

Chats de jogos eletrônicos como espaços de aprendizagem em Archeage e League of Legends

Patrícia Nunes Martins¹ UFSC

Resumo:

Analisar os jogos eletrônicos como possibilidade de uso em educação pode trazer grandes desafios e críticas, bem como, novos olhares que podem fomentar novas maneiras de ensinar e aprender. Por meio deste estudo propõem-se os chats dos jogos como os jogos de multijogadores online como espaços potenciais de aprendizagem. Para isto foram analisados alguns chats de jogos e suas relações aos textos de Lemke, Ausubel, McGonigal, Nicola e outros a fim de justificar a hipótese. Por meio deste estudo percebeu-se que os chats de jogos como *League of Legends* e *Archeage*, podem ser espaços de interação e aprendizagem, e não apenas um espaço de entretenimento ou diversão, contribuindo para ampliação do olhar do estudo sobre os jogos eletrônicos em educação e sobre as práticas de aprendizagem.

Palavras-Chave: jogos eletrônicos, chat, aprendizagem, Archeage, League of Legends

1.Introdução:

Os jogos eletrônicos têm conquistado espaço no meio acadêmico sobretudo para autores que pesquisam os elementos da cultura (Gee, 2004; Lemke,2010; Salen,2012; Moita, 2009) presentes neles assim como seu potencial para uso relacionado a aprendizagem (Prensky, 2001; Mattar, 2008). Neste artigo, o uso do termo “jogos eletrônicos” concorda com o argumento de Xavier (2010) que usa “videogames” como os jogos em suporte de tela de vídeo mas para o autor, no futuro os jogos terão com suporte também a holografia sem a necessidade de telas como meio, o que levaria o termo “videogame” ao desuso.

O objetivo deste texto é analisar um dos componentes de interação e que é parte do espaço do jogo: os chats. Eles se constituem em canais de comunicação e espaços de bate-papo entre os jogadores durante a partida. Os jogos foram selecionados para análise por seu alcance

¹ Licenciada em Artes Plásticas, pesquisadora CAPES no programa de Mestrado da Linha de Educação e

Comunicação do Centro de Educação da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC

martins.patrician@gmail.com

mercadológico massivo *League of Legends* e *Archeage* e também pela familiaridade da autora como jogadora.

2. Metodologia

Realizou-se um trabalho de captação de tela seguida de releitura e análise dos diálogos via chat durante as partidas, em seguida foram separadas um total de três telas onde surgiram questões referentes à hipótese de aprendizagem do jogo via bate papo. No caso das telas do jogo *League of Legends* os diálogos foram transcritos e seguem no corpo do texto, no exemplo do *Acheage* há parte da impressão de tela de chat afim de ilustrar o ambiente. Os critérios de inclusão foram a proximidade e experiência da autora com o ambiente dos jogos selecionados, assim como características similares entre eles: jogos online, multijogadores e com oferta do espaço de bate papo.

3. Do texto multimodal à cooperação.

Assim como os jogos são analisados em diferentes perspectivas para o seu uso na educação, como a motivação, engajamento, o jogo como cultura dentre outros, olhar para o chat e a análise do uso desta ferramenta no jogo espera provocar um novo olhar em especial para a comunicação entre os jogadores e contribuir para outros estudos a partir da hipótese levantada do chat como ferramenta potencializadora da aprendizagem.

Se observa que o chat do jogo é usado para além da comunicação textual por se caracterizar pela multimodalidade, termo que, baseado em Heberle (2012, p. 88), trata do “conjunto de representações manifestadas num evento discursivo que inclui recursos representacionais além da linguagem verbal, para expressar determinado significado” ou seja, em um âmbito multimodal a linguagem verbal não se apresenta isoladamente dos outros elementos como gestos, imagens e outros recursos para a elaboração de sentido. Assim, pode-se dizer que durante a partida ou durante a realização de missões há neste espaço uma intensa troca de informações textuais e também multimodais que envolvem cores (cada linha de texto é representada com cores distintas demonstrando qual jogador está falando) e expressões simbólicas de sinais gráficos que representam emoções. Observamos informalmente que os jogadores trocam conhecimento social, refletindo acerca de aspectos morais, culturais e até curriculares quando se corrigem sobre grafia de palavras por exemplo. Segundo Mc Luhan (2012, p. 275), “A função dos jogos é também a de comunicação social e interação entre seus

jogadores sendo assim, a extensão da consciência humana dentro de padrões criados pela sociedade”.

Este espaço de consciência e comunicação chamou a atenção quando se percebeu a construção da aprendizagem colaborativa que se desenvolveu de maneira espontânea, dinâmica e eficiente, com informações veiculadas e rapidamente absorvidas pelos envolvidos na discussão. Ou seja, no chat os jogadores trocavam experiências e procedimentos que eram seguidos na sequência, a teoria e sua aplicação prosseguiram quase que simultaneamente. A partir dessa percepção, levantamos a hipótese de que a teoria e a prática estavam seguindo lado-a-lado no jogo/chat, dando sentido à aprendizagem: os jogadores participantes da interação colocavam em prática o conteúdo procedimental termo que Ramos (2013), à partir de Zabala (1998) conclui que a aprendizagem destes conteúdos acontece na realização de ações, sendo essa realização fomentadora da reflexão sobre a atividade em si onde o indivíduo tomando consciência sobre os atos, melhora as habilidades aprendendo a lidar com a situação problema do jogo.

4. Os jogos e a escola:

No cenário atual da sociedade e da tecnologia, a escola perde seu lugar como fonte única de conhecimento e de legitimação do saber pois socializar e transmitir conhecimento é intermediado na atualidade também pelas mídias Barbero (2014), desta forma a tecnologia e os movimentos culturais à partir dela levam a escola a repensar questões da comunicação em uma educação que se torna múltipla e descentralizada. Embora a tecnologia em si como ferramenta não seja capaz de suprir sozinha as demandas de formação de uma sociedade crítica necessitam de mediação e assim, também requer que os profissionais de educação Tavares (2005) estejam capacitados para mediar o bom uso dela, inclusive para o uso de jogos eletrônicos em educação.

Para autores estudiosos dos jogos em âmbito escolar como Mattar (2010), Prensky (2012), Gee (2011), a educação do século XXI aponta para novos comportamentos e novos saberes e para uma sociedade influenciada pelo saber compartilhado mediante as tecnologias onde acontecem práticas de aprendizagem fora da escola, interferindo assim na cultura e por sua vez, modificando os processos de ensino e aprendizagem.

A verdadeira revolução da aprendizagem do século XXI é que a forma de aprender – em treinamentos e escolas - está finalmente se livrando das algemas da dor e do sofrimento que tem acompanhado por tanto tempo (...) a aprendizagem estará, na maioria das vezes, realmente centrada no aprendiz, e será divertida (PRENSKY 2012, p.36)

Neste cenário, a escola tradicional como instituição de ensino resiste a este novo modelo que é por essência descentralizado onde o conhecimento é disseminado surgindo outras formas de pertencimento e socialização. É um modelo que se difere do currículo tradicional escolar cujo sistema é herdado do modelo industrial prezando por espaços físicos definidos, contenção do corpo de forma a priorizar a leitura silenciosa Tavares (2011), fragmentação dos conteúdos em um objetivo massificador. Para Barbero (2014), este modelo tradicional de escola usa a tecnologia como ornamentação em velhas metodologias e não para a transformação das estruturas e práticas de ensino.

Assim pode-se dizer que é na escola tradicional onde a criança vai viver as suas primeiras experiências sociais fora do seio familiar, e neste mesmo espaço muitas vezes ela tem a sua criatividade tolhida por um sistema e que valoriza a produção escrita em detrimento de outras produções e linguagens. A valorização do acerto e da métrica quantitativa das notas ressaltando o erro como fracasso raramente oportunizando a reflexão do processo de aprendizagem.

5. O jogo eletrônico e a aprendizagem

De um lado a instituição escolar ainda valoriza o acerto, e por outro, ressalta o erro como fracasso e não como oportunidade reflexão acerca do seu processo de aprendizagem o que proporcionaria uma nova chance de fazer de outra maneira. Neste sentido os jogos se utilizam deste recurso, o fazer novamente tem relação ao que Jane McGonigal (2011, p.78) na obra *A Realidade em Jogo* denomina de fracasso divertido como “uma maneira de prolongar a experiência do jogo e estender o processo de aprendizagem”.

Quando o jogador se vê na situação de refazer uma mesma tarefa, ele tem a oportunidade de reformular novas hipóteses de como obter o sucesso. Por outro lado, de maneira autocrítica ele pode avaliar o que deu errado e que o levou ao fracasso, fazendo-o refletir sobre o seu processo de aprendizagem e em seguida realizar novas estratégias a fim de obter o sucesso.

Aprender a se manter otimista diante do fracasso é uma força emocional importante que podemos aprender com os jogos e aplicar em nossas vidas reais. E a resistência emocional torna possível suportar tarefas por mais tempo, realizar trabalhos mais árduos ou enfrentar desafios mais complexos. ”
McGONIGAL (2011, p.78)

O fracasso divertido ensina o jogador a ser mais otimista e resiliente quando oportuniza a criatividade de estratégias para um mesmo objetivo. Sob este viés o jogo em si é desenhado para ensinar o jogador a jogar (GEE, 2011) sendo projetado como ambiente aprendizagem na

interação do jogador com o sistema e os chats dos games como uma ferramenta para aprendizagem através da interação entre os jogadores. Quando se ensinam mutuamente por meio do bate-papo são maneiras acontecem outras possibilidades de repensar uma mesma ação por meio da troca de experiências.

A busca de uma aprendizagem que faça sentido, que transforme o indivíduo e impacte seu meio social é, segundo como Ausubel (1980) necessário que haja duas condições: primeiro o educando precisa ter uma disposição para aprender e segundo, o conteúdo a ser aprendido deve potencialmente ser significativo. Andrea Filatro (2008) traz um pequeno texto comparativo entre as abordagens pedagógicas onde destacam-se a aprendizagem situada, cujos teóricos mencionados pela autora são Lave e Wenger; Cole e Engstrom. Entende-se que a abordagem situada é a que mais se aproxima da aprendizagem que acontece com os jogos:

“As pessoas aprendem ao participar de comunidades de prática, progredindo de uma posição de novatas até a de especialistas pela observação, reflexão, mentoria e legítima participação, (...) da mesma forma que o socioconstrutivismo, a abordagem situada enfatiza o contexto social da aprendizagem, com a diferença de que para a teoria situada, esse contexto deve ser muito mais próximo - ou idêntico - à situação na qual o aluno eventualmente aplicará a aprendizagem adquirida.” (FILATRO, 2008, p. 15)

Neste sentido a relação do conceito da abordagem de aprendizagem situada em relação à aprendizagem nos jogos de maneira geral contribuem imensamente uma vez que os jogadores fazem parte de uma comunidade de jogo que atua de maneira coletiva quando em equipes de jogadores durante a partida. Eles progridem em experiência de jogo através da aplicação imediata das habilidades aprendidas sobre os personagens e o balanceamento do desafio da partida em um contexto de uso imediato das informações adquiridas.

Outra questão bastante pertinente é o comprometimento dos jogadores com o jogo. Segundo Salen (2012), o jogo propicia o chamado “círculo mágico”, conceito desenvolvido a partir do trabalho de Joan Huizinga em seu livro *Homo Ludens*; o círculo mágico acontece quando o jogo se inicia, este é o momento em que os jogadores se implicam em entrar na trama iniciando uma partida rolando dados ou no caso do jogo eletrônico clicando em “start”; à partir deste momento o jogador aceita as regras e se representa por meio de personagens em mundos e cenários projetados e que são a base de sustentação como um palco para o *alter ego* do jogador (Schuytema, 2008) e em um ambiente seguro onde o saber é aplicado e compartilhado via chat; especialmente quando são dicas para passar uma fase ou vencer um chefe, onde o jogador usa imediatamente o conhecimento recém adquirido e obtém sucesso.

6. Os chats

A partir da experiência de jogo e a busca do referencial teórico que trouxesse a reflexão deste gênero, percebeu-se os *games* como comunidades virtuais que para Nicola (2004, p.68) seriam lugares onde “os usuários não são só ciberleitores, mas cibercidadãos”, isto porque entende-se que por meio dos *chats* os jogadores realizam práticas sociais voltadas a construção de conhecimento de assuntos relevantes para aquele grupo social como conteúdo do jogo e até mesmo os mais diversificados temas relacionados à suas vidas particulares fora do jogo. Segundo Santos (2008) dentre os sete passos para uma aprendizagem significativa -o sentir, o perceber, o compreender, o definir, o argumentar, o discutir e o transformar- este último passo para a reconstrução do conhecimento que seria a transformação ou ainda a apropriação, quando um indivíduo tem acesso à informação e através de sua análise o que aprendeu passa a interferir na realidade dos jogadores.

Nos chats dos jogos em geral percebe-se que quando um jogador consegue efetivamente transmitir as suas experiências para os demais jogadores, significa que ele compreendeu o significado contextual além dos conceitos envolvidos naquele tema que ele está narrando. Por outro lado, quando os demais jogadores interagem com ele criando uma discussão, eles ampliam o conhecimento e aplicam este conhecimento da melhor maneira que interpretaram levando a uma transformação de seu estado de experientes naquele contexto.

Desta maneira, paralelamente na vida do indivíduo que frequenta a escola tem nela uma postura que valoriza em demasia a alfabetização textual insistindo na ênfase do escrever sobre o ver, sentir e perceber, preocupando-se em desenvolver no aluno a capacidade de ler e produzir textos dando menor importância para outras possibilidades de letramento para além do textual verbal. Para Lemke (2010), o letramento é um “conjunto de competências culturais para construir significados sociais reconhecíveis através do uso de tecnologias materiais particulares” logo, a aprendizagem e a apropriação dos signos da escrita e da leitura multissemiótica do ambiente de jogo junto a interação social em uma comunidade e cultura consoante podem desenvolver o letramento para a nova ordem social. Percebe-se que mesmo o chat de jogo sendo única e exclusivamente para comunicação por texto escrito, há elementos da própria linguagem escrita referenciando interjeições e símbolos afetivos como os desenhos feitos por símbolos da escrita como uma sequência “ :) ” que simboliza um sorriso, ou seja, o texto para além do verbal.

A tecnologia no design de jogo é revestida por uma roupagem multimidiática. Gráficos ricamente ilustrados para uma temática específica, sequência de telas que levam o jogador a calibrar sua experiência em níveis de dificuldade, sinais gráficos que usam os elementos da linguagem visual para comunicar ao jogador o que deve fazer para interagir com a interface do jogo e alcançar o seu objetivo final, todos elementos voltados para uma boa – e divertida - experiência - do jogador.

Percebe-se que dentro do ambiente do jogo, os *chats* produzem um gênero textual híbrido e que encontra em Marchusci (2014) o conceito de hibridismo como um gênero emergente no último século no contexto das mais diversas mídias transformando as relações entre oralidade e escrita integrando outras semioses como signos verbais, sons, imagens e até mesmo coreografias transformando a linguagem nestes novos gêneros mais plástica. Prensky (2010) também traz uma contribuição importante da comunicação imediata dos bate papos (que ele considera primos do e-mail) é que ela é rápida, cria um novo vocabulário para acelerar a escrita sintetizando expressões inteiras em siglas e favorecem também pessoas que tem dificuldade em se apresentar socialmente em um ambiente físico onde existe um julgamento pela aparência no chat online a única preocupação é se fazer entender em um meio livre de normas onde a comunicação ocorre rapidamente naquele grupo social.

7.Sobre os jogos selecionados:

Como elucidado anteriormente, a seleção dos dois jogos eletrônicos se deu pela familiaridade da autora com ambos, além disso são jogos eletrônicos via internet e com vários jogadores em momentos de colaboração e que oferecem o chat como meio de comunicação durante as partidas.

7.1.League of Legends:

O jogo League of Legends da empresa norte americana Riot. O jogo é gratuito e online, com partidas em que o jogador entra em uma equipe de três ou de cinco participantes em seu time e o grupo adversário com número de participantes equivalente. Os jogadores têm pontuação de nível que fica pública para outros jogadores. Os níveis são visualizados por imagens diferenciadas de troféus facilmente reconhecidas e que ficam vinculadas ao perfil do jogador que se mostra com um apelido escolhido por ele no momento que se inscreve no jogo.

Os troféus têm seu desenho cada vez mais elaborado quanto maior for o nível de experiência e são atribuídas molduras coloridas ao redor da imagem do jogador.

Os chats podem ser usados durante a partida e os diálogos tanto dos jogadores quanto frases do narrador do jogo aparecem escritos no lado esquerdo e abaixo na tela e vão aparecendo em sequência sendo representados por textos em cores diferentes.

No chat quando um jogador da mesma equipe se comunica, seu apelido de jogo e seu texto é sinalizado em azul; quando seu grupo recebe uma mensagem da equipe adversária o texto é mostrado na cor verde e as informações da dinâmica do jogo como falas de texto do narrador ficam em amarelo, uma curiosidade a respeito das frases do narrador é que ao mesmo tempo que o jogo mostra o texto há uma narração em voz, o que não acontece com as frases entre os jogadores. Portanto, mesmo onde há comunicação predominantemente textual, há elementos visuais importantes que auxiliam a contextualização das ações que são rapidamente compreendidas pelos jogadores e que possibilitam uma reação rápida de mudança de estratégia do grupo e individual e troca de conhecimento aplicável.

As possibilidades de comunicação síncrona são bastante variadas, antes, durante e depois da partida, analisaremos a seguir uma conversa durante uma partida onde há a troca de informações sobre o melhor desempenho do personagem escolhido que favorecesse o grupo, balanceando itens que pudessem contrapor o time adversário.

Chat de Jogo:

Diogo157(Pantheon): vai ser osso essa partida
Melinah (Anivia): naa
MrSocrates (Shyvana): Só fazer uns mr e tals não sei o que lá
Melinah (Anivia): MR?
Melinah (Anivia): Antes de gastar com MR dá uma olhada neles antes
Melinah (Anivia): é.. ta todo mundo com item de magia
MrSocrates (Shyvana): .-.
MrSocrates (Shyvana): obvio XP
Melinah (Anivia): sei lá ne
MrSocrates (Shyvana): a única que talvez faria ad era a Lulu
Diogolouco157 (Pantheon): meus deus esse lixo foca eu
Melinah (Anivia): O que dá magic penetration
Melinah (Anivia): além da bota
MrSocrates(Shyvana): Liandrys
MrSocrates(Shyvana):Cajado do Vazio
MrSocrates(Shyvana): Se o Garen tiver muito tank
MrSocrates(Shyvana) Mas é bom até pra quem não é

Esta é uma conversa típica durante a partida, os jogadores costumam alternar entre comentários do que aconteceu, reclamações de atitudes do grupo, orientações quanto a compra de itens ou estratégias e ainda o uso do hibridismo com símbolos da grafia como símbolos visuais, no caso o “.-.” que não diz nada textualmente mas expressa o sentimento de surpresa e decepção do jogador e também o “XP” que aqui é a representação de ironia. Como descrito, as fontes do chat são todas coloridas, onde cada apelido de cada jogador do mesmo time está em azul e vem seguido do nome do personagem que escolheu entre parênteses; a conversa é sinalizada com fonte branca. Entre uma frase e outra há também as informações do próprio jogo em fonte laranja indicando ações dos grupos durante a partida. Portanto, o chat se utiliza de elementos visuais para uma rápida diferenciação e localização entre ações e instruções. No fragmento do chat transcrito há o interesse para este trabalho em observar principalmente como o chat pode imediatamente resolver situações de desafio. O jogador “MrSocrates” responde imediatamente com uma instrução de solução para a dificuldade apontada por “Diogolouco157” dizendo que a partida estava difícil, MrSocrates então apontou para uma característica do grupo adversário com uma sugestão de item que balancearia as potencialidades dos personagens. Melinah então começa uma discussão sobre o estudo do perfil do outro grupo e há uma troca de informações para que o grupo se saia melhor. O grupo era de cinco jogadores e mesmo que somente três deles ficassem conversando, os outros dois componentes da equipe estavam lendo e poderiam se apropriar da discussão e modificar seus itens imediatamente balanceando o grupo e aumentando as chances de vitória.

Foi selecionada outra conversa de chat do jogo League of Legends:

[12:03] DanthPlays: kk joga lol a quanto tempo
[12:06] Hino Kahoko: desde s3 pelo menos
[12:06] DanthPlays: bastante tempo
[12:10] : qual e sua main?
[12:10] Hino Kahoko: sup
[12:10] DanthPlays: kkk pq geralmente menina joga sup n intendo isso kkk
[12:12] Hino Kahoko: normalmente pq os namorados precisam de um healer e usam a menina '-' mas eu sempre escolhi meus personagens e qdo comecei no lol meu ex queria q fosse adc mas acabei gostando mais de sup msm pq ele era mto desligado no mapa e eu sempre to olhando exceto qdo to de adc XD
[12:14] DanthPlays: kkkkkkkk entendi aí vcs ia duo eu msm indo sup n olho mapa kkk
[12:15] Hino Kahoko: -.- q feio
[12:15] DanthPlays: eu de jg e sup e um fracasso[
[12:15] Hino Kahoko: é trab do sup olhar mapa
[12:15] DanthPlays: eu sei x.x mas e que me concentro so em algo n consigo fazer várias coisas um defeito meu
[12:17] Hino Kahoko: u.u por isso q mulher vai sup consegue fazer 500 coisas ao msm tempo
[12:25] DanthPlays: luz me trolando...
[12:25] Hino Kahoko: hueheuehuehue
[12:25] DanthPlays: kkkkk tinha dito algo? ta *****
[12:26] Hino Kahoko: [12:17] Hino Kahoko: u.u por isso q mulher vai sup consegue fazer 500 coisas ao msm tempo
[12:27] DanthPlays: kkkkkk ata sim mulheres são outro nivel
[12:28] Hino Kahoko: u.u
[12:29] DanthPlays: kkkkkk mulheres são mais maduras espertas etc bom depende da mulher

Aqui a observação é sobre uma conversa de duas jogadoras e as correspondências entre gênero do jogador (masculino e feminino) e sua função no grupo a partir do perfil do

personagem de jogo e as características sociais atribuídas, aqui existe uma mistura entre o social dentro e fora do jogo e principalmente a reprodução e disseminação conteúdo moral. O jogo tem em sua programação uma pré seleção palavras ofensivas (não só em português, mas nos servidores norte americanos também existem os filtros em inglês) que quando reconhecidas no chat são substituídas por asteriscos “***”. Nota-se também algumas expressões gráficas simbólicas de emoção como “u.u” (desprezo), “x.x” (encantamento); “-.-” (irritação) e ‘.’ (espanto) ampliando o sentido de uso do texto verbal.

A estrutura visual permanece a mesma com cores e sinais sonoros, apenas aqui destaca-se um outro viés, o da questão de gêneros e atitudes que surgem também em ambiente de jogo. O Grupo fala sobre função de cada personagem do jogo desempenhando de maneira a balancear as características do grupo em busca do objetivo final. Além disso dentro do espaço de chat de jogo se levanta uma questão de gênero quando falam da função de suporte (sup) no jogo é quem vigia o mapa e dá suporte o “carregador” (adc) que joga mais agressivo e tem muito dano. Quando a presença da mulher no jogo é em virtude do namorado, é comum que o rapaz atribua à garota o papel de suporte dele, para que ela mantenha a área da torre de defesa organizada e segura enquanto ele avança arriscadamente ganhando terreno, uma evidência de questões da vida física social fora do jogo e os papéis do homem e da mulher na sociedade refletindo na distribuição de papéis no gameplay. Na análise dos diálogos no âmbito de seu conteúdo,

“Os mundos virtuais estão participando conjuntamente da reelaboração das identidades coletivas virtuais, e os jogos das relações no ciberespaço correspondem a uma mediação entre a mídia digital e o cibercidadão. Canclini ressalta que “a mídia se transformou, até certo ponto, na grande mediadora e mediatizadora e, portanto, em substituta de outras interações coletivas”, e o discurso dos cibernautas legitima uma reconfiguração do local que se globalizou, ou, melhor ainda, “glocalizou-se: conceito inventado pelo ‘empresário-mundo’ japonês, que articula em sua cultura informação, crenças e rituais procedentes do local, do nacional e do internacional”. (NICOLA, 2004, p.98)

As relações sociais não dependem mais somente do corpo físico ou da oralidade para se constituir, mas atravessam os meios digitais reelaborando o “ser” atual conectado.

7.2. Archeage:

O jogo online desenvolvido pela *Trion Games* foi lançado nos EUA em setembro de 2014 e, traz uma narrativa composta por conflitos entre duas facções. Tem ênfase na economia com a exploração de matéria-prima e produção de produtos que são comercializados, missões

que podem ser realizadas de maneira linear ou não onde o jogador tem liberdade para decidir qual caminho percorrer e quais objetivos alcançar dentro do jogo.

Os jogadores de Archeage tem pelo menos seis modalidades diferentes de chat que podem ser acessados por comandos ou abas diferentes, sendo que na tela, considerando a configuração personalizada do jogador as mensagens de todos os canais podem aparecer na tela conforme a interação dos jogadores, as mensagens são diferenciadas por cores, onde cada cor remete a um canal diferente para que o jogador saiba a origem de cada uma, por exemplo, as mensagens da sua equipe aparecem na tonalidade azul e as mensagens privadas entre amigos da mesma lista aparecem em rosa, e assim por diante. Com o tempo, o jogador por meio da seleção de cores volta a sua atenção aos chats que está interessado como podemos observar na imagem a seguir:



The Arcadian Sea region has fallen into a state of Conflict!
The Castaway Strait region has fallen into a state of Conflict!
The Sunspeck Sea region has fallen into a state of Conflict!
The Stormraw Sound region has fallen into a state of Conflict!
The Halcyona Gulf region has fallen into a state of Conflict!
[Guild: Kyore]: auhsuhsa
[Nation: Lethos]: WVW.GOLDCEO.COM-100G=5USD-600G5%OFF
WVW.GOLDCEO.COM-100G=5USD-1500G12%OFFfih
[Guild: Amateratsu]: oq e 28,50
[Guild: Zyronn]: inflação
[Guild: Kyore]: virgulino ta ae?
[Faction: Lethos]: WVW.GOLDCEO.COM-100G=5USD-600G5%OFF
WVW.GOLDCEO.COM-100G=5USD-1500G12%OFFhzoj
[Temple Priestess]: Hey there, you're awake. Guess it wasn't your time yet after all.
[Faction: Hulmigaskoha]: GWAPOHA NAKO UI.. PISTI MANI..
[Nation: Lethos]: WVW.GOLDCEO.COM-100G=5USD-600G5%OFF
WVW.GOLDCEO.COM-100G=5USD-1500G12%OFFgnta
[Guild: Zyronn]: X bacon = R\$,5
[Guild: Infektor]: barco da fusion saindo de solz quem quiser matar qnd sair safe pega no caminho
[Faction: Lethos]: WVW.GOLDCEO.COM-100G=5USD-600G5%OFF
WVW.GOLDCEO.COM-100G=5USD-1500G12%OFFvkat

Cada uma das cores das fontes se refere a uma determinada origem, como no League of Legends, essa escolha estética auxilia na rápida visualização das informações sejam elas do jogo ou dos companheiros de equipe. Observa-se no conteúdo do diálogo informações sobre a vida fora do jogo como nota-se abaixo:

[Guild: Zyronn]: estou voltando para slrz agora

[Guild: Kyore]: zyron

[Guild: Kyore]: se entrar na família

[Guild: Kyore]: tem que dar lanches

[Guild: Kyore]: de graça

[Guild: Zyronn]: sim, a cada 25 R\$ eu dou um x salada

[Guild: Kyore]: eca mano

[Guild: Kyore]: salada nao

[Guild: Kyore]: quero x bacon

[Guild: Kyore]: ah vc nao saiu ainda

[Guild: Zyronn]: 28,50

[Guild: Kyore]: nossa velho isso e exploração

[Guild: Zyronn]: é nada filho

[Guild: Zyronn]: é são paulo

[Guild: Kyore]: auhsuhsa

[Guild: Amateratsu]: oq e 28,50

[Guild: Zyronn]: inflação

[Guild: Kyore]: virgulino ta ae?

[Guild: Zyronn]: X bacon = R\$,5

[Guild: Infekitor]: barco da fusion saindo de solz quem quiser matar qnd sair safe pega no caminho

[Guild: Amateratsu]: q lanche e isso ai 28

[Guild: Zyronn]: é o x bacon :D

[Guild: Amateratsu]: meu x bacon aqui e 10 reais

[Guild: Zyronn]: ushduhua

[Guild: Kvothe]: aqui no grande abc você nao come com menos de 25 reais

[Guild: Kyore]: velho

[Guild: Kyore]: fui no outback ontem

[Guild: Zyronn]: hehe é por ae

[Guild: Kyore]: gastei 120 so comigo

[Guild: Kyore]: ueauaeh

[Guild: Amateratsu]: o maior aqui e 15 2 hambúguer franco bacon calabresa ovo salada batata palha presunto mussarela e milho com catupiry

[Guild: Zyronn]: detesto fast food

[Guild: Kyore]: eu sou estudante de engenharia civil

[Guild: Amateratsu]: frango ^^

[Guild: Kyore]: ganho nada de dinheiro

[Guild: Kyore]: so estudo e jogo

[Guild: Virgulino]: KK

[Guild: Zyronn]: e eu de Adm

[Guild: Kyore]: zyronn eu fazia adm junto com civil

[Guild: Zyronn]: trabalho estudo e jogo ainda tenho que cuidar da minha esposa :>

[Guild: Kyore]: mas 14 cadeiras por semestre n aguentei

[Guild: Amateratsu]: tudo estudante so eu de ralador mesmo é

[Guild: Vampira]: será que sou o único preguiça de educação física? haha

[Guild: Kyore]: fiquei so com civil mesmo

[Guild: Amateratsu]: faco almoço durante o dia e lanche a noite

Neste caso, o chat do jogo mediou a vida particular dos jogadores com o letramento dos recursos disponíveis do próprio jogo a fim de articular conhecimentos procedentes da cultura e/ou economia local de cada jogador. Os chats dos jogos que podem ser utilizados livremente por seus usuários fazem com que as trocas de conhecimento e experiência se efetivem de maneira voluntária e espontânea e são usados não somente para troca de instrução para ação no jogo, mas como um ambiente social com uma linguagem característica mediada por símbolos gráficos dando ênfase a emotiva para o que se está conversando.

Conclusão e trabalhos futuros:

As análises foram realizadas sob o viés do potencial dos chats dos jogos eletrônicos como meio de aprendizagem e assim contribuir para os estudos dos jogos e suas relações com a aprendizagem. Por outra maneira realizou-se uma observação da estrutura multimodal na qual os jogos eletrônicos são desenvolvidos, acredita-se que os jogos eletrônicos são em essência sistemas multimodais pois oferecem diversos recursos e linguagens possíveis para que o jogador independente de seu estilo de aprendizagem (Mattar, 2010) consiga entender regras e objetivos traçando suas próprias estratégias e ainda na possibilidade de troca de conhecimento através da interação social. Os jogos eletrônicos são desenvolvidos buscando a imersão e planejando da boa interação entre interface/jogador e jogador/jogador (Schuytema, 2011) e por isso criam códigos de informação (Marchuschi, 2010) oportunizando um espaço para uma alfabetização para além do texto verbal.

Percebe-se então a necessidade de cada vez mais realizar um distanciamento do modelo industrial de educação e caminhar em direção a uma educação com postura flexível, dinâmica, não linear e com mais versatilidade nas possibilidades de aprendizagem que contemple as diferentes inteligências apontadas por Gardner (1995) refletindo sobre os diferentes meios de aproximação da escola com a vida particular dos educandos.

Este estudo possibilitou a percepção do chat do jogo como um espaço onde há aprendizagem e troca de conhecimento (sobre o jogo e sobre a vida fora dele), em espaço interativo, dinâmico e eficaz de compartilhamento e comunicação abrindo possibilidades para o estudo de elementos sociais e linguísticos apontados no texto para o desenvolvimento de futuros estudos.

Referencial Teórico

AUSUBEL, D. P.; NOVAK, J. D.; HANESIAN, H.; **Psicologia educacional**. 2 ed. Trad.v.a Nick et. al. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

BARBERO, J.M. A comunicação na educação. São Paulo: Contexto, 2014.

FILATRO, Andrea. **Design Instrucional na prática**. São Paulo: Pearson education do Brasil, 2008.

GARDNER, Howard. Inteligências múltiplas: a teoria na prática; tradução de Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995

GEE, James Paul; HAYES, Elisabeth: **Language and Learning in the Digital Age**. London and New York: Routledge, 2011.

LEMKE, Jay I. **Letramento Metamidiático, transformando significados e mídias**. Trab. Ling. Aplic. Campinas, 49 (2): 455 - 479, Jul.\Dez. 2010

MARCHUSCHI, L.A.; XAVIER, Antonio Carlos. **Hipertexto e Gêneros digitais**: novas formas de construção de sentido. 3ª Ed. São Paulo: Cortez, 2010.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MCGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo**. A realidade em jogo. Tradução: Eduardo Rieche. – Rio de Janeiro: Bestseller, 2011.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. Ed Pensamento - Cultrix, 2012.

NICOLA, Ricardo. **Cibersociedade: quem é você no mundo on-line?** Coordenação Benjamin Abdala Júnior, Isabel Maria M. Alexandre. - São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2004 - (Série Ponto Futuro; 16)

SANTOS, Júlio César F. **Aprendizagem Significativa: modalidades de aprendizagem e o papel do professor.** 2 eds. Porto Alegre, Rio Grande: Editora Mediação Distribuidora e Livraria Ltda, 2008.

SALEN, K. ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: fundamentos do Design de Jogos**, Vol.1 Tradução Edson Furmankiewicz). São Paulo: Blucher, 2012.

SCHUYTEMA, P. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

XAVIER, Guilherme. **A condição eletrolúdica:** Cultura Visual nos Jogos Eletrônicos. Teresópolis, Ed. Novas Ideias, 2010

Textos online:

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. P et al. (org.). Gêneros textuais e ensino. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002. Disponível em http://www.uems.br/site/nehms/arquivos/53_2014-04-04_12-17-14.pdf acesso 21 out 2014

RAMOS, D. K. **A aprendizagem colaborativa e a educação problematizadora para um enfoque globalizador.** Disponível em:

<http://www.cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/viewFile/506/207> acesso em 24/08/2015.

TAVARES, R. Fundamentos de game design para educadores. Em I SEMINÁRIO I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas, no GT – Desenvolvimento de Games. UNEB, Salvador – Bahia, outubro/2005 disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/novastrilhas/textos/robertavares.pdf>

_____. Inteligência e videogames: o corpo que lê. Disponível em http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92280_1.pdf acesso em 25/08/2015.

