

Reflexões sobre o letramento digital em jogos eletrônicos

Ritaciro Cavalcante da Silva¹, Sérgio Ifa²

¹Instituto Federal de Alagoas (IFAL)
Viçosa – AL - Brasil

²Universidade Federal de Alagoas (UFAL)
Maceió – AL - Brasil

ritaciro.silva@ifal.edu.br, sergio.posgraduacao@gmail.com

Abstract. *In this work, we problematize notions of digital literacy, especially with regard to video games, from a meta-analysis (SAITO & SOUZA, 2011) of different definitions to analyzes of power moves in a technological environment (SELBER, 2004). We argue that the effective use of technologies such as electronic games alone is not enough for the making and emancipation of the citizen, and that a conscious and reflective use is necessary. Also, we argue the very practice of playing is enmeshed with the environment where one lives, bringing as an example the adaptation via modding to non-hegemonic demands.*

Keywords— *digital literacy, critical literacy, video games*

Resumo. *Neste trabalho, problematizamos noções de letramento digital, especialmente no que concerne os jogos eletrônicos, a partir de uma meta-análise (SAITO & SOUZA, 2011) de diferentes definições até análises de demonstrações de poder em meio tecnológico (SELBER, 2004). Argumentamos que apenas o uso efetivo de tecnologias como jogos eletrônicos não basta para a formação e emancipação do cidadão, e que se faz necessário um uso consciente e reflexivo. Também, argumentamos que a própria prática de jogar se encontra atravessada pelo meio onde se vive, trazendo como exemplo a adaptação via modding para demandas não-hegemônicas.*

Palavras-chave— *letramento digital, letramento crítico, jogos eletrônicos*

1. Introdução

Neste trabalho, de caráter bibliográfico (SEVERINO, 2007), discutimos as noções de letramento, especialmente o digital, que são pertinentes ao estudo dos jogos eletrônicos, além de definir o que chamo de ludoletramento digital crítico. Para tanto, consideramos estes jogos tanto como uma Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC) como um texto multimodal (SELBER, 2004), que combina sons, imagens, interatividade e ergodicidade (AARSETH, 1997) em sua formação de sentidos. A ergodicidade refere-se a uma leitura do texto que requer outros atos além da concatenação de sentenças verbais. Os jogos eletrônicos possuem uma estrutura hipertextual para sua navegação, na qual a leitura é dependente de esforço não trivial por parte do leitor, geralmente realizado mediante manipulação e interação de elementos

internos ao jogo como avatares, e mediado por suporte físico computacional, como consoles. Levando em conta a dualidade do termo estrangeiro *videogame*, numa combinação que Magnani (2014) chama de “uma soma inexata” por esta ser maior que a de suas partes, percebo as dimensões *video* e *game* em uma relação simbiótica de sentidos. Por isso, subscrevo-me à noção de letramento digital como proposta por Selber (2004), no qual há três modalidades interdependentes: letramento funcional, letramento crítico e letramento retórico.

2. Sobre letramento digital

Saito e Souza (2011) tentam construir, a partir de várias definições dadas por vários autores, uma definição satisfatória para o que se convencionou chamar de letramento digital. O próprio termo "letramento" vem carregado de diferentes significados, dependendo da situação e até do país. Os autores fazem um pequeno percurso etimológico da palavra: de *littera* a *literacy* a letramento. Em inglês, *literacy* tem sentido duplo: letramento e alfabetização. Mas os autores dizem que a alfabetização não necessariamente pressupõe um letramento, ou seja, que não é necessário o domínio de uma grafia para poder participar de práticas letradas em uma sociedade. Saito e Souza argumentam que o processo de letramento não é feito apenas no âmbito cognitivo do individual, uma vez que tais "conteúdos" e "situações" são também construtos sociais. Tal distinção, argumentam os autores, podem ser o que teria levado a uma importância demasiada ao chamado "letramento autônomo", no qual apenas apresenta-se o contexto imediato e seus termos, sem a menor consideração pelo contexto sócio-histórico do aluno. Levando para o ensino de língua inglesa, por exemplo, muitas vezes nos deparamos com livros didáticos que pensam em seu aluno de uma forma massificada, buscando uma abordagem "guarda-chuva" que tenta agradar a todos mas acaba não agradando a muitos. Apresenta-se um contexto e significados para ele que podem fazer sentido para um aluno de procedência social mais afortunada, mas não para muitos outros. Pouco adianta, por exemplo, um professor explicar a um aluno do sertão de Alagoas a diferença entre "fall" como o verbo "cair" e "fall" como substantivo "outono" se a diferença climática entre estações não se faz sentir da mesma forma em um ambiente tropical como num país do norte que, de acordo com Makoni e Pennycook (2021), ainda saem muito do pensamento que guia o ensino-aprendizagem de línguas. O erro está na massificação de sujeitos presente em materiais que se propõem a letrar indivíduos. Tal modelo não emancipa cidadãos, apenas prepara mão-de-obra.

Saito e Souza urgem que, para um letramento efetivo, a criticidade é crucial. Portanto, eles passam a se debruçar nos estudiosos Lankshear e Knobel para uma definição de letramento crítico: em três dimensões, operacional, cultural e crítica, busca-se “leitura e escrita como práticas significativas estão sempre e inerentemente ligadas a alguma forma ou formas de ser/estar no mundo” (LANKSHEAR & KNOBEL, apud SAITO & SOUZA, 2011, p. 134). Trabalha-se, então, em direção ao que os autores chamam de “cidadania digital”. Porém, eles encontram dois problemas nesta definição: um, que pessoas “digitalmente letradas” eram vistas como melhores que não letradas, e que o uso de ferramentas para tornar o trabalho mais eficiente perpetuaria a exploração da elite.

3. Da ferramenta ao artefato: Letramentos Funcional e Crítico em Meios Digitais

Para ilustrar o papel dos usos funcional e crítico de tecnologias por parte de aprendizes, Selber (2004) lança mão de duas metáforas: a da ferramenta (*tool*) e do artefato (*artifact*). Na primeira metáfora, o computador pode ser utilizado como uma ferramenta, isto é, apenas usado para um determinado fim. Dessa forma, seu uso pode se tornar automatizado e trivializado por parte do usuário. Porém, Selber argumenta que esta é apenas uma face da metáfora da ferramenta, que mascara seu papel político ao normalizar ações dominantes. Selber lança mão da imagem que o objeto computacional pode, enquanto ferramenta, ser usado como instrumento de mudança social, desde que compreendido e cooptado pelos usuários para seus fins e não de terceiros.

A metáfora do artefato é descrita da seguinte forma: “Como artefatos culturais, computadores são produtos materiais de atividade e agência humanas. Mas eles são mais que isso. Computadores são instâncias de valores disciplinares, de instituições e de indivíduos (SELBER, 2004, p. 87)¹”. Ou seja, meios digitais têm o potencial de representar, em seus ambientes virtuais, as mesmas regras e estruturas sociais presentes no mundo “real”, de comunidades a indivíduos, incluindo as desigualdades e injustiças. O aspecto político do computador, outrora oculto pela face da ferramenta, vem à tona aqui. Porém, é possível que o contrário aconteça, ou seja, é possível que os usuários de tecnologias as resignifiquem. O exemplo dado por Selber é a técnica de desfamiliarização de alguma convenção estabelecida através de uma perspectiva não hegemônica, o que o autor argumenta ser capaz de ser feito para um letramento digital para além do funcional. Chama-se a atenção para um aspecto da tecnologia que, se deixado à revelia, pode servir como manutenção do status quo hegemônico. Por exemplo, pode-se intervir na interface humano-máquina de um *software*, de forma a encorajar visões dissidentes. Um exemplo digno de menção é o que Benford et al (2012) chamam de “interação desconfortável”, ou seja, o desenvolvimento de interfaces que deliberadamente procuram causar, dentro dos limites éticos, sensações diferentes da mera diversão hedonística, comum nos jogos eletrônicos.

Selber descreve o letramento funcional como o nível de uso mais imediato de aparatos tecnológicos, o que é popularmente conhecido como o “saber mexer”. Neste nível, as tecnologias seriam vistas como meras ferramentas, indiferentes aos usos e aplicações que possam a ser feitos a partir delas. Ser proficiente neste nível é comumente confundido com ser letrado pelo aparente domínio das ferramentas, o que é criticado por Selber pelo seu caráter instrumentalista, que mantém o poder e o acesso das tecnologias apenas àqueles que as produzem, e não necessariamente apenas aos que as dominam: “Se a tecnologia é indiferente a seus próprios fins, e se políticas públicas encorajam o mercado a determinar tais fins, então segue-se que os peritos em tecnologias e *outras elites* continuarão a controlar as formas de tecnologia” (SELBER, 2004, p. 39, grifo nosso).

Selber estabelece cinco parâmetros a partir dos quais uma pessoa pode ser considerada letrada em computadores em seu nível funcional: reconhecer objetivos educacionais, reconhecer convenções sociais, fazer uso de discursos especializados, gerenciar seu

¹ Traduzido do original em inglês. Todas as traduções deste trabalho são de responsabilidade do autor principal.

espaço virtual e resolver impasses técnicos. Selber ressalta que, tão importante quanto reconhecer oportunidades educacionais em tecnologias, é estar ciente também dos limites dos processos de automação em áreas subjetivas como a linguagem. Não se deve abordar o computador como uma “máquina de escrever melhorada” (SELBER, 2004, p. 48), mas como um vetor de acesso a, além do uso de um ambiente de interação humana, com convenções sociais e discursos especializados específicos, um espaço que precisa ser tomado como próprio para o estudante, que precisa ser capaz de personalizá-lo para seus fins.

No letramento crítico, se há a preocupação com valores e crenças disseminados via TDICs: “Ao invés de reproduzir as ordens política e social existentes, o que modos funcionais tendem a fazer, ele busca tanto expor vieses quanto prover um apanhado de práticas culturais que, num espírito democrático, podem levar a mudanças sociais positivas” (SELBER, 2004, p. 81)

O papel do aprendiz passa de usuário de uma ferramenta computacional a ser questionador de um artefato, cujas funções podem ser desfamiliarizadas, ou seja, retiradas de uma pretensa neutralidade e expostas com seus vieses políticos subjacentes. Segundo Selber (2004), a abordagem crítica do letramento digital revela quatro qualidades: reconhecer os discursos dominantes nas TDICs, assim como os contextos de uso dentro delas, e investigar as forças institucionais e representações populares que as governam.

Os discursos dominantes se referem aos valores atribuídos pelos criadores dos artefatos tecnológicos, cujos conhecimentos de computação e programação não estão comumente disponíveis à população, o que causa um desnível de conhecimento. Os contextos de uso dizem respeito às condições de criação e consumo de tecnologias, que podem ou não levar em consideração a diversidade das pessoas que as consumiriam. As forças institucionais e as representações populares são crenças estabelecidas pela indústria e pela população em geral, respectivamente.

Interessa-me neste trabalho os dois últimos aspectos, por se tratar de manifestações ativas de influência e persuasão em tecnologias, em oposição aos dois primeiros que dizem mais respeito às circunstâncias de veiculação de discursos. Selber lista dezesseis demonstrações de poder (*power moves*) atuadas pelas forças institucionais e representações populares através do uso de tecnologias em três estágios: regularização, ajustamento e reconstituição. A regularização tecnológica se refere a características de artefatos computacionais designados de forma a manter intactas as estruturas de poder que as beneficiam. O ajustamento tecnológico ocorre quando parte de usuários insatisfeitos buscam adaptar e reconfigurar estes artefatos de uma forma diferente, mais acessível a eles, e na reconstituição novos artefatos são criados, contrários aos dominantes, ou movimentos de resistência podem ser cooptados e se tornar parte da estrutura hegemônica novamente. A tabela abaixo (Tabela 1) discorre sobre as definições das demonstrações de poder e exemplos identificados nos videogames.

Tabela 1 - Demonstrações de Poder da Regularização Tecnológica. Fonte: Selber (2004)

Demonstração de Poder	Definição	Exemplo em Videogames

Exclusão	Acesso negado a certas pessoas	Categorização arbitrária de jogos, ou do próprio ato de jogar videogame, por gênero
Distração	Concessão de bens de forma a distrair de questões problemáticas	Distribuição de vantagens e mimos em jogos <i>free-to-play</i> , para distrair de suas práticas predatórias de monetização
Incorporação Diferenciada	Inserção de forma diferenciada, de acordo com o status social de seus usuários	Jogos online podem facilitar quem investir mais dinheiro neles, com itens diferenciados ou vantagens no jogar
Compartimentalização	Acesso a princípio aberto a todos, mas rigidamente estruturado de forma a manter alguns em maior controle que outros	Seções de alguns jogos são limitados a determinadas posições (<i>ranks</i>), alcançada apenas depois de provar que é capaz de jogar melhor que outros
Segregação	Acesso a princípio aberto a todos, mas caro ou difícil de manter	Acesso a consoles em geral, ou acesso a recursos pagos em jogos gratuitos
Centralização	Acesso a princípio aberto a todos, mas usuários não têm voz	Reclamações de conduta em alguns jogos online costumam ser ignoradas por não ser interessante aos desenvolvedores resolvê-las
Padronização	Acesso a princípio aberto a todos, mas atrelado à conformidade a padrões	Aderência a termos de conduta que podem invadir a privacidade do jogador
Polarização	Versão diferente da tecnologia criada para uma determinada demografia	Versões “genderizadas” de jogos, “modos namorada” com jogar menos complexo
Marginalização	Versões inferiores do mesmo produto	Versões gratuitas com recursos-chave limitados ou removidos
Delegação	Um dos recursos é deliberadamente limitado, de forma a não ser abusado (limitação de cópias em uma impressora, por exemplo)	Bloqueio de jogadores em jogos online baseados em sua localidade, com presumida má reputação que poderiam, em tese, prejudicar o jogar de outras pessoas
Desaprovação	Recurso desfavorável é evitado por pessoas de maior poder aquisitivo	Jogos com temporizadores que limitam o jogar e podem ser desativados com uma transação monetária

Fazemos duas observações importantes sobre a abordagem de letramento de Selber: a primeira é que daremos foco às duas primeiras modalidades, o funcional e o crítico, uma vez que entendemos que o letramento retórico, como descrito por Selber, diz respeito à criação de mídias digitais que, apesar de ser um aspecto importante no entendimento de tecnologias como o videogame, ele foge ao escopo deste trabalho. No letramento digital retórico, o cidadão, partindo do uso funcional e crítico das tecnologias digitais, passaria da reflexão à ação, através de quatro parâmetros: persuasão, deliberação, reflexão e ação social. Nos videogames, argumentamos que tal retórica se constrói e se desenvolve nos atos realizados por jogadores dentro do ambiente do jogo, o que Bogost (2007) chama de retórica procedimental.

A segunda observação diz respeito à localização espaço-temporal de seus escritos. Na época de sua publicação, as tecnologias computacionais acessíveis à parcela da população que poderia pagar por elas são bastante diferentes do que está disponível hoje em dia. Argumentamos, também, que a forma como interagimos com elas também mudou. Para citar um exemplo, Selber declara que, devido aos avanços exponenciais no potencial de processamento dos computadores, os aparelhos disponíveis em universidades no momento de publicação da obra bastariam para uma compreensão efetiva dos diferentes letramentos por parte de seus alunos. Mas desde lá até então, conexões à internet em banda larga se popularizaram, e também a interação de pessoas via redes sociais como Orkut e Facebook. Também, o computador deixou de ser o único (ou mesmo o principal) aparelho de acesso à rede, com a popularização dos smartphones, hoje o principal aparelho a ser usado para executar videogames no Brasil (SIOUX GROUP, 2020). Selber menciona exclusivamente computadores de mesa em seu texto, mas estendo esta definição para todo aparelho computacional com interface humano-máquina capaz de acesso à internet, incluindo os consoles.

Obviamente, nenhum autor tem a obrigação de se antecipar a tendências tecnológicas em suas obras. Trazemos esta abordagem por entender que, apesar de datada no que diz respeito aos avanços tecnológicos, contém conceitos ainda basilares para o entendimento do letramento crítico em formato digital.

4. Ludoletramento digital crítico: para além da crítica estrutural dos jogos eletrônicos

Como este estudo se subscrive à Linguística Aplicada (LA), entende-se que a multitude de abordagens presentes nos *game studies* necessita de uma abordagem que permita contribuições de várias áreas do conhecimento, que é suprida pela LA. De fato, por causa desta qualidade de transição entre as áreas, De Paula (2012) argumenta que a LA seria o lugar ideal para se pesquisar questões de língua em videogames: “[...] a natureza interdisciplinar da LA contribui para o entendimento de um artefato cultural complexo, que se mostra híbrido desde sua produção, e esse hibridismo não é somente um espaço entre ‘duas zonas de culturas puras’. Trata-se, na realidade, de uma cultura de uma mídia global que é diferente de qualquer mídia nacional das culturas de sua composição. As particularidades da indústria do videogame incidem justamente na sua complexa mistura de formato, estilo e conteúdo dentro dos games” (DE PAULA, 2012, p. 23).

Um estudo de letramentos em LA, que os entendem como prática e ação social através da língua, pede uma concepção social e dialógica de linguagem, que é presente nos

estudos de Bakhtin ([1929]2006). Assim como os jogos, a linguagem é uma característica humana que esteve presente nos momentos primordiais da cultura humana, e não podem ser dissociados de seus elementos culturais e ideológicos. Como diz o autor: “O sentido da palavra é totalmente determinado por seu contexto. De fato, há tantas significações possíveis quantos contextos possíveis. No entanto, nem por isso a palavra deixa de ser una. Ela não se desagrega em tantas palavras quantos forem os contextos nos quais ela pode se inserir” (BAKHTIN, [1929]2006, p. 107-108).

O que entendemos por “ludoletramento digital crítico” difere do que autores como Zagal (2010), Squire (2004), Albuquerque (2014) e van Zweiten (2012) definem como *ludoliteracy*, *gaming literacy*, letramento eletrolúdico e *critical video games literacy*, respectivamente. Também me distancio da ideia de *critical thinking* ou *critical skills* presente em expoentes da literatura clássica sobre letramentos como Lankshear & Knobel (1998). Todos estes autores concordam, de certa maneira, que o letramento não ocorre na mera decodificação textual, mas no uso dentro de contextos que fazem sentido às pessoas envolvidas. Enquanto estes autores veem o objeto, seja “nova” tecnologia ou jogo eletrônico, como meio de acesso ao desenvolvimento de habilidades desejáveis, como o senso crítico ou a cidadania plena, enxergamos o próprio uso da tecnologia como ato passível de criticidade.

Parece um oxímoro chamar ferramentas e recursos disponíveis há cinco ou seis décadas de “novas tecnologias”. Porém, em maior reflexão percebemos que o sentido de tecnologia pode ser variado. Há lugares em que as tecnologias não têm o mesmo alcance e mesmo dentro de centros urbanos, nos quais recursos tecnológicos como computadores e celulares estão muito presentes, há uma disparidade entre o acesso e o uso destas ferramentas muitas vezes relacionado ao poder aquisitivo das pessoas que os detêm. Este trabalho busca mostrar quanto a disparidade entre os que têm e os que não têm é refletida no uso e acesso de tecnologias digitais, o videogame incluído nelas. Janks (2013) lista quatro fatores essenciais e interdependentes para uma verdadeira emancipação através do uso crítico de ferramentas como as novas tecnologias: poder, acesso, diversidade e design. Todos estes fatores precisam estar presentes, em iguais medidas. Não é o bastante, por exemplo, que haja acesso sem os outros três fatores, porque isso faria dos usuários menos consumidores sem voz e vez nas interações entre si e entre diferentes povos.

Não é exagero dizer que as pesquisas sobre letramento, letramento digital e multiletramentos estão bem estabelecidas no Brasil. Porém, muito destas pesquisas ainda se ancora em valores que, muitas vezes, não correspondem ao ambiente “ideal” que as pesquisadoras e pesquisadores pensaram, o que acaba se tornando uma fonte de frustração que se reflete na tensão entre o norte global, produtor destas teorias e o sul global, consumidor delas. Por Sul global entende-se o que Makoni e Pennycook (2020) descrevem como “pessoas, lugares e ideias que foram deixadas de fora da grande narrativa da modernidade” (MAKONI & PENNYCOOK, 2020, p. 1).

Windle et al (2017) questionam a metodologia da pedagogia dos multiletramentos, como disposta pelo *New London Group* (NLG) na década de 1990, em um contexto e concepção nortistas de uso e consumo de tecnologias, e em que muitos professores perceberam na prática que era impraticável em seus contextos de ensino e aprendizagem. Mais especificamente, os autores questionam o conceito de design, visto como criado em um contexto diferente do encontrado no Brasil. Windle e as outras

autoras propõem o termo *gambiarra*, como uma forma de tentar explicar a falta de suporte para o design como pensado pelo NLG, além da própria prática docente, afetada pela incompletude do contexto tecnológico ideal, de “computadores sem internet”. Esta proposta de conceituação é vista como um movimento epistêmico do sul global, ao não se contentar com conceitos pensados no norte, que não encontram respaldo quando pensadas em outras circunstâncias fora do norte.

Figura 1 - Capa promocional do jogo Bomba Patch União PI, citado por Messias et al (2019)



Pensamos que as reflexões de Windle et al (2017) são especialmente pertinentes à pesquisa sobre jogos eletrônicos no Brasil, ainda maciçamente dependente das *game studies* originadas em países do norte global. O ineditismo deste ramo de pesquisa pode, em parte, explicar a ausência de conceituações produzidas em território nacional, num movimento que espelha nosso próprio consumo de jogos eletrônicos nas últimas décadas. Visto primariamente como um objeto de origem estrangeira, muitas vezes veiculado numa língua que não é a nossa, não é difícil traçar paralelos entre o jogo eletrônico, que foi popularizado usando o anglicismo *videogame*, e o pensamento científico moderno: tal como um produto importado, fica bem claro que nós não podemos produzir nele, apenas consumir, e a um preço alto. Por isso, também desenvolvemos “gambiarrras”, ou seja, formas de ressignificar um produto que não foi pensado para nós.

No que tange os jogos eletrônicos, um exemplo de ressignificação de um produto oriundo do norte pelo sul global que merece ser mencionado é a prática do *modding*, ou seja, a modificação de um jogo já existente por parte de consumidores dele com elementos impensados pelos criadores originais. Destaco aqui o Bomba Patch (Figura 1), uma série de modificações de diferentes jogos da franquia *Pro Evolution Soccer* (PES). Nesta série, jogadores podem comandar diferentes times de futebol, seja controlando os atletas virtuais diretamente durante as partidas, ou também gerenciando a formação dos times fora delas. As modificações são feitas usando como base jogos compatíveis com o console PlayStation 2, que apesar de estar fora de produção desde 2013, é um dos consoles mais populares em território brasileiro, em grande parte por causa da modificação de seus consoles para a possibilidade de executar jogos pirateados, muito mais baratos e acessíveis que os originais, apesar de seu caráter ilegal.

Messias *et al* (2019) reconhecem um movimento de desobediência epistêmica na criação, divulgação e uso de versões modificadas de jogos como o Bomba Patch, em aspectos que vão desde a inclusão de times ausentes em versões oficiais, muitos deles oriundos da região de produção do jogo modificado, até a inclusão de trechos de áudio representando comentários de partida, retirados de transmissões em canais de televisão. Usando diferentes softwares de edição, consumidores dos produtos oficiais criam arquivos de modificação digital chamados *patches*, que são então distribuídos pela internet e aplicados ao jogo original, sobrescrevendo-o com informações que não constavam nele originalmente. É importante lembrar que tal uso de imagens e sons de transmissões de partidas de futebol, assim como a distribuição (inclusive comercial) da versão modificada do jogo pode constituir violações de direitos autorais que uma grande empresa do norte como a que produz o jogo não cometeria, mas isto não impede que consumidores superem a precariedade, nas palavras de Messias *et al* (2019) e usando ferramentas disponibilizadas na internet a pouco ou nenhum custo, consigam incluir (e se incluir) a representatividade que lhes foi negada em produtos oficiais e mais caros. Outros exemplos incluem versões abasileiradas de jogos eletrônicos que não contaram com lançamento oficial no mercado nacional, como a versão original de *God of War*, também para o PlayStation 2. O texto e áudio presentes originalmente em inglês são modificados por traduções e dublagens que, embora amadoras, cumprem seu papel em enriquecer o jogar de uma parcela da população que não domina o idioma estrangeiro. Ao se inteirar do contexto, ao entender o que os personagens falam, o jogador tem um entendimento maior do jogo eletrônico, para além dos atos cometidos em tela pelo avatar através dos atos do jogador.

5. Conclusão

Este trabalho teve o intento de demonstrar como a prática do jogar videogame, e os letramentos necessários para tanto, está imbricada e não pode se esquivar das questões sociais que o circundam. Entendemos que o funcionamento de uma tecnologia digital como o computador ou o videogame é menos importante do que o que se faz com ele. Não é necessário aprender, por exemplo, lógica de programação para operá-los, embora haja esforços para tanto. Porém, este trabalho buscou argumentar, no caso dos videogames, que se deve ir além do simples saber operar para que haja um letramento crítico efetivo. Compreendemos que a tal inclusão digital, se desacompanhada de um uso crítico e reflexivo, que busca não a mera inserção mas uma emancipação do ser, pode promover visões equivocadas ou de uma ubiquidade inexistente ou do aumento de um abismo ainda muito existente. Acreditamos que a prática do jogar videogame, por ser cada vez mais presente no cotidiano dos brasileiros, precisa ser pensada por um viés não hegemônico, e entender e nos atentar a que interesses servimos enquanto jogamos pode ajudar a combater discursos que nos coloquem em posição subalterna.

Referências

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press.
- Albuquerque, R. (2014) Letramento Eletrolúdico como Conscientização: Bases Teóricas para Educar o Jogar. *Currículo Sem Fronteiras*, v. 14, n. 2, p. 57–74.

- Bakhtin, M. M. (1929[2006]). *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*. São Paulo: Hucitec,
- Benford, S. Greenhalgh, C. Ghianacci, G. et al. (2012). Uncomfortable interactions. In: *Proceedings of the 2012 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '12*. Austin, Texas, USA: ACM Press, p. 2005.
- Bogost, I. (2007) *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- De Paula, G. (2012) *A Prática de Jogar Videogame Como um Novo Letramento*. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada), Instituto de Estudos da Linguagem, UNICAMP, Campinas.
- Janks, H. (2013) Critical literacy in teaching and research. *Education Inquiry*, v. 4, n. 2, p. 225–242.
- Magnani, L. H. (2014) *Isto Não é Só Um Jogo: Videogames e Construção de Sentidos*. Tese (Doutorado em Letras) - São Paulo: USP, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas.
- Makoni, S. & Pennycook, A. (2021). *Innovations and Challenges in Applied Linguistics from the Global South*. Oxon: Routledge.
- Messias, J. Amaral, D. Oliveira, T. (2019). Playing Beyond Precariousness The Political Dimension of Brazilian Modding in Pro Evolution Soccer. In: PENIX-TADSEN, Phillip (Org.). *Video games and the global south*. [s.l.: s.n.].
- Saito, F., Souza, P. (2011) (Multi)letramento(s) digital(is): por uma revisão de literatura crítica. *Linguagens e Diálogos*, v. 2, n. 1, p. 109–143.
- Selber, S. A. (2004) *Multiliteracies for a digital age*. Carbondale: Southern Illinois University Press. (Studies in writing & rhetoric).
- Severino, A. J. (2007) *Modalidades e Metodologias da Pesquisa Científica: Metodologia do Trabalho Científico*. São Paulo: Cortez.
- Sioux Group. (2020) *Pesquisa Gamer Brasil 2020*. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2020>. Acesso em 20 out 2021.
- Squire, K. (2008) Video-game Literacy: A Literacy of Expertise. In: Coiro, J. Knobel, M. Lankshear, C. et al (Orgs.). *Handbook of research on new literacies*. New York: Lawrence Erlbaum Associates/Taylor & Francis Group.
- Van Zweiten, M. (2012) *Video Games Literacy: A Theoretical Framework*. Faculty of Humanities Theses (Master thesis), Utrecht University, Utrecht.
- Windle, J. A. (2017) A Produção de Conhecimento Teórico no “Sul” Global: Repensando a Pedagogia dos Multiletramentos. In: Takaki, N. H., Montemór, W. M. (Orgs.). *Construções de sentido e letramento digital crítico na área de línguas/linguagens*. [s.l.: s.n.].
- Zagal, J. P. (2010). *Ludoliteracy: defining, understanding, and supporting games education*. Pittsburgh, PA: ETC Press.