

GAMES E EDUCAÇÃO: DESVENDANDO O LABIRINTO DA PESQUISA

Lynn Alves *

RESUMO

Os jogos eletrônicos completaram mais de 50 anos de existência e, ao longo desse tempo, conquistaram diferentes espaços, indo da indústria de entretenimento de maior faturamento do mundo a objeto de investigação nas universidades internacionais e brasileiras. Além disso, conquistaram também jogadores do gênero feminino, mudando totalmente as ideias que se tinha desse artefato que, além de divertir, entreter, também se constitui em um objeto cultural. Com o objetivo de aprofundar as discussões em torno dos jogos digitais, o Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais, financiado pela FAPESB, realizou no período 2010-2012, o projeto Games Studies, que tinha o objetivo de mapear as pesquisas existentes no Banco de Teses e Dissertações da Capes, na área de Educação, a fim de identificar as principais tendências teórico-metodológicas dessas investigações e suas possíveis contribuições para a comunidade acadêmica. Assim, este artigo objetiva apresentar os resultados dessa pesquisa, que foi realizada por meio de uma abordagem quali-quantitativa, na qual foram analisadas dezenove dissertações e cinco teses. Os resultados apontam uma tendência por pesquisas de base qualitativa e predominância de interlocução com autores clássicos como Huizinga, Caillois, Vygotsky, Piaget, e mais contemporâneos como Alves, Moita e Santaella. A pesquisa conclui que as investigações consolidaram os games como objeto de investigação nos cenários acadêmicos brasileiros, influenciando na publicação de novas literaturas na área, na criação e consolidação de eventos, bem como na produção de games voltados para a Educação.

Palavras-chave: Games. Pesquisa. Violência. Educação. Aprendizagem.

ABSTRACT

GAMES AND EDUCATION: UNVEILING THE LABYRINTH OF RESEARCH

Electronic games have been around for more than 50 years now and, throughout this period of time, they have reached different niches: from the world's most profitable entertainment industry to research theme in Brazilian and international universities. In addition, they have attracted female players, what totally changes the ideas on such artefact since it is not only an entertainment tool, but also a cultural driver. The Virtual Communities Research Group, sponsored by FAPESB, aims to discuss in greater depth digital games and it has led a project called Game Studies in 2010/2012

* Pós-doutora em Jogos Eletrônicos e Aprendizagem pela Universidade de Turim. Professora Titular do Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da Universidade de Estado da Bahia (UNEB). Professora do Programa de Pós-Graduação em Modelagem Computacional (SENAI/CIMATEC). Endereço para correspondência: Alameda Benevento, 456, ap. 804, Edf. Laguna Madre - Pituba. Salvador- Bahia. CEP: 41830-595. lynnalves@gmail.com

that mapped research papers from Capes' thesis and dissertation education database in order to identify the main theoretical and methodological trends in such researches and their possible contributions to the academic communities. Thus, this paper aims to present the results of the aforementioned project, in a both qualitative and quantitative basis, which comprises nineteen dissertations and five theses. The analyses point out a trend towards qualitative basis as well as classic (Huizinga, Caillois, Vigotsky and Piaget) and contemporaneous (Alves, Santaella and Moita) authors. This study concludes that those researches support the games as research themes in Brazilian academic communities, what leads to the publication of new literature in this field, the establishment of specific events and the production of education-based games as a result.

Keywords: Games. Research. Violence. Education. Learning.

Introdução

O final da década de 1950 marcou o início dos processos experimentais de desenvolvimento de jogos nos cenários acadêmicos, embora ainda de forma tímida e sem muitas pretensões. Os jovens envolvidos nesses percursos extrapolaram o espaço acadêmico e passaram a utilizar suas garagens para criar novos inventos na área, a exemplo de Steve Jobs, Steve Wozniak (colaboradores da Atari e, posteriormente, criadores da Apple), Bill Gates (Microsoft) e Nolan Bushnell (Atari), entre outros, favorecendo também a criação de uma nova concepção de games.

Assim iniciou-se a história de um dos maiores segmentos da área de entretenimento, superando, em nível de faturamento, a indústria de cinema. Atualmente, a indústria de games é a terceira em faturamento do mundo, sendo superada pelas indústrias bélica e automobilística.

Ao longo desses anos, os jogos eletrônicos – videogames, games, jogos digitais, não importa o vocábulo utilizado para se referenciar a uma das mais atrativas mídias criadas no bojo da cultura da simulação – passaram por diferentes mudanças que vão desde as questões da indústria e do mercado até as questões de técnicas e pesquisas.

A cultura da simulação¹, presente nos modelos

computacionais e, de forma mais intensa, nos jogos eletrônicos, caracteriza-se por formas de pensamento não lineares. Estas envolvem negociações, abrem caminhos para diferentes estilos cognitivos e emocionais; arrastam os adultos criados em outra lógica a percorrer essas novas trilhas, a participar das metamorfoses virtuais, a escolher diferentes personagens, avatares, a ressignificar a sua forma de ser e estar no mundo, tendo em vista que a interação com os computadores facilita o “[...] pluralismo nos estilos de utilização. Oferecem coisas diferentes a pessoas diferentes; permitem o desenvolvimento de diversas culturas da computação” (TURKLE, 1997, p. 66).

Por que os jogos atraem diferentes tipos de pessoas? Esse é um questionamento que vai delinear a emergência de um *player* na área de jogos eletrônicos: os pesquisadores. Com uma preocupação muitas vezes voltada para o *game over*, isto é, após o processo de desenvolvimento, de publicação² e venda dos games: o que ocorre nos processos de interação do jogador com esta mídia? Os pesquisadores, principalmente das áreas de ciências humanas e ciências sociais aplicadas,

como um significado determinado pela classe, o prestígio e o status. Posteriormente, no período marcado pela Revolução Industrial, os signos são reproduzidos sem referência direta, mas baseados na lei do valor comercial. E finalmente, na sociedade contemporânea, os signos já são pura simulação (tecnologia de informação, genética). Ver BAUDRILLARD (1991).

2 Refiro-me ao processo do qual fazem parte os profissionais responsáveis por viabilizar a venda/distribuição dos jogos produzidos pelas empresas de pequeno porte, que encontram dificuldade em negociar direto com os clientes, principalmente com as operadoras de telefonia celular, que só negociam com os *publishers*. No Brasil, algumas dessas operadoras também já vêm atuando como *publishers*, a exemplo da Oi, da Tim e da Claro.

1 Neste artigo o conceito de cultura da simulação apresentado é o conceito na perspectiva de Turkle (1997), que enfatiza os suportes informáticos, incluídos os jogos eletrônicos como seus representantes. Contudo, os leitores poderão buscar interlocução com Baudrillard. Este autor indica que o processo de simulação vem evoluindo desde as sociedades primitivas, nas quais o real e os signos estão perfeitamente relacionados, passando para representação dos mesmos

têm se debruçado sobre as distintas matrizes que permeiam as relações que são estabelecidas pelos jogadores e os games.

A entrada do século XXI marcou o crescimento das pesquisas em torno dos jogos eletrônicos no Brasil, apresentando, no período de 1994 a 2010, um total de cento e onze trabalhos distribuídos em noventa e três dissertações, sendo 1 profissionalizante e dezoito teses de doutorado, destacando as áreas de Educação (23 dissertações, 1 delas profissionalizante e 5 teses), Comunicação (15 dissertações e 6 teses) e Computação/Informática (26 dissertações), que apresentaram números significativos de investigações.

Com o objetivo de investigar o percurso teórico-metodológico trilhado pelas pesquisas na área de Educação – esta área e a de Comunicação foram as que mais se destacaram em termos quantitativos –, desenvolvemos o projeto *Games Studies – mapeando pesquisas na área de games no Brasil* (GAME STUDIES, 2010), financiado pela FAPESB, no período de 2010 a 2012, objetivando investigar as teses e dissertações defendidas no período de 1994 a 2010. A referida pesquisa contribuiu para apontar o estado da arte da área de games no cenário acadêmico brasileiro, tendo como interlocutores os pesquisadores da Educação. Os resultados dessa investigação são apresentados neste artigo.

Games como objeto de estudo

Os games se constituem em objetos que dividem opiniões entre aqueles que adoram e aqueles que odeiam. Adoram por que são seduzidos pela interatividade, pelo caráter imersivo, pelo realismo das cenas e pelas narrativas envolventes que são ampliadas para distintos produtos transmidiáticos, a exemplo de jogos como *Games of Thrones* e *Assassin's creeds*, cujas histórias são ampliadas em livros, filmes e em outras mídias, tendo a adesão de uma quantidade significativa de fãs que jogam, interagem e constroem novas narrativas.

A narrativa transmidiática defendida por Jenkins (2008) se estrutura como uma nova estética, para atender às novas exigências dos consumidores, que passam a ser mais críticos e produtores de conteúdo, na medida em que participam ativamente de comunidades de conhecimento, criando

um novo universo mediado por múltiplos suportes midiáticos.

Do outro lado, temos pais e especialistas preocupados com a interação das crianças e jovens que vivem imersos no mundo das telas, especialmente das telas dos games, pois acreditam que esse universo midiático tem o poder de provocar comportamentos hediondos. Foi a partir desses extremos, e muitas vezes mobilizados pela fruição e prazer do jogar, que os pesquisadores se lançaram no mundo dos games, na tentativa de desvendar esse enigmático objeto, à luz de referenciais teóricos clássicos e contemporâneos, escutando, muitas vezes, quem mais sabe sobre os games: os *gamers*.

Um dado bastante interessante a ser destacado é que a Educação, área que, nos últimos dez anos, mais produziu conhecimento sobre games, ainda apresenta resistência em interagir com as tecnologias digitais e telemáticas, especialmente os games.

Ainda que haja pesquisas, nessa área, em nível de teses e dissertações, os games ainda não chegaram às escolas por meio dos professores. Estão presentes nesses cenários por meio dos discursos dos alunos que os levam à sala de aula, cotidianamente, tensionando as relações escolares a mudarem suas práticas, a escutarem as demandas dos sujeitos que, juntos com os professores, tornam o processo de ensinar e aprender importante.

Como estão configuradas as pesquisas sobre games no Brasil? O Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais (GPCV), da UNEB, fez um levantamento das teses e dissertações, no Banco de Teses e Dissertações da Capes, a partir das palavras-chave: games, jogos, jogos digitais, videogame, videojogos e entretenimento digital. Foram encontradas 93 dissertações – sendo uma profissionalizante – e 18 teses de doutorado, destacando as áreas de Educação (23 dissertações, 1 delas profissionalizante, e 5 teses), Comunicação (15 dissertações e 6 teses), e Computação/Informática (26 dissertações). Tais produções representam números significativos de investigações, conforme dito anteriormente.

Vale ressaltar ainda que foi possível encontrar trabalhos nas áreas de Design (10 dissertações e 1 tese), Sociologia (1 tese), Engenharia Elétrica (5 dissertações e 3 teses), Letras/ Linguística (5 dissertações e 2 teses), Artes (7 dissertações) e Psicologia (2 dissertações), entre outras.

Encontramos, também, trabalhos nas áreas de Geografia (1 dissertação), Arte e Educação (2 dissertações), Educação Física (2 dissertações), Informática (20 dissertações) e Design (9 dissertações). Assim, percebemos que esse campo do conhecimento é o que, atualmente, apresenta o maior número de trabalhos sobre o tema, com distintos recortes.

Podemos supor que a imersão dos alunos no universo da cultura digital e, especialmente, no dos games, pode ter contribuído para despertar o desejo dos investigadores dessa área de conhecimento. Contudo, ressaltamos ainda que apenas 2 dissertações, no período de 1994 a 2010, trataram da formação dos professores e os jogos eletrônicos: a de Cabreira, em 2006 (CABREIRA, 2006); e a de Moura, em 2009 (MOURA, 2009).

Outro ponto importante a sinalizar, em relação ao período de 1994 a 2010, é a posição geográfica onde foram realizadas as investigações envolvendo os games (em nível de mestrado), que, embora ainda apresentem números significativos na região Sudeste (13 trabalhos), apontam crescimento nas regiões Sul (5 trabalhos) e Nordeste³ (5 trabalhos). Tais dados podem estar vinculados às questões do mercado e formação inicial de mão de obra, isto é, a região Sudeste concentra um percentual significativo de empresas e cursos de graduação (bacharelado e tecnológico) na área de games. O mesmo pode ser dito para a região Sul, que, além de cursos nessa área, abriga o Polo de Games de Santa Catarina. Pernambuco apresenta também um polo de desenvolvimento; as demais cidades evidenciadas na pesquisa (Salvador, Fortaleza, Teresina e João Pessoa) indicam um tímido desenvolvimento, tanto no mercado quanto na formação inicial.

Outra evidência importante é a existência de eventos na área de games que se articulam entre a Educação e a Comunicação, a exemplo do *Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação, Comunicação – construindo novas narrativas*, o Gamepad, o SBGAMES (que, desde 2007, tem o Track da Cultura, isto é, o Grupo de Trabalho que discute as questões relacionadas com os games e

³ Ressaltamos que os cinco trabalhos indicados na região Nordeste foram defendidos em Salvador, na Uneb, no Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade.

a cultura – que reúne estudantes e pesquisadores da área de Ciências Humanas e Ciências Sociais Aplicadas), entre outros.

Dentro desse contexto, e considerando a atuação do GPCV voltada para ações pedagógicas, iniciamos a análise quali-quantitativa das teses e dissertações disponíveis no Banco da Capes, no período de 1994 a 2010.

Quadro 1 – Número de dissertações defendidas na área de Educação

Ano	Quantidade
1994	01
2003	01
2005	02
2006	04
2007	08
2008	03
2009	02
2010	02
Total	23

Fonte: Elaborado pela autora deste artigo.

No Quadro 1 podemos observar que os anos de 2006 e 2007 apresentaram um crescimento bastante significativo no que se refere à produção na área de games e Educação. Inferimos que esses dados podem se relacionar com quatro fatos: a) a apresentação dos primeiros trabalhos sobre games no Intercom, em 2003; b) a defesa de duas teses de doutorado, na área de Educação, em 2004, que foram publicadas, em 2005, em formato de livro, marcando, de forma efetiva, a entrada dos games na pós-graduação, na área de Educação; c) a criação, em 2005, do Seminário Jogos Eletrônicos, Educação, Comunicação: construindo novas narrativas, na UNEB; d) A chamada pública MCT/FINEP/MEC – 02/2006, para desenvolvimento de jogos eletrônicos educacionais.

Nesse cenário de produção acadêmica, destacamos São Paulo como o estado que mais produziu dissertações (11), seguido por Bahia (5), Rio de Janeiro (4), Santa Catarina (2) e Paraná (1).

É interessante ressaltar que embora o Track de Cultura do SBGAMES, o maior evento de games da América Latina, tenha sido criado em 2007, reunindo anualmente mais de cem pesquisadores das áreas de Ciências Humanas e Ciências Sociais Aplicadas, especialmente da área de Educação, este fato não implicou no aumento da produção de teses e dissertações, embora os investigadores utilizem esse espaço para socializar os resultados das suas pesquisas.

No que se refere à produção de teses, os números são bastante tímidos, até porque o tempo de duração de um curso de doutorado é, muitas vezes, o dobro de um de mestrado. Assim, no período referenciado, foram defendidas apenas 5 teses. A primeira tese foi defendida em 2001, na Unicamp; mas as teses que tiveram maior impacto na comunidade foram defendidas em 2004, na UFBA e UFRGS, respectivamente.

A tese defendida na Unicamp, por Feres Neto (2001), trouxe pela primeira vez o olhar e a relação da educação física com os jogos eletrônicos, apontando as novas vivências esportivas que emergem daí.

Na Bahia, por sua vez, a tese defendida tratou de um tema bastante polêmico e sempre recorrente quando se fala de games: a violência. Ao longo dos 16 anos de estudo e de pesquisa (1994 a 2010), foram apresentados apenas 2 trabalhos sobre violência. Um em nível de mestrado, defendido por Bittencourt (2006), o qual, estabelecendo interlocução com autores como Dadoun (1998), apontou que “a vivência da violência através dos jogos seria para os sujeitos, uma forma de derrotá-la, de buscar o heroísmo e a ascensão” (BITTENCOURT, 2006, p. 10).

Alves (2004) transformou sua tese de doutorado, defendida em 2004, no livro intitulado *Game over: jogos e violência* (ALVES, 2005). A autora defendeu a premissa de que os games podem atuar como espaços de catarse para ressignificação de conteúdos internos dos jogadores. Para Alves (2004), a violência vivenciada na tela só é transposta para o real se o sujeito apresenta algum tipo

de comprometimento relacionado com sua estrutura psíquica. Essa tese teve como interlocutores teóricos autores como Minayo (1990), Michaud (1989), Freud (1976), Diógenes (1998), entre outros.

É importante ressaltar que, embora a questão da violência seja relevante quando se trata dos produtos audiovisuais, especialmente os games, ainda existe uma produção bastante incipiente nessa área. Tal fato se repete quando a análise se refere aos demais produtos audiovisuais. Em uma pesquisa realizada por Steibel (2013), o pesquisador analisou 384 obras nacionais que faziam referência à Classificação Indicativa no Brasil e identificou que:

Pesquisas sobre a relação entre conteúdos violentos e seus efeitos em crianças e adolescentes foram explicitamente mencionados em um quinto das obras mapeadas (19%, N= 74). Dois eixos temáticos podem ser deduzidos a partir da leitura das obras: argumentos sobre o consumo de conteúdos violento em obras audiovisuais, e argumentos sobre o consumo de conteúdo violento em jogos eletrônicos e RPG. (STEIBEL, 2013, p. 10).

A segunda tese que contribuiu para o crescimento dos trabalhos, na área de Educação, foi transformada no livro *Jogos eletrônicos – diversão, poder e subjetivação* (MENDES, 2005), e discutiu as formas de subjetivação e administração do eu. O autor, Mendes (2004), estabeleceu interlocução com autores como Foucault (1995), especialmente para discutir as questões relacionadas com as relações de poder que permeiam e ultrapassam os contextos do jogo.

Teses defendidas posteriormente – Moita (2006) e Arruda (2009) – também foram publicadas em formato de livro: *Game On: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração* (MOITA, 2007); *Aprendizagem e jogos digitais* (ARRUDA, 2011). Elas vêm contribuindo para novas investigações no que se refere à relação dos games com as questões do currículo, já que aprofundaram o contexto cultural e curricular dos games, bem como a relação dos games com a história, especialmente com o ensino da história, já que trataram da aprendizagem e raciocínios históricos.

Dessa forma, podemos ver o reflexo das pesquisas de doutorado nas dissertações que foram defendidas de 2001 a 2010, considerando que são fontes de referência nestes trabalhos. É importante

ressaltar que das 23 dissertações defendidas, analisamos apenas 19, pois, 4 não foram encontradas na web e nem disponibilizadas pelos autores para análise.

No que se refere às dissertações, os temas de investigação predominantes no período investigado estabeleceram-se em torno de 9 eixos que estão articulados com os jogos digitais, games ou videogames, como vemos a seguir no Quadro 2.

Quadro 2 – Eixos temáticos das pesquisas de mestrado em Educação de 1994 a 2010.

Tema	Quantidade
Violência	01
Juventude	02
RPG	03
Cibercultura	02
Lúdico	05
Aprendizagem	04
Ensino da arte	01
Consumo	01
Subjetividade	01
Total	19

Fonte: Elaborado pela autora deste artigo.

O lúdico é uma categoria presente em todas as teses e dissertações analisadas, e um dos autores mais citados é Huizinga (2001), que aparece em 14 das 19 dissertações, como referência básica para esta discussão, e em 2 das 5 teses analisadas, sendo seguido por Brougère (1998), que aparece em 7, e por Caillois (1990), que aparece em 3. Nessa discussão, os trabalhos são unânicos em ratificar a premissa do lúdico enquanto fenômeno cultural defendido pelos autores acima.

A primeira dissertação, defendida em 1994, seguiu um percurso teórico diferente das que viriam

a seguir, usando autores desconhecidos da comunidade acadêmica brasileira, à exceção de Malone (1981) e Piaget (1983). É importante ressaltar que Malone (1981) é um autor mais utilizado nas pesquisas da área de game design, tanto que apenas a dissertação de Martinez (1994) cita esse autor.

As questões relacionadas com a cibercultura tem Lévy (1999) como autor chave, e os pesquisadores articulam a perspectiva deste autor com outros autores, como Geertz (1989) e Canclini (2006), para discutirem o fenômeno da cultura globalizada, mediada pelas tecnologias digitais e telemáticas.

No que se refere à discussão sobre jogo, na perspectiva da aprendizagem, o percurso seguido é o das teorias psicogenéticas, tomando-se Vygotsky (1994) como referência, com 5 indicações, seguido por Piaget (1983), com 3 indicações, e Friedmann (1996), com 2 indicações.

A categoria jogos eletrônicos, como já foi dito, sofre a influência da segunda tese defendida no Brasil, na área de Educação, sendo a autora Alves (2004, 2005) a referência mais indicada nos trabalhos, com 7 indicações, seguida por Santaella (1996), com 3 indicações, e Moita (2006, 2007), com 3 indicações.

É interessante destacar que importantes referências internacionais que discutem as questões relacionadas com os games e aprendizagem, como Gee (2004), Shaffer et al. (2005) e Jonhson (2003), não foram citadas de forma significativa. Pode-se supor que os dois primeiros autores não tiveram citações significativas pelo fato da não existência, até 2012, de bibliografias em língua portuguesa, dificultando, assim, o acesso de quem não domina o idioma inglês. O autor Gee teve o primeiro livro traduzido para o português de Portugal em 2012. Imaginamos que esse fato implicará no aumento de citações da obra do autor nos trabalhos brasileiros. O segundo autor, Shaffer, ainda não tem nenhuma produção em nossa língua.

Os trabalhos analisados não tratam das políticas públicas, até porque não existem políticas e ações que garantam a interação com os jogos eletrônicos nos espaços escolares. Existem ações pontuais que vêm marcando a presença desses artefatos culturais nos diferentes espaços de aprendizagem, a exemplo da chamada pública MCT/FINEP/MEC – 02/2006 para desenvolvimento de jogos eletrônicos educa-

cionais, do BR-Games do Ministério da Cultura (última edição em 2010), do edital do BNDS para mapear a indústria de games no Brasil (2012) e, de forma bastante significativa, os editais da FAPESB, na Bahia, que financiam e viabilizam o desenvolvimento de games e a realização de projetos que têm estes artefatos como objetos de investigação.

Vale ressaltar que as pesquisas de Gaspar (2007) e Rodrigues (2007), que tratam, respectivamente, do ensino da arte e do consumo, fizeram referência aos Parâmetros Curriculares Nacionais nas suas discussões, e a pesquisa de Praseres Junior (2010), que analisa os jogos que foram produzidos com financiamento da chamada pública MCT/FINEP/MEC – 02/2006.

Uma das pesquisas que investigaram os jogos de Role Play Games (RPG) fez relação com o ensino da matemática, ampliando, assim, o olhar desses games para outras questões que não as da leitura e da escrita ou da violência, o que comumente é feito.

A abordagem metodológica das pesquisas de mestrado analisadas podem ser identificadas da seguinte forma: 17 pesquisas de base qualitativa e 2 de base quali-quantitativa. Desse grupo, 5 foram pesquisas bibliográficas e 14 foram pesquisas de campo.

No que se refere às investigações de doutorado, todas as pesquisas foram de abordagem qualitativa, sendo 3 de campo e 2 bibliográficas.

Esse desenho metodológico confirma o modelo que vem sendo utilizado nas pesquisas, na área de Educação, ao longo dos últimos 20 anos, já que existe uma preocupação em escutar os sujeitos, valorizando suas subjetividades, contribuindo com olhares diferenciados sobre os objetos de investigação, sem intenções de apontar generalizações que não se sustentam mais.

As pesquisas apontam, de forma tímida e pontual, a contribuição dos games para os cenários acadêmicos, seja na instância da Universidade (a pesquisa de mestrado de Cazetta (2007) foi feita com alunos universitários), seja das escolas e/ou em outros espaços de aprendizagens. Percebe-se que as teses têm um maior impacto, já que, na sua maioria, isto é, 80% delas, foram publicadas em formato de livro, subsidiando outros trabalhos acadêmicos.

Pode-se aferir que o crescimento significativo das pesquisas na área de games contribuiu para o

aumento e fortalecimento do Track de Cultura do SBGAMES, para a emergência de novos eventos nessa área, a criação de projetos que têm os games como mediadores de aprendizagem, a exemplo da Olimpíada de Jogos Digitais e Educação (PERNAMBUCO, 2011), realizada pela Universidade Federal de Pernambuco, em parceria com a Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco, a Secretaria de Educação do Estado do Rio de Janeiro e a Secretaria de Educação do Estado do Acre. O projeto é coordenado pelos pesquisadores Luciano Meira, Silvio Meira, Geber Ramalho, entre outros.

Outro projeto significativo é desenvolvido pela Universidade do Estado da Bahia, que, por meio do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais (UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA, 2005), há oito anos desenvolve jogos voltados para os cenários pedagógicos⁴; e desde 2011 vem atuando em parceria com a Secretaria de Educação do Estado da Bahia, desenvolvendo cinco jogos (Brasil 2014: rumo ao Hexa, Insitu, Industrialli, Fox e Janus⁵) para os Centros Juvenis de Ciências e Cultura (BAHIA, 2012), espaços abertos nos quais os jovens poderão ter acesso a diferentes manifestações da cultura digital, inclusive jogos.

O trabalho desse grupo de pesquisa traz, em sua trajetória, as contribuições do processo de doutoramento da sua coordenadora, que, ao longo da investigação da tese e, mais intensamente, após a conclusão, vem se dedicando intensamente às pesquisas na área, mas também ao processo de desenvolvimento de games, bem como à criação de espaços de formação profissional no estado da Bahia, a exemplo do curso de Especialização em Game Design, que teve sua primeira turma financiada pela FAPESB e a próxima turma financiada pela Secretaria de Cultura do Estado da Bahia.

A experiência do jogo *Operação Cosmos*⁶, desenvolvido pela Redalگو, também merece destaque. Em 2009, o jogo foi premiado no SBGAMES como melhor jogo educativo.

4 O Grupo já desenvolveu Triade, um jogo sobre a Revolução Francesa em 3D; Búzios – ecos da liberdade em 2 D, sobre uma importante revolta popular ocorrida na Bahia do século XVIII; Aventura no Polo e Braskem Game Quiz, ambos em comemoração aos 30 anos do Polo Petroquímico; Guardiões da Floresta; e atualmente encontra-se em desenvolvimento Dois de Julho – o jogo para dispositivos móveis.

5 Nome provisório.

6 Disponível em: <<http://www.operacaocosmos.com.br/>>.

O jogo foi implantado em 54 escolas municipais de Osasco, no ensino do Fundamental I, envolvendo 126 professores. Os professores com formação em pedagogia participaram de um processo de formação para interagir com o jogo em sua prática pedagógica, por meio de um projeto didático interdisciplinar entre o professor de informática e o professor da sala de aula regular, tensionando, assim, o currículo, já que não tem hora marcada para interagir com o game⁷.

O Núcleo Avançado em Educação (Nave) também é uma experiência interessante; em parceria com escolas públicas, oferece cursos de nível médio para formação de profissionais, na área de games, nos estados do Rio de Janeiro e Pernambuco (OI, 2012).

Essas ações, no processo de confluência, alimentam e são alimentadas pelas investigações que, cotidianamente, brotam nos cenários acadêmicos brasileiros, dando aos games o status de objeto de estudo.

Considerações finais

A pesquisa realizada se constitui em um estudo inicial que aponta apenas um diagnóstico do que vem sendo realizado no Brasil, na área de Educação, no que se refere às investigações que têm os games como objeto de estudos. Este objeto é muito recente no cenário da pesquisa brasileira, tendo apenas 16 anos, e muito conhecimento ainda precisa ser construído e consolidado. No que se refere à Educação, especialmente, é preciso que os resultados das pesquisas cheguem ao universo da

escola e possam contribuir para a ressignificação do fazer pedagógico mais sintonizado com o desejo e demanda dos sujeitos que já vivem imersos, de forma direta e indireta, no mundo digital e, especialmente, no mundo dos games. A intenção não é transformar a escola em uma *lan house*, mas trazer a linguagem que seduz os jogadores para o espaço escolar.

Temos falado bastante de gamificação. Não sei se devemos gamificar a escola, mas penso que devemos identificar os elementos que estão presentes nos games e pensar, junto com os alunos, estratégias para introduzir essas mecânicas no dia a dia da escola. A gamificação é o processo de usar as características presentes no jogo para a busca de solucionar problemas, em diferentes situações, principalmente as que envolvem e seduzem o sujeito a consumir novos produtos. A existência de desafios e missões que, ao serem cumpridas, são recompensadas, mobilizando e engajando os sujeitos em uma causa de forma lúdica, prazerosa e, muitas vezes, colaborativa, vem sorratoriamente se instaurando na sociedade contemporânea, atraindo, principalmente, a Geração C. Esta geração desencadeia e demonstra, nas suas situações e ações vividas, uma familiaridade com as tecnologias digitais e telemáticas, potencializando seus usos e suas influências na ressignificação dos espaços vivificados cotidianamente. Geração C é o grupo de sujeitos que interagem com esses artefatos e produzem, colaborativamente e conectivamente, conteúdos. Além disso, são consumidores compulsivos. As pesquisas realizadas e analisadas aqui podem se constituir em pontos de partida para subsidiar essas práticas, atendendo às demandas dos sujeitos que se configuram como Geração C e estão presentes, cotidianamente, nos cenários escolares.

⁷ Depoimento dado por Praseres Junior em conversa no Facebook, no dia 20/05/13.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn. **Game over** – jogos eletrônicos e violência. 2004. 211 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.
- _____. **Game over** – jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.
- ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Jogos digitais e aprendizagens**: o jogo *Age of Empires III* desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores? 2009. 237 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.
- _____. **Aprendizagens e jogos digitais**. São Paulo: Alinea, 2011.

- BAHIA. Secretaria de Educação do Estado da Bahia. **Centros Juvenis de Ciência e Cultura**. Salvador, 2012. Disponível em: <<http://institucional.educacao.ba.gov.br/centrosjuvenis>>. Acesso em: 20 jun. 2013.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulações**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- BITTENCOURT, Cristiane. 2006. 135 f. **Jogos eletrônicos: deuses e demônios na formação do homem**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.
- BROUGÉRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CABREIRA, Luciana Grandini. **Jogos eletrônicos sob o olhar de mediadores do conhecimento – a virtualização do brincar na perspectiva dos professores de 3ª e 4ª Série do Ensino Fundamental I de uma escola confessional de Maringá-PR**. 2006. 223 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2006.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Portugal, 1990.
- CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas**. São Paulo: Editora da USP, 2006.
- CAZETTA, Gizelle. **Game digital, brinquedo de aprender: o caso Counter Strike e o ensino da disciplina redes de computadores**. 2007. 94 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) – Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2007.
- DADOUN, Roger. **A violência: ensaio acerca do “homo violens”**. Rio de Janeiro: Ditei, 1998.
- DIÓGENES, Glória. **Cartografia da cultura e da violência – gangues, galeras e o movimento hip hop**. São Paulo: Anna Blume, 1998.
- FERES NETO, Alfredo. **A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas**. 2001. 236 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.
- FREUD, Sigmund. **Além do princípio do prazer e outros trabalhos**. Obras Completas. Rio de Janeiro: Imago, 1976.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- FOUCAULT, Michel. O sujeito e o poder. In: RABINOW, Paul; DREYFUS, Hubert (Org.). **Michel Foucault: uma trajetória filosófica**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.
- GAME STUDIES. Banco de teses e dissertações sobre games no cenário acadêmico brasileiro, tendo como interlocutores os pesquisadores da Educação. Salvador: UNEB/FAPESB, 2010.
- GASPAR, Débora Rocha. **Jogos eletrônicos: entre a escola e a lan house**. 2007. 188 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.
- GEE, James Paul. **Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo**. Málaga: Aljibe, 2004.
- GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1989.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.
- JOHNSON, Steven. **Emergência – a dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades e softwares**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- LÈVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.
- MALONE, Thomas. What makes computer games fun? **Byte**, n. 6, p. 258-277, 1981.
- MARTINEZ, Viviana Carola Velasco. **“Game over”: a criança no mundo do videogame**. 1994. 167 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP, 1994.
- MENDES, Claudio Lúcio. **Controla-me que te governo: os jogos para computador como formas de subjetivação e administração do eu**. 2004. 247 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2004.
- _____. **Jogos eletrônicos - diversão, poder e subjetivação**. Campinas, SP: Papirus, 2005.
- MICHAUD, Yves. **A violência**. São Paulo: Ática, 1989.
- MINAYO, Maria Cecília. A violência na adolescência: um problema de saúde pública. **Cadernos de Saúde Pública**,

Rio de Janeiro, v. 6, n. 3, p. 278-292, jul./set. 1990.

MOITA, Filomena Maria G. da S. Cordeiro. **Games: contexto cultural e curricular juvenil**. 2006. 181 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006.

_____. **Game On: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @**. São Paulo: Alínea, 2007.

MOURA, Juliana. **Jogos eletrônicos e professores: mapeando possibilidades pedagógicas**. 2009. 188 f. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) – Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Salvador, 2009.

OI. Instituto OI Futuro. **Nave de portas abertas**. Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: <<http://www.oifuturo.org.br/educacao/nave/>>. Acesso em: 20 jun. 2013.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco. **Olimpíadas de Jogos Digitais e Educação**. Recife, 2010. Disponível em: <<http://www7.educacao.pe.gov.br/oje>>. Acesso em: 20 jun. 2013.

PIAGET, Jean. **Psicologia da inteligência**. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

PRASERES, JUNIOR. Jaime. **Educação e jogos eletrônicos: estudo de caso dos games produzidos com financiamento da FINEP**. 2010. 104 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade do Estado da Bahia (UNEB), 2010.

RODRIGUES, Rafael Augusto Bertoni. **A contribuição dos jogos eletrônicos para o consumo consciente: um estudo de caso no Colégio Integrado Santa Inês (2006-2007)**. 2007. 142 f. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das mídias**. São Paulo: Experimento, 1996.

SHAFFER, David. et al. Video games and the future of learning. **Phi Delta Kappan**, v. 87, n. 2, p. 104-111, 2005. Disponível em: <http://epistemicgames.org/cv/papers/videogamesfuturelearning_pdk_2005.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2012.

STEIBEL, Fabro. **Classificação indicativa: uma análise do estado da arte da pesquisa sobre o tema no Brasil**. In: COLOQUIO NACIONAL SOBRE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA, 2013, Brasília. (mimeo).

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã – a identidade na era da Internet**. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA (UNEB). **Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais**. Salvador, 2005. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br>>. Acesso em: 20 jun. 2013.

VYGOTSKY, Lev Semynovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

Recebido em 29.05.2013

Aprovado em 25.07.2013