

V Congresso Literacia, Media e Cidadania

Resumos

Comunicações Livres 4 – Mesa 17

Jogos Digitais: Criação e Usos

04 maio 2019 | 14h00 – 15h30 | Sala 23.3.5

Índice

<i>Jogo interativo em telemóveis na Escola Básica – respostas emocionais e expectativas valorativas</i>	<i>2</i>
<i>Dimensión edu-comunicadora de videojuegos bélicos: estudio de casos</i>	<i>4</i>
<i>Experimento SimCity: é possível trabalharmos conceitos políticos e éticos por meio de jogos eletrônicos?.....</i>	<i>6</i>

Jogo interativo em telemóveis na Escola Básica – respostas emocionais e expectativas valorativas

Luísa Magalhães (CEFH, Universidade Católica Portuguesa)

Fernando Azevedo (CIEC, Universidade do Minho)

Palavras-chave: jogos de vídeo, pensamento crítico, semiose, emoções

Resumo:

Os jovens acedem ao conhecimento do mundo através de diversos meios, entre os quais dispositivos tecnológicos como os telemóveis.

Sabemos que a literacia, isto é, a capacidade para ler, interpretar e utilizar, de modo contextualmente apropriado, os signos (verbais, visuais, matemáticos, icónicos, etc.), se articula com o exercício da cidadania. Uma cidadania ativa e responsável implica fazer opções e tomar decisões conscientes. A literacia para os media supõe o desenvolvimento de práticas que habilitem o sujeito a adquirir uma competência crítica na interação que mantém com os media e com a tecnologia.

O uso de telemóveis para desenvolver interação lúdica é comum entre os jovens de 14 anos a frequentar o Ensino Básico. O Google Play oferece uma variedade significativa de videojogos compatíveis com o uso de telemóveis, e alguns deles apresentam conteúdos explicitamente violentos. Esses conteúdos violentos estimulam a competição entre os pares e julga-se que esta competição é baseada em respostas emocionais relacionadas com os valores lúdicos inerentes ao jogo.

Os conteúdos selecionados serão analisados quanto ao valor semiótico das imagens que são apresentadas nos jogos e serão posteriormente comparados com a receção e prática de jogos de telemóvel entre o grupo de respondentes.

O quadro teórico para a análise das imagens de videojogos consistirá na aplicação da Teoria Geral dos Sinais de Charles Peirce. Este quadro teórico será ainda associado ao trabalho de Gunther Kress em relação à sintaxe visual apresentada nos frames selecionados. Com base na insistência de estímulos visuais explícitos, propomos 1) a análise das expressões de receção e avaliação das respostas emocionais das crianças, bem como 2) o desenvolvimento de atitudes de pensamento crítico em relação ao reconhecimento do apelo aos comportamentos violentos.

Esta proposta apresentará a pesquisa prática em curso, conduzida através de entrevistas a grupos de alunos de escolas básicas que foram confrontados com algumas imagens extraídas de alguns jogos existentes nos telemóveis. Através dessas entrevistas, esta

investigação observará as reações e as emoções explícitas em relação às produções visuais apresentadas.

Dimensión edu-comunicadora de videojuegos bélicos: estudio de casos

M. Esther del Moral Pérez (Facultad de Formación del Profesorado y Educación, Universidad de Oviedo)

Christian Rodríguez González (Facultad de Formación del Profesorado y Educación, Universidad de Oviedo)

Palavras-chave: videojuegos bélicos, edu-comunicación, estudio de casos, ética

Resumo:

Introducción: Los videojuegos bélicos son los productos de ocio digital más exitosos demandados por los jóvenes en la actualidad, y aportan pingües beneficios al sector audiovisual. Este fenómeno divide a la comunidad investigadora, algunos autores remarcan la trivialización con la que abordan la guerra, obviando el sufrimiento humano; e incluso, subrayan su complicidad con la apología de la violencia. Otros resaltan su poder para mostrar conflictos bélicos históricos y reflexionar sobre sus causas y efectos. Sin embargo, el **objetivo** de esta investigación es indagar sobre las oportunidades educativas que estos artefactos lúdico-comunicadores ofrecen, desde una vertiente axiológica.

La **metodología** adoptada es de carácter cualitativo, centrada en el estudio de casos, mediante el análisis de contenido de los diez videojuegos bélicos de mayor éxito mundial en la última década. Para ello, se creó un instrumento para medir la *dimensión edu-comunicadora* de estos juegos, a partir de diversos indicadores: a) *cognitivos*, como el tratamiento que ofrecen de la guerra, y el enfoque de los conflictos que adoptan; y, b) *actitudinales*, como el grado de empatía que promueven en los jugadores y las emociones que suscitan.

Como **resultados**, cabe avanzar que la mitad de estos videojuegos aborda la guerra como un fenómeno contemporáneo, ligado al terrorismo; solo uno recrea fielmente la guerra; y, los demás añaden matices propios de la ciencia ficción, incorporando robots o ciborgs. Respecto al *enfoque* adoptado para mostrar los conflictos bélicos, la mayoría promueve la reflexión ética, al propiciar que el jugador empatice algo con las víctimas de los conflictos bélicos, y experimente emociones como la tristeza.

Para **concluir** se puede afirmar que algunos de los videojuegos bélicos analizados podrían emplearse en contextos educativos como catalizadores para promover el pensamiento crítico, favoreciendo una reflexión sobre la repercusión ética de la guerra, así como las secuelas que dejan en las víctimas. Indudablemente, esto implica diseñar intervenciones educativas que trasciendan el uso meramente lúdico del juego. Por ello, se ofrecen unas

pautas didácticas que ayudan a rescatar el potencial educativo de estos juegos, que acaparan tantas horas de ocio de los jóvenes, para convertirlos en escenarios lúdicos de gran valor edu-comunicador.

Experimento SimCity: é possível trabalharmos conceitos políticos e éticos por meio de jogos eletrônicos?

Maurício Pacheco Amaro (Universidade do Porto)

Palavras-chave: SimCity, jogos eletrônicos, política, sociedade

Resumo:

Os jogos digitais despontam cada vez mais como uma forma de cultura dominante, visto que influenciam diversas manifestações artísticas, como o cinema, a literatura e até a música (Aarseth, 2012). No início do século XXI os videogames destacavam-se como mídias pertencentes a uma indústria cujo valor artístico e financeiro se igualava a mercados bilionários, como o de Hollywood. Por seu caráter intrínsecamente lúdico, os jogos eletrônicos, contudo, foram relegados inicialmente a uma posição de inferioridade na academia em relação a outras mídias. Somente com o surgimento da primeira revista dedicada ao estudo de videogames e com a ocorrência do primeiro evento acadêmico internacional sobre o tema, ambos fatos em 2001, que esse objeto tornou-se relevante no mundo científico. Áreas como a psicologia, a antropologia, a filosofia e a comunicação têm, desde então, se debruçado com grande interesse sobre os jogos eletrônicos. Como são mídias híbridas e não apenas softwares de entretenimento, mas verdadeiras plataformas narrativas, políticas e sociais presentes nas vidas de milhões de pessoas, é importante que sejam estudadas sob as mais diversas óticas. O presente trabalho busca, assim, alinhar o lúdico e a pedagogia, na tentativa de compreendermos se é possível utilizar jogos eletrônicos como instrumentos pedagógicos no ensino de conceitos políticos, éticos e morais a adolescentes e a jovens adultos. Para tanto, partiremos de um objeto de análise singular, o videogame *SimCity*, da EA Games. Nesse jogo, ao assumir o papel do Prefeito de uma cidade em construção, o jogador se vê diante de escolhas políticas, socioeconômicas e éticas enquanto transforma um bairro em uma megalópole bem-sucedida e desenvolvida. Essa análise se dará a partir da ótica dos *Game Studies*, principalmente a partir do estudo da ética nos jogos eletrônicos, proposto por Miguel Sicart (2009), além de uma abordagem sociopolítica trazida por Hanna Arendt (2018). Acreditamos ser esse videogame, portanto, uma ferramenta profundamente útil na formação de uma consciência voltada para a cidadania. Em termos de literacia, apresenta-se como uma possível solução criativa, divertida e interativa na abordagem de temáticas de alta complexidade em uma sociedade cada vez mais tecnológica, embora desinformada e ausente de ética.

Referências bibliográficas:

Aarseth, E. (2012, Maio). A narrative theory of games. Artigo apresentado em the Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, Raleigh, North Carolina.

Arendt, H. (2018). *O que é política?*. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil.

Sicart, M. (2011). *The ethics of computer games*. Cambridge, MA: The MIT Press.