

**JOGOS DIGITAIS E
APRENDIZAGEM:
fundamentos para
uma prática baseada
em evidências**

DIGITAL GAMES AND LEARNING:
fundamentals for an evidence-
based practice

JUEGOS DIGITALES Y
APRENDIZAJE: fundamentos para
una práctica basada en evidencias

Velda Gama Alves Torres^{1, 2}

Resenha da obra:

ALVES, Lynn Rosalina Gama Alves; CARDOSO, Hugo Saba Pereira; SOUZA, Cláudio Reynaldo Barbosa (org.). **Interfaces entre Games, Pesquisa & Mercado**. Salvador: Edufba, 2016, 272p.

Recebido em: 30.11.2017. Aceito em: 16.06.2018. Publicado em: 01.08.2018.

¹ Doutorado em Cultura e Sociedade (UFBA). Mestrado em Cultura e Sociedade (UFBA). Graduação em Comunicação Social, Publicidade e Propaganda (FSBA). E-mail: veldatorres@uol.com.br.

² Endereço de contato com a autora (por correio): Universidade Federal da Bahia, Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade. Rua Barão de Geremoabo s/n – Ondina. CEP: 40000-000 - Salvador, BA – Brasil.

DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2018v4n5p929>

O livro "Interfaces entre Games, Pesquisa e Mercado" é uma obra organizada em 11 capítulos, distribuídos em três trilhas temáticas que dialogam entre si, apresentando resultados de pesquisas sobre games digitais que vêm sendo realizadas no Brasil, sob distintas perspectivas e articulações.

Trilha Temática Dramas e Transmídias

Essa trilha aborda as relações estabelecidas nas interfaces dos games digitais massivos multiplayer e RPG, destacando os novos espaços de interação e ludicidade mediados por aplicativos, GPS e outras ferramentas que têm contribuído para motivar ainda mais a interação nesses espaços.

O primeiro capítulo, intitulado "Dramaturgia e videogames: análise dramática de *World of Warcraft*", de autoria de Victor Cayres, ressalta o referencial da dramaturgia como prática metodológica pouco usada nos estudos dos games e discute as distintas perspectivas que têm subsidiado esses estudos. O autor argumenta a relevância da dramaturgia como referencial metodológico, mas considera a importância das teorias sobre jogos, apoiando-se nelas para compreender o *World of Warcraft* - game objeto de análise nesse capítulo. Porém vai além dessas teorias para compreender o aspecto dramático desse game.

O segundo capítulo nomeado "Teorias de redes e jogos de interpretação de papéis", de autoria de Hernane Borges de Barros Pereira, Carlos César Ribeiro Santos e Rosali Braga Fernandes, analisa o jogo de "Role Play Game *The Elder Scrolls V: Skyrim*", sob a perspectiva da teoria de redes, abordando-a como suporte para identificar e interpretar padrões em jogos de interpretação de papéis e propõe um modelo subsidiado por essa teoria para enriquecer esses tipos de jogos.

DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2018v4n5p929>

O terceiro capítulo, de autoria de Luiz Adolfo Andrade, com o título "O lugar na transmídia: jogos digitais, convergência, comunicação", defende a hipótese de que a modalidade jogo locativo tem origem no diálogo entre mídias locativas e jogos de realidade alternativa (ARG). Aborda a Geografia da Comunicação como proposta de um modelo lúdico em linguagem transmídia que usa o lugar como referencial na mediação. Apresenta o estudo de caso de um experimento no *Ingress First Saturday (IFS)*, nas cidades de Juazeiro (BA) e Petrolina (PE), em junho e julho de 2015.

O quarto capítulo, de autoria Marcello Medeiros, nomeado "GPS coquetel musical: jogo e música no espaço urbano", apresenta o estudo de caso do game GPS coquetel musical, contemplado numa chamada pública da prefeitura de Petrolina em parceria com o Grupo de pesquisa e Inovação para as Cidades/UFBE e o Ministério da Cultura. Ao socializar a experiência mediada por um jogo locativo e uma ferramenta de GPS insere a música numa posição de destaque no universo dos games.

O quinto capítulo, de autoria de Hugo Saba e Eduardo Jorge, intitulado "Criação de games para dispositivos móveis: o efeito motivacional e transformador no processo de aprendizagem", aborda a experiência do projeto MetaRede, envolvendo o delineamento e implementação de uma metodologia de aprendizagem, a partir da elaboração de um game para dispositivos móveis (smartphones e tablets). Propõem a aplicação dessa metodologia em comunidades carentes, beneficiando jovens em situação de risco, tanto para melhorar o processo de aprendizagem, quanto para elevar a autoestima desses sujeitos a partir de avanços na formação cognitiva e transformação pessoal.

Trilha Temática Games, Gênero e Saúde

Os games, as questões de gênero e a busca por alternativas contrárias a medicalização dos sintomas têm despertado cada vez mais o interesse da esfera acadêmica e social e os capítulos dessa trilha buscam evidenciar essas articulações.

O primeiro capítulo, intitulado "Mulheres e vídeo games: revisitando o tema", de autoria de Ivelise Fortim, Carolina Grando e Louise Monteiro, aborda games e gênero a partir de dois aspectos importantes na relação games-mulheres: a mulher como consumidora no mercado de games e o preconceito vivenciado no universo dos jogadores e como profissional na indústria dos games. As autoras inserem os jogos em plataformas móveis como uma tendência que, entre outros objetivos, foi criada para responder a demanda das mulheres por jogos que não envolvessem temas de violência explícita, atendendo algumas preferências temáticas ainda não exploradas pelos consoles. Essas tendências incorporadas pelos jogos mobile, a preferência de um grupo minoritário de mulheres por jogos vistos como masculinos e a questão do sexismo também foram pontos de análise das autoras.

O segundo capítulo, com o título "A utilização de jogos em terapia e a possibilidade de associação com fármacos: Visualizando educação em saúde em um contexto inovador", de autoria de Fernando Carvalho e Josiane Carvalho, discute e aponta as possibilidades para mediação dos jogos no tratamento de pacientes. Os autores abordam as relações entre jogos e terapias utilizadas nas práticas clínicas de diversas especialidades, mas discutindo mais especificamente essa utilização no tratamento de doenças do Sistema Nervoso Central, além de ressaltarem os benefícios de associar o tratamento farmacológico com os jogos terapêuticos.

DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2018v4n5p929>

O terceiro capítulo nomeado "2 de Julho: o jogo sobre a história da Bahia-Brasil", de autoria de Lynn Alves e Velda Torres, discute a mediação dos games no processo de ensino-aprendizagem e analisa o jogo 2 de Julho, produzido no Centro de Pesquisa e Desenvolvimento Comunidades Virtuais da Uneb, abordando as possibilidades de aprendizagem proporcionadas no universo desse jogo, a partir das características lúdicas e pedagógicas associadas ao seu sistema semiótico - o qual é ressaltado como responsável por garantir a jogabilidade e estimular as funções executivas a partir das situações de aprendizagem no contexto *in game*. Esse game foi produzido para fins de entretenimento, mas teve grande repercussão na Bahia para mediação pedagógica devido ao tema ser muito caro para os baianos.

Trilha Temática Mercado, Economia Criativa e Propriedade Intelectual

Essa trilha aborda a relação entre a academia e a indústria dos games, buscando contribuir com os estudos sobre essa interlocução. No Brasil esse diálogo ainda é incipiente, merecendo destaque o apoio do BNDES, no período de 2012 a 2014, ao financiar pesquisas sobre a indústria de games no Brasil - uma interlocução articulada pelo GEDIGAMES/USP que resultou no relatório que vem subsidiando pesquisadores e empresários da área.

O primeiro capítulo intitulado "Políticas públicas para a indústria de jogos digitais", de autoria de Afonso Fleury, Davi Nakano, Luiz Sakuda e José Cordeiro, responsáveis pela pesquisa mencionada, discute e socializa os resultados dessa pesquisa, salientando possibilidades para o delineamento de políticas públicas na área de games. Os autores apresentam a metodologia adotada na proposição de políticas públicas para estimular o desenvolvimento da indústria de games, descrevendo as etapas seguidas para coletar

DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2018v4n5p929>

informações, analisar dados e submeter propostas preliminares para análise dos agentes econômicos do setor.

O segundo capítulo nomeado "Economia criativa e a sociedade do conhecimento: notas sobre o segmento de jogos digitais", escrito por Carmen Lúcia Castro Lima, discute os conceitos de economia e indústrias criativas, situando os jogos digitais no contexto da economia criativa. Contextualiza o início das discussões sobre o conceito de indústria criativa, aborda a emergência de categorias conceituais que buscam descrever as atividades econômicas responsáveis pela produção desses bens simbólicos e analisa a participação do mercado de games na economia criativa.

O terceiro capítulo, denominado "Jogos digitais educacionais como bens informáticos: elementos que integram sua tutela jurídica enquanto bem intelectual", de autoria de Marcos Wachowicz, discute questões que tensionam o direito à propriedade intelectual no Brasil no que se refere aos jogos digitais. Referencia a Constituição Federal brasileira, no que se tange a proteção e tutela do Direito da Propriedade Intelectual, como orientadora na criação de uma legislação infraconstitucional para estimular a criação humana voltada ao aperfeiçoamento tecnológico, difusão da cultura e do conhecimento. Aborda os jogos digitais como bens informáticos e discute a distinção entre os jogos e a obra audiovisual.

Como é possível perceber, apesar de organizado por trilhas temáticas, as discussões de todos os capítulos dialogando entre si e propondo ao leitor refletir a emergência dos games sob distintas perspectivas que se aproximam no sentido de fortalecerem as discussões, as pesquisas e a indústria dos games no Brasil.



revista
Observatório

ISSN nº 2447-4266

Vol. 4, n. 5, agosto. 2018

DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2018v4n5p929>

Referência:

ALVES, Lynn Rosalina Gama Alves; CARDOSO, Hugo Saba Pereira; SOUZA, Cláudio Reynaldo Barbosa (org.). **Interfaces entre Games, Pesquisa & Mercado**. Salvador: Edufba, 2016, 272p.