

O Papel da Imagem na Aprendizagem com Jogos Eletrônicos: uma leitura a partir dos Princípios de Aprendizagem de Gee

Aline R. Malta Marcelo Sabbatini*

Centro de Educação da UFPE, EDUMATEC, Brasil



Figura 1: Imagem ilustrativa do jogo World of Warcraft.

Resumo

O artigo apresenta reflexões sobre o papel da imagem na aprendizagem com os Jogos Digitais a partir dos Princípios de Aprendizagem de Gee [2009]. Para isso, foi feita uma análise de imagens de jogos eletrônicos, utilizando como exemplo o jogo World of Warcraft, relacionando os Princípios de Aprendizagem com as imagens do jogo. O objetivo deste artigo é compreender qual o papel da imagem na aprendizagem com jogos eletrônicos, a partir dos Princípios de Aprendizagem. Como resultado, foi possível perceber que as imagens constroem os jogos eletrônicos, e estes, por sua vez, incorporam os princípios de boa aprendizagem. O jogador constrói sua identidade, sua história, seu percurso e decide suas ações no seu melhor momento.

Palavras-chave: jogos eletrônicos, aprendizagem, imagem.

Contatos:

professoramalta@gmail.com

*Marcelo.sabbatini@gmail.com

1. Introdução

As imagens, nos jogos digitais, ou chamados jogos eletrônicos, são responsáveis por construir a interface visual do jogo. E os jogos, por sua vez, são postos como instrumentos de mediação representantes do meio social, que tem como possibilidade a condição de relacionar elementos culturais dos mais variados, especialmente quando considerado os jogos eletrônicos online, pois estabelecem contato em tempo real dos sujeitos, em espaços sociais dos mais diversificados.

O objetivo deste artigo é compreender qual o papel da imagem na aprendizagem com jogos eletrônicos, a partir dos princípios para boa aprendizagem.

2. Trabalhos relacionados

Diversas pesquisas têm sido desenvolvidas com vistas a fomentar aprendizagem com uso de games no contexto educacional de forma que o aluno consiga se engajar nesse processo. Aqui apresentaremos as mais relevantes sobre o tema.

Alves [2004], em seu artigo intitulado “Jogos eletrônicos e violência: um caleidoscópio de imagens”, relaciona o papel da imagem no jogo com a violência urbana. A pesquisa tem por objetivo verificar se as pessoas que usam jogos considerados violentos reproduzem, em seu cotidiano, cenas de violência exibidas no jogo. A pesquisa mostra que é fundamental analisar a violência, não apenas pelo prisma da imagem do jogo, de forma descontextualizada, mas os aspectos sociais, econômicos, culturais, afetivos, entre outros aspectos. Segundo a autora, a investigação conclui que os jogos eletrônicos e os de RPG devem ser explorados nas escolas uma vez que possibilitam a construção de conceitos relacionados aos aspectos sociais, cognitivos, afetivos e culturais.

Já Silva [2014], no artigo “Por uma gramática do audiovisual: como video games podem ajudar?”, contextualiza a proposta do letramento com o uso de mídias audiovisuais, como por exemplo, os *videogames*. A autora defende que um *gamer*, para conquistar os objetivos em jogo, precisa dar conta do letramento digital e audiovisual já que imagens estáticas e em movimento compõem as ações do jogo: “O *gamer* precisa conhecer domínio semiótico envolvido para que seja um usuário bem sucedido.” A autora conclui que o conhecimento – no processo de construção por meio de domínio semiótico, passa pelas práticas sociais e por meio de tal prática é possível, usando um jogo, “gramáticas de espaço de design são criadas, moldadas e alteradas ao longo do tempo. A partir do macro – o game – define-se o que pode ser útil ou não, o que deve ser alterado ou não.”

Na pesquisa “O papel dos videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens”, Arruda [2011] faz uso do jogo Age of Empires III para discutir história e educação. Este

trabalho faz parte de sua tese de doutorado. O autor defende a proposta de usar o jogo como uma forma de aprender a disciplina de história fazendo analogia. De acordo com o autor, uma das maiores dificuldades em compreender a história está em construir os conceitos e todo o conhecimento sobre o passado a partir apenas de textos escritos e oralidade, onde requer mais da imaginação do sujeito. Já o jogo, colabora para essa “concretização virtual” da história.

Essas pesquisas, cada uma desenvolvida em uma área diferente do conhecimento, concluíram que a imagem é um elemento importante dentro do processo de aprendizagem. Já em nossa pesquisa, não se trata de um tema específico, como os mencionados nos trabalhos relacionados, mas a partir da imagem no jogo é possível fazer analogias, como foi feito na pesquisa de Arruda [2011], é preciso ser capaz de “ler” imagens – como ocorre no domínio semiótico, defendido por Silva [2014], com o letramento digital e audiovisual, e é possível, como cita Alves em seu trabalho, refletir sobre temas transversais da sociedade por meio do jogo, quando destacamos os aspectos sociais, econômicos, culturais, entre outros.

Para discutir o aspecto da imagem, são apresentados os Princípios de Aprendizagem por Gee [2009] como base teórica norteadora para compreender a possível relação entre a imagem dos jogos digitais e os princípios de aprendizagem. São estes: identidade; interação; produção; riscos; customização; agência; boa ordenação dos problemas; desafio e consolidação; “na hora certa” e “a pedido”; sentidos contextualizados; frustração prazerosa; pensamento sistemático; exploração, pensamento lateral, revisão dos objetivos; ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído; equipes transfuncionais e performance anterior à competência.

Dentre os 16 princípios elencados, 4 fazem relação com a imagem do jogo: Identidade, produção, informação na hora certa e Sentidos contextualizados. Os princípios da Identidade e Produção se caracterizam por o usuário (jogador) como produtor, a partir de sua cultura chamada de digital ou Cibercultura, proposta por Lévy [1999].

Já os princípios da Informação na hora certa e Sentidos contextualizados, agregam em si a ideia da interface visual, a construção da imagem nos jogos no âmbito do design defendida por Novak [2011].

Com isso, pretendemos compreender qual o papel da imagem na aprendizagem com jogos eletrônicos, a partir dos princípios para boa aprendizagem.

3. Os princípios de Gee e a relação com a imagem do jogo

Gee [2009] compreende que o jogo digital online se constitui em um autêntico espaço de formação, não pela temática do jogo em si, mas porque insere o jogador em situações problema, nas quais ele precisa buscar soluções para os desafios postos pelo jogo ou jogadores. E que nesta busca, o jogador necessita orientar-se por outras experiências ou por documentos

e registros que tratam de seus problemas específicos.

3.1 Identidade e Produção: uma relação com a cultura digital

O princípio da **Identidade** define que “Os bons videogames cativam os jogadores por meio da identidade. (...) os jogadores se comprometem com o novo mundo virtual no qual vivem, aprendem e agem através de seu compromisso com sua nova identidade.” [2009]. O jogador, por meio da ação, pode interferir na interface visual. Mas, antes do jogador agir, fazendo suas intervenções no jogo, ele assume uma nova identidade, por meio da construção/seleção da personagem para o jogo. Essa possibilidade de mudar/criar personagem pode ser encontrada como um dos componentes da interface visual do game.



Figura 2 – imagem ilustrativa para personagem

Sobre a relação entre aprendizagem e identidade, destaca-se a importância de aprender a partir da construção dessa nova identidade, valorizando-a: “Nenhuma aprendizagem profunda ocorre se os aprendizes não fizerem um compromisso de longo prazo com ela. Aprender alguma coisa em um novo campo, seja física ou carpintaria, requer que o aprendiz assuma uma nova identidade: assumo o compromisso de ver e de valorizar o trabalho e o mundo da forma como o fazem os bons físicos e carpinteiros.” [2009].

Sobre esse mesmo aspecto, o autor chama a atenção para a necessidade que os jogadores tem em querer modificar o jogo, deixando-o mais próximo ao seu perfil. O princípio da **Produção** possibilita a customização da personagem e a forma como vai agir durante o jogo, no qual “Os jogadores são produtores, não apenas consumidores; eles são ‘escritores’, não apenas ‘leitores’. Mesmo no nível mais simples, os jogadores co-desenham os jogos pelas ações que executam e as decisões que tomam.” [2009].

No contexto escolar, o autor propõe um ambiente mais participativo para os alunos, quando afirma que “eles deveriam ajudar a “escrever” o campo e o currículo que estudam.”.

E no que se refere a aprendizagem, esclarece que a escola deve promover a interação entre os alunos e aluno com seu material para aprendizagem, bem como ocorre com os jogos digitais: “(...) os textos e livros precisam ser colocados em contextos de interação onde

o mundo e as outras pessoas respondam.” [2009].

Sendo assim, pode-se observar que o jogador tem a possibilidade – já que produz e interage – de controlar o jogo, em suas informações e nos aspectos visuais. E sobre a interação diante da cibercultura, Lévy [1999] diz que o ciberespaço tem crescido devido à interconexão, às comunidades virtuais e à inteligência coletiva. Ao fazer uma relação com jogo eletrônico, pode-se observar que a imagem se faz mais presente no âmbito da aprendizagem e o jogador consegue se identificar por meio produção do seu perfil, aderindo à uma identidade que pode ser reflexo de sua realidade ou algo que gostaria de ser.

Além disso, a produção a partir da autonomia do jogador faz prevalecer a criatividade, o que mais uma vez reforça a importância da imagem no jogo. São imagens em espaços criados pelo jogador a partir de sua proposta de mundo ideal.

Um outro ponto importante sobre a identidade no jogo World of Warcraft é quantidade de opções de personagens que o jogador pode escolher e customizá-lo. Mesmo não sendo completamente criado pelo jogador, uma vez que se recebe algo preestabelecido, mais há uma quantidade considerável de personagens e de opções para modifica-lo. Como por exemplos, as personagens chamadas de linha de frente. Além desses, o jogo ainda oferece mais 32 personagens, o que aumente a variedade para o jogador.

Abaixo podemos observar de que forma o jogador tem a possibilidade de customizar seu personagem:



Figura 3: imagem ogo do WoW

Vale salientar que o jogo apresenta 8 raças à disposição, podendo aumentar para 12 devido à expansão. São as raças da Aliança e as da Horda.

3.2 Informação na hora certa e Sentidos Contextualizados: o design

A interface é o elemento do jogo que liga o jogador ao mundo do game, é quando o jogador assume o controle da personagem, conhece o ambiente do jogo e toma as decisões durante a partida. Segundo Novak [2011], a interface está dividida em dois tipos: manuais (dispositivos de entradas baseadas em hardware) e visuais (telas baseadas em software), sendo este último o foco desse artigo.

Com o *sistema de ação* (sistema de comunicação

ou interação) é possível encontrar as opções do jogador relacionadas ao modo de jogar. É possível, nessa interface, incluir palavras de ação (atacar, conversar ou recuperar). Desse modo, em uma interface ativa é possível encontrar botões de seleção, de ação, entrada de texto e barra de rolagem. Já na interface passiva, os itens não podem ser manipulados diretamente pelos jogadores sem que isso afete o modo de jogar.

Os componentes na interface visual de uma game, seja ela ativa ou passiva, consistem em informações que os jogadores acessam ou até mesmo ações que devem executar para concluir uma tarefa e finalizar um estágio. Alguns componentes podem ser amplamente utilizados, tais como: pontuação, vidas e energia, mapa, personagem, tela inicial (este último ainda pode trazer os seguintes recursos: jogar, modo multijogador, configuração, carregar um game salvo, selecionar o personagem, instruções, tutorial, sair).

Na interface passiva, é possível o jogador acionar informações que ficam disponíveis no menu do jogo ou na tela inicial. Gee [2009] apresenta um princípio sobre esse aspecto do jogo chamado “**Na hora certa**” e “**a pedido**”, este afirma que “Os games quase sempre dão as informações verbais “na hora certa” – ou seja, quando os jogadores precisam dela e podem usá-la – ou “a pedido”, ou seja, quando o jogador sente necessidade dela, a deseja, está pronto para ela e pode fazer bom uso dela.” No contexto da aprendizagem na escola, o conhecimento não é produzido dessa forma “Na hora certa” e “a pedido”. Para o autor, “As pessoas têm dificuldade em lidar com montanhas de palavras fora de contexto; é por isso que os livros didáticos são tão pouco eficientes.” [2009].

A interface de um game, seja passiva ou ativa, sempre será contextualizado com o tema do jogo. Por exemplo, em um jogo como World of Warcraft (WoW), cuja temática gira em torno de um mundo fantástico chamado Azeroth, tem cenário, narrativa e personagens (mesmo que estes possam ser customizados pelos jogadores), inspirados nesse contexto.



Figura 4: Imagem ilustrativa Dragons do game



Figura 5: Imagem ilustrativa Pandaren

Como se pode observar, a temática do jogo WoW favorece para a criação de elementos como o Dragão, a feiticeira, uma mulher águia, em que no contexto fantasioso do jogo é possível, mas não na realidade humana. Além disso, é possível o jogador escolher para ser seu personagem um animal, como o caso do Pandaren, em que no jogo assume uma forma humanóide. Mesmo assim, a imagem, juntamente com a narrativa, colabora com o processo de imersão, de tal forma que o jogador consegue interagir com o jogo assumindo a identidade escolhida no jogo para esse contexto. Com isso, o jogador aprende já que um dos principais elementos para a aprendizagem, de acordo com Gee [2009] é a contextualização. Este princípio faz com que o princípio da identidade se concretize.

Logo, os Jogos eletrônicos devem apresentar **Sentidos contextualizados**, em que a aprendizagem na escola deve acontecer da mesma forma, contextualizando as informações: “Os games sempre contextualizam os significados das palavras em termos das ações, imagens e diálogos a que elas se relacionam e mostram como eles variam através de diferentes ações, imagens e diálogos. Eles não oferecem apenas palavras em troca de palavras. A escola também não deveria fazer isso.” [Gee 2009]

Com isso, o jogador aprende já que um dos principais elementos para a aprendizagem é a contextualização, fazendo com que o princípio da identidade se concretize.

Além disso, para que esse contexto exista, é preciso haver autonomia do jogador para que ele possa fazer alterações no jogo, customizando-o da forma como lhe é conveniente. Dessa forma, a produção (outro princípio elencado aqui) se faz presente no jogo para que haja aprendizagem. O jogador produz sua história e sua identidade dentro do jogo, dentro do seu tempo.

4. Conclusão

Ao longo do trabalho foi feita uma relação entre os princípios de aprendizagem – o que diz o autor sobre as imagens nos jogos e qual a relação destas com a aprendizagem - e a imagem do jogo digital, como exemplo, o jogo World of Warcraft. Seria, então, possível fazer tal análise relacionando os princípios e o que o autor diz sobre as imagens nos jogos. Não se trata de uma relação direta, mas possível diante das características de cada uma delas.

A primeira a ser destacada é a contextualização.

Este é um dos princípios responsáveis pela compreensão do tema do jogo, isso faz com que o jogador consiga se situar durante a jogada.

Esse mesmo princípio também possibilita a construção da identidade, outro discutido aqui nesse trabalho. A partir desses dois, conseguimos perceber a produção que o jogador se emprenha a executar durante a jogada – que traz um outro ponto importante: a autonomia. E busca a informação no momento mais oportuno do jogo.

Dessa forma, foi possível observar que o jogador produz, escreve sua história no jogo, de forma que melhor consegue desempenhar-se dentro do seu jogo, com sua história, com sua identidade, em seu melhor momento.

Referências

- ALVES, L., 2004. *Jogos eletrônicos e violência: um caleidoscópio de imagens*. Revista da FAEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 13, n. 22, p. 365-373, jul./dez.
- ARRUDA, E. P., 2011. *O papel dos videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens*. Ensino Em Re-Vista, v.18, n.2, p.287-297, jul./dez.
- GEE, J. P., 2009. *Bons videogames e boa aprendizagem*. Perspectiva, Florianópolis, v. 27, n. 1, 167-178.
- HUIZINGA, J., 2005. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*; São Paulo: Perspectiva.
- LÉVY, P., 1999. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- NOVAK, J., 2011. *Desenvolvimento de Games*. Tradução da 2ª edição norte-americana. Tradução: Pedro Cesar de Conti. São Paulo: Cengage Learning.
- SANTAELLA, L. e FEITOZA, M. (Org.), 2009. *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning.
- SILVA, E. M. O da., 2014. *Por uma gramática do audiovisual: como video games podem ajudar?*. X seminário de jogos eletrônicos educação e comunicação, Salvador – Bahia.
- SHELL, J., 2011. *A arte do game design: o livro original / tradução Edson Furmankiewicz*. – Rio de Janeiro: Elsevier.