novos formatos para os jogos, em especial os jogos eletrônicos. Com narrativas diversas e jogabilidades avançadas, muitas são as possibilidades apresentadas pelos videogames e muitos são os seus jogadores, de diferentes idades e de qualquer local do planeta. Assim, quais são as habilidades envolvidas no ato de jogar jogos eletrônicos e como essas habilidades dialogam com a prática da leitura? Nesse sentido, este resumo visa refletir sobre a relação entre jogos eletrônicos e literatura e investigar o letramento que surgem dessa relação.

DESENVOLVIMENTO:

Para compreender a relação entre leitura e games é preciso esclarecer o que é a jogabilidade. Segundo Gustavo de Paula (2011, p. 40), a “jogabilidade é o que define aquilo que pode ser feito dentro de um jogo, o raio de ação e como os personagens atuam dentro de seus limites”. Ela representa a mecânica do jogo, assim como personagens, tempo, enredo etc. representam a mecânica das narrativas.

Para Murray (2003, p. 140), os jogos e as narrativas são similares devido ao drama simbólico que carregam. “Um jogo é um tipo de narração abstrata que se parece com o universo da experiência cotidiana, mas condensa esta última a fim de aumentar o interesse. Todo jogo, eletrônico ou não, pode ser vivenciado como um drama simbólico”.

Os videogames, como as narrativas, possuem personagens, sendo uma delas o avatar controlado pelo jogador; um espaço onde as atividades ocorrem; um tempo, que

VI SEMANA DO CONHECIMENTO

UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO:
INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



normalmente é linear e cronológico; e há um enredo, caracterizado por um conflito entre diferentes personagens protagonistas e antagonistas (RAMOS; SÁ, 2012).

Nesse contexto, o narrador, caracterizador do gênero narrativo, não existe no videogame, mas sim no papel assumido pelo jogador. São as ações do jogador que permitem que o jogo se manifeste e é possível comparar estas ações ao ato de narrar. O jogador ao “assumir o papel da personagem, desempenhar ações, participar do desenvolvimento do enredo coloca o jogador em várias posições concomitantes: de jogador, de personagem e, mesmo de narrador da história” (RAMOS; SÁ, 2012, p. 5).

Para o jogador/personagem, protagonista da aventura, a história é sempre um acontecimento que coloca em movimento o tempo presente e o tempo futuro, pois as ações que este toma no presente narrativo do videogame determinam o cenário que encontrará no futuro narrativo. “Nesse sentido, enquanto na literatura a narrativa visa à retrospectiva – a contação de fatos do passado – o tempo nas narrativas gênicas visa à prospecção, a um futuro que só pode ser alcançado por meio das ações do jogador” (RAMOS, SÁ, 2012, p. 5).

Além da leitura da narrativa presente nos videogames, há diferentes materiais que complementam as experiências dos jogos, como os guias que auxiliam na compreensão da jogabilidade e dos desafios propostos. Esses materiais externos ao próprio jogo representam um tipo de leitura presente no universo do qual os videogames fazem parte.

Em síntese, para Paula (2011), três habilidades são necessárias ao desenvolvimento de um letramento em jogos eletrônicos – o qual denomina Ludoletramento –, uma relação entre o ato de ler e o ato de jogar: a) característica de jogar videogames, ao saber decodificar os comandos e significados do jogo; b) habilidade de entender os significados transmitidos pelos videogames, fazendo a leitura do universo e da jogabilidade da mídia; e c) a capacidade de produzir videogames, em especial as produções relacionadas ao jogo e que exigem a capacidade de traduzi-lo para outras mídias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

O diálogo entre os games e a leitura é possível a medida que o jogador-leitor mesclar a habilidade de jogar games com a capacidade de ler os textos que pertencem ao universo gamificado. Jogar, ler, criar, escrever etc. são algumas das práticas que se vinculam ao ato de jogar jogos eletrônicos, um universo de possibilidades que surgem como um caminho investigativo para trabalhos futuros.

REFERÊNCIAS

MURRAY, J. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.



**UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO:
INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS**

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



PAULA, G. N. A prática de jogar videogame como um novo letramento. 2011. 143 f. Dis-sertação - Mestrado em Linguística Aplicada, Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000812859>>. Acesso em: 25 jul. 2018.

RAMOS, C. O.; SÁ, J. B. A narrativa lúdica dos videogames: espaços possíveis de produção de sentidos. Revista Vozes dos Vales da UFVJM, Minas Gerais, v. 1, n. 2, p. 1-18, out. 2012. Semestral. Disponível em: <<http://site.ufvjm.edu.br/revistamultidisciplinar/volume-ii/>>. Acesso em: 20 jul. 2018.

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa):

ANEXOS