

Play Game: lendo imagens na lan house

Débora da Rocha Gaspar (UFSC)

Resumo:

Este artigo resulta da pesquisa desenvolvida para o Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina. Este trabalho refere-se a leitura de imagens de jogos eletrônicos por estudantes que estão concluindo a Educação Básica, tendo como referencial teórico uma abordagem de leitura de imagens desenvolvida a partir da semiótica discursiva.

Palavras-chave: Leitura de Imagens, Jogos Eletrônicos, Semiótica Discursiva.

Atualmente, a vida está imersa em imagens que provocam, seduzem e até mesmo manipulam nossos pensamentos e decisões. Esta problemática tem sido abordada em muitas pesquisas no âmbito acadêmico seja nas áreas específicas, seja no campo da educação. No universo do entretenimento, os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano de um grande número de crianças e adolescentes em idade escolar. Esta pesquisa se propõe a verificar se os estudantes, que estão concluindo o Ensino Médio no Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina, ao interagirem com jogos eletrônicos utilizam conhecimentos da *linguagem* visual, mediados pela escola, para realizarem suas leituras de imagens. O estudo foi realizado em duas etapas: a) aplicação de um questionário para sessenta e três estudantes do CA/UFSC; b) realização de entrevistas com quatro alunos, em uma *lan house*.

A variável selecionada foi o jogo eletrônico, que deveria estar vinculado ao mercado de *games*, e como participantes da pesquisa, estudantes que estão concluindo o Ensino Médio no Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina, direcionou-se o olhar desses jovens para as imagens de jogos eletrônicos, em uma situação distinta daquela habitual que eles têm na sua vida cotidiana. Assim, buscou-se responder a indagação: ao interagir com os jogos e ao selecionar um recorte, *screenshot*¹, esses estudantes conseguiriam realizar uma leitura de imagem utilizando os conhecimentos específicos da linguagem visual² para alcançarem os efeitos de sentido?

A pesquisa de campo foi realizada em duas etapas. Na primeira aplicou-se um questionário para todos os alunos do terceiro ano do Ensino Médio do Colégio de Aplicação da UFSC, campo da investigação. Na segunda etapa foram realizadas entrevistas em uma *lan house* com os estudantes que

afirmaram no questionário fazerem *screenshots*. Este artigo apresenta os resultados deste segundo momento da pesquisa.

As entrevistas realizadas com os estudantes na *lan house* se constituíram em conversas individuais, filmadas e gravadas para posterior transcrição. Formulou-se um roteiro de perguntas e ações que conduziram a entrevista. Como referencial teórico para a elaboração deste roteiro optou-se pelo estudo de Ramalho e Oliveira, que se consistiu em uma proposta para penetrar na imagem que parte do texto visual como expressão para chegar aos efeitos de sentido, possibilitando, no caso deste estudo, uma coleta e análise de dados focada na própria imagem, no intuito de buscar informações necessárias para verificar como se dá a leitura das imagens dos *games* pelos estudantes. Esta abordagem da leitura de imagens compreende os seguintes passos: 1) um olhar geral para a imagem; 2) Reconhecer a estrutura básica da imagem; 3) Construir o esquema visual da imagem; 4) Identificar os elementos constitutivos da linguagem visual presentes na imagem; 5) Identificar os procedimentos relacionais presentes na imagem; 6) Chegar aos efeitos de sentido da imagem.

Deste modo, a entrevista partiu do seguinte roteiro: **Um olhar geral para a imagem** (a) Antes de iniciar o jogo, deve-se pedir ao aluno(a) que ao longo da partida selecionar uma cena para “fotografar”, um *screenshot*; b) Enquanto joga deixar o aluno falar livremente sobre o jogo e suas imagens; c) Após, terminada a partida, olhar o *screenshot* (fotografia da cena selecionada durante o jogo) e perguntar o motivo de ter selecionado essa imagem; d) Instigar o aluno a comentar livremente acerca da imagem selecionada); **Estrutura básica da imagem** (você identifica linhas ou formas que podem não estar evidentes, mas que formam a estrutura básica dessa imagem?); **Esquema Visual** (abrir o *screenshot* selecionado pelo aluno em um programa de edição de imagem para ele retirar da imagem as linhas principais que a compõe.); **Elementos constitutivos da linguagem visual** (Quais são os elementos da linguagem visual (ponto, linha, textura, dimensão, cor, volume, ...) que compõem essa imagem? Conduzir a conversa fazendo com que o aluno aponte na imagem onde se encontram os elementos e de que maneira estão sendo utilizados); **Procedimentos relacionais** (Como os

elementos que compõem essa imagem estão articulados? Você observa ritmo, contraste, simetria, equilíbrio... ? Conduzir a conversa fazendo com que o aluno aponte na imagem onde se encontram os elementos e de que maneira estão sendo utilizados); **Efeitos de sentido ou significação** (agora que você já falou bastante dessa imagem, o que ela está dizendo? O que significa essa imagem?)

Os dados foram organizados em um quadro contendo os itens do roteiro da entrevista, os nomes fictícios dos estudantes e a transcrição das respostas de cada estudante. Para manter o sigilo da identidade dos estudantes foram selecionadas, aleatoriamente, cores para identificá-los: Vermelho, Azul, Verde e Roxo.

Um olhar geral para a imagem

No primeiro momento, os estudantes jogaram sem qualquer interferência, eles conversavam entre si, havendo uma interação entre eles desvelada na ajuda mútua e no olhar da tela. Três estudantes jogaram juntos, um jogo *online*, como se encontravam no mesmo ambiente virtual seus avatares lutavam um contra o outro ou mesmo juntos contra monstros e outras criaturas. Num determinado momento, dois alunos conversavam e um disse que estava com pouca porção de vida, então o outro se prontificou a se deixar abater pelo avatar do colega para que ele conseguisse mais vidas, assim o ambiente de duelos se transformou também em um espaço colaborativo.

A primeira questão que foi pontuada na entrevista referiu-se a seleção do jogo. Vermelho, optou por jogar Tíbia, pois é o *game* que vem jogando ultimamente, costuma jogá-lo com seu irmão. Verde e Roxo selecionaram MU influenciados por Azul. Ambos os jogos selecionados por eles é um MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*), é um jogo eletrônico que permite milhares de jogadores criarem personagens e conviverem em um mundo virtual dinâmico via Internet.

Acerca da escolha da imagem Vermelho comenta que estava matando dois monstros ao mesmo tempo, mas afirmou que “era para ter saído o foguinho que tava saindo de mim, mas não saiu (risos) não sei porquê”. Em sua afirmação sobre a escolha da imagem Vermelho fez seu *screenshot*

achando que iria aparecer a cena de seu êxito quando matou ao mesmo tempo dois monstros, feito que possui alto grau de dificuldade, mas a cena registrada não retrata tal façanha. Vermelho, diferente de seus colegas, fez uma única imagem, devido à dificuldade de fazer *screenshot* no jogo que selecionou.

As imagens que Azul, Verde e Roxo selecionaram apresentam o mesmo efeito de ataque, em forma de estrela amarela brilhante no chão, no entanto Azul justifica sua escolha pelo contraste deste efeito com seu personagem e por estar lutando com Verde, este por sua vez justifica a escolha pela composição da imagem, personagem centralizado e noção de movimento e Roxo por aparecem os avatares dos três estudantes, todos lutando contra o mesmo inimigo, além de dois ataques que geram efeitos visuais distintos.



Fig. Screenshots realizados enquanto os participantes da pesquisa jogavam em uma lan house

Estrutura Básica

Para Vermelho a estrutura básica de sua imagem seria “o contorno”, esse contorno do qual Vermelho se refere seriam as linhas que remetem a um muro que emoldura a imagem.

Azul descreve o que seria a estrutura básica de seu trabalho assim: *Deixa eu ver... uma linha pro personagem aqui, uma linha para a estrela aqui assim, uma estrela mais ou menos aqui pra fazer o ataque dele e as linhas horizontais aqui pro cenário.* Segundo Verde a estrutura básica de sua imagem “seriam os personagens, se tu for ver, todos eles poderiam estar numa linha vertical. Esse mais atrás... esse...”. Já Roxo considera que sua estrutura básica afirma que “não seria o contorno mas sim o brilho... o que tu vê assim, neh!”

Elementos constitutivos da linguagem visual

Antes de iniciarem a leitura foi solicitado que realizassem o esquema visual dos *screenshots*, todos usaram o programa “Paint” para fazê-lo. Desta forma, antes mesmo de iniciar a leitura, enquanto fazem o esquema, os estudantes tiveram a oportunidade de se atermem mais aos detalhes no momento de salientar suas linhas.

Vermelho foi o primeiro a fazê-lo, optou por utilizar inúmeras cores para representar cada objeto ou personagem. Quando questionado sobre os elementos constitutivos presentes em sua imagem Vermelho diz: *A linha da espada ela é um pouco mais grossa. Essa aqui, por exemplo, ela é mais clarinha.* Vermelho não identifica que o modo como a linha é usada pode gerar textura. Porém ao se referir ao gráfico atual do *game* em relação ao anterior, Vermelho afirma que a textura foi melhorada, alterando a presentificação do que seria grama e pedra. Como consegue identificar o sentido que a textura se refere, Vermelho afirma que o jogo não é “tão pobre assim” em relação a esse elemento.

Olhando para seu esquema visual, Azul é questionado acerca dos elementos constitutivos da linguagem visual. O elemento ressaltado por Azul é a cor, mais especificamente as diferenças de tons, ou segundo ele, o contraste de cor. Pois para Azul não existe uma linha de contorno e sim a diferença de cor entre o laranja do ataque e o verde da vegetação.

Diante de seu esquema visual Verde foi perguntado quais tipos de linhas ele identificava, Verde considera que as “curvas poderiam ser a estrada que varia um pouco. As retas poderiam ser os personagens, como eu tinha falado e outras retas horizontais poderiam ser a barra que tem embaixo e...” Verde descreve com mais detalhes a imagem, observa-se que ele percebe que

a textura pode ser formada por linhas e diferença de tons, ressalta a noção de perspectiva, citando inclusive sua especificação, isométrica. Comenta sobre as formas e ressalta que todos esses recursos são utilizados para dar a “idéia de dimensionalidade”, ou seja, de tridimensionalidade.

Roxo vai respondendo a partir dos exemplos que são dados na pergunta, ele reafirma o que se acabou de mencionar. Não parece ter segurança em suas afirmações.

Vermelho, Azul e Verde não demonstraram dificuldade em identificarem os elementos constitutivos. Mas é Verde que apresenta uma descrição mais consistente dos elementos na imagem selecionada. Enquanto que Roxo apresenta mais dificuldade em identificá-los e suas respostas não apresentam consistência na compreensão desses elementos.

Procedimentos Relacionais

Vermelho quando questionado sobre os procedimentos relacionais pergunta se seria para falar apenas da cena do jogo ou da borda também, então é orientado a falar de tudo o que vê. Em sua fala fica perceptível que Vermelho analisa a construção da imagem, mas inicialmente emitiu juízo de valor, “(...) é bom, porque (...)”, todavia não lhe foi perguntado se os recursos visuais foram utilizados de modo bom ou ruim. Vermelho acrescenta que *eu acredito que tem uma harmonia nas cores, na hora que eu vejo nada me dói o olho, digamos assim neh!* Pôde-se observar nas palavras de Vermelho que este consegue fazer mais articulações do que quando foi questionado sobre os elementos.

Azul ressalta a simetria das armaduras e também do ataque: *é o próprio ataque, aqui assim ele é simétrico, todos os negócios são iguais só muda a posição aqui, aqui também é igual.* Volta a falar do contraste de cores.

Verde destaca o movimento de seu screenshot, como se pode perceber em suas palavras:

“Ah, acho que... o personagem que parece que ta caindo, o movimento dele dá a impressão de ele ta dando uma espécie, talvez, de soco no chão. E isso dá uma noção de movimento. Ainda mais, porque ele tem meio que um rosto de fogo por cima dele. Dá a idéia que ele já esteve ali, já esteve naquela posição, agora ele ta em outra. E a estrela embaixo daria mais uma idéia de destino, pra onde ele iria. Talvez, a direção dele mostra pra onde seria esse

movimento. Esse aqui mostra que ele tá virado pra direita, então esse seria o sentido dele”.

Verde não faz afirmações fechadas, utiliza palavras como: “parece; “dá a impressão de”; “uma espécie de “; “dá uma noção de”; “dá a idéia de”. Em todo seu discurso ele justifica a noção de movimento que ele ressaltou, descreve as coisas que dão esse sentido de movimento.

Roxo demonstra não ter compreendido o que são os procedimentos relacionais, primeiro pergunta se é para falar da linha da imagem, então voltou a chamar atenção para simetria, para ver se ele iria se desprender da linha. Ele diz que não havia reparado e depois diz que sim, que *às vezes ela é simétrica*, esse “ela” se refere à linha. Depois muda o eixo da conversa para as configurações do computador. Roxo não consegue visualizar na imagem os procedimentos quando questionado.

Efeitos de Sentido ou significação

O último questionamento da entrevista foi sobre o significado da imagem. Vermelho quando questionado afirma: *Ô! Eu estou morrendo. (risos)*. Então, perguntou-se o porquê ele afirmava que estava morrendo, sua resposta foi: *Por quê? Porque eu estou tomando “hit”*. Como não se sabia o que seria um “hit”, foi pedido que explicasse o que seria: *Hit é porrada. (risos) Eu estou tomando hit de dois monstros ao mesmo tempo, isso na verdade é uma coisa ruim, neh!* Questionou-se, ainda, o que na imagem indicava que Vermelho estaria morrendo, se seria a posição dos bonecos.

Quando questionado sobre o sentido de seu *screenshot* Azul quis saber se seria para falar usando seus conhecimentos sobre o jogo ou como se não conhecesse, então foi pedido que ele falasse dos dois modos. O significado da imagem para Azul é o ataque, percebe que os recursos visuais indicariam esse sentido mesmo que ele não conhecesse o jogo e depois acrescenta que pela forma de apresentação do ataque ele sabe quem o fez, pois o ataque de seu personagem tem outra forma, racha o chão.

Para Verde o significado se sua imagem é luta, um personagem contra o outro. Justifica tal sentido das indicações fornecidas pelo jogo e por meio do movimento e posição dos personagens.

Ação foi o significado atribuído por Roxo a seu *screenshot*. Então, perguntou-se o que na imagem lhe dizia que era ação, Roxo respondeu:

Acho que é a pose de batalha, também... aqui eu salto pra atacar o bicho... em volta, aqui, dele, por exemplo: eu atacando ele com fogo e ele espisoteando, não sei, acho que é. Dá uma imagem bem de ação. Assim de luta.

A divisão da análise em itens ajudou a compreender como cada um dos participantes reagiu em relação aos questionamentos, ao longo da entrevista verificou-se que o domínio sobre os elementos constitutivos e procedimentos relacionais Vermelho, Azul e Verde conseguiram fazer comentários com mais facilidade do que Roxo, que em muitos momentos repetia o que se dava como exemplo, não conseguia justificar ou apresentava argüições pouco significativas. Convém lembrar que Roxo não teve a mesma formação na área de Arte que os demais, pois iniciou seus estudos no Colégio de Aplicação somente no Ensino Médio. Pode-se dizer que Vermelho e Azul tiveram o mesmo nível de argumentação, citaram alguns elementos e procedimentos, sem se destacarem nas argumentações. Entretanto Verde foi o que construiu argüições mais consistentes acerca do plano de expressão. No plano de conteúdo todos indicaram um único sentido à imagem selecionada, o que estava explícito na imagem.

Quando se observou os estudantes jogando na *lan house* o MU, pôde-se perceber que aquele ambiente virtual de fantasia e lutas, se mostra também um espaço colaborativo, em que eles se deixam morrer para ajudar o amigo e que o ato de “matar” se distânciava do conceito que se tem na “realidade”, não é exterminar, pois no jogo eles possuem muitas porções de vida. Tal observação vem ao encontro das conclusões da pesquisa de Alves (2005), que apoiada nos estudos da psicanálise, analisa a influência dos jogos eletrônicos e as possíveis implicações em comportamentos violentos, considerando, então, que o jogo eletrônico é um espaço de catarse.

De acordo com as entrevistas, pode-se concluir que Verde demonstra ter mais domínio dos conhecimentos estéticos específicos da linguagem visual que Azul e Vermelho, que demonstraram pouco conhecer, já Roxo conhece pouquíssimo. Todavia, todos chegam aos efeitos de sentido da imagem, eles foram diretos e pontuais na significação: Vermelho diz que está morrendo, Azul, Verde e Roxo que é luta. Mas só fazem relação do significado

atribuído por eles com a composição da imagem quando questionados, isso demonstra a dificuldade dos estudantes em realizar a tradução da linguagem visual para a verbal, apresentam, então, leituras superficiais, com visões aceleradas que podem levar a manipulação.

Convém lembrar que Verde, Azul e Vermelho estudaram no Ensino Fundamental no Colégio de Aplicação, em suas respostas percebe-se que eles já ouviram falar nos elementos constitutivos e procedimentos relacionais, não com essa nomenclatura, o que confirma como esta unidade de ensino desenvolve um trabalho diferenciado na área de Artes, se destacando na realidade brasileira, presentificada aqui por Roxo que veio de uma instituição de outro estado do país e quase nada sabe sobre os conhecimentos estéticos específicos da linguagem visual.

A preocupação com a leitura de imagens no Brasil, está presente desde a década de 1980, quando Ana Mae Barbosa divulga sua então “metodologia triangular”. Porém, pôde-se perceber que os estudantes demonstraram dificuldades em utilizar os conhecimentos específicos da linguagem visual no ato de ler, ou seja, não relacionam esses conhecimentos com os efeitos de sentido das imagens. Nesta verificação, percebe-se, a efetivação da preocupação apontada por Ramalho e Oliveira, em fornecer subsídios mínimos para a formação de leitores críticos de imagens. Abordagens de leitura de imagens para o ensino de Arte vêm sendo desenvolvidas no Brasil, como apresentado no terceiro capítulo deste estudo, mas o que se percebe é que essas propostas não fazem parte da formação dos estudantes na Educação Básica. Então, aponta-se para um outro questionamento: como articular esses estudos na prática pedagógica?

Os jogos eletrônicos e as demais imagens em movimento fazem parte do cotidiano desses estudantes em idade escolar, mas a escola não os prepara como leitores nem para as imagens fixas, nem para as em movimento e muito menos para imagens digitais. Viu-se que os estudantes têm domínio do computador e de seus recursos, assim a educação no contexto da cibercultura não se encontra apenas no âmbito do uso das tecnologias, mas, como ressalta Ramal (2002), em acompanhar a mutação dos processos comunicacionais e cognitivos que questionam as formas institucionais e culturais dos sistemas educacionais tradicionais.

Portanto, considerando que a aprendizagem se dá no espaço-temporal de interação, conforme Catapan (2001), o grande desafio para pesquisadores na área de Ensino de Arte, é entrar no jogo da formação de leitores de imagens digitais. Mas quais armas usar, quais características nossos heróis devem ter? Para solucionar este desafio o jogo deve ser um MMORPG, em que todos os jogadores estejam conectados, trazendo múltiplos recursos para vencer cada duelo.

Screenshots são as “fotografias” que o jogador pode tirar durante a partida. Alguns jogos além do *screenshot* apresentam a possibilidade do jogador guardar toda a partida em vídeo para apreciar seu desempenho após finalizar.

² Os conhecimentos específicos da linguagem visual são seus elementos constitutivos (ponto, linha, plano, textura, cor, dimensão, ...) e seus procedimentos relacionais (ritmo, contraste, harmonia, ...)

³ Semiótica Greimasiana refere-se aos estudos desenvolvidos por Algirdas Julien Greimas e seus seguidores, visando a busca de efeitos de sentidos em textos verbais e não verbais.

Bibliografia:

ALVES, Lynn. **Over Game: jogos eletrônicos e violência.** São Paulo: Futura, 2005.

BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. **A imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos.** São Paulo: Perspectiva, 1991.

CATAPAN, Araci Hack. **Tertium: o novo modo do ser, do saber e do aprender** (construindo uma taxionomia para medição pedagógica em tecnologia de comunicação digital). Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2001.

RAMAL, Andréa Cecília. **Educação na cibercultura: hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem.** Porto Alegre: Artmed, 2002.

RAMALHO E OLIVEIRA. Leitura de Imagens: uma busca de rizomas significantes. In: ENCONTRO NACIONAL DOS PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 14., 2005, Goiânia. Cultura Visual e desafios da pesquisa em artes. Goiânia, FAV/UFG, 2005, p. 430-439.

_____. **Imagem também se lê.** São Paulo: Rosari, 2006.

_____. **Leitura de imagens para a Educação.** 1998. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 1998.