

# LIFE IS STRANGE: Uma experiência mediada de produção de narrativas críticas com jogos digitais

Juliana Hochsprung<sup>19</sup>  
Dulce Marcia Cruz<sup>20</sup>

## Introdução

O campo de estudo dos jogos digitais vem sendo objeto de muitas pesquisas, principalmente quando se trata de jogos na educação. É o que foi percebido a partir de uma revisão sistemática (HOCHSPRUNG; CRUZ, 2017) que teve o objetivo de realizar um levantamento de experiências quanto ao uso de programas de desenvolvimento de jogos e jogos eletrônicos/digitais de cunho comercial em sala de aula, buscando identificar nessas práticas os três contextos propostos pela mídia-educação: educar com os meios (perspectiva instrumental), sobre/para os meios (perspectiva crítica), e através dos meios (perspectiva expressivo-produtiva) (FANTIN, 2011).

Como resultado da revisão sistemática, que analisou dez trabalhos, dentre eles artigos/teses e dissertações, detectamos que metade dos trabalhos tinham práticas relacionadas à perspectiva produtiva da mídia-educação, utilizando programas de desenvolvimento de jogos para ensinar estudantes a fazer seus próprios jogos. Já a outra metade dos trabalhos analisados abordavam a perspectiva crítica e instrumental dos jogos. Além disso, diante do universo da pesquisa, que somou 239 trabalhos, foi possível constatar a presença de um antigo paradigma quanto à incorporação desse artefato nas escolas, em especial quando se trata de jogos digitais de cunho comercial, instrumento da presente pesquisa de mestrado, voltados à aprendizagem, fazendo pouco ou

---

<sup>19</sup> E-mail: [hochsprungju@gmail.com](mailto:hochsprungju@gmail.com)

<sup>20</sup> E-mail: [dulce.marcia@gmail.com](mailto:dulce.marcia@gmail.com)

quase nenhum uso das possibilidades criativas da cibercultura nesse ambiente (HOCHSPRUNG; CRUZ, 2017).

Os resultados obtidos a partir dessa revisão reforçam a justificativa de abordar o uso dos jogos digitais de cunho comercial em sala de aula a partir da perspectiva da mídia-educação em consonância com algumas perspectivas do ludoletramento protagonizada por Zagal (2010), o qual propõe uma nova forma de letramento em jogos, os considerando um domínio semiótico singular. Diante disso, disserta que um sujeito passa a ser letrado em jogo quando possui a capacidade de jogar, compreender seus significados diante do contexto da cultura, dos outros jogos e da tecnologia, mas também ter a capacidade para produzir jogos (ZAGAL, 2010).

A seguir são apresentados os pontos de conexões estabelecidos entre ambas teorias.

Quadro 1 - Mídia-Educação e Ludoletramento

<b>Mídia-Educação</b>	<b>Ludoletramento</b>
Perspectiva Instrumental	Capacidade de jogar
Perspectiva Crítica	Capacidade de entender os significados dos jogos
Perspectiva Expressivo Produtiva	Capacidade de produzir jogos

Fonte: elaborada pelas autoras.

Diante disso, o objetivo desta pesquisa consiste em analisar as possíveis contribuições da integração da ludoliteracia e da mídia-educação como metodologia de uma oficina voltada à compreensão crítica e expressivo produtiva das estudantes de Pedagogia, matriculadas na disciplina de “Produção de linguagem audiovisual, digital e hipermediática na educação”, a partir da utilização do game *Life is Strange* como recurso pedagógico.

## Metodologia

A pesquisa está sendo realizada na disciplina de “Produção de linguagem audiovisual, digital e hipermediática na educação”, oferecida como NADE (Núcleo de Aprofundamento e Diversificação de Estudos) dentro do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina, com o foco em oficinas de jogos digitais, realizado nos meses de abril e maio de 2018.

A metodologia da pesquisa parte de uma análise exploratória e descritiva da realização da oficina com as estudantes de Pedagogia, a partir do método de pesquisa qualitativo. Para tanto, após aplicada a pesquisa, será feita uma análise dos materiais produzidos pelas estudantes, tendo por base a mídia-educação (FANTIN, 2011) e o Ludoletramento (ZAGAL, 2010).

Os instrumentos utilizados para a coleta dos dados são: diário de bordo da pesquisadora (1); Observação simples e sistemática (2); Registros audiovisuais de algumas oficinas para auxiliar na observação (3); Questionários fechados e abertos (4). Além de levar em consideração os conteúdos produzidos em sala de aula: material de apresentação contendo texto e imagem, demais atividades de produção escrita, roteiros de produção vídeos produzidos pelas estudantes.

A oficina tem utilizado o Moodle como base virtual para as atividades a distância e o grupo de whatsapp da turma NADE 2018-1 para contato extraclasse. Além disso, apresenta uma proposta de gamificação atribuindo pontuações às estudantes por tarefas realizadas e presença em aula.

A seguir são apresentadas as atividades propostas nas oficinas:

Uma semana antes do início da oficina, foi solicitado que as estudantes realizassem o preenchimento do questionários pré-jogo. Já no dia 06 de abril elas jogaram o game *Life is Strange* e

responderam o questionário pós-jogo. Entre os dias 06 e 13 de abril foi solicitada a realização de uma atividade a distância, a fim de incentivá-las a pesquisar sobre o universo do jogo diante das perspectivas culturais e estruturais. No dia 13 de abril apresentaram os resultados de suas pesquisas, seguido de uma discussão em grupo. No mesmo dia teve início o estudo dos primeiros componentes/elementos dos jogos digitais, seguido de uma atividade a distância como forma de reforçar o conteúdo visto em sala. E no dia 27 de abril os estudos sobre os elementos tiveram continuidade, também seguidos de uma atividade a distância como reforço. Já no dia 04 de maio foi realizado o último dia de estudos sobre os componentes dos jogos, seguido por uma atividade de produção de um texto de análise parcial do jogo *Life is Strange*, o qual serviu como base para produção de um produto audiovisual. No dia 11 de maio houve uma revisão de todo o conteúdo visto ao longo da oficina. Após a revisão houve uma explicação sobre uso do editor de vídeo *Movie Maker*. O texto de análise continuou sendo produzido pelas estudantes, assim como teve início a produção do vídeo de análise (produto audiovisual), com data de entrega final do texto em 18 de maio, via *Moodle*. A entrega do vídeo ficou marcada para o dia 25 de maio, contudo devido à solicitação das estudantes foi remarcado para o dia 27 de maio. Devido a essa solicitação, não foi possível assistir os vídeos em sala de aula, ficando a cargo das estudantes tecer comentários sobre eles, entre os dias 27 e 1 de junho, no fórum do *moodle* destinado às postagens.

No Quadro 1, são apresentados os instrumentos de coleta e parâmetros analisados:

Quadro 1 – Parâmetros para análise da pesquisa

Atividade	Objetivo da pesquisa	Instrumento de coleta	Parâmetros para análise de dados
<b>Preenchimento de questionário:</b> perfil de jogador.	Traçar o perfil de jogador das estudantes e verificar	Questionário semiaberto.	<b>Categorias de jogador</b> (NOVAK, 2011; ADAMS, 2000);

	conhecimentos prévios sobre componentes dos jogos digitais.		<b>Tipologia de jogador:</b> (BARTLE, 1997; LAZARRO, 2004). <b>Recepção de jogador</b> (EGENFELDT-NIELSEN et al, 2008).
<b>Jogando:</b> Estudantes jogam o game <i>Life is Strange</i> .	Analisar a capacidade de jogar das estudantes.	Observação; Diário de bordo.	<b>Capacidade de jogar/recurso pedagógico</b> (FANTIN, 2011; ZAGAL, 2010).
<b>Questionário semiaberto</b> Preenchimento de questionário.	Analisar a capacidade de jogar das estudantes, bem como verificar conhecimentos prévios sobre os componentes dos jogos.	Questionário semiaberto.	<b>Experiência e Interatividade</b> (RIGBY, RYAN, 2011).  <b>História do jogo (elemento de roteiro)</b> (GANCHO, 2002);  <b>Regras do jogo</b> (SALEN e ZIMMERMAN, 2012);  <b>Narrativa nos jogos: Mundo do jogo:</b> (ADAMS, 2010; EGENFELDT-NIELSEN et al, 2008; NOVAK, 2011));  <b>Mecânica narrativa</b> (BRAND, KNIGHT, 2005; EGENFELDT-NIELSEN et al, 2008; FULLERTON, 2008);  <b>Interface do jogo</b> (NOVAK, 2011);  <b>Elementos de Áudio</b> (NOVAK, 2011).

<b>Apresentação do material:</b> Compreensão do jogo.	Verificar as compreensões do jogo digital <i>Life is Strange</i> por parte dos estudantes diante do contexto da cultura, de outros jogos.	Conteúdo da apresentação (imagens e escrita); Filmagem da apresentação;  Diário de bordo.	<b>Compreensão dos jogos digitais:</b> (ZAGAL, 2010).
<b>Oficina de jogos digitais e seus componentes.</b>	Aplicar uma oficina voltada ao estudo dos componentes do jogo e de sua narrativa e articulação desses elementos para gerar experiência.	Materiais produzidos na oficina;  Diário de bordo.	Mesmo parâmetro de análise do item questionário semiaberto.
<b>Apresentação do material:</b> Produção de material de análise.	Verificar as compreensões dos componentes do jogo digital <i>Life is Strange</i> e como esses elementos se articulam para gerar interpretações e experiências.	Roteiro da produção do vídeo; Vídeos da gameplay;  Filmagem da apresentação;  Diário de bordo.	



<b>Etapa final da</b>	Analisar as possíveis contribuições da	Todos os instrumentos de	Ludoliteracia: capacidade de jogar, habilidade
-----------------------	--	--------------------------	--

<b>análise</b>	integração da ludoliteracia e da mídia-educação como metodologia de uma oficina voltada à compreensão crítica e expressivo produtiva das estudantes de Pedagogia, matriculadas na disciplina de “Produção de linguagem audiovisual, digital e hipermediática na educação”, a partir da utilização do game <i>Life is Strange</i> como recurso pedagógico .	coleta	de entender significados com respeito a jogos (ZAGAL, 2010) e Mídia-Educação: uso mídia de forma instrumental, crítica, e expressivo produtiva. (FANTIN, 2011).
----------------	--	--------	---

Fonte: elaborado pelas autoras.

## Resultados parciais

Tendo em vista o questionário pré-jogo respondido por quatorze estudantes, apenas três não costumam jogar jogos digitais. Dentre as que jogam, a maioria, segundo parâmetro de análise de Novak (2011) e Adams (2000), é jogadora casual, ou seja, não dedica horas jogando e nem pesquisa sobre jogos digitais em outras mídias. Apenas uma estudante tende a ser um pouco mais dedicada que as demais, já que gasta um tempo significativo na atividade de jogar.

Com relação ao gênero de jogo digital que costumam jogar, cinco delas gostam de ação, três de quebra-cabeças, uma de simulação, uma de construção/gerenciamento, e uma gosta de jogos de estratégia. Questionadas sobre o tipo de jogadora (BARTLE, 1997) que elas se consideram, seis pensam ser jogadoras

conquistadoras, duas se classificam como exploradoras, uma se considera predadora, e duas responderam ser tanto predadoras como conquistadoras.

Ao traçar o perfil de jogadora, foi realizada uma análise dos dados do questionário pós jogo. Logo, notamos que todas possuíam capacidade de jogar o jogo digital *Life is Strange*, sendo que das treze estudantes que participaram dessa etapa da pesquisa, doze delas relataram apresentar dificuldades de manipulação do jogo no início, mas, ao passar do tempo, foram adquirindo maior controle, com exceção de uma que teve dificuldades de passar uma das etapas do jogo devido a uma falha do próprio jogo, relatado por ela.

Com relação aos conhecimentos prévios acerca dos jogos digitais, percebemos que no questionário pré-jogo cinco estudantes fizeram menção a pelo menos um dos componentes de jogos que seriam abordados na oficina, entretanto quando solicitado que realizassem interpretação do jogo, no questionário pós jogo, nenhuma delas os utilizou em sua escrita interpretativa.

Terminada a etapa do jogo, as estudantes tiveram a tarefa de realizar uma pesquisa em grupos como atividade a distância, orientada por um roteiro de quatro perguntas, que visava a compreensão do game *Life is Strange* no contexto da cultura e de outros jogos (ZAGAL, 2010), como uma forma de verificar suas compreensões do jogo a partir desses contextos. No segundo dia da oficina seis estudantes relataram os resultados de sua pesquisa a partir de uma apresentação de slides contendo imagem e textos. Os dois grupos que apresentaram conseguiram compreender o contexto cultural do jogo. Já com relação à compreensão do game com relação a outros jogos (elementos/componentes), somente o segundo grupo trouxe pontos em comum com outros games, destacando os elementos: história, objetivo (problema a ser solucionado), diálogo entre personagem (áudio), além de falarem sobre o exercício do jogador de comandar o jogo. Tendo em vista a dificuldade do primeiro grupo em traçar um paralelo com outros

jogos, a pesquisadora e a professora da disciplina estimularam as estudantes a pensarem nos elementos dos jogos, dando voz para que todos os grupos expressassem seus saberes, e então foram surgindo na conversa alguns dos elementos, o que aponta a importância da mediação para conduzir a reflexão das jogadoras.

## **Conclusões**

A oficina tem-se mostrado eficaz tendo em vista o propósito de trazer ao conhecimento das estudantes os conceitos de jogos digitais ainda não vistos por elas, ou se já vistos, não problematizados diante da perspectiva da mídia-educação e do ludoletramento. O formato de oficina ainda é algo que parece ser novo para elas, com conteúdo concentrados, atividades dinâmicas em sala de aula e desafios a distância como forma de complemento do conteúdo visto em sala. De forma geral, percebemos que houve uma aceitação da proposta, já que as estudantes se mostraram participativas em todas as práticas em sala, porém os desafios a distância têm sido grandes pois, em sua maioria, as tarefas foram realizadas após o prazo estabelecido de entrega, por quase todas as estudantes.

## **Referências**

ADAMS, Ernest; IP, Barry. From Casual to Core A Statistical Mechanism for Studying Gamer Dedication. Gamesutra, 2002. Disponível em: <https://goo.gl/XBTydj> >. Acesso em: 3 fev. 2018.

BARTLE, R. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. MUSE Ltd, Colchester, Essex: United Kingdom, 1997. Disponível em: <<https://goo.gl/HmVSFV>>. Acesso em: 20 jun. 2017

ZAGAL, José P. Ludoliteracy: defining understanding and supporting games education. ETC Press, 2010.

FANTIN, Monica. Mídia-educacão: aspectos históricos e teórico-metodológicos. Olhar de Professor, v. 14, n. 1, 2011. Disponível em: <<https://goo.gl/7PHcca>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

HOCHSPRUNG, Juliana; CRUZ, Dulce Márcia. Jogos digitais/eletrônicos em sala de aula: uma revisão sistemática. Proceedings do SBGames 2017, Trilha Cultura – Short Papers. Curitiba, 2017.

NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de Games. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

**Palavas-chave:** Jogos digitais, mediação, narrativas, mídia-educacão, ludotetramento.