



**UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA**  
**ROBERTO BARON**

**O DISCURSO PEDAGÓGICO NOS JOGOS DE SIMULAÇÃO DE VIDA E  
AMBIENTES POR TELEFONE CELULAR: O JOGO THE SIMS2**

**Palhoça**  
**2011**

**ROBERTO BARON**

**O DISCURSO PEDAGÓGICO NOS JOGOS DE SIMULAÇÃO DE VIDA E  
AMBIENTES POR TELEFONE CELULAR: O JOGO THE SIMS2**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em  
Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de  
Santa Catarina, como requisito parcial à obtenção do  
título de Mestre em Ciências da Linguagem.

Professora e orientadora, Dr<sup>a</sup> Dilma Beatriz Rocha Juliano

Palhoça

2011

---

**B24** Baron, Roberto, 1956-

O discurso pedagógico nos jogos de simulação de vida e ambientes por telefone celular : o jogo The Sims2 / Roberto Baron. – 2011.

176 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (mestrado) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Pós-graduação em Ciências da Linguagem.

Orientação: Profa. Dra. Dilma Beatriz Rocha Juliano.

1. Análise do discurso. 2. Educação. 3. Ideologia. 4. Jogos eletrônicos. I. Juliano, Dilma Beatriz Rocha. II. Universidade do Sul de Santa Catarina. III. Título.

CDD (21. ed.) 401.41

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Universitária da Unisul

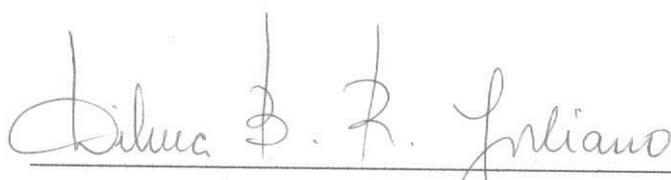
---

**ROBERTO BARON**

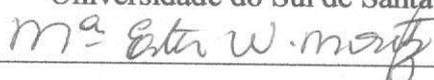
**O DISCURSO PEDAGÓGICO NOS JOGOS DE SIMULAÇÃO DE VIDA E  
AMBIENTES POR TELEFONE CELULAR: O JOGO THE SIMS 2**

Esta dissertação foi julgada adequada à obtenção do título de Mestre em Ciências da Linguagem e aprovada em sua forma final pelo Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina.

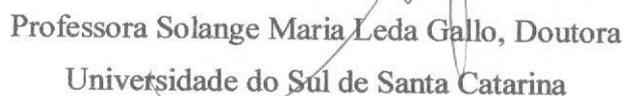
Palhoça, 13 de julho de 2011.



Professora e orientadora Dilma Beatriz Rocha Juliano, Doutora  
Universidade do Sul de Santa Catarina



Professora Maria Ester Wollstein Moritz, Doutora  
Universidade Federal de Santa Catarina



Professora Solange Maria Leda Gallo, Doutora  
Universidade do Sul de Santa Catarina

---

À Cláudia, minha companheira, pelo amor,  
pelo incentivo e pela compreensão.  
Ao meu pai Pedro, que ao partir, deixou uma  
mensagem de perseverança, esperança,  
inquietação e curiosidade.

---

## AGRADECIMENTOS

À minha companheira, a artista Cláudia Rieg Baron, que soube incentivar naqueles instantes em que tive vontade de não continuar, silenciar e relevar quando sentia minha ausência.

À professora Solange Maria Leda Gallo, Coordenadora do curso Ciências da Linguagem, que soube como questionar para que mantivesse o foco da pesquisa e interveio nos momentos difíceis do curso, naqueles em que houve mudança de orientadora, oferecendo esperança, continuidade e conhecimentos.

À professora Dr<sup>a</sup> Dilma Beatriz Rocha Juliano que com sabedoria, dedicação e flexibilidade soube manter minha motivação e colaborou de forma decisiva para a conclusão desta dissertação.

“Onde a cidade demanda sentido e onde os sujeitos da cidade – cidadãos – não estão sempre já significados, mas eles também reclamam sentidos, novos sentidos, sentidos outros”. (ORLANDI (1), 2008)

"Na língua, não se separam forma e conteúdo. E, sobretudo, procuramos mostrar como a interpretação integra a análise de discurso na medida em que é parte da relação língua/ideologia. (ORLANDI (2), 2007, p.150)

"No discurso didático-pedagógico o trabalho de "leitura" se confunde com o trabalho de decodificação, no nível da matéria gráfica, e de "avaliação" (não é para ler, é para corrigir) no nível da escrita." (GALLO, 2008, p.90)

“A escola só “fixa” o que já está fixado (os textos), através de um processo de LEGITIMAÇÃO circular, justamente porque ela não leva em conta o trabalho do evento sobre a estrutura” (GALLO, 2008, p.90)

---

## RESUMO

Esta dissertação visa analisar, sob o olhar da Análise de Discurso da linha Francesa, a possibilidade de um discurso pedagógico inserido num jogo eletrônico (rodado em computador ou telefone celular) como apoio aos processos de ensino e aprendizagem. A Análise busca fundamentos para discutir a possibilidade de ruptura do autoritarismo do discurso pedagógico. O objeto de análise são os discursos produzidos a partir da posição discursiva de sujeito autor (fabricante do jogo) e de sujeito leitor (jogador) presentes nas imagens e ferramentas de simulação e desafio do jogo The Sims2, da EA Games. Os motivos que impulsionaram o pesquisador a investir na análise foram a popularização e os recursos incorporados aos jogos de simulação de vida e ambientes, entre eles os recursos cognitivos, a possibilidade de jogar o jogo através de tecnologias como o telefone celular e o computador, as contradições entre leis que proíbem o telefone celular e os jogos eletrônicos na escola, e a proposta educacional prevista pela constituição federal de 1988. Entre os recursos que podem ser diferenciados através dos jogos de simulação de vida e ambientes nos processos de ensino e aprendizagem das escolas estão a interação, a simulação, os desafios, a solução de problemas e a produção de textos visuais e escritos. A fundamentação teórica tem como suporte recortes de conceitos sobre Educação, Ideologia, Análise do Discurso, Tipologia dos discursos, Discursos Pedagógico e Eletrônico e respectivas tendências discursivas. Para contextualizar o recorte do jogo The Sims2 descreveu-se um histórico dos jogos desde a antiguidade até o advento dos jogos eletrônicos. A análise foi descrita a partir das imagens, ferramentas de simulação e ferramentas de desafio que mostram as posições discursivas presentes no jogo. A Tipologia do Discurso de Eni Orlandi (2009) que explica a tipologia das tendências de funcionamento dos discursos nelas inseridas (nas imagens e ferramentas do jogo) fundamenta a comparação entre os discursos que são produzidos a partir da posição discursiva dos sujeitos envolvidos com o jogo, sujeito jogador e sujeito fabricante, com o discurso da escola, o discurso pedagógico. No final desta dissertação são sugeridas propostas, desafios e também as conclusões sobre a análise que pode ajudar professores e alunos quando os jogos eletrônicos que simulam a vida, personagens e ambientes, tais como "The Sims2" da EA Games, podem ser jogados nas escolas como uma ferramenta que ajuda professores e alunos em processos de ensino e aprendizagem.

---

Palavras-chave: Jogos de simulação de vida, personagens e ambientes. The Sims 2. Análise do Discurso. Tipologia do Discurso. Discurso pedagógico. Telefone celular. Interpretação.



## ABSTRACT

This dissertation aims to analyze, under the gaze of Discourse Analysis of the French line, the possibility of a pedagogical discourse embedded in an electronic game that simulate life, characters and environments (played on computer or mobile phone) to support the processes of teaching and learning. The analysis seeks by tools and opportunities to discuss the possibility of rupture of the authoritarianism of pedagogical discourse. Among the reasons that prompted the researcher to proceed with the analysis were the popularization of resources that we can find in an electronic game that simulate life, characters and environments including cognitive resources, the ability to play the game through technologies like the mobile phone and computer, contradictions between laws that banning cell phone and computer games at school, and the educational approach provided by the Brazilian federal constitution of 1988. The features that may help do difference with a electronic game that simulate life, characters and environments in the teaching and learning processes of the schools are the interaction, simulation, challenges, problem solving, and production of visual and written texts. The concepts of Education, Ideology, Discourse Analysis, typology of discourse, pedagogical discourse, electronic discourse and the discursive trends are the scientific theory support. In order to contextualize the game The Sims2 in the world of games was created a description of a history of games since ancient times until the advent of electronic games. The analysis was described from the images, simulation and challenge tools that show the Discourses of the game. The typology of Discourse developed by Eni Orlandi (2009) explains about the types of operation of the discursive trends of the discourses inserted in them (the images and tools of the game) that are the base for the comparison between the discourses that are produced of discursive positions of the game makers and game players with the discourse of school, the pedagogical discourse. In the end of this dissertation are suggested proposals, challenges and also the conclusions about the analysis that may help teachers and learners when electronic games that simulate life, characters and environments, such as "The Sims2" from EA Games, may be played in the schools as a tool that helps teachers and students in the teaching and learning processes.

---

Keywords: Electronic game that simulate life, characters and environments. The Sims 2. Discourse Analysis. Typology of discourse. Pedagogical discourse. Cell phone. Interpretation.



## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: DIAGRAMA DE JUUL (2003).....	83
FIGURA 2: SUGESTÃO DE VIZINHANÇAS PREVISTAS NO JOGO.....	119
FIGURA 3: SUGESTÃO PARA VIZINHANÇA PERSONALIZADA .....	121
FIGURA 4: SIMULAÇÃO DA VIZINHANÇA LINGUAGEM E IDEOLOGIA. ....	122
FIGURA 5: EXEMPLO DE HISTÓRIA QUE PODE SER PRODUZIDA PARA O JOGO.....	124
FIGURA 6: VIZINHANÇA PRÉ-DEFINIDA PELO JOGO – ROMEU E JULIETA .....	125
FIGURA 7: LOTES PARA ORGANIZAR A VIZINHANÇA. ....	128
FIGURA 8: INÍCIO DE JOGO COM VIZINHANÇA VERDE, COM PONTE E MAR. ....	128
FIGURA 9: INÍCIO DE JOGO COM AMBIENTE MONTANHOSO E COR DE DESERTO.....	129
FIGURA 10: FERRAMENTA DE FOTOGRAFIA PARA O JOGO.....	129
FIGURA 11: CAMERA DE VÍDEO .....	129
FIGURA 12: MODELOS DE CASAS PRONTAS .....	130
FIGURA 13: MODELO DE CASA EM FORMA DE LEGO, PAREDE, ESCADA, PORTA, PISO .....	130
FIGURA 14: INÍCIO DE JOGO COM AMBIENTE PRÉ-INSERIDO, VILA VERONA.....	131
FIGURA 15: FERRAMENTA LOTES E CASAS PARA VILA VERONA.....	131
FIGURA 16: CRIAÇÃO DE PERFIL PSICOLÓGICO DE UM PERSONAGEM. ....	135
FIGURA 17: ESPAÇO PARA BIOGRAFIA E SELEÇÃO DA PERSONALIDADE. ....	136
FIGURA 18: ESCOLHA DO NOME, SEXO, IDADE, COR DA PELE E BIÓTIPO.....	136
FIGURA 19: TELA COM OPÇÃO PARA BIOGRAFIA E CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM.....	137
FIGURA 20: ESCOLHA DO TIPO DE CABEÇA PARA UM PERSONAGEM MASCULINO. ....	137
FIGURA 21: TIPOS DE CABELO E ROSTO PARA SIM MASCULINO.....	138
FIGURA 22: ACESSÓRIOS E MAQUIAGEM PARA FORMATAR O ROSTO DO PERSONAGEM. ....	138
FIGURA 23: FERRAMENTA PARA VESTIR O PERSONAGEM.....	139
FIGURA 24: ATRIBUIR PERSONALIDADE E ASPIRAÇÃO POR CONHECIMENTO AO SIM.....	139
FIGURA 25: SIM COM ASPIRAÇÃO POR ROMANCE.....	140
FIGURA 26: SIM COM ASPIRAÇÃO À FAMÍLIA E ASPIRAÇÃO ALTA “TER NETOS”. ....	140

---

FIGURA 27: EXEMPLO DE COMO OS PERSONAGENS, SIMS, SE RELACIONAM. ....	144
FIGURA 28: SIMULAÇÃO DE LAÇOS FAMILIARES ENTRE OS SIMS DE UMA FAMÍLIA.....	145
FIGURA 29: RELACIONAMENTO PROFISSIONAL DO PERSONAGEM “ESQUECIDO” .....	146
FIGURA 30: DESAFIO DO JOGO EM ATENDER OS INTERESSES DO PERSONAGEM.....	147
FIGURA 31: O JOGO MOSTRA EXEMPLOS DE RELACIONAMENTOS AFETIVOS.....	148
FIGURA 32: DESAFIO DO JOGADOR-ALIMENTAR O SIM.....	153
FIGURA 33: MEDIDOR DAS NECESSIDADES DOS PERSONAGENS.....	153
FIGURA 34: NECESSIDADE DE HIGIENE PESSOAL.....	154
FIGURA 35: CAMPO PARA DIGITAR A BIOGRAFIA DO PERSONAGEM.....	154
FIGURA 36: CONTRADIÇÃO NOS TRAJES DOS MONTEZ DE ROMEO E JULIETA. ....	156
FIGURA 37: CONTRADIÇÃO NOS TRAJES E PERFIL DAS PESSOAS E COSTUMES. ....	157

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>15</b>
<b>2</b>	<b>DA EDUCAÇÃO À ANÁLISE DO DISCURSO .....</b>	<b>29</b>
2.1	EDUCAÇÃO, ESCOLA E A IDEOLOGIA .....	30
<b>2.1.1</b>	<b>A ideologia como um movimento histórico das ideias .....</b>	<b>32</b>
2.1.1.1	A escalada ao poder de uma nova classe social .....	35
2.1.1.2	O jogo eletrônico e o Jogo da Ideologia na Escola .....	40
<b>2.1.2</b>	<b>Educação: Uma disputa entre teorias e ideologias? .....</b>	<b>43</b>
2.1.2.1	Os conflitos ideológicos e as teorias de aprendizagem predominantes nas escolas... 43	
2.1.2.2	Afinal: Quem quer a escola, a sociedade ou o Estado? .....	49
2.1.2.3	Quem fez a escola surgir, a sociedade ou o estado? .....	52
2.2	CONTEXTUALIZAÇÃO DA ANÁLISE DO DISCURSO .....	58
<b>2.2.1</b>	<b>O Contexto Mundial do surgimento da Análise do Discurso .....</b>	<b>61</b>
<b>2.2.2</b>	<b>A tipologia do discurso.....</b>	<b>63</b>
2.3	O DISCURSO PEDAGÓGICO .....	67
2.4	O DISCURSO ELETRÔNICO .....	74
2.5	OS LIMITES DAS TECNOLOGIAS E O DISCURSO PEDAGÓGICO.....	78
<b>3</b>	<b>OS JOGOS DE SIMULAÇÃO DE VIDAS, AMBIENTES E PERSONAGENS .....</b>	<b>82</b>
3.1	HISTÓRIA DOS JOGOS: DISCURSIVOS OU CIBERNÉTICOS?.....	86
<b>3.1.1</b>	<b>Dos jogos olímpicos aos jogos eletrônicos com sensores de movimento .....</b>	<b>90</b>
<b>3.1.2</b>	<b>O contexto mundial dos jogos para celular.....</b>	<b>95</b>
<b>3.1.3</b>	<b>O Contexto brasileiro e catarinense dos games para celular .....</b>	<b>99</b>
3.2	OS JOGOS E A APRENDIZAGEM NAS ESCOLAS .....	102
3.3	POR QUE O JOGO THE SIMS2 DA EA GAMES? .....	105
<b>4</b>	<b>A ANÁLISE DO DISCURSO DOS SUJEITOS LEITOR E AUTOR.....</b>	<b>107</b>
4.1	METODOLOGIA DA ANÁLISE DO DISCURSO.....	108
<b>4.1.1</b>	<b>O recorte do objeto de análise e a Apresentação do Jogo The Sims2.....</b>	<b>112</b>
4.1.1.1	Análise preliminar e apresentação do Jogo The Sims2 da EA Games .....	113
4.1.1.2	As marcas discursivas na simulação de vizinhanças .....	116
4.1.1.3	Os sentidos da posição sujeito Habitante da cidade .....	126

---

<b>4.1.1.4</b>	<b>O Discurso do jogador enquanto simula personagens no jogo The Sims2.....</b>	<b>132</b>
<b>4.1.1.5</b>	<b>O relacionamento entre personagens do jogo The Sims2 .....</b>	<b>141</b>
<b>4.1.1.6</b>	<b>Os desafios dos jogadores no jogo The Sims2 .....</b>	<b>149</b>
<b>4.1.1.7</b>	<b>Os Discursos e os Sujeitos do Jogo .....</b>	<b>158</b>
<b>4.1.1.8</b>	<b>As diferenças entre os Jogos para computador e para o telefone celular .....</b>	<b>160</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>162</b>
<b>6</b>	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>168</b>
<b>7</b>	<b>CURRICULUM VITAE .....</b>	<b>171</b>
	<b>CURRICULUM VITAE – ROBERTO BARON.....</b>	<b>171</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A proposta de aprender e ensinar por meio de jogos de simulação de vida e de ambientes rodados num telefone celular e computador foi crescendo à medida que, durante as aulas de Língua Portuguesa e Literatura no Ensino Médio Noturno da Escola Pública Estadual de Santa Catarina, ficaram evidentes as dificuldades dos alunos para aprender leitura, interpretação e a escrita da língua padrão do português do Brasil. Como professor sentia a dificuldade de motivar estes alunos para a aprendizagem da língua quando estes entre outros argumentos me diziam que não tinham tempo para estudar, pois trabalhavam nos dois turnos, além de demonstrarem claramente que a aprendizagem da língua não fazia sentido para suas vidas. Foi então que procurei observar o ambiente escolar como um todo. Pude perceber contradições como as existentes entre o que prevê a Lei nº 9.394, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação, e as proibições existentes em grande parte destas escolas. Estas proibições estavam amparadas em leis municipais, estaduais e impedem o acesso dos alunos ao uso de tecnologias como o telefone celular, o computador, o acesso à biblioteca, ao cinema, à música, à televisão e aos jogos eletrônicos no ambiente de ensino e aprendizagem das escolas. A Lei nº 9.394<sup>1</sup> prevê em seu § 2º do Art. 1º que “A educação escolar deverá vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social”.

Enquanto profissional da Educação, procurei buscar novos conhecimentos e para tanto fiz leituras e tive acesso a vários projetos, que buscavam transformar processos de ensino e aprendizagem nas escolas. Percebi que os mesmos, ou a grande parte deles, não foram implantados nas escolas, ficando apenas na teoria ou como expectativa, é outra motivação para esta dissertação.

Na busca por aperfeiçoamento profissional e por novas oportunidades de trabalho tive acesso aos estudos e as pesquisas sobre a teoria da Análise do Discurso (AD) e a estrondosa popularização do telefone celular<sup>2</sup>. Aumentou minha inquietação sobre este tema e investí nesta pesquisa, procurando aproximar a teoria da prática educacional.

---

<sup>1</sup> LEI 9394, DE 20 DE DEZEMBRO DE 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm)> Acessado em 21 de Maio de 2011.

<sup>2</sup> A ANATEL <<http://sistemas.anatel.gov.br/SMP/Administracao/Consulta/AcessosPrePosUF/tela.asp>> informa que desde janeiro de 2007, quando existiam 96.000.000 de telefones celulares em operação, até março de 2011 quando existiam mais de 210 milhões de aparelhos em uso no Brasil, o uso do Serviço Móvel Pessoal(SMP) duplicou, atingindo o índice médio de mais de 01 telefone por habitante. O telefone celular é um dos instrumentos de comunicação que atravessa as fronteiras sociais, econômicas, políticas e religiosas. O

Percebi na Análise do Discurso uma oportunidade para analisar os jogos porque essa teoria analisa questões ideológicas, as posições discursivas do sujeito autor e do leitor, as materialidades da língua e os seus contextos, não de um texto em si, mas dos sujeitos que nele produzem sentidos, tanto como autores ou como leitores. A AD também analisa o discurso pedagógico, que de acordo com os estudos de Orlandi (2009) apresenta uma tendência de funcionamento autoritário. A proposta de interpretação defendida pela AD desenvolve o senso crítico dos sujeitos através da possibilidade de uma compreensão discursiva que envolve determinações históricas, sociais e ideológicas dos sentidos. Sobre o discurso pedagógico buscamos apoio em Orlandi (2009, p.22-23), que o explica.

Convertem hierarquias sociais em hierarquias escolares e com isso legitimam a perpetuação da ordem social. Através de que ação a escola faz isso? A escola atua através da convenção: o costume que, dentro de um grupo, se considera como válido e está garantido pela reprovação da conduta discordante. Atua através dos regulamentos, do sentimento de dever que preside ao DP (Discurso Pedagógico) e este veicula.

Orlandi (2009, p.15) também qualificou o discurso pedagógico (DP) como dominador, e autoritário a partir de sua (ORLANDI, 2009, p.15) “suposição de que se poderiam distinguir três tipos de discurso, em seu funcionamento – discurso lúdico, discurso polêmico e discurso autoritário.” A teoria da AD nos oferece também conhecimentos que possibilitam não só a busca da compreensão dos tipos de discursos, mas sim compreendendo as várias camadas ideológicas que podem estar atreladas a um determinado discurso, o que nos possibilita, sobretudo, a perceber os contextos

histórico-social, ideológico, a situação, os interlocutores e o objeto de discurso, de tal forma que aquilo que se diz significa em relação ao que não se diz, ao lugar social do qual se diz, para quem se diz, em relação aos outros discursos etc.(ORLANDI, 2008, p. 85)

São as condições de produção de sentido que nas suas formas amplas ou restritas ditam as regras do poder vigente em determinado ambiente.

A análise de um jogo eletrônico requer também um conhecimento sobre o suporte que torna possível que o jogo possa ser jogado. Escolhe-se entre as inúmeras tecnologias eletrônicas o telefone celular e o computador porque num curto espaço de tempo invadiram o

---

custo do aparelho, do acesso à internet e das ligações está se tornando mais acessível, ou seja, seu preço está caindo e os recursos são cada vez mais sofisticados. O telefone celular poderia ser o instrumento que auxilia a universalizar os programas do Governo Federal como “Projeto Cidadão Conectado e Computador para Todos”, < [http://www.computadorparatodos.gov.br/projeto/index\\_html](http://www.computadorparatodos.gov.br/projeto/index_html)>, ou o programa “Um Computador por Aluno” <<http://www.uca.gov.br/institucional/>>. O celular está presente nos bolsos de pessoas que pertencem a classes sociais como a classes A e de pessoas das classes que estão chegando ao mercado consumidor como a das classes D e E ou de pessoas que ainda não fazem parte da cadeia produtiva, como as crianças.

---

cotidiano da vida de sujeitos de diferentes classes sociais, e, também, por terem funções de entretenimento além das utilitárias.

E para complementar, optou-se escolher para análise os jogos de simulação de vida e de ambientes, como o jogo *The Sims2*, por causa de sua versatilidade cognitiva e pedagógica, sua facilidade de jogar por meio de um telefone celular ou de um computador. De acordo com Mattar (2009), Cruz (2007) e Gee (2003), os jogos de simulação de vida, personagens e ambientes apresentam uma série de recursos de simulação, interação e experimentação que podem proporcionar aos alunos recursos cognitivos diferenciados como a própria simulação, a experimentação, a interação, a solução de problemas, a medição do desempenho, o senso crítico, a negociação, a visualização, a observação e o espírito de curiosidade e exploração, por exemplo. Por sua vez Moita (2007, p.127) em sua pesquisa desenvolvida em *lan houses*, que segundo Mendes (2006, p.19) são lojas comerciais de jogos eletrônicos, localizadas em João Pessoa, Paraíba, e Lisboa, Portugal, observou que os jovens entrevistados nomearam a amizade, a aprendizagem, a socialização, a aprendizagem de uma língua estrangeira, o aumento da autoestima, o desenvolvimento do raciocínio lógico, a vivência de valores e estratégias como um diferencial para quem as frequenta e joga.

A pergunta que tento responder com esta dissertação é: de que forma estes jogos de simulação de vida, personagens e ambientes, com todos os recursos acima especificados, poderiam ser utilizados por professores e alunos nos processos de ensino e aprendizagem nas escolas?

Para encontrar uma resposta a esta questão se opta por analisar, sob o olhar da Análise de Discurso da linha Francesa, a possibilidade de um discurso pedagógico inserido num jogo eletrônico (rodado em computador ou telefone celular) como apoio aos processos de ensino e aprendizagem.

Este objetivo será alcançado por meio de: conceitos teóricos, históricos e recortes detalhados nos capítulos dois e três; da metodologia da análise do discurso que será a base para a análise de imagens de telas do jogo *The Sims2* da EA Games, nas quais serão descritos e identificados os discursos e suas tendências de funcionamento, que serão comparadas com o discurso pedagógico, ambas, metodologia, análise, descrição e comparação fazem parte do capítulo quatro; e é desdobrado nos seguintes objetivos específicos:

1 – Conhecer as tendências predominantes de funcionamento do discurso a partir da tipologia do discurso de Orlandi (2009).

2 – Conhecer a interpretação de sentidos fundamentada na Análise do Discurso.

---

3 – Conhecer os discursos inseridos no jogo a partir da posição discursiva de sujeito autor (fabricante do jogo) e a influência destes na posição discursiva de sujeito leitor (jogador).

4 – Comparar as tendências de funcionamento do discurso pedagógico com as do discurso produzido da posição discursiva de sujeito leitor e de sujeito autor através do jogo The Sims2 jogado por computador ou telefone celular.

A Constituição da República Federativa do Brasil de 1988<sup>3</sup>, em seu Capítulo III, da Educação, da Cultura e do Desporto, Seção I, da Educação, Art. 205 e 206, regulamentada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação, a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, estabelece no seu Título II e Art. 2º, que “A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.”<sup>4</sup>

Esta mesma lei acrescenta no Art. 3º “O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios: (...) II – liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber; III – pluralismo de idéias e de concepções pedagógicas; (...)”. A redação acima transcrita foi mantida nas alterações promovidas através do Decreto nº 3.860, de 2001, da Adin 3.324-7, de 2005, e da Lei nº 12061, de 2009, portanto continua em vigor, o que ressalta a sua validade e importância.

Sabe-se também que inúmeros fatores sociais, econômicos, ideológicos e culturais influenciam na aprendizagem de uma língua. Mas para esta dissertação optou-se em selecionar a privação imposta aos alunos do acesso às tecnologias. Elas estão presentes na vida das pessoas, tanto como meio de comunicação, como instrumento de trabalho e como instrumento que auxilia as pessoas no acesso ao conhecimento e no seu armazenamento. São a internet, o computador, o telefone celular e outros dispositivos eletrônicos que auxiliam as pessoas nestes processos. Então, como é possível que se tenha a educação preconizada pelas leis, nas escolas públicas estaduais e municipais brasileiras, se esta escola não prepara o seu

---

<sup>3</sup> BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Capítulo III. Seção I. Da Educação. Art. 205 e 206. Inciso II e III. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/Constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/Constituicao.htm)> Acessado em 21 de Maio de 2011.

<sup>4</sup> Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Fonte: D.O de 23/12/1996, p. 27833. Acessado através da página de internet Disponível em: <[http://legislacao.planalto.gov.br/legisla/legislacao.nsf/Viw\\_Identificacao/lei%209.394-1996?OpenDocument](http://legislacao.planalto.gov.br/legisla/legislacao.nsf/Viw_Identificacao/lei%209.394-1996?OpenDocument)> e <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm)> Acesso em: 21 de Maio de 2011.

aluno para o exercício da cidadania e o priva de conhecimentos para o uso das tecnologias, acima citadas, como possibilidade de aprendizagem?

As tecnologias estão cada vez mais presentes nas vidas das pessoas, e muitas delas, como o caso do telefone celular, por causa de características como a transportabilidade, mobilidade, convergência de recursos que antes eram só encontrados em um computador. Tendo em vista as características citadas e mais o poder de atravessar as barreiras sociais, da interatividade e comunicação, o aparelho do telefone celular poderia ser visto como um importante instrumento para o aperfeiçoamento dos processos de ensino e aprendizagem, quando utilizado como um aliado dos processos de escolarização.

Os jogos eletrônicos, os DVDs e o próprio telefone celular fazem parte do cotidiano dos estudantes fora das escolas, enquanto que nelas não são vistos como possibilidades educativas. Crianças da educação infantil já dominam essa tecnologia, porém não integradas ao ambiente escolar. Por que então seu uso é tão restrito ou mesmo proibido em grande parte dos ambientes escolares?

Uma leitura possível do conflito entre a escola e as tecnologias aponta para a discussão que compara as diferenças entre o discurso pedagógico, vigente e dominante nas escolas, e o discurso que os mesmos sujeitos leitores e autores, alunos e professores poderão produzir com o auxílio de tecnologias como o telefone celular e o computador, que com a discussão mobilizada por Orlandi (1) (2010) chamamos de discurso eletrônico. Segundo Orlandi(1) (2010, p.6-nota de rodapé)

Cunhei esta expressão, discurso eletrônico, para significar o discurso da automatização, em reunião com os pesquisadores, no Laboratório de estudos urbanos, para nomear um programa de atividades que estava estruturando no laboratório, em 2002. Em 2003 publicamos “Para uma enciclopédia da cidade”, resultado de trabalho da equipe. Na introdução deste livro utilizo igualmente a expressão discurso eletrônico. E o tenho tomado como objeto de análise desde então.

Nesta dissertação, utiliza-se, então, a expressão discurso eletrônico no sentido atribuído por Orlandi(1) (2010), conscientes de que os aparelhos eletroeletrônicos por si não enunciam discursos. Trata-se, sim, de um discurso enunciado por sujeitos que preparam os programas, discutem seus usos, enfim, sujeitos que giram em torno da automatização nas sociedades contemporâneas e dos sujeitos que os utilizam (os aparelhos como computador e telefone celular) a partir de seus posicionamentos sociais, políticos, jurídicos, econômicos, religiosos, acadêmicos e discursivos, por exemplo.

A comparação, durante a análise, do discurso da escola, o discurso pedagógico, com os discursos que podem estar num jogo de simulação de vidas e ambientes, como o jogo

---

The Sims2 nos obriga a conceituar de que forma abordar a aprendizagem, ou os processos cognitivos. Isso deixa a discussão ainda mais complexa e sem uma solução universalmente aceita.

A proposta de aprendizagem recortada para esta dissertação procura se identificar com o conceito de “Interpretação” defendido na Análise de Discurso de linha Francesa, que rejeita a interpretação de conteúdo. Rejeitamos também aquelas linhas teóricas que tentam manter a repetição pura e simples de um determinado conhecimento como única forma de aprender perpetuando um mito de “verdadeiro” para uma determinada situação social ou certo conhecimento.

Este tipo de aprendizagem por reprodução, ou repetição, é o foco da crítica de Gallo (2008) ao discurso didático-pedagógico e à escola. Segundo Gallo “No discurso didático-pedagógico o trabalho de ‘leitura’ se confunde com o trabalho de decodificação, no nível da matéria gráfica, e de ‘avaliação’ (não é para ler, é para corrigir) no nível da escrita” e ainda “A escola só ‘fixa’ o que já está fixado (os textos), através de um processo de LEGITIMAÇÃO circular, justamente porque ela não leva em conta o trabalho do evento sobre a estrutura” (GALLO, 2008, p.90 – grifo da autora).

A “Interpretação” da Análise de Discurso coloca em contato com o estudante a materialidade do discurso, ou seja, o estudante quando interpreta um texto é colocado em contato com o sujeito autor e ele também, dentro do seu contexto, se torna coautor, entra em contato com os sentidos que já estavam lá, da história, do político, da ideologia, e se sente convidado não a repetir uma interpretação já prevista no livro didático, mas sim a fazer uma de acordo com sua origem, sua condição social e as ideologias a que está ligado.

A interpretação postulada pela Análise do Discurso (AD) consiste em “conhecer como os sentidos se trabalham no texto, em sua discursividade.” (ORLANDI (2), 2007, p.29) Para a AD a questão não é “extrair sentidos dos textos” ou “atravessar o texto para encontrar um sentido do outro lado”, mas sim “Como este texto significa?” (ORLANDI (1), 2007, p.17) A AD também considera a diferenciação, quanto ao social, entre a “situação – sociologicamente descritível – e a posição dos sujeitos, discursivamente significativa.” (ORLANDI (2), 2007, p.30)

Sabe-se também que as dificuldades de aprendizagem encontradas por muitos alunos nas escolas não acontecem por um acaso, mas sim são apagamentos ideológicos que não podem ser visíveis para pais, professores e alunos, e que entre outros motivos visam à manutenção do status de poder social e econômico vigente. Estes apagamentos são mantidos

---

através de princípios de aprendizagem fundados somente na repetição e na interpretação de conteúdos. As dificuldades de aprendizagem e os apagamentos ideológicos são vistos também como fracasso escolar, como preparação para o trabalho assalariado, como controle ideológico e ainda como inversões ideológicas necessárias para manter e perpetuar o domínio de uma classe social sobre outra, por pesquisadores como Chaui(1998), Enguita(1989), Patto(1996), Manacorda(2002) ou ainda, quem sabe estes alunos que não aceitam a escola, “reclamam por sentidos, novos sentidos, outros sentidos.”, segundo Orlandi(2008).

Do contrário, quando o princípio de aprendizagem atende a uma interpretação como a prevista pela Análise do Discurso da linha Francesa, o aluno passa a ter condições de perceber de como a ideologia trabalha e como ela se movimenta não só dentro do texto, mas no contexto do próprio aluno. Pode-se então perceber de que forma se produz a interpretação. Essa compreensão faz o aluno ter contato com a história, com o político e com os significados silenciados. Segundo Orlandi, “Quanto ao ideológico, (...) Na AD se trabalha com os processos de constituição da linguagem e da ideologia e não com seus conteúdos.” (ORLANDI(2), 2007, p.30)

É na existência da possibilidade de aprendizagem fundada no conceito de interpretação da AD que queremos analisar os jogos de simulação de vida para computador ou telefone celular, em especial o jogo The Sims2 da EA Games.

Entre linhas teóricas e pesquisadores de áreas distintas como literatura, linguística, tecnologias da informação e da educação que constataam a necessidade de procurar algo diferenciado que possa motivar e criar interesse para que os estudantes se dediquem mais ao estudo e aprendizagem dentro e fora da escola, destacamos aqui a declaração de Beth Brait, ao prefaciar o livro “Ensino de Literatura” de William Roberto Cereja (2005, p.8), quando afirma

(...), como autor participante e em permanente contato com professores e alunos, William vivencia uma realidade brutal: os alunos estão cada vez mais despreparados para ler, apesar de empenho representado pelas diretrizes curriculares, pelas normas institucionais, pelas escolas e pelos incansáveis professores.

Também João Mattar apresenta, numa pesquisa ampla sobre games, em seu livro “Games em Educação – Como os nativos digitais aprendem”, a sua preocupação com a atual situação da educação. Segundo Mattar (2009, p.xiii),

Não é exagero dizer que boa parte do nosso sistema educacional está, ainda hoje, estruturada para conduzir aquela fila de alunos sem face até o moedor de carne para um output de linguíças, como no videoclipe da música Another brick in the wall, do Pink Floyd.

---

Acrescenta que,

As escolas utilizam ferramentas e sistemas de avaliação de ontem procurando formar pessoas para o amanhã. Estamos retornando às provas de múltipla escolha, enquanto nossos filhos jogam games cada vez mais ricos e complexos. Falta não apenas a visão de como deve ser a educação do futuro, mas inclusive quais são as habilidades essenciais para os profissionais e cidadãos de hoje. (MATTAR, 2009, p.xiv)

Estas citações, cada uma a partir de um contexto específico, mostram um pouco do que acontece nas escolas. Percebeu-se esta realidade também na escola pública estadual em que atuei como professor do ensino médio de 2002 a 2010. A dificuldade para motivar alunos a ler se reflete na dificuldade dos mesmos em interpretar.

A interpretação vista como compreensão de conteúdos, disponível para os alunos nos livros didáticos, afasta o aluno da sua realidade de vida, porque este tipo de interpretação foi feita por um profissional, seguindo um determinado modelo, com um objetivo ideologicamente determinado. Por isso está distante da realidade vivenciada diariamente pelo aluno, ou seja, é imposta a todos os alunos de forma igual, é repetitiva e com ela o aluno não pode manifestar suas crenças, sua história e trazer este texto para dentro da sua forma de constituir um determinado sentido. Os sentidos que alunos significam diariamente, que aprenderam a significar desde o nascimento na sua casa ou na rua, na escola precisam ser esquecidos e apagados, pois do contrário não alcançarão a nota exigida pela escola para a aprovação.

Esta imposição de sentidos que a escola faz aos alunos através da reprodução/repetição de textos consagrados e que afasta estes alunos dos sentidos que produzem em seu cotidiano fora da escola, vai ao encontro da afirmação de ORLANDI (2008) de que as palavras não significam por elas mesmas, mas por causa de quem as fala e de onde está quem as fala. Segundo Orlandi (2008, p.95)

Na minha convivência com o estudo da linguagem – e essa é minha especificidade – eu aprendi que as palavras não significam por si, mas pelas pessoas que as falam, ou pela posição que ocupam os que as falam. Sendo assim, os sentidos são aqueles que a gente consegue produzir no confronto do poder das diferentes falas.

A interpretação postulada pela AD, ao possibilitar a memória e a história possibilita também o sujeito autor e como parte de um processo ideológico, faz com que a realidade de vida do aluno não seja esquecida nem considerada como “errada”, como acontece em grande parte das escolas.

A desmotivação para a aprendizagem não está só nos alunos, ou nos professores mal remunerados e mal preparados, como querem fazer entender algumas instituições

escolares, mas pode estar na distância entre a realidade que estes alunos vivem fora da escola e a interpretação forçada a que são submetidos dentro da escola. Interpretações de textos e leituras de vida, produzidas por sujeitos que idealizam determinado contexto de acordo com os interesses políticos, e que na escola já estão com respostas cristalizadas nos livros didáticos, que devem ser repetidas nas avaliações visando à aprovação.

Além disso, essas interpretações ideologicamente escolhidas, mas estrategicamente apagadas como tal por quem pretende manter o status social, o poder político e o poder econômico, são vistas como as fórmulas para o sucesso, e que devem ser seguidas pelos alunos para “se dar bem na vida”.

Em contrapartida, ao perceber a desmotivação dos alunos para o estudo nas escolas e ao observar como os jogos eletrônicos são jogados por estes mesmos estudantes, mas fora da escola, é que estudiosos como Mattar (2009), Prensky (2006) e Gee (2003) passaram a acreditar que os jogos eletrônicos e digitais poderiam ajudar professores e alunos nos processos de ensino e aprendizagem uma vez que a maioria dos alunos (em qualquer grau de escolaridade) tem familiaridade com essas novidades, embora apareçam em suas vidas apenas como formas de entretenimento.

Mattar (2009, p.29-31) cita em seu livro pesquisas de estudiosos da área de tecnologia, entre eles Marc Prensky<sup>5</sup> e de Língua aplicada como James Paul Gee<sup>6</sup> que desenvolvem estudos e pesquisas com o aprendizado baseado em jogos digitais. Prensky publicou livros como “Teaching Digital Natives”, “Don’t Bother me Mom – I’m Learning!” e “Digital Game-Based Learning”. Gee publicou, entre inúmeros outros, “What vídeo games have to teach us about learning and literacy”.

Para esta dissertação fica o desafio de perceber se os jogos irão apenas repetir as fórmulas prontas já previstas para os alunos nos livros didáticos e no discurso pedagógico vigente ou se através deles será possível romper com a proposta de interpretação de conteúdos, sobre a qual está fundado o discurso pedagógico.

A forma como a AD conceitua a palavra “Interpretação” será utilizada como o princípio de aprendizagem para comparar e analisar os princípios de aprendizagem do

---

<sup>5</sup> Marc Prensky é um pesquisador da área de educação e aprendizagem. Autor de livros como “Digital Game-Based Learning(McGraw-Hill 2001)” e “Don’t Bother Me Mom – I’m Learning (paragon House 2005)” < <http://www.marcprensky.com> >. Acessado em: 17/05/2011.

<sup>6</sup> James Paul Gee é Phd em Língua e especialista em Análise do Discurso, Linguagem e cognição, Vídeo Games e aprendizagem e sociolinguística. Publicou entre outros “What vídeo games have to teach us about learning and literacy”, “Language and Discourses: Meaning is in the Game” e “Critical Literacy as Critical Discourse Analysis” .< <http://www.jamespaulgee.com> >. Acessada em: 17 de Maio de 2011.

discurso pedagógico com prováveis princípios de aprendizagem presentes no jogo The Sims2. Sabe-se também que este princípio de aprendizagem não está acessível para a maioria dos professores, pois estes não tiveram contato com o mesmo durante sua vida acadêmica, e, portanto não poderiam assim ensinar seus alunos a interpretar como preconiza a Análise do Discurso. No entanto, logo após uma eleição, os políticos se cercam de especialistas para traçar os planos de governo, e entre eles estão especialistas em educação. Estes especialistas conhecem diversos princípios de aprendizagem e, escolhem aqueles que melhor atendem aos objetivos de governo e dependem, sobretudo, da filiação ideológica de quem controla ou comanda as instituições de ensino, dependem da visão política dos gestores em educação.

Após uma eleição, depois que são nomeadas as pessoas que ocuparão as secretarias, se inicia um processo chamado como “cursos de atualização para professores”. É nestes cursos que a corrente política que assumiu o poder procura traçar seus objetivos e sua proposta de trabalho, nas quais serão incluídos os traços ideológicos a que estão filiados. É a partir delas, por exigências legais ou pedagógicas, que as escolas ou secretarias estaduais e municipais de educação adotam uma corrente teórica para sustentar suas ações pedagógicas. Grande parte destas ações pedagógicas visa garantir a formação de pessoas para o trabalho assalariado. De acordo com Ponce(1996, p.171) “Só um povo “gentil e meditativo” é que poderia suportar sem “discussão” a exploração feroz.”

Entre as muitas tendências e teorias pedagógicas destacamos a dos formalistas, especialmente os formalistas russos, que segundo Orlandi(1) (2007, p.17) “já pressentiam no texto uma estrutura. (...) renunciavam uma análise que não era a análise de conteúdo, maneira tradicional de abordagem”. Os formalistas russos serviram de inspiração a Michel Pêcheux no desenvolvimento da teoria da Análise do Discurso da linha Francesa.

A discussão sobre as correntes pedagógicas ou teorias de aprendizagem, em conjunto com a discussão sobre educação e ideologia será aprofundada no capítulo 2 que trata das fundamentações teóricas que auxilia a discussão sobre os jogos de simulação de vida e ambientes como possíveis instrumentos para quebrar o discurso de tendência autoritária nas escolas.

Convém aqui fazer um parêntesis para ressaltar que mesmo com a discussão que existe hoje sobre uma possível solução tecnológica para os problemas da educação, as tecnologias são apenas um instrumento, uma ferramenta que pode ou não ajudar a inovar nos processos de ensino e aprendizagem. Tecnologias como o computador e o telefone celular podem acelerar ou multiplicar a velocidade de execução de muitos processos, mas não

---

ensinam, apenas oferecem suporte, armazenamento, processamento e transporte ao conhecimento, tal qual o fazem o livro didático, o quadro negro, a voz do professor, um filme, um vídeo, um canal de televisão, um desenho, uma folha de papel, uma calculadora, um caderno ou um gravador.

Diferente dos instrumentos, os sujeitos envolvidos nos processos de ensino e aprendizagem como o aluno e o professor, por exemplo, a cada leitura provocam uma nova reflexão, uma nova interpretação, atribuem um novo significado para um determinado texto, independente dos meios através dos quais foram feitas as suas apresentações ou da tecnologia que torna o texto visível, sensível, ou audível.

Apesar de defender a presença da tecnologia nas escolas, especialmente a do telefone celular e a dos jogos, reafirmamos que ela (a tecnologia) não pode ser o objetivo final do planejamento pedagógico. Segundo Gallo (2011) “A tecnologia, nesse caso, está presente, e permite que essas experiências sejam multiplicadas, expandidas, presentificadas. Mas ela não é o fim, a finalidade.”

As críticas ao discurso pedagógico vigente nas escolas, os exemplos sobre teorias de aprendizagem que citaremos no capítulo 2, as propostas pragmáticas de ensino e aprendizagem dos pesquisadores citados anteriormente e as discussões sobre os efeitos ideológicos na educação são os elementos com os quais pretendemos dar seguimento a uma discussão que se iniciou com “A Análise Automática do Discurso” de Michel Pêcheux, na década de 60 do século XX, discussão esta que possibilitou a compreensão do discurso pedagógico como um discurso predominantemente autoritário.

A inquietação de Pêcheux em relação aos processos de ensino e aprendizagem é manifestada através da problematização da questão de que “estudar uma língua era, na maior parte das vezes, estudar textos, (...) responder às questões que diziam respeito ao sentido do texto (o que o autor “quis dizer”) (...) a compreensão do texto.” (GADET, 2010, p. 59-60).

O suporte teórico da Análise do Discurso a esta dissertação está na problematização do discurso pedagógico e de sua relação com o discurso eletrônico, especialmente os discursos que poderão ser produzidos por sujeitos enquanto jogam o jogo The Sims2 da EA Games no telefone celular ou computador.

Do que foi exposto surge o problema da pesquisa que pode ser resumido na pergunta: de que forma o discurso pedagógico pode ser atravessado pelo uso de jogos de simulação de vida, como o jogo The Sims2, jogados através de um telefone celular ou computador?

---

Os motivos para analisar os sentidos que poderão ser criados por alunos e professores enquanto jogam o jogo de simulação de vida e ambientes da EA Games, The Sims2, recaem na sua variedade de simulações para que o jogador possa criar os seus Sims (personagens) e os ambientes em que estes irão viver, que passam o efeito de serem infinitas.

O desafio que o jogo apresenta ao jogador é proporcionar qualidade de vida ao personagem, fazer com que possam conviver no ambiente simulado, o que vai ao encontro da proposta de educação polêmica que tem na simulação e solução de problemas o seu princípio de aprendizagem.

Entre as situações possíveis de simular, o jogador precisa ajudar o personagem que criou a solucionar situações como ganhar dinheiro, estudar, trabalhar, promover higiene pessoal, saúde e alimentação. Para que os Sims possam viver o jogador pode optar em construir uma cidade ou adotar um modelo pré-construído oferecido pelo jogo. Pode construir uma casa, colocar nela móveis e eletrodomésticos, por exemplo.

Mas, mais especificamente, a relevância pode estar no fato de este jogo oferecer condições para que o jogador possa jogar e construir a história de seu personagem, estabelecer seu comportamento e registrar isso tudo através de um texto, que pode ser um vídeo, fotos ou texto escrito.

Estas são características encontradas no jogo The Sims2, fazendo dele uma excelente opção para a discussão aqui proposta. Além disso, trata-se de um jogo que pode ser jogado individualmente, com instalação no telefone celular ou computador do jogador. O jogador também pode compartilhar com outros jogadores os ambientes e personagens que construiu através do site da EA Games<sup>7</sup> que também é apresentado na língua portuguesa do Brasil.

É através da metodologia proposta pela AD que abordaremos os sentidos presentes nos relacionamentos entre sujeitos jogadores com os sujeitos fabricantes do jogo, entre jogadores e o jogo (a mecânica do jogo, nas simulações, nos personagens e nos ambientes) e entre o sujeito jogador individualmente ou entre vários jogadores ante seus próprios objetivos e desafios em relação ao jogo.

Estas comparações terão como parâmetros a tipologia dos discursos desenvolvida por Orlandi (2009) envolvendo características de funcionamento do discurso entre as quais as tensões dos processos parafrásticos ou polissêmicos. Ao averiguar quais as características

---

<sup>7</sup> EA Games - <http://br.thesims3.com/> Endereço oficial da EA Games visitado em 20 de agosto de 2011, local que apresenta um link para uma página onde o jogador poderá, após cadastro, salvar e compartilhar os ambientes e personagens que criou enquanto joga.

discursivas predominantes no funcionamento dos discursos do jogo The Sims2 jogado através de um computador ou telefone celular poderemos iniciar uma reflexão perguntando se o referido jogo poderá apresentar efeitos de aprendizagem diferentes dos efeitos apresentados pelo discurso pedagógico vigente nas escolas, ou não.

As justificativas e as propostas que pretendemos discutir nesta dissertação são apresentadas nesta Introdução, e no primeiro capítulo.

No segundo capítulo, “Da Educação à Análise do Discurso”, procuramos descrever as relações que predominam nos ambientes educacionais, na escola, e estabelecer os recortes teóricos, conceituais e históricos de ideologia, de escola, de educação e da Análise do Discurso. Apresenta-se o recorte da fundamentação teórica dos tipos de discurso, do discurso pedagógico, do discurso eletrônico e da interação entre estes discursos nos jogos eletrônicos de simulação de vida, personagens e ambientes. O capítulo é finalizado com uma discussão sobre o autoritarismo presente no discurso pedagógico e o limite do discurso presente nas tecnologias e nos jogos de simulação de ambientes, personagens e vidas.

Um recorte dos jogos e dos jogos de simulação de vida e de ambientes, em especial do jogo The Sims2, foi descrita durante a primeira parte do capítulo três através de um histórico desde os jogos olímpicos da Grécia Antiga até os jogos com sensores eletrônicos de movimento, através do contexto mundial, brasileiro e catarinense dos jogos para telefone celular e através de um estudo sobre os jogos nos processos de ensino e aprendizagem. Neste capítulo também é abordada uma relação entre os jogos e sua possibilidade de uso como instrumentos de auxílio aos processos de ensino e aprendizagem na escola e descrição dos motivos que fizeram do jogo The Sims2 da EA Games o jogo escolhido para análise.

No capítulo quatro é apresentada, inicialmente, a metodologia da Análise do Discurso e o recorte do objeto de análise. É neste capítulo que se descreve a Análise dos discursos do jogo The Sims2 através da análise dos elementos discursivos apresentados em telas e fotos do jogo, fundamentando as características discursivas encontradas na tipologia dos discursos de Orlandi (2009). Compara-se o discurso analisado com as características do discurso pedagógico. O capítulo é finalizado com uma comparação entre as diferenças apresentadas pelo jogo quando é construído para ser jogado por um telefone celular ou quando pode ser jogado num computador.

No capítulo cinco, o das considerações finais, discutimos as relações e os efeitos que os sujeitos que gostariam de utilizar os jogos nos processos de ensino e aprendizagem nas escolas sofrem por causa da interferência política, ideológica e das contradições das leis que

---

proíbem o telefone celular na escola e as exigências previstas para a educação e escolas na Constituição de 1988. Nesta parte da dissertação continuamos também a discussão sobre o papel das escolas diante da disseminação das tecnologias, também conhecida como a evolução do império cibernético e apresentamos sugestões e propostas empíricas para a utilização dos jogos de simulação de vidas, personagens e ambientes nos processos de ensino e aprendizagem nas escolas públicas de Santa Catarina.

## 2 DA EDUCAÇÃO À ANÁLISE DO DISCURSO

A proposta desta dissertação é analisar os sentidos envolvidos em processos de ensino e aprendizagem, de um lado no discurso pedagógico, vigente nas escolas, e de outro os sentidos que professores e alunos podem criar no jogo The Sims2 quando jogam no computador ou telefone celular, altamente familiares entre os alunos. A metodologia recortada para esta análise é a Análise do Discurso da linha Francesa, que entre seus princípios de análise busca também o movimento do objeto a ser analisado através da história. Considerado também como uma das condições de produção de sentido, a análise da história do discurso pedagógico depende de uma análise da história da educação e da escola, pois o discurso pedagógico tem na escola seu local de predominância e legitimação. De acordo com Orlandi (1) (2007, p.30) “as condições de produção incluem o contexto sócio-histórico, ideológico”.

Desta forma, além de oferecer um breve histórico da educação, da escola, da aprendizagem e da Análise do Discurso, pretendemos também refletir sobre os efeitos produzidos pela ideologia, que por ser um elemento de dominação, age silenciosamente na educação, na escola e remete a consequências nos processos de ensino e aprendizagem. Ao fazer a análise discursiva do discurso pedagógico e dos sentidos criados nos jogos de simulação de vida e ambientes, um presumível discurso eletrônico, será possível interpretar as influências ideológicas desse segundo no ensino e aprendizagem e a relação da ideologia com a educação, a escola e os jogos eletrônicos.

A organização do capítulo apresenta a relação entre Educação, Escola e a Ideologia, uma contextualização da Análise do Discurso, o discurso pedagógico, o discurso eletrônico e uma discussão sobre a relação entre os limites das tecnologias e a ruptura do autoritarismo do discurso pedagógico.

## 2.1 EDUCAÇÃO, ESCOLA E A IDEOLOGIA

A “experiência da linguagem, a prática do dizer”(ORLANDI, 2009, p. 9) é o processo pelo qual as pessoas, determinadas por sua história, por suas vinculações sociais, por seus condicionamentos político e religioso, conseguem estabelecer relações, que criam a “tensão entre o já-dito e o a-se-dizer.”(ORLANDI, 2009, p. 9) A língua é utilizada para dar materialidade a esta tensão e fazer com que o sentido possa circular nestes processos e tornar significativas as relações entre as pessoas. É nestes processos e relacionamentos que encontramos o que Pêcheux (2009, p. 80) descreveu como sendo o discurso. Pêcheux (2009, p. 82) acrescentou que “todo processo discursivo se inscreve numa relação ideológica de classes”.

Ao propor discutir a relação entre o discurso pedagógico legitimado nas escolas e o discurso que pode ser produzido a partir dos jogos de simulação de vida e de ambientes, jogado por crianças fora da escola através de seus computadores e telefones celulares, percebemos a importância de contextualizar a realidade existente nas escolas catarinenses.

No contexto social, político, religioso, econômico e educacional vigente no Brasil e em Santa Catarina, em 2011, predomina a ideologia capitalista. O contexto educacional se relaciona permanentemente com o contexto social, com o político e com o econômico e é possível afirmar que estes estão interdependentes, ou seja, se relacionam entre si. O funcionamento desta relação é apagado ideologicamente através de vários mecanismos que tem uma inversão de valores. No caso da escola esta inversão de valores faz com que os alunos e pais dos alunos acreditem que são responsáveis pela qualidade da escola, e se sentem felizes porque o governo oferece uniformes, transporte escolar e se os alunos são aprovados.

O que muitos pais e alunos não conseguem perceber é quem é beneficiado realmente, e quais poderiam ser os benefícios que deixaram de existir. A seguir alguns exemplos que fazem parte da relação entre escola e sociedade e apresentam inversões ideológicas evidentes, que este pesquisador vivenciou enquanto atuou como professor de escola pública estadual de Santa Catarina. Os governos federal, estadual e municipal garantem o funcionamento das escolas públicas por meio de recursos e verbas, cuja origem, os impostos pagos pelo cidadão, não são divulgadas. A proposta divulgada pelas escolas aos pais é da formação das crianças para a vida, enquanto que a mesma as prepara na verdade para atender as demandas do mercado de trabalho, a serviço da classe detentora dos meios de produção,

---

dos empresários. É amplamente divulgada a necessidade de que cada pai envie seus filhos para a escola, só que a escola, para existir, precisa que os filhos queiram frequentá-la. É disponibilizado transporte escolar para os alunos a fim de oferecer mais segurança, mas na verdade com isso os prefeitos e governadores não ficam obrigados a manter as ruas, as vias públicas em condições para que pedestres caminhem com segurança, podem manter menos agentes de segurança nas ruas e ainda privam as crianças e adolescentes de conhecerem a realidade das pessoas que vivem em sua comunidade, criando um ato mecânico de ir e vir para e da escola em horários fixos, como se fosse de uma fábrica. O transporte escolar também impede que as crianças frequentem a escola em horários alternados, com isso o governo fica desobrigado a manter bibliotecas e profissionais para reforço pedagógico nas escolas públicas. É distribuído um uniforme com o argumento de ajudar os pais e as crianças a apagar o efeito da desigualdade social, enquanto isso, a indústria textil do Vale do Itajaí está em séria crise, praticamente falida. Com a distribuição do uniforme escolar os governantes não precisam se preocupar com as reais condições sociais destas crianças e de seus pais; os uniformes escolares são um concentrador de renda, enquanto poderiam ser uma fonte de renda das pessoas que vivem na localidade da escola se fossem expressão de criatividade das crianças na escolha da roupa a ser usada no dia a dia e confeccionada ali mesmo, como forma de criar novas oportunidades de trabalho. A fim de manter a disciplina são proibidos o uso de telefones celulares e de jogos eletrônicos, com isso o governo ou quem mantém as escolas fica desobrigado em aparelhar a escola com tecnologias de qualidade e ainda garante um determinado controle sobre os alunos impedindo o acesso ao conhecimento que não está nas escolas. É preciso manter as crianças conformadas com a realidade social em que vivem com a repetição de expressões ou estereótipos do tipo “Deus quis assim”, “Fazer o quê?”, “Isso não pode fazer se não Deus castiga!”. A repetição do óbvio em todos os níveis é valorizada em detrimento ao aprendizado com interpretação, pensamento crítico e histórico.

A força oculta que trabalha, movimenta e fortalece ou enfraquece esta relação entre estes contextos aparentemente bem distintos, e que produz os efeitos acima descritos como sendo únicos, verdadeiros e óbvios, fazem com que pareçam um contexto único e coeso. É a força ideológica, ou a ideologia, cujo movimento e materialidade se manifesta através da discursividade.

Mas como afinal surgiu esta força ideológica? E como ela trabalha? Procurou-se fazer o recorte de conceitos e do funcionamento da ideologia a partir da visão de Chauí (1998).

---

### 2.1.1 A ideologia como um movimento histórico das ideias

Na Grécia Antiga existiam estudos para buscar uma explicação para o movimento. Segundo Chauí (1998), entre os filósofos, Aristóteles elaborou, a partir da filosofia medieval, a teoria das quatro causas através da qual tenta explicar as mudanças dos corpos como a qualitativa, a quantitativa, a locomoção e o nascimento e perecimento dos seres e das coisas. Durante a sua exposição, Chauí(1998) escreveu sobre a relação existente entre a teoria das quatro causas e a divisão social existente na Grécia antiga e na idade medieval. Para Chauí(1998, p.9)

Nada parece indicar a menor relação entre a explicação causal do universo e a realidade social grega. Sabemos, porém, que a sociedade grega é escravagista e que a sociedade medieval se baseia na servidão, isto é, são sociedades que distinguem radicalmente os homens em superiores – os homens livres, que são cidadãos, na Grécia, e senhores feudais, na Europa Medieval – e inferiores – os escravos, Grécia, e os servos de gleba, na Idade Média.

Na citação acima fica caracterizado o efeito da ideologia já no tempo da Grécia Antiga e na era Medieval produzindo a ilusão de que cada pessoa deveria fazer suas obrigações de acordo com a classe a que pertencia. Esta lógica continua em vigor nos dias atuais, pois um cidadão comum pode até opinar, esbravejar contra uma decisão política, mas jamais terá o poder real de decidir. O apagamento ideológico, este poder de decisão lhe é concedido através do instrumento do voto, de acordo com as condições definidas pela classe dos políticos e a quem estes servem. Esta realidade confirma que “A ideologia é uma ilusão, necessária à dominação de classe.”(Chauí, 1998, p.104).

O conceito de ideologia trabalhado pela Análise do Discurso de linha Francesa vai buscar sua origem no materialismo histórico de Marx<sup>8</sup>, preterindo a ideologia positivista de Augusto Comte<sup>9</sup> e a objetividade científica de Durkheim<sup>10</sup>. Para Marx, ao criticar alguns ideólogos alemães pós Hegel<sup>11</sup> como “Fuerbach, F. Strauss, Max Stirner, Bruno Bauer”(Chauí, 1998, p. 33), e ao criticar em parte a filosofia do próprio Hegel, a contradição

<sup>8</sup> Karl Heinrich Marx, 1818 a 1883, intelectual, historiador, filósofo, economista, teórico político e revolucionário alemão, entre suas principais obras está “Das Capital” escrito em três volumes entre 1867 e 1894.

<sup>9</sup> Isidore Auguste Marie François Xavier Comte, 1798 a 1857, filósofo francês, fundador da Sociologia e do Positivismo, tendo como a primeira obra “The course in Positive Philosophy” publicada entre 1830 e 1842.

<sup>10</sup> David Émile Durkheim, 1858 a 1917, é considerado o pai da sociologia, e é autor de “Rules of the Sociological Method” publicado em 1895.

<sup>11</sup> Georg Wilhelm Friedrich Hegel, 1770 a 1831, filósofo germânico, historiador e idealista, criou o “German Idealism” e foi precursor da filosofia continental e do marxismo.

se estabelece entre homens reais em condições históricas e sociais reais e se chama de luta de classes.”(Chauí, 1998, p.47) Surge então que a função da ideologia é justamente apagar a história, mas não a história cronológica, mas sim aquela que interpreta as relações de como os homens reais produzem suas condições reais de existência; de como se reproduzem a si mesmos; de como reproduzem e produzem suas relações com a natureza; de como reproduzem e produzem as suas relações sociais. Segundo Chauí(1998, p.31) ideologia “é um fato social justamente porque é produzida pelas relações sociais, possui razões muito determinadas para surgir e se conservar.”

Seguindo pelo caminho das relações sociais, Pêcheux(2009, p.82) escreveu que “todo o processo discursivo se inscreve numa relação ideológica de classes.” Portanto é amparada em Pêcheux(2009) que Orlandi(1)(2007, p.46) escreveu que a ideologia é o mecanismo “de apagamento da interpretação...- como se a linguagem e a história não tivessem sua espessura, sua opacidade – para serem interpretadas por determinações históricas que se apresentam como imutáveis, naturalizadas.” Estes apagamentos das condições de produção que fazem com que num determinado momento, de uma determinada posição, um sujeito e não outro, apresente uma determinada opinião, escreva um certo texto ou ainda, construa um determinado personagem e não outro enquanto joga o jogo The Sims2, são possíveis pelas determinações discursivas, possíveis de identificar por meio das tipologias do discurso<sup>12</sup> e inscritas nas relações sociais em jogo. Para Orlandi(1)(2007, p.30)

O que são pois as condições de produção? Elas compreendem fundamentalmente os sujeitos e a situação. Também a memória faz parte da produção do discurso. A maneira como a memória “aciona”, faz valer, as condições de produção é fundamental, como veremos a seguir.

Podemos considerar as condições de produção em sentido estrito e temos as circunstâncias da enunciação: é o contexto imediato. E se as considerarmos em sentido amplo, as condições de produção incluem o contexto sócio-histórico, ideológico.

Como forma de manter o poder de uma classe social dominante, políticos e empresários, por exemplo, que em grande parte não estão no ambiente escola, promovem a manutenção do sistema escolar e do discurso pedagógico autoritário. A mesma comparação pode ser transferida aos jogos eletrônicos. A ideologia se inscreve enquanto está presente nos discursos, tanto no pedagógico como no discurso eletrônico no qual o sujeito joga um jogo como o The Sims2, como forma de impor o poder dos sujeitos detentores da propriedade das condições de realização do trabalho sobre a classe de assalariados. A escola é o instrumento

---

<sup>12</sup> A tipologia do Discurso, de acordo com Orlandi(2009) interpreta os discursos de acordo com a predominância de características que o identificam como Autoritário, polêmico ou lúdico.

utilizado pelas classes dominantes para, através da ilusão de alfabetização, de conquista da liberdade pelo conhecimento, novas oportunidades na vida, inclusão social, por exemplo, criar uma mão de obra preparada para dar continuidade às exigências de manutenção da dominação da classe burguesa. Essa ilusão é sutilmente apagada, não aparece para o público estudantil, mas que sem saber o que é, percebe e reage, procurando não estudar ou rejeitar a escola. Chauí (1997, p.104) escreveu que

a ideologia é uma ilusão, necessária à dominação de classe. Por ilusão não devemos entender “ficção”, “fantasia”, “invenção gratuita e arbitrária”, “erro”, “falsidade”, pois com isto suporíamos que há ideologias falsas ou erradas e outras que seriam verdadeiras e corretas. Por ilusão devemos entender: abstração e inversão. Abstração é o conhecimento de uma realidade tal como se oferece à nossa experiência imediata, como algo dado, feito e acabado que apenas classificamos, ordenamos e sistematizamos, sem nunca indagar como tal realidade foi concretamente produzida. ...Inversão é tomar o resultado de um processo como se fosse seu começo, tomar os efeitos pelas causas, as consequências pelas premissas, o determinado pelo determinante.

Sabe-se também que uma das formas de imposição de uma classe sobre outras é através do poder político, através do Estado, instrumentado pela lei. Segundo Chauí (1997, p.90) “O grande instrumento do Estado é o Direito”.

A ideologia também é o mecanismo que faz com que as pessoas aceitem a separação do trabalho. Ao dividir o trabalho em trabalho manual e trabalho intelectual, é criada a sensação de escalada social. O cidadão comum consegue sair de um emprego onde fazia um trabalho simples, sem valor de mercado, passando a trabalhar como assessor de um político, por exemplo. Neste novo trabalho o seu salário aumentou significativamente. O efeito é que a classe dominante faz com que os intelectuais pensem que possuem autonomia na criação das ideias. E esse trabalho mais simples muitas vezes não é o trabalho de uma profissão sem qualificação. Pode ser o trabalho de um professor que atua em escola pública. Ao apoiar um partido político, ou fazer parte do partido que ganhou as eleições, e é então nomeado para um cargo comissionado, um sujeito passa a ter a sensação de que agora pode colocar em prática ideias que antes julgava importantes para melhorar a educação. Só que ao mesmo tempo estas mesmas ideias só serão aceitas pela classe dominante se, segundo Chauí (1997, p.102), “a dominação de homens sobre homens não seja percebida porque aparece como dominação das ideias sobre todos os homens.”

Quando ideias da classe dominante são substituídas por ideias que estão se universalizando e estas ideias e os fatos sociais que estão na sua base acontecem numa classe ou em classes sociais que não estão no controle da sociedade, então surge a possibilidade de uma nova classe escalar para ocupar o poder. A ideologia também atua nestas situações.

---

### 2.1.1.1 A escalada ao poder de uma nova classe social

Entre os processos que podem levar a nova classe social ao poder ou mais precisamente, ao surgimento de uma nova ideologia, está a universalização de ideias e costumes, ou culturas, e sua transformação em senso comum.

A crescente universalização do acesso ao conhecimento e das letras, pode esconder uma inversão de valores que favorecem ao surgimento de uma nova classe social ou até de uma nova ideologia. Estão incluídas neste processo de universalização do conhecimento a digitalização ou a inclusão digital que veem amparadas em projetos de inclusão social, distribuição de renda e combate à pobreza, por exemplo.

Será que estas melhorias sociais são um efeito provocado pela classe dominante para que o dinheiro “distribuído” através dos programas sociais de combate à pobreza volte para o bolso da classe dominante através da venda de serviços de comunicação e venda de aparelhos eletrônicos como computadores, telefones celulares, Tvs, consoles para jogos, entre outros?

A classe cibernética, de acordo com Lafontaine (2007), a geração Y estudada por Oliveira (2009), os nerds, a geração de gamers (MATTAR 2009, p.109) que nasceu tendo à sua disposição videogames, computadores, telefone celular, consoles de jogos eletrônicos, a geração digital, não importa tanto o nome que tenham, são pessoas que estão mudando costumes e o modo de pensar. Aprendem de forma diferente do que aprendiam seus pais e avós, mas o sistema econômico e o educacional continuam seguindo os mesmos princípios. Então essa mudança de comportamento não surgiu nas escolas.

A transformação nos processos do aprendizado, na seleção do conhecimento, nas tecnologias de armazenamento da informação, nas relações trabalhistas e na forma de como as pessoas estão se comunicando, provocada com o surgimento dos computadores, dos telefones celulares e todas as mudanças culturais que o uso destes equipamentos estão forçando nas pessoas, podem ser efeitos ou aparências sociais indicadoras de que uma mudança no perfil das classes sociais está em andamento.

É a universalização do telefone celular, do jogo eletrônico, da ideia de comunicação e registro imediato de eventos, fatos, acontecimentos através de fotos, gravação de voz, vídeos, por exemplo. Além da universalização da digitalização está a universalização da ideia de que os políticos são pessoas não confiáveis, ou em grande parte são corruptos, é a

---

ratificação da contradição de que as empresas de iniciativa privada são menos confiáveis do que as estatais e o próprio Estado, que de certa forma vinha se universalizando com as sucessivas crises financeiras e que culminou com a crise financeira de 2008<sup>13</sup> e a sua retomada com o embate entre as forças políticas dos EUA ante a necessidade manifestada pelo Presidente dos EUA, Barac Obama, para o aumento do teto<sup>14</sup> da dívida pública americana como a única forma de evitar a queda da confiabilidade nos títulos do tesouro americanos.

Neste embate se tornaram públicos apagamentos ideológicos como a proposta democrata em taxar as grandes fortunas e as megaempresas americanas, ou seja, taxar o capital; e a proposta do partido republicano de diminuir o déficit através do corte nos gastos com benefícios sociais e assistência para com os desempregados e pobres. Talvez seja a primeira vez que um país de primeiro mundo admita publicamente de que parte de sua população é pobre, assim como grande parte da população dos países em desenvolvimento e do terceiro mundo. Volta então a ficar exposta a luta de classes. De acordo com Heidrich (2006, p.8)

a questão social, hoje, diante das transformações pelas quais o capitalismo e a sociedade vêm passando, se apresenta multifacetada, reconfigurada, mas trazendo, em seu bojo, a mesma problemática da exploração de uma classe social sobre a outra.

A luta de classes foi evidenciada através do atentado de Oslo, na Noruega em 22 de Julho de 2011, onde o terrorista Anders Behring Breivik<sup>15</sup> justificou sua atitude através de um manifesto em que se apresenta como um dos muitos destruidores do marxismo e um salvador da cristandade e do povo europeu.

Embora a sociedade científica trabalhe historicamente como a força pensante dos burgueses para a manutenção do poder político, do contrário não recebe verbas para suas

---

<sup>13</sup> A Crise Financeira de 2008. Crise bancária causada pela concessão de empréstimos hipotecários de forma irresponsável, para credores que não tinham capacidade de pagar, inovações financeiras como a securitização de títulos podres e falta de controle sobre o mercado financeiro por parte do Governo Americano. Informações obtidas através do Artigo “Crise e Recuperação da Confiança” publicado por Luiz Carlos Bresser Pereira no site <<http://www.scielo.br/pdf/rep/v29n1/08.pdf>> visitado em 07 de Agosto de 2011 e Revista de Economia Política, vol. 29, nº 1 (113), pp 133-149, Janeiro-Março /2009.

<sup>14</sup> Aumento do teto da dívida pública americana. Processo de negociação entre as forças políticas dos Estados Unidos da América(EUA) para não colocar em risco a credibilidade do governo americano. Informações obtidas através do caderno de Economia do G1 <<http://g1.globo.com/economia/noticia/2011/07/entenda-crise-da-divida-dos-eua-e-como-isso-afeta-o-brasil.html>> visitado em 07 de Agosto de 2011.

<sup>15</sup> Anders Behring Breivik causou a explosão de um carro bomba na região central da cidade de Oslo e em seguida atacou um acampamento de jovens na ilha de Utoya, causando a morte de 77 pessoas, alegando motivos sociais e políticos. Informações fundadas em reportagem publicada no site da Revista Veja <<http://veja.abril.com.br/noticia/internacional/assassino-de-oslo-deixou-manifesto-de-1500-paginas-em-que-se-ve-como-martir>> visitada em 07 de Agosto de 2011

pesquisas, percebe-se o efeito de uma inversão, pois a sociedade acadêmica parece chamar para si a responsabilidade pela universalização do conhecimento.

Os exemplos acima descritos como prováveis sinais para o surgimento de uma nova força ideológica, também podem apenas significar as armadilhas ideológicas que a classe dominante utiliza para manter a paz no mundo dos assalariados. Mesmo assim são fatos sociais cada vez mais fortes as lutas históricas pelos direitos humanos, a luta pela diminuição da opressão sobre as pessoas, a luta pelo equilíbrio ecológico, a luta pelo reconhecimento de direitos dos homossexuais, das crianças e das mulheres e a luta pela democracia em inúmeros países em que ditadores estão no poder a décadas. Chauí (1997, p.105) exemplificou uma inversão que precisa ser entendida, pois ajuda a entender o funcionamento de uma ideologia a partir dos sujeitos oprimidos, quando escreveu que

uma ideologia sempre possui uma base real, só que essa base real está de ponta-cabeça, é a aparência social. Assim, por exemplo, a sociedade burguesa aparece em nossa experiência imediata como estando formada por três tipos diferentes de proprietários: o capitalista, proprietário do capital; o dono da terra, proprietário da renda da terra; e o trabalhador, proprietário do salário. Se todos são proprietários, embora de coisas diferentes, então todos os homens dessa sociedade são iguais e possuem iguais direitos. Enquanto não ultrapassarmos essa aparência e procurarmos o modo como realmente e concretamente são produzidos esses proprietários pelo sistema capitalista, não poderemos compreender que o salário não é a propriedade do trabalhador, mas é o trabalho não pago pelo capitalista, que a renda não vem da terra, mas de sua transformação em capital pelo trabalho não pago ao camponês ou dos mineiros, e que finalmente, só o capital é efetivamente propriedade. Enquanto não tivermos essa compreensão histórica do processo real, a ideia de igualdade não só parecerá verdadeira, mas ainda possuirá base real, ou seja, a maneira pela qual os homens aparecem no modo de produção capitalista. É nesse sentido que se deve entender a ideologia como ilusão, abstração e inversão;

Outro apagamento provocado pela ideologia burguesa é aquele em que perpetua através do ensino, educação, feita nas escolas, a supremacia de uma classe social. Não se fala em aprendizagem, mas em ensino, não se fala em perdedores, mas se ensina a história dos vencedores. E desta forma fica evidenciada a busca pela vitória por quem joga um jogo. Parece universal, ninguém joga para perder, mas sim para vencer. Mesmo assim existe uma inversão ideológica muito pronunciada pelo mundo afora, que “não importa vencer, o importante é competir”. Basta ligar a tv ou entrar na internet para constatar que as manchetes frustram quem não vence. Este estereótipo serve para aquelas pessoas que apenas querem se divertir jogando, não vencer, mas apenas criar objetivos pessoais. Afinal o que seria dos vencedores se não existissem inúmeros competidores? Essas aparentes obviedades são pensadas por Chauí (1997, p.122) como

Porque a ideologia não tem história, mas fabrica histórias imaginárias que nada mais são do que uma forma de legitimar a dominação da classe dominante, compreende-se por que a história ideológica (aquela que aprendemos na escola e nos livros) seja

sempre uma história narrada do ponto de vista do vencedor ou dos poderosos. Não possuímos a história dos escravos, nem a dos servos, nem a dos trabalhadores vencidos – não só suas ações não são registradas pelo historiador, mas os dominantes também não permitem que restem vestígios (documentos, monumentos) dessa história. Por isso os dominados aparecem nos textos dos historiadores sempre a partir do modo como eram vistos e compreendidos pelos próprios vencedores. .... Não é, assim, por exemplo, que os estudantes negros ficam sabendo que a Abolição foi um feito da Princesa Isabel? As lutas dos escravos estão sem registro e tudo que dela sabemos está registrado pelos senhores brancos. Não há direito à memória para o negro. Nem para o índio. Nem para os camponeses. Nem para os operários.

E também não é reservado um lugar para as produções dos estudantes na história das escolas, quando muito, colocam a foto e alguns breves dizeres sobre aqueles que se destacaram como grandes empresários, prefeitos, governadores, deputados senadores e presidentes da república.

Entre 2002 e 2005, foi desenvolvido na escola em que lecionava um projeto no qual os textos de alunos das aulas de língua portuguesa e literatura ficariam arquivados na biblioteca da escola. O projeto consistia basicamente de que as redações escritas pelos alunos durante um semestre, enquanto aprendiam como escrever e se exercitavam, formariam uma história. A partir de suas redações cada aluno poderia escrever seu ponto de vista sobre a escola, o lugar em que vivia, sobre as pessoas com quem vivia na sua casa, a origem de sua família e sobre as pessoas que mais gostava. Seria como construir uma espécie de memória das produções dos alunos e sobre os alunos que frequentaram a escola num determinado período. Estas redações, mais adiante, seriam uma referência a ser consultada, quem sabe pelos filhos dos atuais alunos escritores. Seria então a história de produção e a história dos alunos que frequentaram aquela escola, naquele ano. O referido projeto foi aprovado na reunião de pais e professores por ampla maioria, mas alguns meses após, houve, com a justificativa de organizar e limpar o espaço, uma queima (literalmente foi feita uma fogueira) de todos os livros velhos e dos manuscritos que estavam nesta biblioteca.

Esta é uma das formas de como a história dos alunos é totalmente apagada das escolas por não constituírem, de fato, documentos legitimados pelas instâncias de poder. As referências aos alunos apenas se restringe aos dados pessoais e as notas, isso por exigência de lei, pois do contrário, provavelmente também não estariam nos arquivos.

E este apagamento é feito por aqueles pensadores, diretores de escola e professores, que sem saber, ou de forma dissimulada, defendem os interesses da classe dominante. E é justamente nas escolas que pode estar o caminho para a formação de pessoas que possam perceber estes apagamentos, estas inversões e então surgirem movimentos como

---

uma força que atua na busca pela liberdade para aqueles sujeitos que, ao longo da história, continuam sendo destituídos da oportunidade de ocupar posições de decisão.

A leitura e a interpretação de textos difundida pela Análise do Discurso justamente procura oferecer oportunidades para compreender os apagamentos produzidos pela ideologia, as ilusões, as histórias imaginárias e a inversão da realidade. Estes apagamentos também estão nos jogos eletrônicos, que como já dito anteriormente, por serem jogos, possuem a marca sempre dos recordes, dos vencedores, e nunca dos processos desenvolvidos para chegar até lá, e como estes foram implantados nos jogos, por quem, onde, em que época e quais as inversões ali presentes.

A leitura e interpretação da história da educação, do aprendizado e da ideologia é uma forma de mostrar que mesmo sendo o jogo eletrônico um evento recente, este por ser uma evolução de jogos de tabuleiros, de esportes individuais e coletivos e jogos de simulação de guerra, apresenta, em muitos casos, ferramentas como contextualização, simulação, facilidade de comunicação e transferência de contexto para problemas a serem testados, solucionados e posteriormente os processos de solução ensinados.

Contudo é importante sempre considerar que uma nova ideologia é produzida quando outra classe tenta chegar ao poder. Para Chauí (1997, p.108/109) um dos primeiros passos é a universalização das ideias desta nova classe, tornando-a legítima representante de todos os não dominantes. Em seguida estas idéias se tornam como o senso comum e por fim ao se estabelecer como classe dominante é realizada uma seleção dentro dessa mesma classe, pois nem todos que lutaram pela causa podem usufruir desta vitória, ou transforma os interesses da nova classe dominante como interesses particulares dessa classe, e não interesses de toda a sociedade. Segundo Chauí (1997, p.109) “a tarefa da ideologia consiste justamente em separar os indivíduos dominantes e as idéias dominantes, fazendo com que apareçam como independentes uns dos outros.”

Após conhecer um pouco de como funciona a ideologia, nas suas várias instâncias de atuação, especialmente nas escolas, e os efeitos que pode produzir, ao retornar para o nosso objeto de análise, os jogos de simulação de vidas, personagens e ambientes, se estabelece uma dúvida: afinal, como o jogo eletrônico, a ideologia e a escola se relacionam ou poderiam se relacionar?

### 2.1.1.2 O jogo eletrônico e o Jogo da Ideologia na Escola

Como a educação e a escola sempre ocuparam a posição social de instruir e treinar pessoas, os jogos de simulação de vidas, personagens e ambientes também podem ajudar a escola e a educação no desafio de formar pessoas com pensamento crítico, interpretativo e transformador.

A solução de problemas, a educação e o treinamento são interdisciplinares, ou seja, comportam conhecimentos de diferentes áreas e os faz interagir entre si. A teoria dos jogos e estratégias competitivas cujo estudo o matemático Eduardo Mendes Machado apresenta em seu livro “Game Theory and Competitive Strategy I”, defende que as informações sobre os desafios a que uma pessoa é exposta são muito difíceis de padronizar, ou seja, dependem de questões psicológicas e contextuais, e por isso dificilmente podem ser testados fora dos laboratórios. Segundo Machado (2009, p. 252) “But since information is inevitably based on various psychological and contextual matters on which it is difficult to have information, game theory is practically never tested outside laboratory conditions.”<sup>16</sup> É o caso da educação em que o resultado a ser alcançado, embora pareça claro, só poderá ser medido após fazer com que uma determinada teoria possa ser colocada em prática nas escolas. Antes disso, uma determinada teoria de aprendizagem é estudada, contestada, aperfeiçoada, modificada, ideologizada e adaptada aos ideais e pretensões dos sujeitos que comandam o discurso pedagógico na escola em que é colocada em prática.

Ao testar uma teoria na prática com pessoas existe o risco de resultados indesejáveis. Teoricamente a ciência busca por métodos e propostas cientificamente testadas e então diminuir os riscos das interferências psicológicas e contextuais, como se estas também não interferissem nas propostas científicas, pois cientistas são sujeitos que estudam e pesquisam a partir de uma posição histórica e ideologicamente demarcada.

O papel de um jogo, por exemplo, como o Xadrez, era o de simular estratégias de guerra, de conquistas e servia até para o entretenimento e treinamento dos soldados. Outros jogos como corrida, de luta e competições que exigiam esforço e adestramento físico eram usados para aumentar a performance individual e adquirir habilidades necessárias para

---

<sup>16</sup> Tradução Livre do autor: Mas desde que a informação é, inevitavelmente, baseada em diversas questões psicológicas e contextuais em que é difícil ter a informação, a teoria dos jogos praticamente nunca é testado fora das condições de laboratório.

enfrentar o inimigo e a sobreviver nas mais diferentes condições que encontravam durante as empreitadas. Embora estivesse presente nos treinamentos de guerra da antiguidade, o Xadrez atualmente continua sendo jogado nos momentos de lazer das pessoas em grande parte do mundo. Atualmente apresenta versões eletrônicas que podem ser jogadas contra o computador, contra outro oponente humano presente na mesma sala, ou jogado contra pessoas em locais diferentes através da internet. A mesma situação acontece com os jogos de corrida, de luta, e outros que outrora exigiam esforço físico e movimento, agora possuem uma versão eletrônica que pode ser jogada no computador e no telefone celular.

Os jogos são adaptados ao longo do tempo às diversas formas de representação, de campo, de tabuleiro ou de mesa, de computador ou telefone celular, e às tecnologias predominantes na época em que pessoas se interessam por eles. Mas, por que pessoas se interessam por um jogo por tempo tão longo, como é o caso do jogo de xadrez? Entre diversas razões podem estar as estratégias utilizadas no jogo, a oportunidade de simular situações e retornar à anterior, sua representatividade na história e a necessidade de tomar decisões sem correr riscos, a não ser o de ganhar ou perder no jogo. É no mundo dos games ou jogos que o sujeito aparentemente consegue fugir de sua determinação histórica, política e ideológica. Só aparentemente enquanto simula, enquanto joga e assume as lições de um jogo. É no jogo que o sujeito consegue fugir da realidade e fazer papéis diferenciados. Mattar (2009, p.109) escreveu que “Segundo os autores<sup>17</sup>

os games nos ensinam várias lições: papéis individuais ( você é a estrela, você é o chefe, você é o cliente – e o cliente tem sempre razão, você é um expert e você é forte); como o mundo funciona(sempré há uma resposta, tudo é possível, o mundo é um lugar lógico e amigável, tentativa e erro é sempre o melhor plano, as coisas são inacreditavelmente simples); como as pessoas se relacionam(tudo é competição, relacionamentos são estruturados, estamos todos sozinhos, os jovens ditam as regras e as pessoas são simples); e o que você deve fazer(rebelar-se, ser um herói, conectar-se com pessoas que compartilham de suas experiências de game – não seu backround nacional ou cultural, construir seu próprio caminho no mundo, desligar-se da realidade e divertir-se).

O exercício de tomar decisões e fazer simulações pode ajudar as pessoas nos processos decisórios da vida real. Para Machado (2009, p.III) “The term game theory is somewhat of a misnomer since game theory goes well beyond recreational activities like parlor

---

<sup>17</sup> Autores - Em 2004, a Harvard School Business School Press publicou uma pesquisa conduzida por John C Beck, presidente do North Star Leadership Group e Senior Research Fellow no UCLA's Centre for Communication Policy, e Mitchell Wade, desenvolvedor de ferramentas e estratégias de informação para diversas empresas, como o Google.(Mattar, 2009, 109)

games. It models interactive decision making.<sup>18</sup>” Ao tomar decisões que podem interferir no modo de vida das pessoas de um país ou de continentes inteiros, os sujeitos a quem cabe tomar esta decisão, precisam fazer exaustivas interpretações das informações e do contexto que será influenciado. E estas interpretações precisam ser submetidas aos prováveis cenários em que a decisão final poderá ou não ser aplicada.

Portanto as pessoas precisam estar preparadas para tomar decisões, e os jogos exercitam constantemente a tomada de decisões, com a diferença de que, no caso de um jogo como o xadrez ou como o The Sims2, logo em seguida à decisão aparecem uma ou mais respostas, o jogo pode ser interrompido, uma nova jogada poderá ser iniciada, outros resultados serão vistos.

Se a decisão tomada na escolha de uma tendência pedagógica, de uma proposta econômica, na escolha de um emprego, para a construção de uma cidade ou de uma casa, não passar por uma simulação, seus efeitos e consequências só serão percebidos muito tarde, impedindo de voltar atrás, e muitas pessoas e recursos podem estar prejudicadas e não poderão ser recuperados, respectivamente.

Visto deste contexto, os jogos podem preparar pessoas a tomar decisões, e vão muito além do entretenimento, pois também oferecem oportunidade para exercitar a transferência de informações entre contextos diferenciados, podendo transformar intuição e previsões em informações testadas previamente e com resultados prováveis obtidos por meio de simulações para estes contextos. Machado (2009, p. V) escreveu no prefácio do seu livro de que a teoria dos jogos “It has provided economics with a clear and precise language for communicating and insights and intuitions and the ability to transfer those from one context to another.<sup>19</sup>”

Sabendo que os jogos faziam parte da educação e do treinamento das pessoas desde o antigo Egito, e ainda o fazem hoje, caberia à escola repensar sobre a utilização dos jogos nas atividades pedagógicas e nos processos de ensino e aprendizagem. Fica a dúvida sobre qual ser a razão que impede que as escolas públicas de Santa Catarina possam incluir os jogos em suas atividades de aprendizagem. Mendes (2006, p. 10) cita diversos autores que afirmam que o jogo educa. Entre estes autores temos as citações como: "educam para o consumo (CABRAL 2001); educam para a violência (children & The Media 2002; jogos do

---

<sup>18</sup> Tradução Livre do autor: O termo A teoria dos jogos é um tanto inapropriado desde que a teoria dos jogos vai muito além de atividades recreativas como jogos de salão, ela modela a tomada de decisões interativas.

<sup>19</sup> Tradução livre do autor: A teoria dos games proveu a economia de uma linguagem clara e precisa para comunicação de previsões e intuições e a habilidade para transferir estes de um contexto para outro.

Milênio 2001; Aguiar 2002); educam para os papéis de gênero (Children & The Media, 2002)". Se o poder dos jogos em educar é tão eficiente, por que então não estudar melhor os jogos para que os professores e alunos os possam incluir nos processos de ensino e aprendizagem.

### 2.1.2 Educação: Uma disputa entre teorias e ideologias?

A Análise do Discurso de linha Francesa discute , segundo Pêcheux ( 2009, p.77) “que a Linguística é solicitada constantemente para fora do seu domínio”. Interpretamos esta ideia de exterioridade da língua como uma necessidade de buscar na educação, nas teorias de aprendizagem e nas ideologias a relação que nos possibilita discutir um pouco do que acontece nas escolas. A língua é a materialidade que marca a relação entre educação, trabalho e a aprendizagem. Descrever sobre quais são as teorias de aprendizagem que podem ser encontradas nas escolas nos ajudará a perceber como as crianças poderão desenvolver habilidades e capacidades se os jogos de simulação de vidas, personagens e ambientes forem abordados nas escolas como instrumentos de auxílio à aprendizagem.

#### 2.1.2.1 Os conflitos ideológicos e as teorias de aprendizagem predominantes nas escolas

Os princípios de aprendizagem adotados em escolas públicas, podem estar vinculadas e influenciadas por propostas das forças políticas, econômicas e ideológicas vigentes.

Embora na prática possa se perceber a predominância de um discurso pedagógico autoritário e as propostas exibidas pelas secretarias da educação e das escolas apresente predominância para tendências voltadas para o construtivismo ou correntes a ela vinculadas, é possível perceber no dia a dia das escolas uma diversidade de propostas pedagógicas em uso. Entre as possíveis correntes de pensamento predominantes encontramos propostas fundamentadas em correntes como a behaviorista de Burrhus Frederic Skinner fundada no

---

condicionamento das pessoas; as chamadas de Sociohistoricista/socioconstrutivistas/sócio-interacionistas que se formaram a partir dos estudos do russo Lev Semenovitch Vygotsky que iniciou o conceito de Zona de desenvolvimento proximal; a Humanista do americano Carl Rogers com a ideia de “Aprendizagem significativa”; a Epistemologia Genética ou Teoria Psicogenética de Jean Piaget e até uma provável filiação da Socioconstrutivista como a Conectivista de George Siemens que estuda a aprendizagem no mundo das redes sociais ou na sociedade da era digital, que talvez possa explicar as “novas formas de aprender”.

A divergência entre as práticas pedagógicas nas escolas e as propostas apresentadas pelas escolas e secretarias de ensino pode expor um conflito entre os interesses pedagógicos, os interesses políticos, os interesses sociais, os interesses comerciais e religiosos que dominam a sociedade em volta da escola, por exemplo.

Trazendo para a realidade discursiva temos o cruzamento e atuação de diversas formações discursivas no ambiente escola e que são materializadas por meio do poder que cada instituição representa na sociedade em que a escola atua. Temos o discurso político, representado pelo poder público, governo federal, estadual e municipal, que no caso das escolas públicas, são os mantenedores das escolas; temos o discurso pedagógico, que atua nas relações de ensino e aprendizagem e temos diversos outros discursos que adentram a escola de várias formas, especialmente através dos alunos, como o social, o religioso, o econômico e o discurso das tecnologias.

Destes discursos, nesta dissertação, o foco será o discurso pedagógico, representado na escola na relação professor aluno, e a sua relação com o discurso eletrônico, que estará se manifestando quando os alunos estão interagindo entre si, ou individualmente, através de telefone celular ou utilizando um computador para jogar, por exemplo, e cuja materialidade está nos jogos de simulação de vida, personagens e ambientes.

Enquanto que nas escolas os conflitos de interesse entre sociedade, economia, política, alunos, professores, pais e sociedade geram discussões à procura de soluções para dificuldades de aprendizagem e fracassos escolares de alunos, estudiosos e pesquisadores fundamentados e filiados a uma única teoria da aprendizagem ou reunindo características pragmáticas de duas ou mais, como Marc Prensky<sup>20</sup>, James Paul Gee,<sup>21</sup> Celso Antunes e

---

<sup>20</sup> PRENSKY, Marc. **Don't Bother me Mom – Γ m Learning!**.< <http://www.marcprensky.com>>. Acessado em: 17/05/2011.

<sup>21</sup> GEE, James Paul. **What vídeo games have to teach us about learning and literacy**.< <http://www.jamespaulgee.com>>. Acessada em: 17 de Maio de 2011.

Paulo Freire colocaram a disposição dos educadores as suas pesquisas e experiências quanto aos processos cognitivos.

Prensky desenvolveu um estudo onde identifica como nativos digitais os que cresceram durante a era tecnológica, enquanto que imigrantes digitais são as pessoas que nasceram na era analógica e migram para o mundo digital só depois de adultos. Diante desta separação, constata-se que o modo de aprender pode apresentar características diferenciadas. Ainda mais que estamos, nas escolas, vivenciando uma situação de transição, de mudança, onde são discutidas a inclusão social, a inclusão digital e as transformações políticas em andamento. Os alunos já nasceram na era digital e em contrapartida a grande maioria dos professores nasceram ainda na era analógica, o que pode assinalar momentos e formas diferenciadas de lidar com as tecnologias disponíveis. Desta forma segundo Mattar (2009, p.11) “Prensky<sup>22</sup> discute as mudanças de estilos cognitivos observadas na geração de games:” Entre estas mudanças destaca:

- Raciocínio e processamento de informações mais rápidos;
- Processamento paralelo, e não linear;
- Acesso randômico, e não passo a passo;
- Visual antes do textual – o texto tem a função de segundo plano, como complemento ao visual;
- Conectividade, não solidão, e inclusive atração por atividades síncronas;
- Ativo x Passivo – a nova geração não se propõe a ler os manuais dos games, mas espera que o aprendizado de como jogar ocorra enquanto a pessoa já está jogando, durante o próprio jogo; espera-se que o software ensine como utilizá-lo;
- Jogo x Trabalho – para eles, não há diferenças tão marcantes entre essas duas atividades como para os imigrantes digitais;
- Impaciência com relação a esforços que não trazem recompensa compatível;
- Convivência intensa com a fantasia;
- Sensação positiva em relação à tecnologia; e
- ‘Atitude’ como uma postura em relação ao mundo e às coisas em geral, uma palavra que faz parte de seu vocabulário.

Em contrapartida James Paul Gee em seus estudos faz um comparativo entre o sistema de ensino e aprendizagem que utiliza como instrumento o livro e os processos de ensino e aprendizagem por meio de Games. Gee<sup>23</sup> chamou esta pesquisa de “10 Truths About Books and What They Have to Do With Video Games”<sup>24</sup> Entre as dez verdades de Gee escolhemos aquelas que evidenciam recursos de aprendizagem comuns tanto ao livro como nos games. As traduções estão nas notas de rodapé correspondentes ao número que está ao

<sup>22</sup> PRENSKY, Marc. **Digital Game-Based Learning** <http://www.twitchspeed.com/site/blank1.html> Acessado em 26 de Maio de 2011

<sup>23</sup> GEE, James Paul. **10 Truths About Books and What They Have to Do With Video Games**.<<http://www.jamespaulgee.com> >. Acessado em: 17 de Maio de 2011.

<sup>24</sup> “10 verdades sobre livros e que têm a ver com jogos de vídeo”.

final de cada verdade de Gee em Inglês. Segundo Gee, “3. For good learning, books require talk and social interaction with others around interpretation and implications.”<sup>25</sup> Outra verdade de Gee relevante para este trabalho é a de que “Books are often best used as tools for problem solving, not just in and for themselves.”<sup>26</sup> “Games are most often played socially and involve collaboration and competition.”<sup>27</sup> E, “Connecting books to the real world and to other media is good for learning, not doing so is bad for learning.”<sup>28</sup>

A escolha das “verdades” é para mostrar que existem semelhanças entre o livro e os Games nos processos de aprendizagem. Ambos precisam de interpretação, precisam que os leitores e ou jogadores discutam os conhecimentos, pois só assim conseguem chegar num ponto de aproximação, tanto para o livro como para games, a solução de problemas. Os games oferecem opção para colaboração e competição que também são possíveis através da discussão sobre conhecimentos que são desenvolvidos a partir da leitura de um livro. Tanto leitores de livros de papel como leitores de games (gamers ou jogadores) precisam discutir e compartilhar suas experiências de leitura. Uma iniciativa interessante são os encontros presenciais de gamers<sup>29</sup>, para discutir e trocar ideias como congressos, festivais ou shows promovendo ou vendendo novos produtos. Ambos, livro e games são ferramentas de aprendizagem onde predominam discursos diferenciados e ainda conseguem conviver, pois um leva ao outro. Como, por exemplo, no caso das adaptações da literatura para o cinema ou para televisão que levam muitos espectadores a ler o livro que as originou e, ao contrário, o

---

<sup>25</sup> “Para uma boa aprendizagem, livros exigem diálogo e interação social com outras pessoas em torno de interpretação e implicações”

<sup>26</sup> “Os livros são muitas vezes melhor utilizados como ferramentas para resolução de problemas, não apenas centrados em si mesmo.”

<sup>27</sup> “Games são na maioria das vezes jogados em grupo o que envolve colaboração e competição”

<sup>28</sup> “Conectando-se livros com o mundo real e com outros meios de comunicação é bom para aprender, o contrário não o é para a aprendizagem.”

<sup>29</sup> Links para encontros presenciais de Gamers:

1-FARAH, Fábio. O Ponto de encontro dos gamers. Publicado em:

<[http://www.terra.com.br/istoegente/326/diversao\\_arte/internet.htm](http://www.terra.com.br/istoegente/326/diversao_arte/internet.htm)>

2-BLIZZCON. Sexta edição da Blizzcon é anunciada. <<http://jogos.br.msn.com/noticias/artigo.aspx?cp-documentid=27584413>>

3-São Paulo Game Show 2010 - Expandindo a diversão <<http://planetagamer.com.br/page/4/>>

4-Festival Universitário de Games. <<http://www.pucsp.br/festivalgames/paginas/programacao.html>>

5-EBSJE-Encontro de Brasília dos Surdos de Jogos Eletrônicos.

<<http://www.youtube.com/watch?v=OxBDRMkX1Z4>>

6- 1º Encontro franco-brasileiro de jogos eletrônicos.

<<http://www.netbotanic.com.br/index.php/component/content/article/2-noticias/91-seprorj-noticias-409>>

7- Especialista em jogos eletrônicos apresenta inovações na aplicação de games na aprendizagem.

<<http://www.iea.org.br/noticias/especialista-em-jogos-eletronicos-apresenta-inovacoes-na-aplicacao-de-games-na-aprendizagem>>

livro faz com que o leitor vá ao cinema ou assista a uma minissérie, por exemplo. Há uma discussão muito forte sobre a sobrevivência dos livros como são apresentados hoje, no formato impresso, diante da crescente digitalização dos mesmos e sua apresentação para leitura em aparelhos como tablets, computadores de mão, e-readers, smartphones, ipads e telefones celulares.

Antunes (2000) se dedica a pesquisar processos de ensino e aprendizagem que possam tornar mais atraentes para os alunos a frequência escolar e acredita que a aplicação de conceitos de aprendizagem desenvolvidos através da teoria das “Inteligências múltiplas” de Howard Gardner<sup>30</sup> pode ajudar a reverter o desinteresse dos alunos para o estudo, pois estes podem ser orientados a estudar conforme a inteligência com a qual tem mais afinidade ou através da qual conseguem aprender com mais facilidade ou ainda aquela que está mais desenvolvida para o aluno. Segundo Antunes (2000, p.19) “Gardner leva-nos a perceber que dispomos de uma escola adaptada para trabalhar apenas duas inteligências – Linguística ou Verbal e Lógico-matemática – negligenciando o fantástico espectro de muitas outras. Guardando-se as devidas proporções, educamos seres humanos para agirem apenas como chipanzés.”

O método Paulo Freire desenvolvido pelo educador e filósofo brasileiro Paulo Freire propõe uma alfabetização a partir do conhecimento que o aluno aprendeu antes de ir para a escola. Em conjunto ao processo de alfabetização o método propõe a formação do cidadão, ajudando a criança ou adulto a se inserir na vida social, política e econômica, tornando-o consciente e ciente de seus direitos e responsabilidades. Desta forma provavelmente poderia ser evitado a formação do analfabeto funcional e do cidadão alienado. A escola, com o discurso pedagógico em vigência, parece que está aprisionando, enquadrando, separando e limitando a aprendizagem dos alunos matando a curiosidade destes em relação ao novo, ao proibir, por exemplo, o telefone celular e os jogos como instrumentos no auxílio aos processos de ensino e aprendizagem, uma vez que estes fazem parte dos seus universos de interesse e de convivência. Para Freire (1999, p.35) “Não haveria criatividade sem a curiosidade que nos move e que nos põe pacientemente impacientes diante do mundo que não fizemos, acrescentando a ele algo que fazemos”. Para acontecer uma aprendizagem é preciso incentivar a curiosidade.

---

<sup>30</sup> GARDNER, Howard. **Inteligências Múltiplas**. <<http://www.howardgardner.com/MI/mi.html>> Acessada em 17/05/2011.

A pesquisadora Linda Harasim em conjunto com outros pesquisadores do Massachusetts Institute of Technology, elaborou uma pesquisa sobre redes de aprendizagem na qual mostra como as redes de computadores, como a internet, ajuda na aprendizagem ativa e cooperativa entre pessoas de diferentes locais e mesmo países. Embora pareça promissor e atraente estes pesquisadores colocam também as dificuldades que são enfrentadas por pessoas que pretendem fazer da tecnologia o centro dos processos de ensino e aprendizagem. Entre estas dificuldades está o alto custo dos equipamentos mais potentes e que oferecem os melhores recursos tecnológicos. Para tanto questiona como o dinheiro disponível deve ser aplicado, na compra de equipamentos ou na formação das pessoas. A pergunta que Harasim, (2005, p.36) pede a quem gerencia os processos de ensino e aprendizagem via rede façam é: “O que é adequado aos objetivos de aprendizagem e à verba disponível?.” Esta decisão nunca será uma decisão puramente econômica ou por causa da necessidade dos estudantes, mas sempre terá um fundo ideológico, poderá até ser uma decisão conjunta, mas quem precisa garantir a formação de um determinado tipo de pessoas, provavelmente não abrirá mão desta sua determinação, pois do contrário colocará em risco a estabilidade econômica capitalista e os interesses em jogo de quem detem o poder de decisão.

Formar pessoas ou comprar equipamentos é um dilema que acarreta dificuldades e investimentos sem que a resposta possa parecer previsível quanto ao retorno esperado. Formar pessoas sempre precisa ser primordial, sempre deveria ter a preferência, pois os equipamentos tecnológicos de nada servem se as pessoas que os utilizam o fazem em função dos equipamentos e não em função de uma proposta maior voltada para as pessoas. Portanto o investimento na formação implica em novos conhecimentos enquanto que o investimento em equipamentos pode resultar em sucata. Por isso que a incerteza da educação por meio das tecnologias está justamente quando se investe primeiro em tecnologia, ou quando se investe muito em tecnologia e se esquece de formar pessoas. A tecnologia precisa ser uma consequência da aplicação do saber das pessoas.

Desta forma, ao escolher processos de ensino e aprendizagem por meio de tecnologias, antes será necessário que os conhecimentos a serem ensinados e aprendidos precisem desta tecnologia para tal. Os professores devem estar preparados para usar as tecnologias e as teorias de aprendizagem apropriadas e saber que as mesmas estão disponíveis e são dominadas por quem precisa aprender.

A escolha da teoria de aprendizagem adequada não deveria depender apenas do professor ou de quem toma a decisão quando está embuído de cargo com esse poder, como o

---

de secretário de educação, secretário de ensino ou de diretor pedagógico, no governo federal, estadual, municipal ou nas escolas. Existem muitas variáveis, influências que interferem neste processo, especialmente as forças ideológicas, representadas por posições e formações discursivas determinadas na sociedade. Diante das discussões sobre as teorias de aprendizagem e do poder ideológico que atua na educação, é importante refletir sobre quem quer a escola, pois quem decide é quem precisa da escola do jeito que ela é.

#### 2.1.2.2 Afinal: Quem quer a escola, a sociedade ou o Estado?

O objetivo desta discussão não é responder à questão do título, mas sim refletir sobre como a sociedade e o estado se relacionam através da escola. Se em muitos locais a escola é uma reivindicação de pais, crianças e adultos que sentem a necessidade de ter acesso ao conhecimento, em outros está tão abandonada pelo poder público que passa a ser rejeitada pelas crianças, justamente para quem a escola foi concebida. As duas situações podem ser vistas como uma inversão ideológica, já que, de acordo com a interpretação das leituras referenciadas, em momento algum da história, percebemos que a sociedade procura por uma escola ou por educação, salvo efeitos percebidos em tempos recentes, talvez a partir de 1950, falando de Brasil e Santa Catarina.

Mas, e se neste momento da história, 2011, estiver acontecendo uma inversão ideológica, com a universalização da ideia pela busca do conhecimento? A inversão estaria na busca do conhecimento por necessidade de se manter empregável ou dentro do mercado de trabalho, perpetuando o poder de quem detém os meios de produção. O fato social que nos remete à ideia de universalização do conhecimento estaria no crescente número de pessoas que procuram as escolas, no crescente número de pessoas que entram nas universidades e no crescente número de pesquisadores que elegem a Educação como o seu campo de pesquisa.

Compartilhando a preocupação de Patto (1996), sobre os motivos do fracasso escolar, propomos discutir a opção em disponibilizar nas escolas, como ferramentas auxiliares nos processos de ensino e aprendizagem, jogos de simulação de vida, personagens e ambientes como o jogo The Sims2, por causa de suas características interativas e cognitivas. Nossa preocupação surgiu com a grande quantidade de alunos que demonstra falta de

---

interesse por leitura e pelo estudo, verificada entre 2002 e 2008, em estudantes do ensino médio de escola pública de Guabiruba, Santa Catarina. Ao comparar o discurso pedagógico, legitimado na escola, e as características discursivas dos jogos eletrônicos, disponível para a grande maioria de estudantes que possuem acesso a um computador ou a um telefone celular, mas pouco utilizado nas escolas, esperamos contribuir para transformar o interesse destes estudantes pela leitura e pela aprendizagem.

Identificamos exemplos empíricos na sociedade atual como de crianças que jogam vídeo game enquanto os pais trabalham, de adolescentes e jovens utilizando o telefone celular para jogar enquanto frequentam os mais diversos locais como o pátio do campus da universidade ou no ônibus. Mas os jogos não são apenas entretenimento para os nascidos após a década de 1980. Nas cidades de Florianópolis, Palhoça e Biguaçu podemos encontrar diariamente pessoas da terceira idade, cidadãos nascidos antes de 1960, nas praças jogando o velho xadrez, jogos de cartas, o dominó e outros jogos de tabuleiros.

Todos estes jogos também apresentam a sua versão eletrônica, jogável através do computador, e ainda de forma individual, ou seja, um indivíduo contra a máquina, ou online, através da internet, com pessoas que estão distantes, o que não era possível antes da chegada da internet. A pessoa não precisaria mais sair de casa para jogar. As redes sociais como facebook<sup>31</sup> e twitter<sup>32</sup> colocam jogos online gratuitamente ou com pagamentos dissimulados na evolução do jogo, a disposição de seus membros.

Ao relacionar a Ideologia à Educação e à Aprendizagem, este estudo ajuda a compreender a inquietação de Pêcheux, e como sua militância política evoluiu para uma leitura e interpretação de acontecimentos, da materialidade histórica e da discursividade, que no mundo científico passou a ser chamada de Análise do Discurso.

Com esta análise queremos ajudar na interpretação histórica dos processos de ensino e aprendizagem presentes no Jogo The Sims2, que aqui é tomado como exemplar para a análise. Percebe-se que este jogo também apresenta uma determinação ideológica e histórica, um contexto social, político, econômico e religioso aos quais se submetem os sujeitos que o jogam, características estas que para a Análise do Discurso são as condições de produção de sentido.

---

<sup>31</sup> Facebook – Rede Social na qual pessoas cadastradas podem escolher outras pessoas cadastradas para se conectar, relacionar e compartilhar mensagens, notícias, opiniões, marcar encontros, criar eventos. Em agosto de 2011 o Facebook atingiu a adesão de mais de 750 milhões de membros. Acessível através do endereço <<http://www.facebook.com>>

<sup>32</sup> Twitter – Rede social que limita as mensagens de seus membros a um texto com um máximo de 140 caracteres. Acessível através do endereço <<http://www.twitter.com>>

---

O jogo pode ajudar a despertar nos alunos processos cognitivos como a simulação, a criação de histórias, a tomada de decisão, a projeção de realidades, a criação de personagens, a confrontação social, a produção de um perfil e de uma biografia, a construção de ambientes, a interação com outros jogadores, a criação de objetivos, por exemplo. Estes processos cognitivos podem mudar a proposta educacional legitimada na escola ao trazer para o aluno uma aprendizagem significativa. A realidade que este aluno vive na escola é muito diferente daquela que encontra no seu dia a dia. No jogo este aluno poderia, ao fazer simulações e exercitar a tomada de decisões, aproximar estas duas realidades.

A educação é marcada ideologicamente por um discurso que estabelece o relacionamento entre a sociedade, representada por pais, alunos e professores, e o poder politicamente constituído, representado pelo governo e a equipe gestora da escola. É o discurso pedagógico que tem como posição social a escola. Nela os sujeitos que interagem são predominantemente o professor e o aluno. E de acordo com Orlandi (2009, p.15) este discurso pedagógico é extremamente autoritário. Nesse discurso não há legitimidade para a relação aluno com outro aluno nem para a relação do aluno para com o professor e muito menos do professor e do aluno como o exterior da escola. Apenas é permitida a relação assimétrica do professor para o aluno.

As discussões abordadas na introdução desta dissertação indicam que uma das motivações para este estudo é justamente a falta de interesse dos alunos para com os processos de ensino e aprendizagem. Na busca por encontrar um caminho para situações chamadas por Patto (1996) como a Produção do “Fracasso Escolar” há um grupo de estudiosos que argumenta a favor de jogos de computador e telefone celular como uma solução para este problema. Entre eles destaco João Mattar, José Manuel Moran, Dulce Marcia Cruz, Marc Prenzky, James Paul Gee e Eduardo Mendes Machado que direta e indiretamente colaboraram na elaboração desta reflexão com ideias e propostas analisadas ao longo desta dissertação.

Só que como a educação é um mundo complexo, com atores diversificados, dizer que os jogos de simulação de vidas e ambientes como o jogo The Sims2 são único caminho para reverter o fracasso escolar, é o mesmo que atirar no escuro. É preciso interpretar como chegamos à educação tal qual a encontramos nos dias de hoje. Procurar uma materialidade histórica, não só uma história cronológica de acontecimentos, locais e de personagens, mas principalmente uma interpretação à luz das influências ideológicas, condições de produção de

---

sentido que servem como princípios para análise, de acordo com a Análise do Discurso de Linha Francesa.

Se a escola é constituída pelo estado, é mantida por ele, mas não permite a relação simétrica entre o professor e aluno e entre professores e alunos com a sociedade onde vivem estes professores e alunos; se a escola cria um clima de "faz de conta" ante o fracasso escolar, onde o importante é ser aprovado e não aprender de fato; se a escola conhece a realidade dos alunos quanto ao uso de tecnologias como o computador, bibliotecas, o telefone celular e os jogos de simulação de vidas, personagens e ambientes e conhece os princípios de aprendizagem que poderiam ser explorados por meio dos jogos e ainda assim os proíbe no ambiente escolar; e este mesmo estado se beneficia desta situação, poderemos então imaginar que quem quer a escola é o Estado. Do contrário não poderia exercer o controle sobre a população e perpetuar o sistema de dominação que o mantém e o seu poder sobre a população. Basta interpretar a reflexão descrita a seguir sobre o surgimento da escola.

### 2.1.2.3 Quem fez a escola surgir, a sociedade ou o estado?

De acordo com informações de Manacorda (2002), pensar a origem da educação nos leva ao antigo Egito. Foram também os fenícios e os povos da Mesopotâmia que nos levam a creditar aos egípcios o começo estruturado da educação, a partir da Biblioteca Histórica do grego Diodoro de Sicília que viveu no século I d.C. Ainda segundo Manacorda (2002, p. 09/12)

O próprio Platão, expressando uma opinião comum a outros escritores gregos, manifestava sua admiração pela antiga sabedoria egípcia, quando reconhecia do deus egípcio Thoth o inventor dos números, do cálculo, da geometria e da astronomia, sem falar do jogo de tabuleiro e dos dados e, enfim, das letras do alfabeto.

Através de Manacorda (2002) foi possível conhecer que a transmissão de conhecimento na sociedade egípcia tinha como preceito pedagógico a repetição mnemônica<sup>33</sup>. Foram dos egípcios as primeiras evidências de que a educação era ministrada de acordo com a

---

<sup>33</sup> Repetição Mnemônica: De acordo com o dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa 1.0.5ª, são técnicas para desenvolver a memória e memorizar coisas, que utiliza exercícios e ensina artifícios, como associação de ideias ou fatos difíceis de reter a outros mais simples ou mais familiares, combinações e arranjos de elementos, números etc

posição social das pessoas, ou seja, era considerado crime aprender habilidades diferentes das previstas. Determinados conhecimentos eram exclusividade de nobres, reis e dos filhos destes. “A divisão do trabalho, ... , tinha como pressuposto a transmissão organizada das habilidades práticas e das noções científicas relativas a cada atividade.”(MANACORDA, 2002, p.10)

As evidências ideológicas ficam mais fortes quando surge a figura do charlatão, ou seja, pessoas que se apropriam da arte da palavra, ou arte política, mas que não pertencem à classe dominante. Segundo Manacorda (2002, p.18) “É lama o charlatão (medutti) : expulsa-o, mata-o, apaga o seu nome”(Br.84). Temos aqui a condenação explícita da apropriação da arte da palavra, ou arte política, por parte das novas classes sociais:” Acrescenta mais adiante que “Isócrates, no Aereopagítico, escreve que cada classe social tinha suas competências.” (MANACORDA, 2002, p.69)

Um modelo de escola oriental que é destacado por Manacorda (2002) consiste no mestre sentado numa esteira e tendo os seus alunos em volta, sem ter referência a uma construção específica para este fim, mas descrições de locais em que se presenciavam estas aulas, como debaixo de uma árvore, como a figueira ou dentro de casas ou construções.

A educação no período clássico, Creta e Esparta(Grécia) têm fundamentos na ginástica e na música que é seguida pela “Escola do alfabeto” que segundo Manacorda (2002, p.48) “se abre tendencialmente a todos os cidadãos”. Esta escola tinha como fundamento inicial a aprendizagem do dizer e do fazer, e mais tarde, idealizado por Platão, o pensar. É interessante não esquecer que a aprendizagem visava primordialmente a formação do homem para o trabalho e para a guerra.

É na Grécia antiga, que surge a estatização das escolas e o salário dos mestres. Segundo Manacorda (2002, p.66...), “Platão, como vimos, distinguia a instrução privada e pública, isto é, a instrução a cargo da família e a cargo da pólis;”. E Manacorda dá destaque para as condições de desprezo a que eram submetidos muitos mestres, que mesmo tendo uma lei que lhe garantia o salário, “que os salários sejam pagos regularmente, lê-se em algumas delas” Manacorda (2002, p.67), acrescenta que era comum a mesma lei ter instruções como: “e censurava a cidade por pagá-los o menos possível e o mais tarde possível.” Manacorda (2002, p.68) No entanto existia o oposto, muitos mestres eram reconhecidos e disputados a ponto de poderem escolher para quem e onde ensinar. Segundo Manacorda (2002, p. 68), “de os mestres serem disputados com muito dinheiro pelas cidades e até se darem ao luxo de rejeitar.”

---

Verifica-se que a origem da importância dos conteúdos ensinados nas escolas surge com as escolas da Grécia e Roma antiga. Manacorda (2002) destaca o ensinamento da gramática que é definida pelas regras do falar e a leitura de autores, ou seja, metódica e histórica, respectivamente. “Metódica e histórica correspondem hoje aos termos “gramática”(do grego)” e “literatura (do latim)”.” Manacorda (2002, p.86) Contrariando à organização fracionada dos conhecimentos em disciplinas (português, matemática, história, geografia, física, por exemplo) ensinadas nas escolas atualmente, a escola de gramática “é uma escola de cultura geral , de toda a cultura necessária para a plena e correta compreensão dos textos, que devem ser lidos criticamente e que contêm as noções próprias das mais variadas disciplinas.” Manacorda (2002, p.87)

Após a decadência da cultura clássica surgem as escolas religiosas, escola cenobial, escolas canônicas na alta baixa idade média. A influência religiosa, especialmente com a “Reforma” de Martinho Lutero na Alemanha, com o Calvinismo de João Calvino em Genebra Suíça, a reação da igreja católica através da “Contra-Reforma” e a época da expansão do colonialismo europeu através da anexação do continente americano ensinadas até bem pouco tempo como sendo os “grandes descobrimentos”, são alguns dos marcos entre 1200 até 1600. São de Lutero e Calvino os fundamentos para as mudanças nas relações de trabalho, como o trabalho semanal obrigatório, ao eliminar o culto aos Santos eliminando os feriados e as festas a eles relacionados. Estas novas relações de trabalho servem de base mais adiante ao capitalismo e à revolução burguesa, e atualmente mecanizam a educação. Segundo Enguita( 1989, p.55/56)

Lutero interveio na reorganização da assistência pública em Leisnig, em 1523; Zwinglio o fez em Zurich, em 1526, e Calvino em Genebra, em 1541: em todos os casos incluía-se o trabalho obrigatório. ... O puritanismo converteu o ano num período de trabalho constante, com a única exceção do domingo sabático. ... Não bastava, ademais, limitar o descanso, mas era necessário também controlá-lo. O domingo sabático, dedicado à oração, à observância religiosa e ao recolhimento em família, ... .

A educação era voltada para a preparação para a guerra e para o trabalho, mas temos um momento importante para a educação: o alemão Johannes Gensfleisch zur Laden zum Gutenberg, ou simplesmente Gutenberg, inventou a impressão com tipos móveis, ou a tipografia, causando uma revolução na divulgação dos conhecimentos. Predominava o ensino comandado pelas religiões, especialmente a católica, e existia um sentimento de medo por causa da violência religiosa (Santa Inquisição).

Como forma de se opor à violência com que a Igreja e os Estados Monárquicos subjugavam o povo, foram tomando corpo as correntes de pensamento Iluministas. Pregavam

---

a liberdade para o ser humano e um mundo melhor. Fundada nas ideias de Jean Jaques Rousseau, Denis Diderot (Enciclopédia), Voltaire (François-Marie Arouet), Montesquieu (Charles Louis de Secondat), Bento Espinosa, Adam Smith (Economia Clássica), Immanuel Kant (filosofia crítica), Benjamim Constant (Liberalismo), Benjamim Franklin (eletricidade e meteorologia) entre outros, a educação passou a ser de responsabilidade do estado, e prega a igualdade para todos as pessoas. Segundo Manacorda (2002, p.245), “que as escolas fossem dirigidas com critérios uniformes pelo Estado para o bem civil de todos os cidadãos, e tiradas do domínio sectário das Igrejas.” A educação como responsabilidade do estado é um ideia que foi universalizada e continua em vigor até os dias atuais. Mesmo com todas as dificuldades enfrentadas por professores e alunos das escolas públicas brasileiras, não se cogita a privatização da educação, embora haja grandes esforços nesse sentido das políticas educacionais neoliberais. Segundo Manacorda (2002, p. 247), “Mas o valor do fato permanece: a educação agora é assunto estatal, coisa do estado.”

A proposta de estatização da educação e a sua determinação sobre o pensamento e a atitude das pessoas por ela formadas ante a sistema capitalista, cujo embrião, segundo Enguita(1989), é detectado na Reforma da Igreja comandada por Martinho Lutero, teve seus alicerces concretizados com a revolução burguesa e a revolução industrial. Com estas torna-se necessário o trabalho social da mulher. Na educação, através dos Kindergarten idealizados por Froebel, mas multiplicados por sua discípula Berta von Marenholtz Bülow, segundo Manacorda (2002, p. 300), as mulheres puderam “finalmente aparecer em primeira pessoa no cenário da iniciativa social, embora só no âmbito da educação da primeira infância.” Educação e escola surgem como uma imposição por causa da necessidade de mão de obra abundante, mas causam discussões quanto a sua necessidade ou não. Por trás desta discussão está a preocupação de patrões quanto a novas necessidades que despertarão nos trabalhadores por causa da instrução. O desejo de conquistar o seu espaço, coincide com o aumento da necessidade de mão de obra nas fábricas, ajudando à mulher a se livrar de sua condição milenar de submissão e opressão. Segundo Manacorda (2002, p.305) “O trabalho entra, de fato, no campo da educação por dois caminhos, ... o primeiro é o desenvolvimento objetivo das capacidades produtivas sociais (em suma, da revolução industrial), e o segundo é a moderna “descoberta da criança””. O surgimento das escolas em série, cria problemas que Manacorda (2002, p. 359) chama de

o problema dos indivíduos educandos e dos educadores, o que agora é bem compreensível. No momento em que não mais só uma restrita elite de privilegiados, mas potencialmente a totalidade dos adolescentes, entrando na escola, é separada de

---

seus adultos, e excluída de toda a participação no trabalho deles, que poderiam dar de acordo com a idade, o problema psicológico vivencial e o conflito entre gerações explode dramaticamente.

Outra abordagem para a relação entre trabalho e escola foi desenvolvida por Enguita (1989) e chama a atenção para outros tipos de trabalhos, trabalhos que não são assalariados, ou seja, o trabalho por conta própria, o trabalho doméstico, o trabalho de um agricultor independente. Segundo Enguita (1989, p. 220)

Deve-se perguntar, então, em que medida uma escola modelada a partir da consideração de uma única forma de trabalho, o trabalho assalariado, pôde e pode servir para socializar toda uma população chamada a desenvolver distintas formas de atividade de trabalho.

E justifica a sua preocupação quando escreveu que

O que crianças e jovens, futuros agricultores, aprendem na escola, entretanto, é a começar e terminar de trabalhar quando soa o sinal, a organizar seu calendário de trabalho de acordo com a disposição invariável dos dias úteis ou feriados, etc., além de, provavelmente, a não trabalhar quando não estão sob vigilância do professor. A escola por conseguinte – ao menos em sua forma atual – é disfuncional com relação ao trabalho agrícola independente. (Enguita, 1989, p.221)

Provavelmente os exemplos de Enguita (1989) retratam a falta de interesse dos alunos em estudar ou ler, pois existe uma distância entre a realidade e os sonhos das crianças e adolescentes e a realidade imposta nas escolas. A maioria das crianças, que estudam em escolas públicas, são filhos e filhas de pais e mães que trabalham como assalariadas e sentem no seu dia a dia as dificuldades que enfrentam. Percebem também que aquela outra família, cujo pai ou mãe que não é assalariada, possui condições de vida bem melhores. Portanto esta criança não quer ter as mesmas condições de vida para ela no futuro e para seus filhos. Seus sonhos são outros. Mas a escola não atende aos seus sonhos e por isso rejeita as condições que lhe são impostas na escola.

A escola nova ou nova educação visou diminuir as distâncias entre o que a escola espera das crianças e o que as crianças esperam da escola. Foi também uma crítica à escola tradicional onde os princípios de aprendizagem eram e continuam fundamentados basicamente na metodologia mnemônica. A proposta da escola nova era fazer com que a criança pudesse ter espaço para decidir, apenas ela, de como seria a sua educação, portanto da total falta de liberdade, foi-se ao outro extremo. Segundo Ponce(1996, p.167) “a corrente metodológica descansa fundamentalmente..., no máximo respeito à atividade livre e espontânea da criança”. Ponce, no entanto acrescenta que não era bem assim, pois “que o respeito à personalidade da criança não deve ser entendido no sentido individualista, porque a

nota dominante da nova didática consistia principalmente em substituir o trabalho escolar individual, pelo trabalho coletivo.” Ponce (1996, p.167).

Manacorda(2002, p.305) aponta novas necessidades didáticas e cognitivas após a “moderna descoberta da criança”. Entre elas está a valorização da espontaneidade da criança e a necessidade de acompanhar a evolução de sua formação psicológica. Com isso passa a ser necessária “a educação sensório-motora e intelectual através dos jogos, da livre atividade, do desenvolvimento afetivo, da socialização”. Manacorda(2002, p.305) No entanto, tanto a escola estatal, as escolas novas e as escolas das empresas “visam o mesmo objetivo formativo, o homem capaz de produzir ativamente.” Manacorda(2002, p.305)

Orlandi (2010, p.15) comentou sobre a situação da escola quando escreveu em nota de rodapé

O que tem sido muito discutido já que, muitas vezes, a Escola tem perdido sua especificidade como instituição do Estado articuladora do simbólico com o político. Nesses casos, ela pouco se distingue dos discursos de divulgação deixando de ser lugar de formação, produção de conhecimento e mesmo de administração da memória institucional.

Só que as crianças continuam a acreditar que a escola é um dos únicos caminhos para ser alguém na vida. Como estas condições não são ditas para a criança, são apagadas pelo trabalho da ideologia, que está atuante no discurso pedagógico que é legitimado na escola pelo poder político que por sua vez é legitimado pelos detentores dos meios de produção, mais adiante estas crianças perdem a empolgação pelos estudos.

O trabalho da ideologia está em fazer com que a criança e os pais recebam a escola como sendo um favor ou benefício dado pelo estado. O poder político, por sua vez, é legitimado através do voto, ou seja, o cidadão se sente corresponsável pelos atos praticados em seu nome por um político eleito, e, portanto, se sente responsável pela escola e pelo fracasso escolar de seu filho.

Afinal, então, quem quer a escola, a sociedade ou o Estado?

Para que a resposta a esta pergunta possa ser o sujeito “criança, adolescente, estudante” acreditamos ser necessário oferecer nas escolas propostas cognitivas diferenciadas. Algumas delas já foram disponibilizadas pela escola nova ou nova educação, mas foram abolidas porque estariam preparando as pessoas para uma vida doméstica, para atividades por conta própria ou para atividades de agricultura independentes, menos para o trabalho assalariado, que sempre foi o principal objetivo para a criação das escolas.

Muitas destas propostas cognitivas como a simulação, a tomada de decisão, a criatividade e o pensamento crítico provavelmente poderiam ser desenvolvidos através dos jogos de simulação de vidas, personagens e ambientes, como o jogo The Sims2.

Com a contextualização do surgimento da escola através do breve recorte histórico acima interpretado além de refletir sobre quem provavelmente fez surgir a escola, abre também caminhos para justificar a análise dos sentidos do jogo a partir da teoria Análise do Discurso de linha Francesa. Esta teoria busca justamente no materialismo histórico e na ideologia as condições de produção do sentido que podem ajudar no rompimento com o discurso autoritário presente nas escolas através dos jogos de simulação de vidas, personagens e ambientes como instrumentos nos processos de ensino e aprendizagem. Na Contextualização da Análise do Discurso se descreve como o autoritarismo do discurso pedagógico é um dos pilares da ideologia capitalista no mundo ocidental, recorta-se um dos surgimentos da AD no contexto mundial com Michel Pêcheux e apresenta-se a Tipologia do Discurso de Eni Orlandi.

## 2.2 CONTEXTUALIZAÇÃO DA ANÁLISE DO DISCURSO

A análise dos discursos produzidos a partir de em um jogo de simulação de vida e ambientes, em especial o jogo The Sims2 da EA Games, visa a possibilidade de criar uma ruptura no discurso pedagógico, que segundo Orlandi (2009, p.15) “procuraremos caracterizar o discurso pedagógico(DP), tal qual se apresenta atualmente, como um discurso autoritário”, nos seus locais de predominância, que é na escola. A escolha da Análise de Discurso de Linha Francesa não foi ao acaso, pois esta apresenta um olhar para além da compreensão das palavras, para além da interpretação dos conteúdos e que incorpora, segundo Orlandi (2009, p.12) “no domínio da reflexão discursiva o fragmentário, o disperso, o incompleto e o não transparente”. É também na Análise do Discurso que podemos considerar o sujeito, a história e a ideologia.

---

Recentes movimentos de jovens que lutam por trabalho em países da África, Ásia e União Européia como a mobilização da Puerta del Sol na Espanha<sup>34</sup> e as manifestações de Londres<sup>35</sup> podem ser considerados como uma reação mundial ao discurso pedagógico vigente, que sustentado pelo discurso político, controlado por instituições internacionais como a ONU<sup>36</sup>, UNESCO<sup>37</sup>, FMI<sup>38</sup>, foi padronizado e as nações só recebem ajuda caso atendam as propostas ideológicas destas instituições. Estas propostas são vistas como as salvadoras da economia local e aparecem na mídia como medidas de austeridade, corte de investimentos, por exemplo, medidas estas que de forma dissimulada estão negando o acesso dos jovens e dos estudantes a um futuro com esperança e dignidade.

Mas afinal, a educação é uma necessidade das pessoas pobres para que estas possam melhorar de vida. Estas são “desculpas” que os países ricos encontram para “ajudar” os países pobres através das instituições internacionais acima citadas.

Diante da realidade atual como a do aparecimento ou desaparecimento, ou ainda da elucidação da realidade ou a exposição mundial da verdadeira situação da sociedade nos Estados Unidos da América, EUA, onde existe uma disputa no congresso e no senado sobre a aprovação de uma lei que permite elevar o teto da dívida, ficou exposta uma discussão que até então era mais camuflada e silenciosa: entre quem deve pagar a conta gerada pela crise financeira, segundo muitos dos membros do Partido Republicano devem ser cortados os gastos com benefícios sociais, segundo a maioria dos membros do partido do presidente, o

<sup>34</sup> DUTRA, Isabel. **Maio Espanhol: às portas de um novo tempo?** Publicado em 26 de maio de 2011 no site <<http://www.socialismo.org.br/porta/internacional/38-artigo/2058-maio-espanhol-as-portas-de-um-novo-tempo>> acessado em 01 de Junho 2011. "As bases fundamentais para a mobilização da Puerta del Sol que se alastrou por toda Espanha combinam dois elementos: os efeitos cada vez mais duros da crise econômica e a marginalização política, efeito do regime controlados por uma partidocracia. A juventude que se expressa nas praças tem constantemente recebido o "não" como resposta. Não há vagas, não há lugar para intervir politicamente, não há moradia digna, não há educação de qualidade, não há possibilidades, não há futuro. A elite social e política espanhola, controlada pelo bipartidarismo a serviço dos bancos fez "ouvidos moucos" durante muito tempo. Agora o barulho é ensurdecedor."

<sup>35</sup> Manifestações de Londres – **Rebeldes, mas não ‘ladrões’** – reportagem publicada na CartaCapital por Gianni Carta em 12 de Agosto de 2011 sobre a onda de violência que irrompeu em Londres e principais cidades da Inglaterra entre os dias 06 e 11 de Agosto de 2011. Entre as inúmeras reportagens disponíveis, recortamos esta por seus questionamentos sociais e a relação que o jornalista Gianni Carta faz com recente crise financeira que assola os países da Europa e os Estados Unidos que ilustram a reflexão sobre os efeitos da ideologia capitalista sobre a educação. Foi publicada no site <<http://www.cartacapital.com.br/internacional/rebeldes-mas-nao-ladros>> e visitada em 16 de Agosto de 2011.

<sup>36</sup> ONU. **Organização das Nações Unidas**. < <http://onu.org.br/conheca-a-onu/conheca-a-onu/>> Acessado em 04 de Junho de 2011.

<sup>37</sup> UNESCO. **Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciências e Cultura**. < <http://www.unesco.org/new/pt/brasil>> Acessado em 04 de Junho de 2011.

<sup>38</sup> FMI. **Fundo Monetário Internacional**. < <http://www.imf.org/external/about.htm>> Acessado em 04 de Junho de 2011.

partido Democrata, quem deve pagar a conta são os megaempresários e os ricos com aumento de impostos.

Fica então evidente, neste caso, que a ideologia capitalista está ultrapassando os limites dos apagamentos e está mostrando ostensivamente o poder da classe que detém o monopólio econômico e controla as riquezas.

Como sempre sobram ameaças como o corte de investimentos para educação e saúde, redução dos salários dos trabalhadores, etc. E é neste momento que entra a força ideológica das escolas, que por meio do autoritarismo do discurso pedagógico, forma cidadãos sem energia para reagir, forma cidadãos ordeiros e que acreditam que a única saída para as crises é confiar nas decisões governamentais e das megainstituições internacionais.

Será então que os manifestantes que estão questionando estas decisões para sair da crise são aqueles que não “tiveram acesso” à escola e à educação ou ainda aqueles que foram rejeitados pelo sistema avaliativo das escolas?

Tendo em vista o caráter político do papel das escolas na formação dos sujeitos, a escolha da Análise do Discurso como aporte teórico se justifica, pois através da discursividade podemos percorrer os caminhos que apontam as direções de onde surgem os movimentos, as insatisfações sociais e a aparente passividade ou inércia de pessoas ou grupos diante do poder político e econômico. Segundo Orlandi (2009, p.14), "Considerando a AD como um modo de aprender 'as formas textuais do político', Courtine (op. cit.) dirá que ela [AD] tende a eclipsar-se, em função de um duplo apagamento: a) o encobrimento da relação de dominação política e b) o esquecimento do movimento de pensamento que analisa a dominação política."

A "ideologia", que segundo Chauí (1998, p.31) é “uma certa maneira da produção de ideias pela sociedade, ou melhor, por formas históricas determinadas nas relações sociais.”, foi considerada no Brasil como coisa de comunistas à época do golpe militar de 1964 e ainda o é hoje por pessoas ligadas à extrema direita e a entidades religiosas. Dito de outra forma, é a ideologia que está no silêncio, no esquecimento ou no apagamento de um discurso de uma determinada formação discursiva que cria os efeitos como a passividade, falta de interesse e desmotivação em alunos, por exemplo, em relação aos estudos, e quando se descobre a falta de perspectiva, a falta de esperança. E mesmo assim, aparentemente sem saber de onde surgem, e quem os provoca, eclodem movimentos sociais como os citados no decorrer deste capítulo.

---

### 2.2.1 O Contexto Mundial do surgimento da Análise do Discurso

Os questionamentos e as discordâncias com as ideias defendidas nas comunidades científicas da década de 1960, a busca por uma máquina que pudesse fazer uma análise automática do discurso (Gadet, 2010), as convergências e divergências com os conhecimentos linguísticos desenvolvidos por Ferdinand Saussure e com os conhecimentos de lógica e da matemática, fizeram com que a inquietação de Michel Pêcheux - (1938-1983) mostrasse uma espécie de entremeio ao mundo influenciado pelos questionamentos políticos, sociais, aliados à constituição da teoria psicanalítica de Sigmund Freud.

Hoje reconhecida como uma ciência, a Análise do Discurso é um campo de pesquisa que busca uma leitura de mundo além do concreto, do perceptível, do físico, do conteúdo e ao mesmo tempo que rejeita verdades cristalinas, o óbvio, o idealismo e as propostas metafísicas, mas que consegue, por outro lado, estudar as materialidades da linguagem e ver nelas esquecimentos, silêncios, as histórias, as ideologias e as condições de produção de sentido.

Michel Pêcheux é considerado o pai da Análise do Discurso Francesa. A ruptura com os estudos lingüísticos anteriores, promovida por Pêcheux, situa-se na crítica à linguística como instrumento objetivo da abordagem da língua, sonho de uma hipotética neutralidade da gramática. A Análise do Discurso(AD) coloca em relação, de forma complexa e opaca, os campos da língua e da sociedade. Reconhece a espessura sintática da língua e se apoia sobre o político e, ao mesmo tempo, não pode prescindir de uma teoria do sujeito, visto como um lugar problemático. Segundo Paul Henry (Apud Gadet, 2010, p.24/25),

Nesta base, podemos compreender por que Pêcheux, tendo em vista provocar uma ruptura no campo ideológico das “ciências sociais”, que Pêcheux escolheu o discurso e a análise do discurso como o lugar preciso onde é possível intervir teoricamente (a teoria do discurso), e praticamente construir um dispositivo experimental (a análise automática do discurso).

Pêcheux recusa terminantemente a concepção da linguagem que a reduz a um instrumento de comunicação ou, simplesmente, um recurso para tentar enviar informações entre os sujeitos interlocutores. Segundo Pêcheux (Apud Gadet, 2010, p. 25)

Se é sob a forma geral do discurso que estão apagadas as dissimetrias e as dissimilaridades entre os agentes do sistema de produção, sem dúvida isto não se produz de modo explícito, através de um tipo de ordem: “coloque-se aqui, este é seu

---

lugar no sistema de produção”, isto é, pelo viés de uma espécie de “comunicação”, eventualmente acompanhada de alguma forma de coerção física ou de ameaça.

Segundo Orlandi (2007, p.19) “Nos anos 60, a Análise de Discurso se constitui no espaço de questões criadas pela relação entre três domínios disciplinares que são ao mesmo tempo uma ruptura com o século XIX: a Linguística, o Marxismo e a Psicanálise”. Mas Orlandi (2007, p.20) destaca de forma enérgica que

Desse modo, se a Análise do Discurso é herdeira das três regiões de conhecimento – Psicanálise, Linguística, Marxismo – não o é de modo servil e trabalha a noção – a de discurso – que não se reduz ao objeto da Linguística, nem se deixa absorver pela Teoria Marxista e tampouco corresponde ao que teoriza a Psicanálise. Interroga a Linguística pela historicidade que ela deixa de lado, questiona o Materialismo perguntando pelo simbólico e se demarca da Psicanálise pelo modo como, considerando a historicidade, trabalha a ideologia como materialidade relacionada ao inconsciente sem ser absorvida por ele.

Orlandi trouxe a Análise do Discurso de Pêcheux para o Brasil, através de suas atividades de pesquisa desenvolvidas principalmente na Unicamp, de Campinas, São Paulo. Por causa do trabalho de Orlandi é que diversas Universidades brasileiras desenvolvem pesquisas na área de Ciências Humanas e Ciências da Linguagem tendo como teoria a Análise do Discurso de Linha Francesa. É o caso da Universidade do Sul de Santa Catarina, que oportunizou esta dissertação. As pesquisas de Orlandi trazem contribuições significativas para os estudos das linguagens e dos discursos e especialmente para a área da educação, que também passa a ser discutida a partir das propostas da Análise do Discurso.

Gallo, em suas pesquisas procurou olhar para a escola e os alunos a partir dos efeitos da ideologia e do autoritarismo presente no discurso pedagógico. Orlandi nos oportunizou também pensar o Silêncio como um espaço significativo. Relacionou o Discurso e a Leitura, publicou os princípios e os procedimentos da AD, pesquisou a Linguagem e seu Funcionamento.

Entre outras pesquisas, fez estudos sobre a Interpretação e um provável discurso eletrônico, o discurso que é produzido pelos sujeitos que interagem com tecnologias como o computador, o telefone celular, através de jogos de simulação de vida e ambientes, cuja reflexão publicou através da revista Rua<sup>39</sup> com título “A contrapelo: incursão teórica na

---

<sup>39</sup> **Rua** – Revista do Laboratório de Estudos Urbanos do Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade – Unicamp, acessada através do site <<http://www.labeurb.unicamp.br/rua/pages/home/lerPagina.rua?id=23>> e <<http://www.labeurb.unicamp.br/rua/pages/home/lerArtigo.rua?pdf=1&id=91>> acessadas em 16 de Agosto de 2011.

tecnologia – discurso eletrônico, escola, cidade”. Neste artigo também questiona os efeitos da ideologia e do discurso pedagógico.

O tema central da reflexão proposta nesta dissertação situa-se nas formas discursivas, e tem a fundamentação teórica na linha de Michel Pêcheux desenvolvida contemporaneamente por Orlandi (2009). O recorte teórico pretendido é o dado pela tipologia do discurso, criada por Orlandi (2009), que compreende o discurso lúdico, polêmico e autoritário.

### **2.2.2 A tipologia do discurso**

Os efeitos do poder político, tal qual estão se apresentando mundo a fora, Tunísia, Egito, Líbia, Síria, Iêmen, Espanha e Londres e Inglaterra com manifestações de rejeição a grupos no poder a décadas, que de certa forma tenta apagar a luta por condições mínimas de dignidade de vida para as pessoas, esperança de futuro com qualidade de vida para jovens e estudantes, pode ter uma de suas causas na forma de como o discurso pedagógico se submete ao político e por sua vez se impõe aos estudantes também nas escolas brasileiras.

Amparado na palavra democracia, este discurso aparentemente tenta apenas manter a hegemonia do discurso do poder econômico. Os efeitos desse discurso chegam ao Brasil, e particularmente a Santa Catarina, por meio do que a mídia classifica e divulga amplamente como sendo a “crise econômica”. Seus efeitos refletem no comércio internacional e local, e na escola aparecem como justificativa para a falta de bibliotecas, professores qualificados, salas com muitos alunos.

São os efeitos que instituições como o FMI e UNESCO provocam ao controlar a economia, a educação e as escolas. As evidências destas informações estão na atual situação das escolas públicas estaduais de Santa Catarina, Minas gerais e Ceará, cujos professores estavam paralisados nos meses de maio e junho de 2011, implorando para que o governo estadual cumpra uma decisão do Supremo Tribunal Federal que declarou como constitucional a lei nº 11.738/08, que garante aos professores um reajuste de salário desde Janeiro de 2008, mas que o governo destes estados não paga alegando a inconstitucionalidade da lei. Mas o que

---

tem a ver a situação econômica dos professores com esta dissertação, ou mais especificamente com o discurso pedagógico?

As características predominantes no discurso pedagógico justamente criam esta relação de opressão entre o poder executivo e a escola, em especial, professores, alunos e sociedade. Poder executivo que questiona a lei não porque esta está inconstitucional, mas para, embora ideologicamente apagado, manter uma escola pública sem qualidade de aprendizagem e que garanta a formação de pessoas que se submetam a salários baixos e aceitem a sua condição social como a única possível.

Outro apagamento ideológico existente nesta relação é a oposição política entre o Governo do Estado de Santa Catarina e o governo Federal. Para manter estes apagamentos ideológicos, justificam-se com desculpas como a lei da responsabilidade fiscal e ou a falta de recursos. Para ainda assim manter os professores, pais e alunos conformados, realmente é preciso exercer o autoritarismo, que justifica a afirmativa de Orlandi (2009) de que o discurso pedagógico é predominantemente autoritário.

Embora o discurso ao qual Orlandi se refere é o discurso dos livros didáticos, ou seja da relação professor aluno em especial, é importante lembrar que esta relação é materializada a partir do autoritarismo com que os governos estaduais tratam os sujeitos que fazem parte das escolas, professores e alunos.

As relações entre governo estadual, governo federal, estudantes, professores, alunos, leis e sociedade transformam a escola num local em que interagem vários acontecimentos discursivos, pois discursos como o discurso político, o discurso jurídico, o discurso pedagógico, o discurso da família, o discurso moral e ético, o discurso religioso e o discurso econômico se relacionam diretamente entre si no mundo da escola. É na escola que o discurso político tenta submeter o discurso pedagógico e o funcionamento deste. Os políticos esperam que professores e alunos aceitem a escola como eles (políticos) a determinam. Para Manacorda (2002) é a imposição à escola, da sua tarefa histórica de formar pessoas para o trabalho assalariado. Patto (1996) responsabiliza esta opressão aos alunos como principal razão para o que chama de “a produção do fracasso escolar”.

Pêcheux e Gallo apresentam exemplos do que chamam de constituição de acontecimento discursivo (Pêcheux) e efeito-autor (Gallo). Segundo Gallo (2001)

Pêcheux, no texto *Discurso: estrutura ou acontecimento* mostra o acontecimento da constituição de uma nova posição de sujeito a partir do confronto de duas formações discursivas: a F.D. que caracteriza o discurso político, e a F.D. que caracteriza o discurso esportivo, que em confronto, resultam em uma posição sujeito de um ‘discurso político para o povo’.

---

Gallo, no mesmo artigo, escreve que

Outro exemplo foi apresentado por mim mesma, na tese, e se tratava da apresentação de um caso de produção de um sentido ‘novo’, resultante do confronto de duas formações discursivas, aquela que vinha do discurso radiofônico, e aquela que vinha do discurso pedagógico.

Para a Análise do Discurso este diálogo entre formações discursivas são relações, segundo Orlandi(2009, p.131), "da interação entre locutor e ouvinte, sua relação com objeto de discurso e, através dele, com o mundo". É nestas relações que acontecem as "dinâmicas da interlocução" ou "disputa entre os interlocutores" e que caracterizam o funcionamento dos discursos. E Orlandi (2009) analisa o funcionamento do discurso através de várias características como a "reversibilidade" ou troca de papéis entre interlocutores, "a tensão entre os dois grandes processos - a paráfrase(o mesmo) e a polissemia (o diferente)", quanto à função referencial(quanto ao problema da verdade), quanto ao exagero, quanto à simetria e quanto à sociedade em que vivemos.

Convém aqui esclarecer de que forma recortamos o significado das palavras paráfrase e polissemia. Entre os dez significados para paráfrase apresentados do dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa, recortamos o que define a paráfrase como “interpretação, explicação ou nova apresentação de um texto (entrecho, obra etc) que visa torná-lo mais legível ou que sugere novo enfoque para o seu sentido”. No mesmo dicionário a palavra Polissemia é interpretada como sendo “multiplicidade de sentidos de uma palavra ou locução”. Para analisar o jogo The Sims2 optamos por processos parafrásticos e polissêmicos. Orlandi(1)(2007, p36) escreveu que “Os processos parafrástico são aqueles pelos quais em todo o dizer há sempre algo que se mantém, isto é, o dizível, a memória.” Quanto aos processos polissêmicos, Orlandi(1)(2007, p36) os definiu como “o deslocamento, ruptura de processos de significação. Ela joga com o equívoco”. Contrapostos entre si, paráfrase é a estabilização, o mesmo enquanto a polissemia representa o diferente. Acrescentamos aqui outro enfoque na tensão entre a paráfrase e a polissemia que poderá ser importante na análise do jogo The Sims2 e descrita por Orlandi(1)(2007, p.37) da seguinte forma:

É desse modo que, na análise de discurso, distinguimos o que é criatividade do que é produtividade. A “criação” em sua dimensão técnica é produtividade, reiteração de processos já cristalizados. Regida pelo processo parafrástico, a produtividade mantém o homem num retorno constante ao mesmo espaço dizível: produz a variedade do mesmo. Por exemplo, produzimos frases da nossa língua, mesmo as que não conhecemos, as que não havíamos ouvido antes, a partir de um conjunto de regras de um número determinado. Já a criatividade implica na ruptura do processo de produção da linguagem, pelo deslocamento das regras, fazendo intervir o diferente, produzindo movimentos que afetam os sujeitos e os sentidos na sua relação com a história e com a língua. Irrompem assim sentidos diferentes.

Fundado nestas características, Orlandi (2009, p.154) escreveu que a tipologia do discurso é representada pelo "Discurso Lúdico, Discurso Polêmico e Discurso Autoritário".

O Discurso Autoritário, para Orlandi (2009), procura estancar a reversibilidade, inibindo ou sequer cogitando que num determinado momento o ouvinte pudesse também ser o interlocutor que fala. O objeto sobre o qual se fala está ausente. A assimetria, ou seja, a ausência de simetria, que indica a existência de uma hierarquia, acontece de cima para baixo, ou seja, nada pode acontecer sem que venha através de um comando ou ordem de alguém superior e a polissemia é contida ou a paráfrase reina através da repetição de conteúdos, do mesmo.

O Discurso Lúdico, segundo Orlandi(2009), oferece uma reversibilidade total entre os interlocutores, a polissemia é totalmente aberta, representa o desejável, o prazer, a função referencial não é importante e nenhuma condição é pre-estabelecida ou respeitada.

O Discurso Polêmico, na visão da autora, é o discurso do confronto entre posições divergentes. A discussão entre os interlocutores acontece sob determinadas condições. O objeto do discurso está presente e a polissemia é controlada. Nas palavras de Orlandi (2009, p.154-155) "O discurso polêmico seria aquele que procura a simetria, a verdade é disputada pelos interlocutores, a relação com a referência é respeitada, e é aquele discurso em que melhor se observa o jogo entre o mesmo e o diferente, entre um e outro sentido, entre a paráfrase e a polissemia."

Dentro das características da Análise do Discurso que defende o entremeio, o silêncio, o esquecimento e não aceita o óbio e as verdades cristalinas, Orlandi (2009, p.155) acrescentou à discussão sobre a tipologia dos discursos que

Dada a tensão, o jogo, entre o processo parafrástico e o polissêmico, que estabelece uma referência para a constituição da tipologia, cada tipo não se define em sua essência, mas como tendência, isso é o lúdico tende para a polissemia, o autoritário tende para a paráfrase, o polêmico tende para o equilíbrio entre a polissemia e paráfrase.

Orlandi (2003, p.161) defende também que "o discurso é definido não como transmissão de informação, mas como efeito de sentidos entre locutores".

A Análise do Discurso do Jogo The Sims2 para telefone celular e computador visa identificar os discursos que, a partir da posição discursiva dos sujeitos jogadores, podem estar sendo produzidos enquanto os mesmos jogam um jogo de simulação de vidas, de ambientes e personagens como o The Sims2 da EA Games.

---

Afinal, qual a tendência predominante do funcionamento destes discursos? Discursos que se materializam nos processos de interlocução entre o jogo e o jogador, entre os sujeitos que ocupam a posição discursiva de jogador e de fabricantes do jogo, sempre através do jogo. O jogador como sendo um dos atores de um ambiente de ensino e aprendizagem de uma escola, por exemplo, como professores e alunos, poderiam estar presentes nos discursos produzidos por estes sujeitos enquanto jogam? Cabe então outra pergunta: quais as semelhanças e diferenças do discurso pedagógico para o discurso eletrônico?

### 2.3 O DISCURSO PEDAGÓGICO

O discurso pedagógico, considerado para os efeitos desta pesquisa, como sendo um discurso produzido a partir da relação entre professor e aluno e vice-versa no ambiente da escola, tal como foi visto no período de 2002 a 2010, e já o era assim em outros tempos, como quando Orlandi (2009) publicou a primeira edição do seu livro "A Linguagem e seu Funcionamento - as formas do discurso" provavelmente em 1986, ou antes, pois tive acesso à 2ª edição, cuja publicação aconteceu em 1987, e no momento desta pesquisa estava a nossa disposição a 5ª edição, publicada em 2009. Nesta edição, Orlandi (2009) escreveu com todas letras de que "-procuraremos caracterizar o discurso pedagógico (DP), tal qual ele se apresenta atualmente, como um discurso autoritário."

A caracterização do discurso pedagógico como autoritário pode ser confirmada através da leitura e interpretação de alguns fatos recentes, significados por meio do meu exercício da profissão de professor do ensino médio de escola pública estadual, Santa Catarina, entre os anos de 2002 e 2010. Destaca-se essa experiência para a motivação que me fez pesquisar sobre este tema que é a proibição por lei, representada através do discurso jurídico, do uso de certas tecnologias nas escolas como o telefone celular e os jogos eletrônicos. Entre as leis que proíbem o uso dos equipamentos nas escolas temos a lei estadual 3198/07<sup>40</sup> que "Proíbe o uso de telefone celular nos estabelecimentos de ensino da Rede Pública e Particular do estado do Amazonas". Leis semelhantes também foram publicadas em

---

<sup>40</sup> Projeto de lei estadual que altera a redação da Lei Estadual 3198/07 do estado Amazonas de 04 de Dezembro de 2007. Publicado no site < [http://www.deputadomarceloramamos.com.br/upd\\_blob/0000/720.pdf](http://www.deputadomarceloramamos.com.br/upd_blob/0000/720.pdf) > e visitado em 17 de Agosto de 2011.

estados como São Paulo, Lei 12730 de 2007, Rio de Janeiro, Lei 5.222<sup>41</sup>, de 14 de Abril de 2008 e Santa Catarina, Lei 14363<sup>42</sup> de 25 de Janeiro de 2008, por exemplo.

Outra evidência é a restrição do uso de computadores por parte dos alunos, em contradição com programas do governo federal como “Cidadão Conectado e computador para todos” ou “Um computador por Aluno”<sup>43</sup>. Ao não aderir a determinados programas, quando questionado, o governo do estado de Santa Catarina apresenta razões justificadas como a falta de dinheiro, ou ainda de que determinada lei é inconstitucional.

O relato da experiência vivenciada na escola pública estadual de Santa Catarina em que lecionei de 2002 a 2010 mostra que o funcionamento do discurso pedagógico depende do discurso político. Em 2002, nesta escola estavam a disposição de alunos e professores uma biblioteca de qualidade e uma sala de informática, abertas entre 07 da manhã e 22 horas. O professor e os alunos tinham a colaboração de profissionais qualificados tanto na sala de informática como na biblioteca. Esta evidência mostra a interferência do discurso político, pois quando em outubro de 2002, o partido de oposição venceu as eleições para o governo do estado de Santa Catarina, a prefeitura de Guabiruba rompeu o convênio que tinha com a escola, transferindo a biblioteca para um local fora da escola, levando os livros e os profissionais que prestavam serviços na biblioteca e na sala de informática. Com esta atitude, que continuava em 2010, mais de 1000 alunos ficaram sem a oportunidade de aprendizagem através da leitura de grande variedade de livros oferecidos anteriormente na biblioteca e ainda tinham restrições quanto ao acesso aos computadores das salas de informática e ao acesso à internet para pesquisas em aulas previamente planejadas para este fim.

Os exemplos das leis proibindo o telefone celular nas escolas e da escola que ficou sem ter a disposição a biblioteca e a sala de informática, são consequências de um poder político que busca manter a relação de poder no posicionamento social de empresários, políticos, alunos e professores. Ao inibir que professores e alunos participem do discurso pedagógico como agentes de decisão, os políticos também impedem que os alunos e professores possam acessar outras e novas opções de ensino e aprendizagem. São exemplos

---

<sup>41</sup> Lei 5222 Proíbe telefones celulares em salas de aula do RJ. Acessada através do site <  
<http://www.estadao.com.br/noticias/geral,lei-proibe-telefones-celulares-em-salas-de-aula-do-rj,156681,0.htm>> em 17 de Agosto de 2011.

<sup>42</sup> Lei 14363 Proíbe o uso do telefone celular em escolas estaduais de Santa Catarina. <  
[http://www.sed.sc.gov.br/secretaria/legislacao/doc\\_download/595-lei-no-14363-de-25-de-janeiro-de-2008](http://www.sed.sc.gov.br/secretaria/legislacao/doc_download/595-lei-no-14363-de-25-de-janeiro-de-2008)>

<sup>43</sup> GOVERNO FEDERAL DO BRASIL. **Projeto Cidadão Conectado e Computador para Todos.**<  
[http://www.computadorparatodos.gov.br/projeto/index\\_html](http://www.computadorparatodos.gov.br/projeto/index_html)> e o programa **Um Computador por Aluno.**  
<http://www.uca.gov.br/institucional/projeto.jsp> Acessadas em 17 de Maio de 2011.

de como o discurso pedagógico é regulamentado e controlado pelo discurso político, que neste caso, se ampara no discurso econômico. Percebe-se que esta inversão ideológica não pode ser revelada aos alunos. O estado não pode oferecer ao aluno a decisão de escolher uma profissão ou modo de trabalhar, pois do contrário não atenderia aos projetos industriais das forças econômicas. Desta forma cabe ao estado atender a demanda da indústria por trabalhadores assalariados. E uma das formas de o estado fazer isso é proporcionar acesso restrito de alunos e professores à tecnologia, à biblioteca e ao conhecimento universal.

Inúmeros professores tentam romper estas restrições e procuram expor seus alunos a conhecimentos novos e diferenciados por iniciativa própria. Com isso conseguem que os alunos desenvolvam um espírito crítico e tenham a capacidade de interpretação de sentidos. A atuação destes professores é limitada pelo estado através de situações em que obriga a estes professores, como luta por direitos e salários, a participar de greves, paralisando as aulas. Durante estas paralisações, alegando segurança e transtornos, por meio dos diretores das escolas, os alunos são mantidos em casa. Após o encerramento da paralização a reposição das aulas só é exigida dos professores que efetivamente estiveram em greve, passando para os alunos a ideia de que o conteúdo ensinado nas escolas não é importante, pois do contrário todas as aulas deveriam ser repostas.

Ainda assim a reposição das aulas acontece de uma forma maquiada, ou seja, são promovidos torneios de futebol aos sábados, e os professores grevistas são obrigados a comparecer na escola, apenas comparecer, enquanto os alunos esportistas, na maioria do sexo masculino, realizam torneios de futebol. Neste caso cada quatro horas de torneio são consideradas como oito horas de reposição para o professor que participou da greve. Esta é uma orientação que é patrocinada pela secretaria estadual de educação, e claramente evidencia que o estado precisa controlar o acesso dos estudantes ao conhecimento. Este tipo de procedimento impede ao professor de colocar em prática o programa que planejou no início do ano, impede ao professor de ensinar e impede ao aluno de aprender. O aluno também fica prejudicado no acesso a conhecimentos que o ajudem a desenvolver um pensamento crítico que o dotariam de melhores condições para escolher uma profissão. O aluno também fica prejudicado no acesso a conhecimentos que o ajudem a desenvolver projetos de vida contrariando a finalidade para a qual a escola foi criada.

Os alunos percebem todas estas contradições da escola, e percebem que a escola, propositalmente, não cumpre com a promessa de criar mais esperança de qualidade de vida

---

para seus alunos. Com atitudes assim fica fácil aos políticos explicar para os pais de que o fracasso escolar dos alunos é culpa dos professores grevistas, por exemplo.

Analisando o discurso pedagógico das escolas públicas estaduais a partir de um ponto de vista que considera o poder político estabelecido, percebe-se, de acordo com a tipologia do discurso autoritário de Orlandi (2009), uma determinação que por causa da hierarquia, governo federal, governo estadual e escola pública estadual, o processo de assimetria se faz presente. Ou seja, o poder é exercido de forma vertical, vem de cima para baixo, o que tende com que a reversibilidade não possa acontecer, já que são poderes estabelecidos e fixos.

Neste caso o discurso pedagógico pode ser considerado como vítima do funcionamento de tendência autoritário do discurso político. As desculpas alegadas pelo Estado para uma escola pública de baixa qualidade como a falta de verbas, da greve dos professores, da falta de mão de obra com formação, da falta de professores devidamente capacitados, revelam apagamentos ideológicos. Boa parte dos políticos teme que o cidadão passe a ser um cidadão de verdade e com isso iniba uma série de vícios administrativos, paternalismos e que a mão de obra barata venha a se tornar escassa. Sabemos que a escassez de mão de obra aliada à criatividade dos jovens poderá sofisticar e valorizar profissões como a de gari, de pedreiro ou auxiliar de pedreiro, de professor e outras que são papel moeda para os políticos na hora das eleições. A formação de qualidade é um dos caminhos mais seguros para ter uma sociedade formada por cidadãos com pensamento crítico e com capacidade de perceber os apagamentos ideológicos, e ainda ter cidadãos que tenham uma independência profissional de fato.

Isso assusta governantes que se utilizam de inúmeros truques para vincular o voto do eleitor. Isso tudo justifica impedir que o aluno nas escolas estaduais de Santa Catarina não tenha acesso ao programa "Um Computador por Aluno". Ao impedir uma formação de qualidade, identificamos mais outro apagamento ideológico que é a determinação de manter um determinado padrão nas escolas públicas estaduais, padrão este que garanta a formação de um cidadão que forneça uma mão de obra barata, provável exigência dos atores que financiaram a campanha. Estas são apenas especulações imediatas, percebidas pelo senso comum, mas que servem para entender como é intrincada e complexa a relação entre as diversas formações discursivas que se encontram no espaço escola e como trabalham as forças ideológicas.

---

Segundo Pêcheux (2009, p.132) "os "objetos" ideológicos são sempre fornecidos ao mesmo tempo que a "a maneira de se servir deles" - seu "sentido", isto é, sua orientação, ou seja, os interesses de classe aos quais eles servem -". Isso explica que a ação dos políticos e de seus indicados, diretores de escolas e as pessoas que ocupam cargos comissionados, que fazem a escola acontecer como ela é atualmente, em grande parte são apenas vítimas inconscientes de um sistema muito maior, e que os faz acreditar que estão lutando por um bem maior, e por esta luta, estas pessoas inclusive invertem posicionamentos de luta, enquanto professores lutavam por melhores condições de trabalho nas escolas e por melhores salários para os professores, e após indicados, fazem de tudo, inclusive praticam crimes éticos contra a escola e seus colegas de profissão. Segundo Pêcheux (2009, p.132/133)

A dominação da ideologia (da classe) dominante, que é caracterizada, no nível ideológico, pelo fato de que a reprodução das relações de produção "subjuga" sua transformação (opõe-se a ela, a freia ou a impede, conforme os casos), corresponde, pois, menos à manutenção do idêntico de cada "região"<sup>44</sup> ideológica considerada em si mesma do que a reprodução das relações de desigualdade-subordinação entre essas regiões (com seus "objetos" e as práticas no interior das quais eles estão inscritos): foi a esse respeito que L. Althusser pôde adiantar a tese aparentemente escandalosa segundo a qual o conjunto dos aparelhos ideológicos de Estado da formação social capitalista conteria também os sindicatos e os partidos políticos (sem especificações posteriores);

Enquanto no nível do poder político são tomadas as decisões para manter a escola funcionando de acordo com os objetivos capitalistas, a consequência para a relação entre professores e alunos, no cotidiano da escola, é um discurso pedagógico autoritário. Todo este processo autoritário é refletido nos conteúdos ensinados nas escolas.

Na escola aprende-se a interpretar um conteúdo através da repetição deste mesmo conteúdo por meio da resposta a um questionário de múltipla escolha, resposta esta que já foi escolhida pelo autor do livro didático. A Análise do Discurso nos ensina a fazer uma interpretação a partir da materialidade histórica, da ideologia, das condições de produção de sentido deste conteúdo, isto a partir da posição do sujeito leitor, o aluno, e do sujeito autor. Por causa das suas tendências de funcionamento, o discurso pedagógico é criticado por Gallo (2008, p.90) que escreve que "o trabalho de leitura se confunde com o trabalho de decodificação, no nível da matéria gráfica, e de "avaliação"(não é para ler, é para corrigir) no nível da escrita", e também Orlandi (2009) o chama "como um discurso autoritário". Não

---

<sup>44</sup> Regiões: " É aí, na verdade, que o vínculo contraditório entre reprodução e transformação das relações de produção se liga ao nível ideológico, na medida em que não são os "objetos" ideológicos regionais tornados um a um, mas sim o próprio desmembramento em regiões (Deus, a Moral, a Lei, a Justiça, a Família, o Saber etc) e as relações de desigualdade-subordinação entre essas regiões que constituem a cena da luta ideológica de classes."

custa lembrar que foi no espaço acadêmico, voltando ao século passado, década de sessenta, que Pêcheux rompeu com os conceitos da Linguística de Saussure e deu início a novas formas de interpretação fundando a Análise do Discurso.

A relação escola e sociedade é institucionalizada pelo discurso jurídico, ou pela constituição brasileira através da educação. A sociedade confia os seus filhos à escola para que lá possam obter uma formação e educação que os prepare para a vida, para o trabalho e para o exercício da cidadania. No entanto a escola, por ser uma instituição política, em particular a escola pública, que mantida pelo governo federal, estadual e municipal, a partir do recolhimento de impostos por parte da força de trabalhadores e consumidores ( da sociedade), recursos estes que são administrados pelo poder político que é eleito pela sociedade para tal fim, passou a ser submetida( a escola) aos interesses destes políticos, que em última análise, são os criadores das escolas.

Só que estes interesses não podem estar explícitos para a sociedade. Para que estes interesses políticos sejam atendidos na escola, para que doações feitas por pessoas que juntaram recursos para comprar o primeiro terreno e para construir o primeiro prédio escolar e até pagaram os primeiros professores, ou a materialidade histórica de como a sociedade se organizou para que seus filhos tivessem acesso às escolas, foram criados diversos apagamentos ideológicos, foram destruídos diversos marcos físicos, concretos, simbólicos e sociais.

Assim foi constituído o discurso pedagógico com sua tendência de funcionamento autoritária, sem reversibilidade, sem polissemia e com uma assimetria muito clara, tudo é resolvido de cima para baixo, justamente para que a mesma sociedade que supre os recursos para manter a escola funcionando, perdesse o poder de discutir sobre quais os conhecimentos que deveriam ser aprendidos por seus filhos e qual o futuro seria reservado a estes alunos. O discurso pedagógico na forma como acima descrito rompe também com a cultura predominante na sociedade e cria uma separação e um distanciamento entre os vínculos históricos da sociedade com a instituição escolar existente na localidade.

Entre as características do discurso pedagógico, segundo Orlandi(2009), está a relação de sentido único que se inicia com "Imagem do Professor" que "Inculca" a "imagem do referente"(Metalinguagem, ciência/fato) na "imagem do Aluno" "na escola" patrocinada pelo "Aparelho Ideológico". Existem algumas situações individuais, algumas escolas, alguns professores, e inúmeros projetos e estudos que oferecem caminhos diferenciados a este acima descrito, mas que dificilmente são aceitos.

---

E ao menor sinal de dúvida quanto a um projeto diferenciado e a menor suspeita de que um projeto dê voz para o estudante, este passa a ser combatido por diretores de escola, secretários de educação, muitos sem perceber e outros conscientemente, segundo Pêcheux (2009), atuam sob a dominação da ideologia (da classe) dominante. O autor dos projetos, na maioria dos casos, precisa se recolher e limitar a sua aplicação, a ponto de correr o risco de perder o seu trabalho.

A situação financeira e social do professor o obriga a colocar em prática os processos que mantêm o discurso pedagógico autoritário. O professor se apropria dos conhecimentos que transmite como se fossem dele, ou seja, comete um crime contra os direitos autorais, ao que Orlandi (2009) chama de "Professor-cientista". Orlandi (2009, p 31) exemplificou e explicou melhor todo o processo acima descrito quando escreveu que

Na interlocução, o DP se caracteriza pela quebra de leis discursivas, como as enunciadas por Ducrot: interesse, informatividade e utilidade. A quebra dessas leis se resolve pela motivação pedagógica e pela legitimidade do conhecimento escolar (daí sua utilidade) escorada na idéia de que há um desenvolvimento no processo escolar, paralelo ao da maturação do aluno. Enquanto ele for aluno "alguém" resolve por ele, ele ainda não sabe o que verdadeiramente lhe interessa, etc. Isso é inculcação. As mediações, nesse jogo ideológico, se transformam em fins em si mesmas e as imagens que o aluno vai fazer de si mesmo, do seu interlocutor e do objeto de conhecimento vão estar dominadas pela imagem que ele deve fazer do lugar do professor. Pelo lado do aluno (nessa caracterização do DP), há aceitação e exploração dessas representações que fixam o professor como autoridade e a imagem do aluno que se representa o papel de tutelado. Desenvolvem-se aí tipos de comportamento que podem variar desde o autoritarismo mais exacerbado ao paternalismo mais doce.

Entre os principais delitos que estamos acostumados a conhecer através do noticiário de televisão, jornalístico, rádio e internet estão justamente manifestações de autoritarismo exacerbado por meio de assassinatos, assaltos, estupros, violência sexual, racismo, corrupção, tráfico de influências e violência contra a natureza, por exemplo. Por outro lado existem inúmeras denúncias de corrupção e favorecimentos ilícitos, tanto na política, distribuição de cargos públicos a pessoas não qualificadas, nepotismo, impunidade e desrespeito às leis, por exemplo, e que poderiam ser consideradas como manifestações paternalistas. Seria então o Discurso Pedagógico, por ser extremamente autoritário, um dos responsáveis pelo atual estado de insegurança em nossas cidades? Seria então, a escola, com seus jogos de poder e apagamentos ideológicos, onde a lei é imposta a alguns e não a outros, onde existe quase que uma indústria de enganar o professor para tirar uma nota e passar de ano sem estudar, um dos lugares onde se aprende a corromper e cometer crimes do colarinho

---

branco? Segundo Orlandi (2009, p. 32) "O autoritarismo está incorporado nas relações sociais. Está na escola está no seu discurso". A preocupação de Orlandi (2009, p.31) é "Como encaminhar uma posição crítica diante dessa caracterização do Discurso Pedagógico? Seria, talvez, torná-lo um discurso polêmico."

A configuração do discurso pedagógico e os apagamentos ideológicos que configuram este discurso vigente nas escolas como profundamente autoritário faz com que as tecnologias não sejam bem-vindas em grande parte das mesmas. Tecnologias, como o telefone celular e o computador, os jogos eletrônicos, entre eles os de simulação de vida e personagens, trazem outra configuração e representação, a ponto de os discursos que são produzidos pelos sujeitos que interagem com estas tecnologias serem denominados por ORLANDI (2010) como o discurso eletrônico. Qual seria então a tendência de funcionamento discursiva deste discurso produzido por sujeitos quando ocupam a posição discursiva de jogadores através das tecnologias? Existiriam conflitos entre o discurso pedagógico e o discurso eletrônico, ou um complementaria o outro?

## 2.4 O DISCURSO ELETRÔNICO

O discurso pedagógico é um discurso que surge a partir do relacionamento entre professor e aluno e na escola. O discurso eletrônico é um discurso que pode surgir a partir da interação de um jogador com algum equipamento eletrônico/digital, como o computador ou o telefone celular, por exemplo. Enquanto o discurso pedagógico é um discurso produzido a partir de um relacionamento entre interlocutores, para o discurso eletrônico bastaria uma interação, já que equipamentos eletrônicos/digitais não podem ser considerados como interlocutores, ou seja, não podem enunciar um discurso, servem apenas para transmitir, armazenar, copiar, colar ou reproduzir algum tipo de discurso produzido entre interlocutores em algum ambiente social, como a escola, local reconhecido para a produção do discurso pedagógico.

A escola deveria estar em constante troca com a sociedade em que está inserida e por quem foi constituída, equilibrando os processos de ensino e aprendizagem dos conhecimentos, que num determinado momento estão mais concentrados na própria escola e

---

em outro estão mais abundantes na sociedade à qual deve atender, ou ainda, ser um centro de discussões sobre os rumos dessa mesma sociedade. A relação da escola com a sociedade apresenta conflitos, muitos deles ideológicos, e em muitos momentos provoca um distanciamento entre ambas.

Atualmente um dos conflitos que faz com que a escola se direcione para objetivos diferentes dos da sociedade é o fato de a escola não ajudar a sociedade numa educação que acompanhe os avanços tecnológicos ao impedir uso nos ambientes de aprendizagem dos dispositivos eletrônicos de forma equilibrada e segura. Talvez por sentir, desconhecer ou temer o efeito de poder que os sujeitos possam vir a ter quando utilizam estes dispositivos. A escola se vale do discurso autoritário, respaldado no discurso jurídico, determinado pelo discurso político e agindo através do discurso pedagógico para proibir o uso destes equipamentos em seus ambientes com a desculpa de que por causa destes aparelhos as crianças não aprendem, dispersam a atenção ou que estão expostas a riscos de saúde e segurança.

A sociedade usa os equipamentos eletrônicos/digitais para se comunicar, trabalhar e entretenimento e reclama justamente da escola um conhecimento para que as pessoas possam produzir e participar do discurso eletrônico. Ao mesmo tempo, pessoas gostariam de ter mais recursos para enfrentar alguns desafios, como a falta de tempo para estudar ou estudar em momentos e locais quando estão ociosas, mas ali não podem ter acesso a um professor, a um livro ou material didático impresso, por exemplo.

No entanto estão com um telefone celular que apresenta recursos para ler, escrever e enviar textos, ouvir e gravar arquivos de voz, ver e gravar pequenos vídeos ou ainda estão em condições de trocar ideias via mensagens de texto ou de voz, ou ainda conseguem fazer pesquisas sobre os assuntos que lhes interessa na internet e registrar e reorganizar os resultados. Esta demanda da sociedade, mas não atendida pela escola, vista como um apagamento ideológico que acoberta uma imposição política e econômica, que quer aprender a aplicar os recursos que estes dispositivos oferecem para outros fins, que não os de comunicar e entreter, cria uma barreira entre a escola e a sociedade. Orlandi (2010, p.15/16) escreveu

Penso que a Escola encontra vários meios de ir para a rua e de trazer a rua para dentro. E um deles é, sem dúvida, o digital em seus múltiplos funcionamentos. E podemos citar como exemplo o trabalho que está sendo feito por um conjunto de universidades, o Cidade do Conhecimento, em que se põe em circulação o conhecimento através do Second Life.

Considerado como um jogo de simulação, o Second Life<sup>45</sup> é objeto de estudo nos meios acadêmicos mas a sua constituição se deu em outro local. Mesmo assim estudantes fazem dele um local de eventos para discutir assuntos que não podem ser discutidos nas escolas, por exemplo. É nos estudos e pesquisas de Orlandi (2010, p.6) que encontrei uma referência para o que significava o "Discurso Eletrônico"<sup>46</sup>

O discurso eletrônico seria o discurso que torna possível que equipamentos eletrônicos armazenem informações, tenham uma memória, e as disponibilizem quando solicitado. Seria uma comparação visível aquela em que utilizamos nosso cérebro para guardar as lembranças do que fazemos e informações que utilizamos para nos manter em atividades diárias, planos, sonhos, etc., com as anotações que fazemos num caderno de anotações ou de conhecimentos que estudamos e precisamos relembrar mais tarde para fazer uma prova, por exemplo, ou com os conteúdos, dados, conhecimentos, teorias e informações disponíveis num livro que pode ou não estar numa biblioteca. Aparentemente a diferença só está no tipo de material que é utilizado para guardar as informações e os dados, no cérebro é o corpo humano, no caderno e no livro é o papel e no computador e telefone celular pode ser um chip de metal, disco rígido, CD, DVD, pendrive, fita, etc. Esta situação representa apenas a forma mecânica de guardar, armazenar, sem considerar a significação, o sentido e como este conhecimento pode ser transformado.

A diferença é que apenas o ser humano consegue dar um sentido diferente às palavras que guardou em sua memória. Só o ser humano, aqui denominado de sujeito, consegue pensar e significar, repensar e resignificar, contextualizar e re-contextualizar e valorar os sentidos que estão guardados na memória de acordo com a posição que ocupa ao dizer alguma coisa. Essa posição joga não só com a memória, mas também com os esquecimentos conceituados por Pêcheux (2009) que explicam a identificação do sujeito com determinada formação discursiva. Esse é o trabalho da ideologia que só se dá na memória humana, mas não acontece nas memórias das máquinas. As demais memórias como livros, chips de computador, cds, dvds, pendrives, supercomputadores, ipads, telefones celulares, etc,

---

<sup>45</sup> Second Life, <<https://secondlife.com/whatis/?lang=pt-BR>> é um jogo de simulação de ambientes, personagens e relacionamentos que é possível jogar online, conectado com outros jogadores do mundo todo e em linguagens como o Português e o Inglês.

<sup>46</sup> Discurso Eletrônico: Conceito também reproduzido anteriormente nesta dissertação na página 18. "Cunhei esta expressão, discurso eletrônico, para significar o discurso da automatização, em reunião com os pesquisadores, no Laboratório de estudos urbanos, para nomear um programa de atividades que estava estruturando no laboratório, em 2002. Em 2003 publicamos "Para uma enciclopédia da cidade", resultado de trabalho da equipe. Na introdução deste livro utilizo igualmente a expressão discurso eletrônico. E o tenho tomado como objeto de análise desde então."

só conseguem reproduzir ou armazenar mais informações de acordo com instruções que lhe foram codificadas por seres humanos, e repetem aquilo que for solicitado, caso esteja armazenado. Do contrário não acontece nada, ou no máximo recebe-se a resposta de "Not found" ou "Não encontrado". Recorre-se a Orlandi (2010, p. 8-9) para apresentar a memória como ela é abordada através de sua significação discursiva fundamentada nas propostas da Análise do Discurso. Ela posiciona-se da seguinte maneira,

Trarei, então, para esta reflexão, a distinção que tenho proposto entre: memória discursiva ou interdiscurso, memória institucional (arquivo) e memória metálica (técnica). A memória discursiva ou interdiscurso (PÊCHEUX, 1975 ; COURTINE, 1982), é a que se constitui pelo esquecimento, na qual “fala uma voz sem nome” (COURTINE,op.cit). Aquela em que “algo fala antes, em outro lugar, independentemente” (PÊCHEUX, op.cit.), produzindo o efeito do já-dito. Por outro lado, a memória institucional ou a que chamo a memória de arquivo ou simplesmente o arquivo, é aquela que não esquece, ou seja, a que as Instituições (Escola, Museu, políticas públicas, rituais, eventos etc.) praticam, alimentam, normatizando o processo de significação, sustentando-o em uma textualidade documental, contribuindo na individualização dos sujeitos pelo Estado, através dos discursos disponíveis, à mão, e que mantêm os sujeitos em certa circularidade. E considero, enfim, a memória metálica, ou seja, a produzida pela mídia, pelas novas tecnologias de linguagem. A memória da máquina, da circulação, que não se produz pela historicidade, mas por um construto técnico (televisão, computador, etc.). Sua particularidade é ser horizontal (e não vertical, como a define Courtine), não havendo assim

estratificação em seu processo, mas distribuição em série, na forma de adição, acúmulo: o que foi dito aqui e ali e mais além vai se juntando como se formasse uma rede de filiação e não apenas uma soma, como realmente é, em sua estrutura e funcionamento. Este é um efeito – uma simulação - produzido pela memória metálica, memória técnica. Quantidade e não historicidade. Produtividade na repetição, variedade sem ruptura. E o mito, justamente, desta forma de memória é o “quanto mais, melhor”. O que é discutível do ponto de vista do que chamamos memória discursiva, a constituída pelo esquecimento. Por ela, sabemos que o possível está justamente no esquecimento. Dessa perspectiva, é pouco favorável ter-se uma memória saturada.

A diferença é que independente de qual memória é usada para armazenar, a única que pode verdadeiramente processar, pensar, sentir, significar, transformar e associar estes conhecimentos, informações ou dados é a do ser humano e por meio do discurso que significa na materialidade discursiva, na constituição do sujeito, nos esquecimentos, silêncios e torna possível desvendar a ideologia que ali, de forma apagada, significa. No caso específico do discurso eletrônico, armazenado num computador, telefone celular ou outro dispositivo este armazenamento é apenas quantitativo, soma, automatiza o acesso e agiliza operações, quando solicitadas, como as aritméticas de soma, diminuição, divisão e multiplicação, como as de transferência relacionadas a copiar, multiplicar, distribuir e divulgar.

## 2.5 OS LIMITES DAS TECNOLOGIAS E O DISCURSO PEDAGÓGICO

Este capítulo aborda uma série de questões como, a ideologia, as forças que interferem no discurso pedagógico, as dificuldades enfrentadas nas escolas por alunos e professores, e que por caminhos diferentes nos conduzem a produzir a análise dos discursos do jogo The Sims2 para telefone celular e computador através de comparações de características dos discursos, anteriormente apresentadas, do discurso pedagógico e do discurso formulado por sujeitos que jogam este jogo, denominado de discurso eletrônico. Mas, antes de iniciar a análise do nosso corpus, os discursos produzidos por sujeitos que utilizam o computador ou o telefone celular para jogar o jogo The Sims2", gostaria de mencionar algumas considerações sobre o telefone celular, que poderia ser um instrumento importante para difundir processos de ensino e aprendizagem por meio de jogos eletrônicos de simulação de vida.

A questão não está no tipo de aparelho de telefone celular que poderia ser utilizado nos processos de ensino e aprendizagem. O aparelho telefone celular ou smartphone carrega consigo uma série de limitadores para o usuário final, mas que são divulgados pelas empresas de telefonia e pela mídia publicitária como benefícios e recursos para o comprador. Parece contraditório chamar recursos como o software, os serviços, a memória, como limitadores. Os limites de um aparelho de telefone celular são impostos por tecnologias que agrega como os tipos de softwares disponíveis, tipo de aparelho, qualidade do processador e da memória do aparelho, sistema de interface com o ser humano amigável ou não, sistema operacional, câmeras de fotografia e de filmar integradas, gravadores de voz, ferramentas de comunicação, por exemplo. As empresas operadoras de telefonia móvel que gerenciam os processos de comunicação e acesso à internet fazem parte deste diferencial de limitadores que são vendidos como benefícios para o usuário.

Por que limitadores? Por que estas tecnologias que são agregadas ao telefone celular, muitas delas, não serão utilizadas pelo consumidor final. Ou porque não precisa das mesmas, mas é obrigado a comprar, ou porque exigem um conhecimento específico ou ainda porque simplesmente não as quer utilizar.

A forma como estas tecnologias são vendidas ao consumidor, impondo os recursos, é um tipo de tendência de funcionamento dos discursos comerciais, ou seja a tendência autoritária. O mesmo acontece com as crianças e a escola em relação ao material

---

didático que lhes é entregue para estudar. Não é oferecida para a criança a opção de escolher o conteúdo a ser aprendido, não é concedida à criança a escolher o tipo de material no qual gostaria de estudar, e também os estudantes não são consultados de como, onde e quando poderiam e gostariam de estudar. Nunca é perguntado aos estudantes de como gostariam de ter armazenado os conhecimentos que poderão aprender.

Ao estudante é imposto um livro didático na forma tradicional, em papel, em detrimento às tecnologias que carrega consigo como o telefone celular ou um computador de mão ou tablet ou ainda um notebook. Lá é o aluno obrigado a carregar oito ou dez livros. Enquanto isso, na sala de aula, é ensinado a não usar papel para evitar a derrubada de árvores, por exemplo. A escola também não está preparada para ensinar como fazer esta transferência do conhecimento do meio papel para o meio eletrônico. Sentimos a necessidade de fazer esta transição, antes de distribuir milhões de aparelhos em programas de inclusão digital. São estas contradições e a forma de funcionamento do discurso que importam e fazem a diferença na aprendizagem.

A simples transposição de conteúdo é fácil de fazer, já está acontecendo e é útil quando falamos de treinamento, nos quais os aprendizes precisam repetir uma atividade ou um determinado conteúdo, uma receita, uma operação de máquina, um manual de instruções para aparelhos ou procedimentos que fazem parte de uma rotina que precisa ser repetida para trazer resultados satisfatórios. É fácil transpor para o telefone celular um curso que visa memorizar os sinais do trânsito, por exemplo, mas é necessário remodelar a formatação deste curso caso se queira, além de ensinar os sinais de trânsito, conscientizar o motorista a valorizar a vida, dirigir preventivamente e ainda fazer deste motorista um defensor do respeito ao pedestre, ao ciclista e ao outro motorista.

Mas quando se trata de educação, formação para a vida, formação de cidadãos, existem condições de produção envolvidas como ideologia, materialidade histórica e o funcionamento dos discursos, que inúmeros livros didáticos impressos não são capazes de mobilizar, ou, por influência da ideologia dominante, são impedidos de representar. Estas forças estarão presentes também se o material a ser estudado pelo aluno estiver armazenado num dispositivo eletrônico/digital. A diferença está apenas no modo de armazenar ou exibir o mesmo texto, um no papel e outro por meio de impulsos elétricos, ou seja o discurso eletrônico. Por isto é que julgo importante submeter o jogo The Sims2 a uma análise uma vez que, como em textos de livros didáticos, este está ideologicamente determinado. Os efeitos

---

que produzem atingem quem ocupa a posição discursiva de sujeito leitor, o jogador ou aqueles que jogam.

É um discurso introduzido no jogo pelos sujeitos que participam do planejamento, design, codificação e produção do jogo, comandados pelos sujeitos proprietários da EA Games, no caso do jogo THE Sims2. Esta semelhança, entre os produtores/editores dos livros didáticos e os produtores do jogo, é que não pode ficar apagada para a escola. A relação do jogo com os processos de ensino e aprendizagem vigentes na escola, principal instituição legalmente definida como local de educação e formação de cidadãos, poderá produzir os mesmos efeitos que os produzidos pela relação com o livro didático tradicional. A diferença depende das características de funcionamento do discurso produzido por professores e alunos enquanto ensinam e aprendem através da posição discursiva de jogador.

Esta discussão tem sua validade para evitar que não aconteça somente uma mudança do suporte, transpondo o material didático tal qual ele é apresentado na escola atualmente, da forma impressa para as memórias eletrônicas/digitais. Isso já acontece com grande parte dos cursos de educação à distância disponíveis via internet. Estaríamos perpetuando os mesmos discursos e ideologias presentes no material impresso e mantendo sem resposta algumas perguntas como: será que está na manutenção de materiais didáticos e o discurso pedagógico repetido e cristalizado ao longo do tempo que estão as grandes dificuldades enfrentadas pelos alunos para se sentirem motivados a estudar?

Ou, será que está no apagamento da história de leitura do aluno, na negação de sua origem, na negação das suas condições sociais, econômicas, políticas, religiosas e na negação do contexto em que vive este aluno, o fato de que muitas crianças não terem a aprendizagem desejada?

Ou, ainda, quando os alunos rejeitam os conteúdos que a escola lhes quer ensinar, será que estes alunos estão iniciando um processo de leitura diferenciado e de forma inconsciente rejeitando o que Pêcheux (Apud ORLANDI, 2010, p.53) chama de divisão social do trabalho da leitura? Pêcheux (Apud ORLANDI, 2010, p.52) escreveu no artigo “Ler o arquivo hoje” que, “Evidentemente, o divórcio cultural entre o “literário” e o “científico” a respeito da leitura de arquivo não é simples acidente: esta posição, bastante suspeita em si mesma por sua evidência, recobre (mascarando essa leitura de arquivos) uma divisão social do trabalho de leitura”.

Ou ainda, será que estes alunos, que não “querem” estudar passaram a sentir e perceber os apagamentos ideológicos como aquele em que a escola está ainda funcionando

---

nos moldes do que Pêcheux identificou como realismo concreto? Segundo Pêcheux (2009, p.26),

A retórica do concreto e da situação “fala” às crianças (e aos operários que, como todo mundo sabe, são “crianças grandes”!) e os alça, com dificuldade, até o “essencial”, isto é, até o indispensável que é necessário saber para se situar utilmente, para evitar confusão de tudo. Em resumo, o realismo concreto “primário” diz respeito àquilo sem o que um objeto deixa de ser o que é. A redação-narração é a forma escolar do realismo concreto.

Poderiam então alunos e professores, enquanto jogam no telefone celular ou no computador, com os limitadores tecnológicos e de produção de sentido destes aparelhos, jogos de simulação de vida, de ambientes e personagens, como o jogo The Sims2, participar no processo de ruptura do autoritarismo do discurso pedagógico que poderia passar a ter uma tendência de funcionamento discursivo predominantemente polêmico? (ORLANDI, 2009).

Os recortes conceituais e as discussões teóricas sobre educação, funcionamento da escola, ideologia, Análise do Discurso de Linha Francesa, tipologia do discurso, discurso eletrônico, discurso pedagógico e a tendência de funcionamento autoritária do discurso pedagógico fundamentarão a análise de telas do jogo no quarto capítulo, mas antes, faremos uma contextualização sobre os jogos de simulação de vidas, personagens e ambientes.

O terceiro capítulo desta dissertação introduz as características dos jogos de Simulação de vidas, personagens e ambientes, e a relação destes jogos com públicos como as gerações @, screenagers, y, ou digital. A história dos jogos é discutida a partir de conceitos de discursividade e da cibernética, com um recorte histórico sobre os jogos, desde o início dos jogos olímpicos na Grécia Antiga até os modernos consoles para jogos eletrônicos com sensores que detectam os movimentos do jogador, que literalmente tiram o jogador da poltrona. Os contextos mundiais e brasileiros para os jogos jogados por telefone celular, a relação entre os jogos e a aprendizagem nas escolas e os motivos para a escolha do jogo The Sims2 da EA Games para a análise são as discussões descritas no próximo capítulo.

---

### 3 OS JOGOS DE SIMULAÇÃO DE VIDAS, AMBIENTES E PERSONAGENS

A análise dos jogos de simulação de vida, personagens e ambientes através da Análise do Discurso de linha Francesa nos remete a olhar para quem está jogando, o sujeito jogador, e quem jogou as diversas modalidades de jogos durante a história, iniciando com os jogos de tabuleiro cuja origem é atribuída aos povos do antigo Egito, a mais de 4.000 anos, passando pela Grécia antiga, pelo surgimento da Cibernética, até os jogos eletrônicos e os jogos eletrônicos com sensores de movimento que identificam os movimentos do sujeito jogador.

O que são jogos? Game em inglês, jogo no português, "são atividades que envolvem um ou mais jogadores, tem metas, desafios, regras, aspectos de competição e consequências". (MOITA, 2007, p. 21 e 22) Ranhel (apud SANTAELLA, 2009,) apresentou para definir o que um jogo precisa ter para ser considerado como um jogo, um diagrama desenvolvido por Jesper Juul 2003. Neste diagrama Juul apresenta características como regras fixas, resultado variável, valorização do resultado, esforço do jogador, vínculos do jogador com o resultado e consequências negociáveis como sendo fundamentais para um jogo. Os jogos que não apresentam as seis características do círculo central do diagrama da figura 1 e também acima descritas, Juul classifica como quase jogos, jogos fronteira e não jogos.

Através da figura 1 é possível identificar que o jogo que será objeto de nossa análise, o jogo The Sims2 da EA Games, se enquadra na categoria dos jogos fronteira, ou quase jogos, pois apresenta simulações com final aberto, ou seja, o resultado não é igual para todos que jogam este jogo, depende muito das decisões ou opções que o jogador irá escolher. No caso da educação, os jogos com final aberto poderiam ser eficientes para os processos de ensino e aprendizagem como também a maioria dos "não jogos", pois estes não estão focados no resultado, mas sim no processo, na aquisição de habilidades ou ainda na solução de problemas.

---

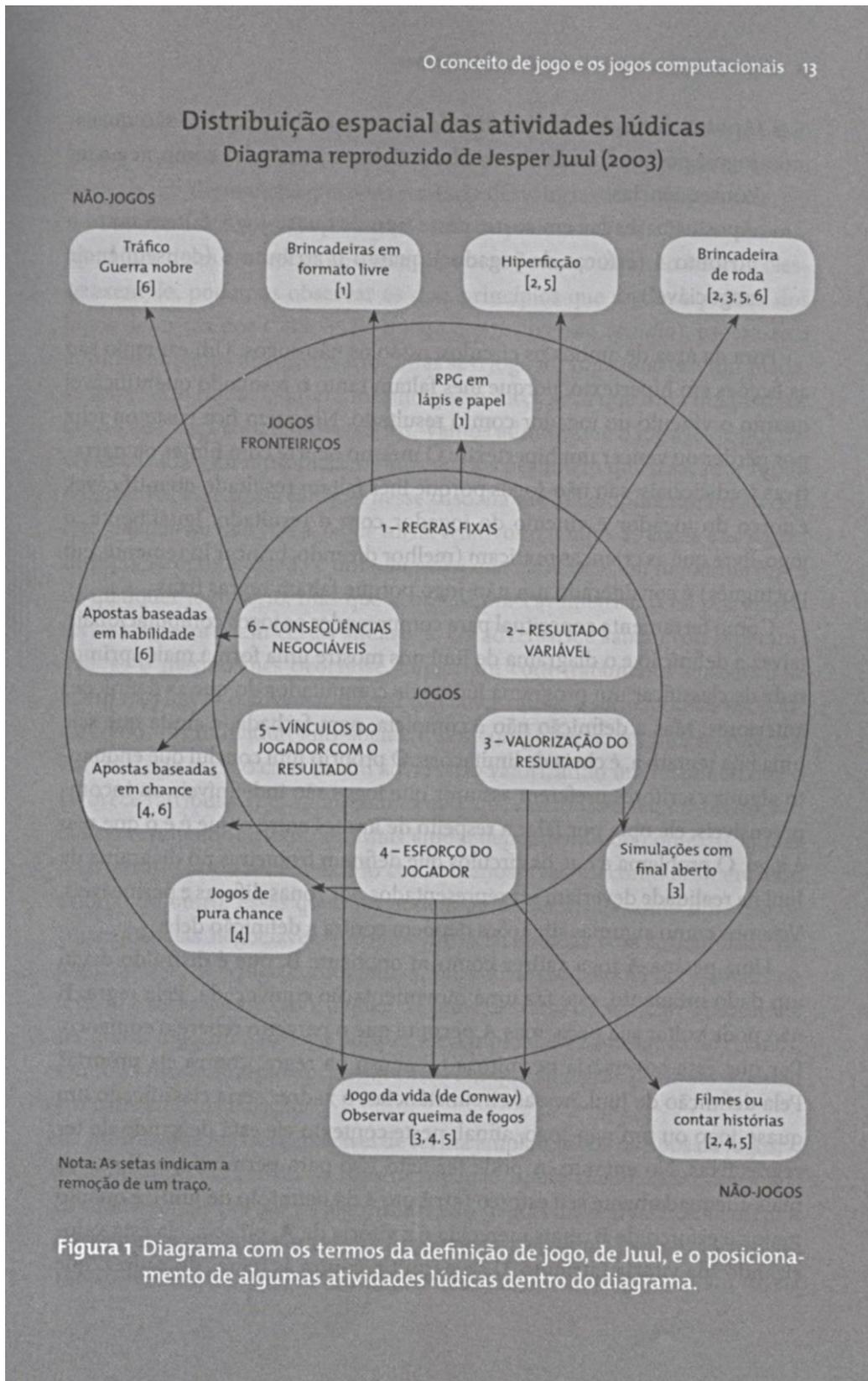


Figura 1: Diagrama de Juul (2003)

Para a comparação com o discurso pedagógico serão analisados os sentidos que os jogadores poderão produzir em jogos eletrônicos da categoria de simulação de vidas e personagens. Entre os inúmeros jogos disponíveis foi recortado o jogo The Sims2 da EA Games, versão em português publicado em 09/2009 e que atualmente, Julho de 2011, é vendido na versão "The Sims3"<sup>47</sup>. Este jogo, o The Sims, em 2002, segundo Cruz (2007), foi considerado um dos mais vendidos em todos os tempos. No ano fiscal de 2010, segundo informações corporativas disponíveis no site da EA Games<sup>48</sup>, a versão The Sims3 vendeu mais de 5 milhões de cópias. Segundo Cruz (2007, p.17)

As características da geração Y (fascínio pela interatividade, multitarefa, valorização do presente, diversidade de estilos, encasulamento, tendências pós-modernas) estão interligadas não só aos atributos de planejamento do jogo, mas também às estratégias de comunicação da Eletronic Arts. Os elementos do jogo foram delimitados de acordo com as preferências dos jovens, permitindo um ambiente dinâmico onde podem ser testadas possibilidades. O marketing de relacionamento, utilizado pela EA, revelou-se muito adequado à geração Y, em função do sucesso do jogo.

A geração de jogadores, também chamada de "geração @" por Moita (2007), de "geração Y" por Oliveira (2009), de "screenagers" por (Rushkoff, 1999, apud Moita 2007) é predominantemente formada, segundo Oliveira (2009, p.109), pelas “pessoas nascidas entre 1980 a 2000,” o público predominante que frequenta atualmente as escolas, frequenta as casas de jogos ou Lan Houses. São estes alunos, que ao conviverem "com a cultura do caos com muita naturalidade" (MOITA, 2007, P.65), desenvolvem características como "uma linguagem icônica e sonora, ... navegar na TV buscando programas de sua preferência, viajar pelos sites de jogos no computador"(MOITA, 2007, P.65). São estes alunos que sofrem os efeitos do discurso pedagógico autoritário, que predomina nas escolas desde a fundação da instituição, e por essa abordagem são constantemente chamados de desinteressados, desligados, que não gostam de ler, e que se distraem com facilidade.

A Análise do Discurso também estuda a discursividade das escolas, com o discurso pedagógico, Pêcheux (apud ORLANDI (2009) ao estudar a linguística e desenvolver a própria Análise do Discurso como ciência, e Gallo (2008) quando reforça as ideias de Pêcheux e Orlandi buscando em conceitos como o da circularidade do conhecimento e

<sup>47</sup> The Sims3 da EA Games. Site oficial com loja para comprar partes do jogo como "ambientes, personagens, casas, roupas, opções para cabelos, transportes para a cidade, mundos, decoração de casas, por exemplo, produzidas pelos profissionais do jogo ou por jogadores. Disponível no site <<http://store.thesims3.com/>> visitado em 25 de setembro de 2011.

<sup>48</sup> EA Games, INC. Top Sellers. <<http://aboutus.ea.com/home.action>> acessado em 05 de Junho de 2011. In fiscal 2010, EA had 27 titles that sold more than one million copies, and five titles that each sold more than four million copies, including FIFA 10, Madden NFL 10, Need for Speed SHIFT, The SIMS 3 and Battlefield: Bad Company 2

avaliação fundada na repetição e não na interpretação. Esta discursividade está presente e atuante no discurso pedagógico, vigente nas escolas. Mas será que, estas tendências de funcionamento do discurso propostas por Orlandi(2009) ao estudar as tipologias do discurso, também estão presentes no discurso eletrônico, discursividade esta produzida também por sujeitos que jogam os jogos para computador e telefone celular?

Características como reversibilidade, simetria, polissemia, a referência ao pré-construído propostas por Orlandi(2009) são algumas das marcas que diferenciam o discurso polêmico do autoritário, o lúdico do polêmico e o lúdico do autoritário. Além delas esta análise também levará em consideração a relação entre o sujeito e o objeto do discurso, no caso, o próprio jogo será este objeto, através da circularidade da legitimação do discurso apresentada por Gallo(2008), o silêncio fundador e a política do silêncio conforme estudos de Orlandi(3)(2007, p.24) e os esquecimentos fundamentados por Pêcheux(2009, p. 164-165). Estas pesquisas da AD mostram como os efeitos ideológicos trabalham a sensação de liberdade e autonomia do sujeito. O desafio é perceber como estão representados também nos jogos eletrônicos para computador e telefone celular. A sua caracterização dentro do jogo é que poderá mostrar se estes efeitos do funcionamento do discurso pedagógico nas escolas, por exemplo, são os mesmos efeitos no funcionamento dos discursos nos jogos de computador e no telefone celular.

Antes de empreender a análise do jogo, propriamente dita, faz-se necessário entender como surgiu a cultura dos jogos eletrônicos e como os jogos chegam ao sujeito leitor, de onde surgem e quem os produz, pois podemos encontrar nestas informações traços ideológicos, que comercialmente são apagados para o público consumidor. O contexto de circulação comercial dos jogos é importante também para a análise interna dos mesmos, na qual teremos como objeto visual uma tela de determinada situação do jogo, para, a partir dela, tentar interpretar e significar a ou as formações discursivas que ali podem estar atuando.

Podem estar ali representadas as formações discursivas e a posição a partir da qual são feitos os enunciados dos relacionamentos entre os personagens do jogo. É importante ressaltar que estes enunciados já estão presentes no jogo e foram ali colocados por um sujeito que participou da elaboração e do planejamento do jogo na empresa EA Games com o qual os jogadores não contatam.

Com estas referências para a significação dos discursos presentes no jogo em questão, teremos como parâmetro de comparação o discurso da escola e suas características, o

---

discurso pedagógico. A partir dele tentamos conhecer o discurso eletrônico, que oferece suporte aos jogos de computador e telefone celular.

Com esta análise é possível também refletir de que forma os jogos para computador e telefone celular são instrumentos de dominação cultural da ideologia capitalista, daí o sucesso comercial e a sua rápida popularização mundo a fora.

### 3.1 HISTÓRIA DOS JOGOS: DISCURSIVOS OU CIBERNÉTICOS?

Para contextualizar os jogos eletrônicos é preciso marcar sua ligação à Cibernética pensada pelo cientista e matemático Norbert Wiener<sup>49</sup> cujos fundamentos foram publicados em 1948, no livro “Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine”, O ponto comum entre a cibernética e a análise do discurso pode estar na proposta inicial de Pêcheux quando escreveu “Por uma Análise Automática do Discurso”, em 1969. É que na época existia uma verdadeira obsessão por máquinas, máquinas de pensar, provavelmente um reflexo das pesquisas que deram seqüência aos estudos da cibernética de Wiener.

A relação que se estabelece aqui cria uma reflexão sobre os motivos para a existência dos jogos eletrônicos, os sentidos que são produzidos pelos sujeitos jogadores, e a relação do discurso destes jogadores com o discurso pedagógico presente nas escolas. Pêcheux fez da Análise do Discurso um caminho que resgata o materialismo histórico, a interpretação, as condições de produção de sentido, a ideologia e o sujeito, enquanto que a cibernética<sup>50</sup>, vai ao ponto extremo de comparar a máquina ao ser humano. Enquanto conceito de aprendizagem, na Análise do Discurso se valoriza a interpretação como uma forma de leitura em que o sujeito é significado por suas filiações históricas, sua ideologia, seu pré-construído, seus esquecimentos e silêncios, a cibernética faz da repetição e do reflexo do condicionamento a mola mestra da aprendizagem. Segundo Lafontaine (2004, p. 31)

---

<sup>49</sup> NORBERT WIENER. 1894 – 1964 Matemático americano é o provável fundador da Cibernética. <<http://www.isss.org/lumwiener.htm>> Acessado em 08 de Junho de 2011.

<sup>50</sup> Cibernética – Segundo Céline Lafontaine, Cibernética é como um mundo sem fronteiras, inteiramente voltado à comunicação e à troca de informações, no seio do qual as barreiras entre o ser humano, o animal e a máquina parecem estar inteiramente abolidas. (2004, p.15)

Ligada à aprendizagem e mais precisamente à capacidade de orientar a acção a partir das informações recebidas, a noção de retroacção não se afasta grandemente da de reflexo condicionado, na medida em que ambas pressupõem uma relação totalmente exteriorizada do indivíduo com seu ambiente.

Outro ponto que pode ser considerado um marco das ideias da cibernética é esclarecido por Philippe Breton<sup>51</sup> quando prefacia o livro “Império Cibernético” de Céline Lafontaine e citou Jean-François Lyotard<sup>52</sup>. Para Lyotard o que conhecemos como

“Pós-modernidade” é uma outra forma de renomear o paradigma “Cibernético”. Breton escreveu que “De geração em geração, erguem-se vozes a evocar o imenso e paradoxal conservadorismo que caracteriza aquilo que agora apelidamos de <pós-modernidade> e que não é senão, como se constata em Jean-Francois Lyotard, o paradigma cibernético rebaptizado ao sabor do tempo.” (apud LAFONTAINE, 2004, p.11)

O paradigma cibernético, conhecido também como a ciência do controle e da comunicação, constitui-se de estudos desenvolvidos no início da década de 1940, iniciados por Norbert Wiener. A cibernética é um produto da Segunda Guerra Mundial, segundo Lafontaine(2004, p.32) e defende a ideia do ciborgue, ou seja “homem-máquina” e a unificação das ciências e do conhecimento. Segundo René Char, que escreveu a introdução para o livro de Lafontaine, “O mundo em que estamos a entrar parece-se estranhamente com o sonhado pelos primeiros cibernéticos no pós-Segunda Guerra Mundial.” (LAFONTAINE 2004, p.15)

A preocupação com a discussão criada por este embate entre a Análise do Discurso e a Cibernética se justifica como forma de alertar para algumas evidências que possam estar escondidas no efeito de popularização de tecnologias como a dos jogos eletrônicos e a de seus suportes, computador e telefone celular. Esta preocupação se estende à crítica que Lafontaine (2004) faz a Kevin Kelly<sup>53</sup> que defende que as máquinas se tornarão tão ou mais inteligentes que o homem. Lafontaine (2004, p.128-129) escreveu que

Em perfeita consonância com o pensamento cibernético, Kevin Kelly interpreta o desenvolvimento conjunto das biotecnologias e das tecnologias da informação como o sinal de uma co-evolução do homem e da máquina. Escorando-se nas teorias da auto-organização e da complexidade, chega ao ponto de predizer que a fusão entre a biologia e a técnica dará origem a uma nova civilização em que, tornadas superinteligentes, as máquinas conseguirão auto-regular-se e auto-reproduzir-se. Fiel à lógica neoliberal, o guru da cibernética reclama um deixa-fazer, deixa-andar total

<sup>51</sup> BRETON, Philippe. -1951 Antropólogo e sociólogo Frances e centra seus estudos sobre a antropologia da palavra e as técnicas de comunicação. <[http://fr.wikipedia.org/wiki/Philippe\\_Breton](http://fr.wikipedia.org/wiki/Philippe_Breton)> Acessado em 09 de Junho de 2011.

<sup>52</sup> LYOTARD, Jean-François. <[http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Jean-Fran%C3%A7ois\\_Lyotard](http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Jean-Fran%C3%A7ois_Lyotard)> e <<http://www.s9.com/Biography/Lyotard-Jean-Francois>> Acessado em 09 de Junho de 2011.

<sup>53</sup> KELLY, Kevin. – 1952 Americano, fundador da revista Wired e autor do livro “What Tecnology wants”. <<http://www.kk.org/books/out-of-control.php>>, <<http://www.qideas.org/contributors/kevin-kelly.aspx>> e <<http://www.kk.org/biography.php>> Acessado em 09 de Junho de 2011.

no domínio tecnocientífico. Para ele, a única forma de exercer um controle inteligente é deixar as máquinas livres para se desenvolverem.

A mecanização do homem, mas não a humanização da máquina, é um efeito ideológico provocado pela economia capitalista. Com esta mecanização as pessoas não dispõem de tempo para acompanhar e entender o que de fato acontece a sua volta. Um exemplo foi a crise financeira mundial, que embora provocando prejuízos gigantes, não pode ou não quis ser percebida a tempo para evitar as suas consequências. A mesma crise chama a atenção para a eficiência ou não do setor privado ante o setor estatal. No caso, da crise financeira mundial, que justamente teve na intervenção dos governos dos respectivos países uma forma para que não acontecesse um caos total, ou seja, a sociedade foi duplamente penalizada, sofre os prejuízos provocados pelos sujeitos que provocaram deliberadamente a crise em si e vai ter que pagar com impostos, diminuição da oferta de empregos, diminuição da qualidade dos serviços do estado e diminuição da remuneração do trabalho e dos benefícios sociais, a recuperação da economia global.

Surge então o questionamento: Quem foi beneficiado nesta crise? Para onde e para quem foi o dinheiro perdido na crise? Chegar a uma resposta a esta pergunta e ainda criar situações para combater estas ações está no que Lafontaine(2004, p.129) interpretou como indiferença cibernética. “Esta concepção repousa na indiferenciação cibernética entre homem, máquina e sociedade, que tem como efeito camuflar os verdadeiros desafios das mutações societais em curso.”

O confronto entre a Análise do Discurso e a Cibernética nos ajuda a entender e a olhar a história dos jogos de uma forma mais polêmica. Escrever sobre a história dos jogos, embora de forma bem resumida e recortada, leva obrigatoriamente a buscar uma referência à origem dos jogos olímpicos, jogos que exigem esforço e movimento do corpo das pessoas e à origem dos jogos de mesa tradicionais ou de tabuleiro<sup>54</sup> como os clássicos Xadrez, Damas, Jogo da Velha e os de cartas como o Truco, a Paciência o Pôquer, que são jogados com o jogador sentado e sempre contra um outro sujeito oponente.

<sup>54</sup> - Jogos de Tabuleiro e Cartas. Jogos praticados sobre uma mesa entre duas ou mais pessoas, Exemplos: cartas, xadrez, dama, mila etc. <<http://www.ojogos.com.br/jogos/tabuleiro-e-cartas.html>> Acessado em 07 de Junho de 2011.

- [Kotaku] Onde jogos de tabuleiro e videogame se encontram. Reportagem publicada por Luke Plunkett em 24 de Julho de 2010 sobre as várias transformações sofridas pelos jogos de tabuleiro e videogames <<http://www.gizmodo.com.br/conteudo/kotaku-onde-jogos-de-tabuleiro-e-videogame-se-encontram/>> Acessado em 07 de Junho de 2011.

- LUDU SCIENCE. Ludusciense, ideias e ciências, Lda, Empresa portuguesa sediada em Penafiel, que concebe, publica, divulga, vende e cria material didático, jogos educativos e temáticos. <<http://www.luduscience.com/>> Acessado em 07 de Junho de 2011.

Estes mesmos jogos, os de tabuleiro, e que atualmente são apresentados na versão eletrônica que pode ser jogado no computador, vídeo game e telefone celular, além de poder ser jogado contra outro parceiro humano como nos jogos tradicionais de mesa e tabuleiro, virtualmente e online contra pessoas que estão em locais distantes, também pode ser jogado individualmente tendo como oponente a própria máquina, o computador ou o telefone celular.

Surge então o efeito ou a evidência sustentada pela Cibernética, de que a máquina poderia ser inteligente. No entanto este efeito é resultado de uma codificação do jogo, incluindo nesta codificação todas as possibilidades que o jogo pode apresentar e instruindo, por meio de código, o computador a fazer um procedimento ante a solicitação do jogador. Se a codificação do jogo para o computador não incluir todas as possibilidades de um determinado jogo, então no momento em que o jogador fizer uma solicitação não prevista, o jogo é interrompido ou aparece uma mensagem de erro, ou seja, a máquina não consegue por si só prever e tomar uma decisão não prevista pelo programador para o código do jogo.

Os jogos eletrônicos são uma modalidade de entretenimento que foi criada a partir dos jogos físicos, mas foi muito além ao também trazer para meio digital eventos como guerras, simulações de voos, exercícios para a memória, jogos de futebol, de basquete, de vôlei e tênis, por exemplo. Dependendo do grau de interatividade do jogo, o jogador pode assumir o papel que mais lhe atrai, como fazer o papel de um craque do futebol, um astro da música ou do cinema ou ainda comandar o exército como um rei o fazia ou como um general nos jogos de guerra.

Durante a história, os jogos foram substituindo afazeres que perderam sua utilidade prática, mas que continuaram a existir como uma cultura. A evolução dos jogos atravessa vários estágios e entre eles podemos citar a transformação de eventos necessários para a sobrevivência como o início dos olímpicos na Grécia Antiga, à simulação de estratégias de guerra, de treinamentos para avião por meio dos simuladores de voo.

Fazem parte dessa evolução as preocupações com as condições físicas dos jogadores, do desgaste com a repetição de movimentos dos atletas que competem nos jogos de campo, ao sedentarismo e obesidade dos jogadores que se entretêm com jogos de tabuleiro e os eletrônicos, como videogames e jogos de computador.

A mudança para ajudar jogadores sedentários a se levantar da cadeira está surgindo a partir de nova forma de jogar jogos eletrônicos que oferecem alternativas para que o jogador dance, se esquive, se abaixe, se levante e desfira golpes no ar, por exemplo. A máquina oferece opções para que o jogador fotografe seus movimentos. O jogador pode

---

acompanhar seus movimentos no monitor ou tv, pois tudo é transmitido por meio de sensores de movimento<sup>55</sup> que funcionam com a luz, ondas de rádio, wifi ou ainda raio laser. Aparelhos com estas características são encontrados nas lojas e se apresentam com nomes como o kinect da Microsoft, Wii da Nintendo e o PlaystationMove da Sony que deixam o jogador literalmente em movimento.

### 3.1.1 Dos jogos olímpicos aos jogos eletrônicos com sensores de movimento

Retorna-se à reflexão sobre os jogos olímpicos para mostrar um recorte de transformação durante os jogos olímpicos da era moderna. De acordo com o documento “Destination Olympias: 5th Century BC - Teachers Kit<sup>56</sup>” publicado pelo Museu Olímpico de Lausanne, Suíça, os jogos olímpicos tiveram seu marco inicial com os Jogos Olímpicos da Antiguidade<sup>57</sup> realizados na Grécia, do século VIII a.c, até o século 393 d.c.. As informações do mesmo documento indicam que “O Comitê Olímpico Internacional (COI)” foi fundado em 1894 pelo Barão Pierre de Coubertin. Durante o século XX, as vozes dos movimentos sociais, ou as forças ideológicas que comandam a política, a sociedade e a economia mundial, transformaram as Olimpíadas<sup>58</sup> em eventos diferenciados, que procuram incluir a participação

- 
- <sup>55</sup> - Sony revela controle para PS3 com sensor de Movimento, <<http://tecnologia.terra.com.br/noticias/0,,OI4313980-EI12882,00-Sony+revela+controle+para+PS+com+sensor+de+movimento.html>> Acessado em 07 de Junho de 2011.
- Microsoft apresenta sistema que permite jogos controlados pelos movimentos do corpo. <<http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/noticias/microsoft-apresenta-sistema-que-permite-jogos-controlados-pelos-movimentos-do-corpo-20100614.html>> Acessado em 07 de Junho de 2011.
- Máquinas acionadas pelo pensamento avançam com interface neural portátil. Publicado em 04 de Março de 2010 no site <<http://www.inovacaotecnologica.com.br/noticias/noticia.php?artigo=interfaces-cerebro-maquina-maquinas-acionadas-pelo-pensamento&id=010180100304>> Acessado em 07 de Junho de 2011.
- PC Ganhará controle com sensor de movimento semelhante ao do WII da Nintendo. Publicado em 03 de Julho de 2008 <<http://www.sedentario.org/internet/pc-ganhara-controle-com-sensor-de-movimento-semelhante-ao-do-wii-6520>> Acessado em 07 de Junho de 2011.
- Wii Remote. <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Wii\\_Remote](http://pt.wikipedia.org/wiki/Wii_Remote)> Acessado em 07 de Junho de 2011.
- Wii. <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Wii>> Acessado em 07 de Junho de 2011.
- <sup>56</sup> JOGOS OLÍMPICOS. Olympic MUSEUM LAUSANNE. Destination Olympias: 5th Century BC - Teachers Kit <[http://www.olympic.org/Documents/Reports/EN/en\\_report\\_873.pdf](http://www.olympic.org/Documents/Reports/EN/en_report_873.pdf)> Exposição Museu Olímpico de Lausanne, Suíça, desde 1 Março de 2005 Acessado em 07 de Junho de 2011.
- <sup>57</sup> JOGOS OLÍMPICOS DA ANTIGUIDADE. The Olympic Games in Antiquity. <[http://www.olympic.org/Documents/Reports/EN/en\\_report\\_658.pdf](http://www.olympic.org/Documents/Reports/EN/en_report_658.pdf)> Acessado em 07 de junho de 2011.
- <sup>58</sup> COB - Comitê Olímpico Brasileiro. <[http://www.cob.org.br/sobre\\_cob/sobre\\_cob.asp](http://www.cob.org.br/sobre_cob/sobre_cob.asp)> Acessado em 07 de Junho de 2011
-

de pessoas com diferentes condições sociais, geográficas, físicas, idade e tipos de esportes, como os jogos Paraolímpicos<sup>59</sup>, os Jogos Olímpicos de Inverno<sup>60</sup>, os Jogos Olímpicos de Verão<sup>61</sup>, de acordo com as estações vigentes no hemisfério norte do planeta, e os jogos Olímpicos da Juventude<sup>62</sup>.

Os jogos de mesa ou de tabuleiro têm sua provável origem<sup>63</sup> a mais de 4000 anos no Egito Antigo e na Mesopotâmia. Existem informações de que os povos que habitavam o Brasil antes da chegada dos europeus, os povos indígenas<sup>64</sup>, tinham também uma grande variedade de jogos através dos quais treinavam suas habilidades e se divertiam.

A reflexão sobre a origem dos jogos olímpicos e de tabuleiro procura oportunizar uma reflexão sobre as forças, ou condições de produção sentido, no sentido amplo, que atuaram na época e que fizeram e fazem com que as pessoas dedicassem e dediquem parte do seu tempo para os “jogos”.

No início, aparentemente, os jogos eram atividades do cotidiano da vida das pessoas que aos poucos, com a transformação que as sociedades em que viviam foram sofrendo por diversos motivos, estas atividades deixaram de ter importância e continuaram a ser praticadas como forma de preservar a história, exercitar a inteligência, ou de criar uma identidade cultural.

---

<sup>59</sup> JOGOS PARALIMPICOS. Paralympic Movement. <<http://www.cpb.org.br/esportes/jogos-paraolimpicos>> <<http://www.paralympic.org/index.html>> Acessado em 07 de Junho de 2011.

<sup>60</sup> JOGOS DE INVERNO. The Olympic Winter Games. <[http://www.olympic.org/Documents/Reference\\_documents\\_Factsheets/The\\_Olympic\\_Winter\\_Games.pdf](http://www.olympic.org/Documents/Reference_documents_Factsheets/The_Olympic_Winter_Games.pdf)> Acessado em 07 de Junho de 2011.

<sup>61</sup> JOGOS DE VERÃO. The Olympic Summer Games. <[http://www.olympic.org/Documents/Reference\\_documents\\_Factsheets/The\\_Olympic\\_Summer\\_Games.pdf](http://www.olympic.org/Documents/Reference_documents_Factsheets/The_Olympic_Summer_Games.pdf)> Acessado em 07 de Junho de 2011.

<sup>62</sup> JOGOS OLÍMPICOS DA JUVENTUDE. Youth Olympic Games. <[http://www.olympic.org/Documents/Reference\\_documents\\_Factsheets/The\\_Youth\\_Olympic\\_Games.pdf](http://www.olympic.org/Documents/Reference_documents_Factsheets/The_Youth_Olympic_Games.pdf)> Acessado em 07 de Junho de 2011

<sup>63</sup> - BOARD Games Studies. <<http://www.boardgamestudies.info/>> Acessado em 07 de Junho de 2011

- XADREZ. A Origem das 32 peças. <<http://www.xadrezamazonense.tripod.com/>> Acessado em 07 de Junho de 2011.

- PENNICK, Nigel. Jogos dos Deuses: a origem dos jogos de tabuleiro. São Paulo: Editora Mercuryo, 1993.

- JOGO DE TABULEIRO. <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo\\_de\\_tabuleiro](http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_de_tabuleiro)> Acessado em 07 de Junho de 2011.

<sup>64</sup> - BRINCADEIRAS. <<http://pibmirim.socioambiental.org/como-vivem/brincadeiras>> ACESSADO EM 07 DE JUNHO DE 2011.

- Pesquisadores catalogam jogos e brincadeiras entre os índios

Kamaiurá. <<http://ecoviagem.uol.com.br/noticias/social/indios-do-brasil/pesquisadores-catalogam-jogos-e-brincadeiras-entre-os-indios-kamaiura-3794.asp>> Acessado em 07 de Junho de 2011.

- JOGOS Indígenas. Publicado na Revista E nº 101 out de 2005 Portal SESC-

SP <[http://www.sescsp.org.br/sesc/revistas/revistas\\_link.cfm?edicao\\_id=227&Artigo\\_ID=3539&IDCategoria=3863&reftype=2](http://www.sescsp.org.br/sesc/revistas/revistas_link.cfm?edicao_id=227&Artigo_ID=3539&IDCategoria=3863&reftype=2)> Acessado em 07 de Junho de 2011.

Destaca-se a luta pela sobrevivência da qual faziam parte tarefas como a busca de alimentos, a fuga de inimigos e predadores, o aumento da população, a escassez e ou a conquista de novos espaços que ofereciam mais alimentos, por exemplo.

Nos tempos atuais os jogos são uma forma de convivência em centros urbanos, oferecem o entretenimento, mas também podem provocar a alienação das pessoas em relação a questões sociais delicadas. Segundo Gee (2004, apud MOITA, 2007, p. 59) "Os games proporcionam uma alfabetização com domínios semióticos: imagens, símbolos, gráficos, diagramas," e participam ativamente "Na construção da identidade na cultura da simulação". (MOITA, 2007, p.58)

Como forma de identificação cultural ou apenas como efeito ideológico para a manutenção da concentração de poder e riqueza, por exemplo, os jogos se tornaram uma espécie de cultivo das lembranças e dos feitos como forma de manter as pessoas unidas como grupo e como sociedade. É possível ver uma afinidade entre a transferência dos jogos para o meio eletrônico e a transferência dos materiais didáticos utilizados na educação para o computador e para a internet.

Num primeiro momento, os jogos de computador e de vídeo games eram jogos de tabuleiro, e em passado recente, não existia a preocupação com um "design instrucional" para produzir e disponibilizar na internet conteúdos para estudo e aprendizagem. Segundo Franco<sup>65</sup> (2008, p.5) os jogos eletrônicos chegaram ao mercado através de modificações em osciloscópios com os jogos "Tennis for Two" de William Higinbotham e o jogo "Spacewar" de Steve Russel, Martin Shag Graetz e Wayne Wiitanen, isso ainda no final da década de 1960 e início da década de 1970. No entanto, Segundo Gularte (2010, p. 40/41) "a primeira experiência registrada como entretenimento eletrônico data de 1947 e foi concebida por Thomas T. Goldsmith Jr. E Estle Ray Mann. Tratava-se de um tubo de raios catódicos que gerava um ponto vetorial controlado analogicamente pelo jogador." Esta data, 1947, está muito próxima do surgimento da Cibernética, em 1940, durante a segunda Guerra mundial.

A evolução dos jogos eletrônicos, de acordo com Franco (2008, p.5 a 18) é classificada em sete gerações que agregam desde jogos com programação em baixo nível como o como o Tennis for Two de Willian Higinbothan; passando pelo advento das consoles, em 1972, que eram ligadas aos televisores e tinham no Magnavox Odyssey de Ralph Baer seu

---

<sup>65</sup> FRANCO, Carlos Alberto da Silva Franco. Doutor em Engenharia de Sistemas e computação ´de é professor do Instituto de Matemática da UFRJ e orientou o trabalho " Evolução e Inovação no Mercado de Jogos Eletrônicos" que foi publicado no site <[http://www.dcc.uftj.br/~rlopes/trabalhos/conhecimento\\_inovacao.pdf](http://www.dcc.uftj.br/~rlopes/trabalhos/conhecimento_inovacao.pdf)> Acessado em 08 de Junho de 2011.

primeiro exemplo, pela terceira geração que é marcada pela mudança geográfica da indústria dos games para o Japão comandada por empresas como a Sega e a Nintendo, pela quarta geração em diante onde a evolução dos jogos acompanha a evolução dos computadores através do domínio das tecnologias de 8 bits, 16 e 32 bits, com o advento da internet e de mídias como os Cd-rom e o Dvd, da sexta geração em diante existe uma interação entre jogos para consoles e jogos para computador e internet, apresentando recursos como imagens em 3D, consoles com reconhecimento do movimento dos jogadores como é o caso do X-Box 360 e a sua ferramenta Kinect.

Enquanto isso Gularte (2010) apresenta a história dos games eletrônicos destacando inicialmente as modalidades de jogos como as várias gerações dos arcades, citando os exemplos de jogos como os Space Invaders, os Pac-man, os Donkey Kong; em seguida mesmo autor cita a história do mercado de consoles, os jogos para computador e internet e os jogos para equipamentos portáteis como o Nintendo DS e os jogos para telefone celular.

A evolução dos jogos eletrônicos está diretamente ligada à evolução dos recursos disponibilizados para os computadores e televisores, já que as estações de jogos, consoles ou vídeo games, são computadores transformados para entretenimento. Os jogos para computador são adaptações de jogos praticados como esportes, da História de povos, da exploração do espaço, do combate ao crime organizado, das artes e de situações da vida cotidiana como festas. Além da adaptação dos jogos de tabuleiros aos meios eletrônicos, eventos de sucesso, filmes e propostas educativas. Apesar da mudança de suporte para jogos eletrônicos, estes esportes e jogos de tabuleiros continuam sendo jogados em sua versão original.

A grande sensação do momento são os jogos em que o jogador joga com o movimento do corpo. Apresentado para diversas categorias, este tipo de jogo tira o jogador da poltrona e o faz dançar, lutar, cantar e praticar movimentos que o ajudam a atingir os objetivos do jogo. Exemplos são os jogos produzidos para consoles como a Xbox 360 da Microsoft, Play Station 3 da Sony e o Wii da Nintendo

Os jogos eletrônicos se dividem em várias categorias, tanto quanto ao tipo de jogo e também quanto aos equipamentos em que pode ser jogado. Existem jogos que são produzidos para o vídeo Games, ou estações de jogos, para o computador e para o telefone celular. Quanto ao tipo de jogo existem inúmeros gêneros ou categorias e entre os quais destacamos os games de estratégia, os de simulação, os de simulação de vidas, os de guerra,

---

os de luta, os de ação, os de tiro, de esportes, de corrida, de família, para crianças, de musicais, de enigma, de religião, aventura, entretenimento educativo, ação em primeira pessoa, aptidão, estilo de vida, festa, idiomas, saúde e fitness, loja e utilidade, por exemplo.

No caso dos jogos de mesa, tabuleiro e eletrônicos existem inúmeras consequências para as pessoas que neles se “viciam” como o sedentarismo, a obesidade e o isolamento ou alienação da vida real, sem falar nas prováveis dificuldades financeiras para quem aposta bens e dinheiro enquanto joga. Os jogos de aposta, famosos nos cassinos, criaram um preconceito contra os jogos e os jogadores, tanto que este tipo de jogo foi proibido no Brasil por longo tempo e ainda existem restrições quanto à legalidade dos mesmos. Muitos, como as máquinas caça-níqueis continuam existindo na clandestinidade.

Tanto nos jogos olímpicos, nos jogos de tabuleiro, nos eletrônicos e nos de mesa estão presentes efeitos ideológicos, estrategicamente apagados, como a aculturação e a alienação e que são uma tentativa de não deixar significar a história, a ideologia e a materialidade discursiva, ou em outras palavras, as determinações discursivas de quem fabrica o jogo não está visível ao jogador comum, o que mostra uma tendência discursiva de funcionamento autoritária, de acordo com a tipologia de funcionamento dos discursos defendida por Orlandi(2009).

O entendimento das condições de produção de sentido passa necessariamente por um conhecimento sobre onde se localizam e quem são as pessoas e empresas que produzem estes jogos. O que normalmente encontramos visível é o marketing e a publicidade que é feita com o objetivo comercial, ou seja, vender games, como acontece com o evento E3 Expo<sup>66</sup>, que em 2011 aconteceu em Los Angeles EUA. Outro exemplo de endereço da internet que reúne os maiores produtores de games e que tem na publicidade voltada para vendas o seu objetivo principal, ou talvez o único, é o GameTrailers<sup>67</sup> onde é possível experimentar um pouco de jogos de plataformas bem distintas. A variedade de jogos é muito diversificada o que torna uma análise sobre o porquê de sua produção, e a quem eles se destinam e quais os efeitos apagados que provocam nos jogadores, muito complexa. Conhecer um pouco sobre quem produz os jogos pode ajudar a desvendar alguns dos pagamentos existentes nos jogos, especialmente nos eletrônicos.

---

<sup>66</sup> E3 Expo. <<http://www.e3expo.com/show-info/582/about-e3-expo/>> Acessado em 09 de Junho de 2011.

<sup>67</sup> GameTraillers. <<http://www.gametrailers.com/e3/>> Acessado em 09 de Junho de 2011.

### 3.1.2 O contexto mundial dos jogos para celular

O mundo dos jogos é diversificado e as formações discursivas determinadas pelas formações ideológicas presentes nos jogos depende, diretamente, das condições de produção de sentido. Os sujeitos que participam do processo de produção de um jogo ocupam uma posição discursiva, estão sob influência de condições políticas, sociais, culturais e econômicas ideologicamente estruturadas. Estes sujeitos, também chamados de sujeitos construtores de games, podem ser os donos das empresas de games e também os empregados que fazem com que a ideia do game possa tomar forma e passe a ser jogável nas plataformas através das quais o sujeito jogador terá acesso ao jogo. Além das condições ideológicas e históricas, os construtores dos jogos procuram conhecer os costumes e as condições de produção de sentido que são valorizadas pelo público-alvo do jogo. Os limites tecnológicos e financeiros dos momentos da construção do game também fazem com o jogo sofra apagamentos e tenha um tipo de apresentação

Fazem parte das condições de produção de sentido, no sentido amplo, as ideologias e as forças políticas e econômicas que participam do processo de elaboração dos jogos. Exemplos são o sistema econômico que predomina no mundo atual, o capitalismo, e o neoliberalismo como o sistema político predominante. Mas os efeitos dessas forças são apresentadas nos jogos como forma de benefícios e diversão para o jogador que acaba sendo convencido a jogar pagando pelo jogo, pela energia do computador e do telefone celular e ao dedicar o seu tempo para se entreter e divertir.

A parte de tecnologia, que representa apenas a base em cima da qual o jogo é jogado, o suporte, é a mesa do jogo de tabuleiro, e no caso dos jogos eletrônicos são os computadores, as consoles, o telefone celular, os videogames, os tablets e os smartphones. Restringimos a contextualização dos jogos a exemplos de empresas fabricantes de jogos que apresentam características e recursos próximos dos recursos de um jogo de simulação de vidas, personagens e ambientes ou que possa ser considerado como de entretenimento educativo e voltado para a saúde do ser humano.

Neste contexto apresentam-se as empresas que elaboram e codificam os games, portanto produzem o design, os personagens, os ambientes, a história, portanto significam o discurso do jogo para os jogadores, criando os desafios, enfim, fazendo com que o jogo tenha

---

a forma em que é apresentado quando o instalamos no computador para jogar ou em qualquer outro equipamento no qual possa ser jogado.

As estimativas da Entertainment Software Association <sup>68</sup>, referentes a 2009, indicam que somadas, as dez maiores empresas produtoras de games dos EUA faturaram em 2008 o equivalente a 57,5 bilhões de dólares e empregaram mais de 32 mil funcionários diretos e mais de 120 mil indiretos.

São empresas como: Nintendo<sup>69</sup> com sede em Kyoto no Japão, fundada em 1889 e no ramo de games desde 1974, tem nos jogos Super Mario Bros, Wii Sports e Golden Eye seus principais produtos;

Sony Mobile Games<sup>70</sup> com sede em Tóquio também no Japão, fundada em 1993, atualmente com mais de 1300 funcionários, e desenvolve e vende os jogos God of War, Kill Zone, Gran Turismo, Heavy Rain e Little Big Planet;

Microsoft Game Studios<sup>71</sup> com sede em Redmond EUA, fundada em 2002 possui como sucesso de vendas Age of Empires, Halo, Gears of War e Project Gotham Racing;

Activision Blizzard<sup>72</sup> com sede em Paris França, com mais de 7000 funcionários, fundada em 2008 e explora os jogos Warcraft, Star Craft, Homen-Aranha e Guitar hero;

Electronic Arts<sup>73</sup> com sede em Redwood City EUA, com mais de 7300 funcionários, fundada em 1982, seu foco principal está em jogos de simulação de vidas, Sim City e The Sims seus principais produtos, sendo que o jogo The Sims 2 é o nosso foco de estudo;

Konami<sup>74</sup> com sede em Tóquio, Japão, fundada em 1969, e seus principais jogos são Metal Gear, Silent Hill e International Superstar Soccer;

Square Enix<sup>75</sup> com sede em Tóquio Japão, fundada em 2003 e seus jogos com maior sucesso são Final Fantasy, Dragon Quest, Super Mário RPG e Kingdom Hearts;

---

<sup>68</sup> Entertainment Software Association – Publicou o relatório “Video Games in the 21st Century – The 2010 report by Stephen E. Siwek traz um panorama da indústria da jogos nos EUA através do site <[http://www.theesa.com/facts/pdfs/VideoGames21stCentury\\_2010.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/VideoGames21stCentury_2010.pdf)> acessado em 17 de Agosto de 2011.

<sup>69</sup> NINTENDO. <<http://www.nintendo.com/>> Acessado em 09 de Junho de 2011.

<sup>70</sup> SONY MOBILE GAMES. <<http://www.sonypictures.com/mobile/index.html?ref=http%3A%2F%2Fwww.sony.com%2Findex.php>> Acessado em 09 de Junho de 2011.

<sup>71</sup> MICROSOFT GAME STUDIOS. <<http://www.microsoft.com/games/>> Acessado em 09 de Junho de 2011.

<sup>72</sup> ACTIVISION BLISSARD. <<http://us.blizzard.com/pt-br/>> Acessado em 09 de Junho de 2011.

<sup>73</sup> EA GAMES. <<http://www.ea.com/>> Acessado em 09 de Junho de 2011.>

<sup>74</sup> KONAMI <<http://www.konami.com/>> Acessado em 09 de Junho de 2011.

<sup>75</sup> SQUARE ENIX <<http://www.square-enix.com/na/game/>> Acessado em 09 de Junho de 2011.

Ubisoft<sup>76</sup> com sede em Montreuil França, fundada em 1986 com mais 5700 funcionários, seus principais jogos são Prince of Persia, Assassins's Creed, Tom Clancy's e Brothers in Arms;

Take-Two Interactive<sup>77</sup> com sede em nova York EUA, fundada em 1993 desenvolve e vende os jogos Grand Theft Auto, BioShock Club, Máfia, Bully e 2K Sports;

THQ<sup>78</sup> com sede em Agoura Hills, EUA, fundada em 1989, seus jogos de mais sucesso são Destroy All Humans, Red Faction, Saints Row, Juiced, Wors e Open WWarfare; que dominam o mercado mundial de games eletrônicos. Muitas também fabricam outros produtos como TVs, Computadores e aparelhos de telefone celular.

No caso da empresa EA, Eletronic Arts Inc., as plataformas para para as quais constrói seus jogos o PC games (jogos para computador), Wii (controle sem fio e detecta movimentos em três dimensões), Web(jogos para internet), Xbox 360(console de jogos da Microsoft), PS3 (console de vídeo game produzido pela Sony), Iphone (telefone celular da Apple), Ipad (mini computador em forma de tabuleiro da Apple), Mobile games (jogos para telefone celular e smartphones).

Os gêneros variam e os mais populares são os games de aventura, ação, corrida, educacional, enigma, esporte, estratégia, infantil, MMORPG, música, dança, games online, RPG, shooter, simulador, simulador de vida, terror e religião.

Situadas em países da Europa, Japão, Estados Unidos, Índia, Coréia do Sul e também no Brasil a indústria dos jogos eletrônicos acompanha e se associou à indústria de telefones celulares, televisores, consoles, operadoras de telefonia móvel, de comunicação e de computadores.

Existe uma verdadeira avalanche digital sendo espalhada pelo mundo afora. Estas indústrias trabalham com publicidade cruzada, uma criando desejos e necessidades na pessoa para que esta compre o produto da outra indústria. Este jogo da economia capitalista justifica a rápida popularização de computadores, dos telefones celulares e dos jogos eletrônicos. Existe uma necessidade crescente por parte dos detentores dos meios de produção de provocar e em seguida controlar a ansiedade das pessoas.

Enquanto que os trabalhos mudam de lugar, vão para a China, por exemplo, por causa do baixo custo da mão de obra neste país, quem perde o emprego sofre angústias e

---

<sup>76</sup> UBISOFT. <<http://www.ubi.com/uk/default.aspx>> Acessado em 09 de junho de 2011.

<sup>77</sup> TAKE-TWO INTERACTIVE T2. <<http://www.take2games.com/>> Acessado em 09 de junho de 2011.

<sup>78</sup> THQ. <<http://www.thq.com/us>> Acessado em 09 de junho de 2011.

ansiedades. O entretenimento pode ser a solução, que por sua vez realimenta os cofres de quem pagou as indenizações ao demitir, e ao mesmo tempo mantém os demitidos conformados e calmos.

Só que não contavam com o imediatismo que as pessoas puderam experimentar com a Internet e o telefone celular. As pessoas podem se comunicar rapidamente, e aos poucos pessoas na China querem também ter salários melhores, igual aos trabalhadores de outras partes do mundo, pois sabem que os produtos que eles, chineses fabricam, serão usados por norte americanos e europeus, por exemplo. A venda de órgãos<sup>79</sup> como a venda do rim para comprar um Ipad2 e um Iphone por um adolescente chinês pode ser um alerta identificando a revolta.

O imediatismo estimulado pelo telefone celular e o uso da internet é um dos motivos apontados para o rápido surgimento de manifestações quase que diárias em diferentes partes do mundo deixando as autoridades governamentais surpresas diante da rapidez com que se formam as manifestações e como elas mudam rapidamente de lugar. Esta força ou poder que pessoas anônimas passaram a ter para reunir pessoas e lutar por objetivos distintos, pode estar mostrando uma inversão ideológica. As pessoas simples passaram a sentir um determinado poder, diferente do que queriam as instituições controladoras, o Estado e Grandes Corporações Industriais e Financeiras, que gostariam de controlar o uso das tecnologias, através da proibição de seu uso nas escolas, por exemplo.

Diante de várias situações globais como a informatização, o telefone celular, a globalização da economia, o surgimento e popularização das redes sociais<sup>80</sup>, os atentados de 11 de setembro de 2001 ao World Trade Center em Nova York(EUA), o custo da mão de obra, por exemplo, também as empresas que fabricam jogos passaram a explorar a publicidade das redes sociais. A partir de então existem jogos que podem ser jogados pelos frequentadores das redes sociais como o Orkut, MSN, Facebook e Twitter, por exemplo, sem que os jogadores tenham que pagar. Entre os jogos que podem ser acessados via Facebook<sup>81</sup> temos o

---

<sup>79</sup> Garoto Chinês vende rim para comprar Ipad2 – Reportagem publicada por exame.com no caderno de Tecnologia através do endereço <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/ipad/noticias/garoto-chines-vende-rim-para-comprar-ipad-2>> visitado em 17 de Agosto de 2011.

<sup>80</sup> REDES SOCIAIS - ORKUT. <<http://www.orkut.com.br>> Acessado em 09 de Junho de 2011.

FACEBOOK. <<http://www.facebook.com>> Acessado em 09 de Junho de 2011.

MSN. <<http://br.msn.com/>> Acessado em 09 de Junho de 2011.

TWITTER. <<http://twitter.com/>> Acessado em 09 de Junho de 2011.

<sup>81</sup> FACEBOOK GAMES. <[http://www.facebook.com/help/?faq=17265&ref\\_query=Games](http://www.facebook.com/help/?faq=17265&ref_query=Games)> Acessado em 09 de Junho de 2011.

---

Cityville, Farmville, Mafia Wars, Happy Aquarium, Tiki Farm, Fashion World, Social City, Empires & Aliens e Happy Hospital.

A origem destas empresas fabricantes de games se identifica nos temas explorados em cada um dos jogos que fabrica. É nas imagens do jogo, na história ou enredo deste mesmo jogo que podemos caracterizar a origem de um fabricante. Existem as empresas que fabricam o jogo sob demanda para ser jogado por pessoas de um determinado país, inclusive na língua de origem do jogador, ou multinacionais do Game, como o caso da empresa fabricante do jogo The Sims2, a EA Games. Uma das constatações é que empresas que tradicionalmente faziam games apenas para plataformas de videogames agora estão também fazendo games para jogar no computador, telefones celulares e tablets. Cresce cada vez mais a quantidade de jogos que incorporam recursos como o movimento através de sensores.

### **3.1.3 O Contexto brasileiro e catarinense dos games para celular**

No Brasil as empresas de games foram fundadas recentemente, a maioria após o ano 2000. Muitas delas tiveram seu início em salas de aula das universidades que oferecem cursos de software ou de ciências da informação e ou computação. Diferente do que acontece com empresas tradicionais, os sócios fundadores das empresas de game são pessoas, em sua maioria, com idade inferior a 25 anos.

Uma das entidades que representa as empresas fabricantes de games é a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos, a ABRAGAMES<sup>82</sup>. Em Santa Catarina existe a Santa Catarina Games<sup>83</sup>.

De acordo com informações pesquisadas por Sabrina Carmona<sup>84</sup>, sobre Games e sua Narrativa, publicadas no site Planeta Gamer<sup>85</sup>, “Com o projeto Empresas Brasileiras, vamos divulgar o excelente trabalho dessas empresas, para que então a demanda aumente e novas vagas ou até empresas nasçam e o mercado fique sempre aquecido.”

---

<sup>82</sup> ABRAGAMES. <<http://www.abragames.org/>> Acessado em 09 de junho de 2011.

<sup>83</sup> SANTA CATARINA GAMES. <<http://www.scgames.com.br/>> Acessado em 09 de junho de 2011.

<sup>84</sup> SABRINA CARMONA. <<http://br.linkedin.com/in/sabrinacarmona>> Acessado em 09 de junho de 2011.

<sup>85</sup> PLANETA GAMER. <<http://planetagamer.com.br/empresas-brasileiras/>> Acessado em 09 de junho de 2011.

As empresas brasileiras como a Aiyra<sup>86</sup> exploram jogos do gênero advergames, jogos de publicidade. Nesses jogos, muitas vezes a diversão é negligenciada em prol da divulgação da marca. A Aiyra, ao produzir tais conteúdos, faz o inverso, colocando a diversão e a imersão em primeiro lugar. Dessa forma jogos de maior qualidade são gerados e conseqüentemente uma melhor imagem é associada à marca em questão, atingindo assim de forma mais objetiva milhares de usuários e jogadores.

A CéuGames<sup>87</sup> de Joinville trabalha com games do gênero advergames (publicidade), business games (negócios) e edutainment games (games educativos). Entre os objetivos da CéuGames está no desenvolvimento de games capazes de valorizar características ligadas ao aprendizado humano. Estudos realizados em universidades internacionais mostram que os Games Educativos relacionam de forma natural a teoria e a prática. Com isto, trazem mais resultados positivos em sala de aula nas práticas que envolvem a memorização.

Empresas como a Behold Studios<sup>88</sup> estão desenvolvendo um projeto de simulador de subestação de energia elétrica para treinamento de técnicos de uma subestação localizada em Brasília.

Outro projeto que chamou a atenção é o da FisioGames<sup>89</sup> que está desenvolvendo um aplicativo lúdico chamado de Funphysio que ajuda nos trabalhos de recuperação com pacientes através de fisioterapia. Compatível com sensores de movimento como Wii remote, por exemplo.

Um tema muito presente no cotidiano do brasileiro é o do game “Eleito” da Invent4<sup>90</sup> Entretenimento Ltda de Porto Alegre. “O jogo é gratuito, oferecido por uma parceria entre a Invent4 e o ClicRBS. Como Governador de um estado virtual você define obras e impostos e a sua população irá reagir aprovando ou não, sua administração.”

A empresa de software Jetta desenvolvimento de software Ltda de Porto Alegre está também produzindo games educativos em conjunto com os projetos de pesquisa do

---

<sup>86</sup> AIYRA. <<http://www.aiyra.com/servicos2.php>>Acessado em 09 de Junho de 2011.

<sup>87</sup> CÉUGAMES. <<http://www.ceugames.com/>>Acessado em 09 de Junho de 2011.

<sup>88</sup> BEHOLD STUDIOS. <<http://beholdstudios.com.br/pt/>>Acessado em 09 de Junho de 2011.

<sup>89</sup> FISIOGAMES games for health. <<http://www.fisiogames.com.br/site/>>Acessado em 09 de Junho de 2011.

<sup>90</sup> INVENT4 - entertainment. <<http://www.invent4.com/>>Acessado em 09 de Junho de 2011.

Programa de Pós-Graduação em Letras da PUCR. Exemplos dos projetos: a) Ler e brincar<sup>91</sup>: atividades de leitura literária através da sonoridade na poesia

b) Jogo de construção de sentido em texto poético utilizando sons; ler e brincar: atividades de leitura literária com jogos de construção narrativa<sup>92</sup>.

c) Jogo de construção de sentido através de navegação em texto de prosa narrativa; ler e brincar: atividades leitoras diante do livro literário<sup>93</sup>. Jogo de desenvolvimento para leitura frente ao texto literário através de jogo de dados e tabuleiro. Entre os projetos em desenvolvimento está o do jogo Cinderela (título provisório) – história em quadrinhos interativa com o objetivo de demonstrar conceitos de composição literária a partir das versões de Cinderela dos irmãos Grimm e de Charles Perrault.

Entre as empresas que inovou está Urizen Technology<sup>94</sup> do Rio Grande do Sul. Entre os games de destaque está o Game de passeio virtual por Caxias do Sul antiga, desenvolvido para a festa nacional da Uva de 2010. Para pilotar, foram desenvolvidos também carrinhos de pipa de uva, equipados com volante, acelerador e freio – tudo para tornar a experiência do usuário inesquecível.

Outro game da Urizen no gênero “Game em Realidade Aumentada” chamado de Guardiões da Natureza. Este game visa despertar as crianças para a importância da preservação do meio ambiente. Os super-heróis Max e Meg são os personagens dessa história que, com a ajuda das crianças, vão proteger a natureza e o Planeta Keoris. Para salvar o planeta e seus habitantes, as crianças usarão martelos de luz e energia. Quanto mais monstros acertarem, mais chances de salvar o planeta. Mas é preciso cuidado para não acertar os amigos super-heróis e perder pontos.

Já o game Cozinha Interativa com uso de capacete de realidade virtual simula (em 3D) uma cozinha popular apresentando os diversos perigos na conservação e manipulação de alimentos. O conteúdo foi baseado no Programa PAS (Programa Alimentos Seguros) – desenvolvido por entidades do Sistema “S”: Senai, Sebrae, Sesi, Sesc, Senac – que tem como objetivo reduzir os riscos dos alimentos para a população, atuando no

<sup>91</sup> LER E BRINCAR. <[http://www.edipucrs.com.br/lerebrincar\\_poesia/lerebrincarpoesia.swf](http://www.edipucrs.com.br/lerebrincar_poesia/lerebrincarpoesia.swf)> Acessado em 23 de Agosto de 2010

<sup>92</sup> CONSTRUÇÃO DE NARRATIVA. <[http://www.edipucrs.com.br/lerebrincar\\_narrativa/lerebrincar\\_narrativa.swf](http://www.edipucrs.com.br/lerebrincar_narrativa/lerebrincar_narrativa.swf)> Acessado em 23 de Agosto de 2010

<sup>93</sup> LIVRO LITERÁRIO. <<http://www.edipucrs.com.br/dadomagico/capa.swf>> Acessado em 23 de Agosto de 2010.

<sup>94</sup> URIZEN TECHNOLOGY. <<http://www.urizen.com.br/blog/>> Acessado em 09 de Junho de 2011.

desenvolvimento de tecnologia, metodologia, conteúdos, formação e capacitação de técnicos para disseminar, implantar e certificar ferramentas de controle em segurança de alimentos. Por meio de óculos de realidade virtual, o participante visualizava uma cozinha com ações nada sustentáveis, nem saudáveis como torneira aberta sem necessidade e um cachorro circulando pelas dependências. Quem usava os óculos tinha a tarefa de apontar os erros em dois minutos. A ideia foi desenvolver a noção de sustentabilidade entre crianças e jovens.

A Keeplay Studios<sup>95</sup> de Itajubá/MG apostou no Automate, um jogo/simulador de empresas para o ensino superior. O Automate tem como objetivo servir de ferramenta de ensino para professores do ensino superior que necessitem de jogos para ambientes de Educação a Distância (EaD), tal como o TelEduc.

Com os exemplos acima, é possível perceber que as empresas de games que atuam no Brasil estão longe de proporcionar apenas entretenimento, mas sim estão desenvolvendo inúmeros projetos de games com fins educativos e sociais (Sénius Games) que atendem a empresas, universidades e escolas. Estas empresas encontraram nos clientes institucionais uma forma de se posicionar no mercado e então evitar o confronto com as empresas de Games dos EUA e Japão que buscam vender games apenas de entretenimento.

### 3.2 OS JOGOS E A APRENDIZAGEM NAS ESCOLAS

No contexto dessa dissertação, entende-se que é possível aprender sentidos e então significar ao interpretar um texto, de acordo com a proposta de interpretação em que, segundo Orlandi (2009), existe um objeto do discurso presente, com um referente que é compartilhado, a polissemia é controlada e a reversibilidade acontece sob determinadas condições e que procura a simetria, ocorrendo então um equilíbrio. Este tipo de interpretação caracteriza a predominância do funcionamento do discurso polêmico. (ORLANDI, 2009) A proposta de interpretação acima descrita considera o processo de constituição da linguagem e da ideologia, da posição do sujeito, discursivamente significativa e da situação sociologicamente descritível. Nesta proposta é possível aprender sem condicionamentos e sem automatismos ou não só por repetições. Se constrói um aprendizado que ajuda ao indivíduo

---

<sup>95</sup> KEEPLAY. <<http://www.keeplay.com/>>Acessado em 09 de Junho de 2011.

agir no meio social e no político, percebendo apagamentos ideológicos, equívocos, silêncios e esquecimentos. Aqui não se interpreta apenas o conteúdo, mas também o pré-construído, as condições de produção de sentido (PECHÊUX, 2009, p.89) que acompanham o texto, o sujeito leitor e a situação na qual acontece o processo de leitura ou interpretação.

Enquanto isso o discurso vigente na escola, o método de ensino e aprendizagem ali predominante, utiliza um discurso com tendência de funcionamento autoritário, que privilegia o conteúdo, não permitindo a polissemia, exercendo uma assimetria de cima para baixo, não tendo a presença do objeto e sequer permitindo a reversibilidade.

Quanto aos jogos, especialmente os que são jogados em meio eletrônico, vídeo game, computador e telefone celular, existiria um possível discurso eletrônico que é criado pelo jogador enquanto joga. Este discurso apresenta características repetitivas, pois é arquivado num suporte metálico, não transforma nem sequer admite o equívoco, o silêncio, o esquecimento e cuja sistemática é simplesmente adicionar. Então, quanto ao discurso eletrônico, será que existe atrelado a ele um sistema de ensino e aprendizagem? Qual a tendência de funcionamento deste discurso?

Quanto aos jogos em si, existem estudos e pesquisas que admitem que os jogos são excelentes recursos para provocar os processos de ensino e aprendizagem, inclusive sendo apontados como motivadores e que tornariam os alunos mais interessados em aprender. Orlandi (2010) cita o Second Life como uma forma da qual algumas universidades se valem para fazer circular o conhecimento, mas, no entanto Orlandi deixa claro que é um processo que está sendo investigado e levanta várias questões que merecem atenção, antes de abraçar esta ou aquela ideia. Diz Orlandi (2010, p.15-16)

Penso que a Escola encontra vários meios de ir para a rua e de trazer a rua para dentro. E um deles é, sem dúvida, o digital em seus múltiplos funcionamentos. E podemos citar como exemplo o trabalho que está sendo feito por um conjunto de universidades, o Cidade do Conhecimento, em que se põe em circulação o conhecimento através do Second Life. E não penso que pare aí a possibilidade de se explorarem as novas tecnologias. Mas não posso terminar sem deixar algumas perguntas: que espécie de sujeito e de sentidos estas novas tecnologias produzem? O efeito leitor que resulta dessa relação que se estabelece entre a memória técnica e o conhecimento, em sua forma e funcionamento, pode produzir deslizamento, dependendo de como se trabalha com as condições de produção aí investidas. Se assim é, o que da Escola aí se perde? O que se ganha? Que conhecimento é este que está na rua... circulando pelo espaço digital? Ao responder estas questões podemos, enfim, saber a diferença entre ser um usuário ou um sujeito de conhecimento.

O discurso de funcionamento polêmico poderá ser um grande aliado, pois este tipo de discurso faria com que os sujeitos envolvidos pudessem estabelecer condições e referências para discutir a aceitação ou não, ou até a transformação dos conhecimentos que

---

poderiam ser aprendidos com os jogos por meio de um telefone celular ou num computador. Mas na escola predomina um discurso com tendências fortemente autoritárias, que não permite a reversibilidade, que atua com uma assimetria clara e tem na paráfrase sua ferramenta de aprendizagem. Neste contexto, os jogos, e os aparelhos que lhe servem de suporte, são vistos como prejudiciais aos alunos, pois dispersariam a atenção, criariam conflitos com os professores, viciariam e até poderiam desmotivar os alunos ao “verdadeiro” processo de ensino e aprendizagem, ou ainda, conforme previsto nas leis que proíbem o uso do telefone celular nas escolas, as diferenças sociais poderiam despertar desejos naqueles alunos cujos pais são pobres ou não possuem condições financeiras para comprar um aparelho.

Em oposição a esta visão se fortalece o mito de que os jogos e as tecnologias poderiam salvar a educação nas escolas. Sabe-se, no entanto que por detrás do discurso escolar e da mitologia dos jogos existem “objetivos” políticos e sociais que, se não são semelhantes, talvez sejam produzidos pelas mesmas ideologias.

Entre os estudos sobre os jogos é importante acrescentar a esta reflexão o realizado por Mattar (2010) “Games em Educação, Como os nativos digitais aprendem”, onde apresenta questões como teorias de aprendizagem voltadas para os games, exemplos de utilização de games em sala de aula, mostra um cenários dos jogos educativos a nível nacional e internacional e faz um estudo sobre o design instrucional para os nativos digitais aprenderem de fato. Para Mattar (2010, p.43-44),

O enfoque do processo educativo da nova era não seria, portanto, a aquisição de informações, mas sim a percepção das relações contidas nos temas investigados. A capacidade de armazenamento de dados tornou-se praticamente infinita com o desenvolvimento da informática e de poderosos bancos de dados. Espera-se, então, que o aluno desenvolva capacidades e estratégias para pesquisar e acessar esses dados, relacioná-los, e exportá-los, perceber suas semelhanças e diferenças, e expor o resultado de seu processo de aprendizado. O professor, por sua vez, não deve ser compreendido como mero distribuidor de conhecimentos.

A preocupação que Mattar expressa na citação acima vai ao encontro da interpretação da forma como é apresentada pela Análise do Discurso de linha Francesa. Existem muitos jogos e as limitações para a sua inclusão nos processos de ensino e aprendizagem devem passar por uma análise sobre qual tendência discursiva estaria presente nos discursos produzidos pelos jogadores enquanto jogam este jogo. Através de uma análise superficial fica evidente de que grande parte dos jogos, mesmo muitos que apresentam características como os de simulação de vida, ambientes e personagens, fazem do jogador um

---

refém das repetições e da paráfrase. Ou seja, só é possível ao jogador repetir as opções já previstas no jogo, o que representa um discurso autoritário.

Embora Mattar mostre o potencial dos jogos para a educação, é preciso dizer que o material didático como ele existe, não serve para ser trabalhado juntamente com um game, e muitos games não apresentam um espaço para que se faça o seu uso como um instrumento de ensino e aprendizagem. É necessário que o game que se pretenda utilizar para ensinar e aprender apresente um design instrucional apropriado. É preciso também pontuar de que a aprendizagem, não só por meio dos games, não pode ser apenas um processo de aquisição de informações e em contrapartida de que o professor não pode ser visto apenas como um distribuidor de conhecimentos.

Os jogos precisam incluir nos seus mecanismos de funcionamento processos através dos quais os alunos possam perceber e desvendar os apagamentos ideológicos, sociais, político e econômico, ou seja, as situações amplas nas condições de produção de sentido e a posição discursiva do sujeito que participou da elaboração do jogo. Estes mecanismos também precisam contemplar o aluno jogador que necessariamente deveria desenvolver o poder de desvendar as condições de produção de sentido a que está submetido enquanto joga, o contexto imediato. Neste contexto estão as condições de produção de sentido como as determinações ideológicas, a materialidade histórica e os pré-construídos que cada aluno traz para o processo de interpretação, de aprendizagem e que sempre será diferente dos processos do professor, dos processos de quem elabora o material didático para os jogos e de quem construiu o jogo.

### 3.3 POR QUE O JOGO THE SIMS2 DA EA GAMES?

O Jogo The Sims2 da EA Games é um dos muitos jogos de simulação de vida e ambientes que existem no mercado de games para computador, vídeo games e telefone celular. A escolha deste jogo para análise aconteceu inicialmente pela grande quantidade de opções para simulação, por possibilitar um resultado aberto e flexível, por apresentar situações de vida e ambientes complexas, por possibilitar o registro do jogo quando o jogador poderá salvar as simulações que produziu no link da EA Games ou no próprio computador,

---

por ter continuidade, por o jogador poder produzir um discurso através de linguagens distintas como a fotografia, o vídeo ou especialmente o texto escrito, por oferecer condições para interagir com outros jogadores, por poder jogar em conjunto ou ainda individualmente no computador ou telefone celular e por proporcionar ao jogador desafios para solucionar problemas do personagem e do ambiente em que está jogando.

Outras razões também influenciaram na decisão e entre elas podemos destacar as opções para simular ou criar o relacionamento entre os personagens criados ou existentes no jogo, a existência do espaço para que o jogador escreva textos criando e contando a história do ambiente ou do personagem, crie uma biografia sua ou de seu personagem, e por muitas opções de ambientes que podem ser simulados. O jogo apresenta imagens, músicas, sons e que podem ser combinados na criação do personagem e do ambiente que este irá frequentar no jogo.

A possibilidade de analisar o jogo a partir de conceitos e propostas da Análise do Discurso da linha francesa, especialmente a proposta de fundamentar e comparar os discursos produzidos pelos jogadores por meio deste jogo e suas tendências de funcionamento compreendidas à luz da tipologia de discurso desenvolvido por Orlandi (2009), com o discurso pedagógico vigente nas escolas. Estudos procuram provar de que os jogos podem reverter dificuldades encontradas por alunos e professores nos processos de ensino e aprendizagem nas escolas, como o desinteresse de grande parte dos estudantes pelas aulas e pelos conhecimentos ensinados nas escolas públicas de Santa Catarina.

A reflexão, que aqui se propõe, submete os sentidos produzidos pelos jogadores ao jogarem o jogo *The Sims2* a uma comparação com o discurso pedagógico predominante na maioria das escolas, e, a partir disso, avalia os possíveis efeitos que estes podem produzir nos jogadores ou alunos. A proposta é mostrar o jogo em si e estudar como são simulados os personagens, os Sims, e as relações entre os mesmos. Ainda, se pretende buscar o entendimento de como as formações discursivas estão presentes nos ambientes possíveis de simular, como as ideologias estão nos objetivos do jogo e expor as diferenças entre o jogo jogado por meio de um computador e aquele que é jogado por um telefone celular.

---

#### **4 A ANÁLISE DO DISCURSO DOS SUJEITOS LEITOR E AUTOR**

Neste capítulo será apresentada a análise do discurso sobre os sentidos produzido pelos sujeitos jogadores, sujeito leitor, e do sujeito autor, fabricante do jogo The Sims2 da EA Games. Esta análise, que no geral consiste na comparação da tendência de funcionamento destes discursos com a tendência de funcionamento do discurso pedagógico de acordo com os estudos sobre o discurso pedagógico e sobre a tipologia dos discursos desenvolvidos por Orlandi (2009). Os recortes, segundo Lagazzi (2007), vistos como uma relação de movimento entre os elementos significantes, no caso desta análise, os sentidos movimentados pelos sujeitos submetidos ao discurso pedagógico e os sujeitos que jogam o jogo The Sims2 da EA Games e as cadeias significantes que os envolve. Para representar uma pouco desta cadeia significativa a análise será concretizada através de imagens do jogo que possibilitam as simulações de ambientes, de histórias e da organização social deste ambiente, de personagens, de relações familiares, amorosas e profissionais e da simulação dos desafios a que o jogador se submete enquanto joga.

Antes de apresentar a análise propriamente dita será exposto o recorte metodológico com a qual será feita a análise do discurso que poderá ser produzido enquanto o jogador joga o jogo The Sims2 da EA Games. Durante a análise Serão exemplificados os recortes do objeto a ser analisado e as relações entre o discurso que o jogador poderá produzir enquanto joga e o discurso produzido nas escolas, o discurso pedagógico. A relação será estabelecida por meio da comparação fundamentada na tipologia do discurso, entre as tendências predominantes de funcionamento do discurso pedagógico com as do discurso produzido pelo jogador enquanto joga o jogo The Sims2 no telefone celular e no computador.

#### 4.1 METODOLOGIA DA ANÁLISE DO DISCURSO

A complexidade de relações existentes entre os sujeitos de uma sociedade, que são conduzidos por inúmeras formações discursivas que ali disputam o seu lugar, e que possibilitam posições discursivas a partir da qual produzem o seu dizer, ou seja, a partir das quais os sujeitos interlocutores podem estabelecer uma interlocução, pré-determinadas pela história e pela ideologia. (PÊCHEUX, 2009) Segundo Orlandi (1)(2008, p.9)

Para se governar, assim como para se ter um cotidiano possível - com suas necessidades pragmáticas e um mundo semanticamente normal - há coisas a saber e é preciso se trabalhar a estabilização. Por outro lado, em relação ao real da cidade, há sempre movimento (do sujeito e do sentido). Sendo a cidade um projeto em movimento, a estabilização pode ser uma ruptura nesse movimento. Mas ela pode também guardar seus traços. A partir deles seria então possível se interferir na organização urbana resignificando a ordem da cidade em suas necessidades materiais implementando e não subtraindo a capacidade que tem o sujeito-cidadão de simbolizar e transformar. Daí a idéia é justamente a de fazer virem à tona esses processos silenciados, observando-se as falas desorganizadas como capazes de manifestar os traços desse movimento contido. Onde a cidade demanda sentido e onde os sujeitos da cidade - cidadãos - não estão sempre já significados mas eles também reclamam sentidos, novos sentidos, sentidos outros.

O trecho acima realça a preocupação de Orlandi com o cotidiano, com a cidade e com os sentidos que os cidadãos produzem e para os quais reclamam reconhecimento. Mesmo com Orlandi expondo a necessidade de reconhecimento por parte do cidadão optamos por usar a expressão "sentidos produzidos pelo sujeito jogador enquanto joga" ao invés de "sentidos criados pelo sujeito jogador enquanto joga". Esta decisão vai ao encontro da afirmação de Orlandi (1) (2007, p. 37) de que "Regida pelo processo parafrástico, a produtividade mantém o homem num retorno constante ao mesmo espaço dizível: produz a variedade do mesmo." Já para criar algum sentido é preciso romper com o estabelecido, com o comum, com o normal ou com o que é considerado como sendo óbvio. O auxílio para fundamentar e explicar a diferença entre "produzir e criar" também é complementada por Orlandi (1) (2007, p. 37) quando escreveu que

Já a criatividade implica na ruptura do processo de produção da linguagem, pelo deslocamento das regras, fazendo intervir o diferente, produzindo movimentos que afetam os sujeitos e os sentidos na sua relação com a história e com a língua. Irrompem assim sentidos diferentes.

As escolas foram criadas por causa das cidades, ou seja, por causa da necessidade de controlar as pessoas que vivem nelas e de formatar o pensamento das crianças para servir à

classe dominante. Segundo Ponce (1996,p.178) "A única finalidade da chamada "neutralidade escolar" é subtrair a criança da verdadeira realidade social: a realidade das lutas de classe e da exploração capitalista;". Os discursos da escola portanto não podem ser criativos pois a escola tem a função de treinar as crianças para a repetição, para fazer diferente repetindo, para a circularidade, para a correção do código. E os sentidos que o jogador formula enquanto joga, retornam sempre ao mesmo ponto, ao início do jogo, e mesmo que este jogador sinta efeitos de estar criando um novo ambiente ou um novo personagem, todas as opções por ele usadas já estavam previstas no jogo pelo sujeito que criou o jogo.

A Análise do Discurso mostra que essa neutralidade não existe e expõe ao nosso estudo a luta de classes. Quando buscamos fazer os recortes teóricos e escolhemos a Análise do Discurso de linha Francesa nos deparamos com o contexto que envolve os sujeitos que se inscrevem no discurso pedagógico, os sujeitos usuários das tecnologias, e os sentidos que produzem enquanto usam o jogo The Sims2. Tanto nas escolas como fora delas, existem conflitos sociais provocados pela ideologia de dominação. Os jogos também são vistos instrumentos destas ideologias como formas de provocar a alienação das pessoas.

A preocupação de Orlandi (2008) com os sentidos que são produzidos pelos cidadãos nas cidades se relaciona com nosso estudo na medida que a grande maioria das escolas está em centros urbanos e participa do movimento dos cidadãos que, "por estarem sempre já significados", lutam por novos sentidos. A leitura da citação pode mostrar como as regras que pretendem governar os cidadãos controlam a complexidade de sentidos que circulam nas cidades e assim reduzem as aspirações dos cidadãos como se fossem as aspirações dos governantes. Então tudo que é feito na cidade se transforma em obra do Prefeito ou dos políticos que estão no poder, nunca como uma aspiração do cidadão que nela vive.

Um dos modos de conseguir essa redução de sentidos é mantendo o discurso pedagógico extremamente autoritário e, portanto, parafrástico, a repetição do mesmo, segundo Gallo (2008, p.90) "a escola só "fixa" o que já está fixado" apaga o valor e a voz das leituras de sujeitos que vivenciam as suas posições em formações discursivas vigentes fora da escola. É este discurso autoritário que impede que outros discursos possam ter voz.

O objetivo da reflexão desenvolvida nesta dissertação, é comparar o discurso autoritário que predomina no discurso pedagógico, com os sentidos que os jogadores do jogo The Sims2 podem produzir ao jogar. Tanto os jogos como as tecnologias através das quais

---

estes jogos são utilizados, são rejeitados e estão ausentes da grande parte das escolas, embora seu uso seja popular e frequente no cotidiano das cidades.

A análise do discurso como metodologia oferece as condições para perceber os sentidos que os jogadores movimentam enquanto jogam. Segundo Orlandi(1) (2007 p.62) "Um dos primeiros pontos a considerar, se pensamos a análise, é a constituição do corpus." E acrescenta que "A delimitação do corpus não segue critérios empíricos (positivistas), mas teóricos."(2007 p.62). No caso do jogo The Sims2 para telefone celular e computador iremos analisar imagens, textos e desenhos do jogo que é jogado no computador, pois para este tipo de jogo temos conhecimentos e dominamos tecnologias suficientes para visualizar e transpor as imagens para o texto da dissertação. Imagens que ajudarão na identificação de sentidos e da tendência de funcionamento discursiva predominante. Segundo Orlandi(1)(2007, p.62) "a Análise do Discurso interessa-se por práticas discursivas de diferentes naturezas: imagem, som, letra, etc."

O método Análise do Discurso não é uma fórmula pronta que indica e repete cada etapa a ser seguida, proporcionando ao analista um espelho, uma receita, que poderia ser repetida por todos os outros analistas e então seria possível a todos atingir um mesmo resultado. Para ORLANDI ( 1981, p.12) "o que diz tem relação com o lugar, isto é, com as condições de produção de seu discurso, com a dinâmica da interação que se estabelece, com outros discursos já produzidos ou que poderiam ser produzidos." A Análise do Discurso valoriza a interpretação do analista. Por ser um sujeito com inúmeras determinações ideológicas, o analista se diferencia de uma máquina, um supercomputador, por exemplo, justamente porque ele consegue fazer um recorte só dele, que depende e é uma consequência de todos os interdiscursos, os pré-construídos, os discursos que se atravessam a memória do analista durante sua história de vida e do contexto ao qual está submetido enquanto faz a análise.

Desta forma é possível expressar posições de onde um sujeito fala, a que ideologias está submetido e tentar mostrar a materialidade histórica que acompanha os interlocutores e o objeto sobre qual acontece o processo de interlocução. Segundo Orlandi (1) (2007 p.64-65),

Os textos, para nós, não são documentos que ilustram idéias pre-concebidas, mas monumentos nos quais se inscrevem as múltiplas possibilidades de leituras. Nem tampouco nos atemos aos seus aspectos formais cuja repetição é garantida pelas regras da língua - pois nos interessa a sua materialidade, que é linguístico-histórica, logo não se remete a regras mas as suas condições de produção em relação à

memória, onde intervém a ideologia, o inconsciente, o esquecimento, a falha, o equívoco. O que nos interessa não são as marcas em si mas o seu funcionamento no discurso. É este funcionamento que procuramos descrever e compreender.

Como os textos a serem analisados nesta dissertação são partes do jogo "The Sims2" como imagens de telas do jogo, imagens obtidas a partir da tela do computador, com cenas do jogo, com comandos e com instruções para o jogo e para o jogador, imagens que apresentam exemplos de textos escritos, desenhos de figuras para simulações, fotografias de ambientes e personagens do jogo, etc, é preciso esclarecer que não é o desenho e o conteúdo das imagens que serão analisadas nem as imagens serão apenas descritas. Orlandi (1)(2007, p.69) escreve que "o texto é texto porque significa." Acrescenta que, "Então, para a análise do discurso, o que interessa não é a organização linguística do texto, mas como o texto organiza a relação da língua com a história no trabalho significativo do sujeito em sua relação com o mundo." O estudo de Orlandi é compartilhado com Lagazzi (2007, p. 2) quando escreve que " a Análise do Discurso é uma prática que não estabiliza suas noções a conteúdos específicos."

Convém então dizer no caso de fotos de ambientes e de personagens, em relação a que não serão as características estéticas que iremos analisar ou as características técnicas da imagem, fotografia, desenho, nem tampouco descrever se existem ou não casas, ruas, prédios, qual o tipo de roupa que o personagem veste ou que tipo de cabelo usa ou então ainda qual a idade, por exemplo, mas sim o que podem significar estas imagens nos processos discursivos a que o jogador fica submetido enquanto produz através do jogo um determinado discurso.

São as condições de produção de sentido do sujeito que construiu o jogo e do jogador que fizeram com que o personagem que o sujeito jogador produziu e o ambiente construído fossem aqueles que recortamos e analisamos e não outros, que as fizeram estar lá e não em outro lugar. Para Orlandi(1)(2007, p.30),

O que são pois as condições de produção? Elas compreendem fundamentalmente os sujeitos e a situação. Também a memória faz parte da produção do discurso. A maneira como a memória "aciona", faz valer, as condições de produção é fundamental, como veremos a seguir. Podemos considerar as condições de produção em sentido estrito e temos as circunstâncias da enunciação: é o contexto imediato. E se as consideramos em sentido amplo, as condições de produção incluem o contexto sócio-histórico, ideológico.

Desta forma, Orlandi(1) (2007) alerta também que "Em termos de condições de produção, entra também em consideração a noção de contexto histórico. Dessa forma, passam a contar desde determinações no contexto imediato (ligados ao momento da interlocução) como as do contexto mais amplo, como a ideologia. Neste caso, ao analisarmos o jogo, as

---

condições de produção, em sentido estrito são o jogador e o jogo, suas relações diretas, o ambiente que a que estão submetidos jogador e jogo, onde o jogo é jogado e o que acontece se for jogado e outro lugar, como na escola, por exemplo. No sentido amplo poderemos considerar de onde surge o jogo, por que surge, quem comanda a indústria do jogo e que tipo de formações discursivas determinam como estes sentidos fizeram com que o jogo se tornasse popular no cotidiano das pessoas.

No contexto amplo é possível considerar o cotidiano da cidade, da escola, a situação política vigente no Brasil e a ideologia capitalista, dominante no mundo ocidental. Esta ideologia é responsável pelos apagamentos ideológicos travestidos de democracia, que através dos sistemas de governo vigentes nos países, através das propostas pedagógicas das escolas e através das imagens, das histórias e da mecânica de funcionamento do jogo procuram manter o poder de quem detém os meios de produção, introduzindo na mente do jogador a cultura de quem patrocina e divulga o jogo.

Os textos, as fotos do jogo criado por um jogador, as instruções para funcionamento dos desafios do jogo, são os elementos que fazem parte tanto do contexto restrito como do contexto amplo que pautarão a análise do jogos The Sims2 em busca de respostas ou de mais perguntas para a questão: de que forma o discurso pedagógico pode ser atravessado em sua forma autoritária pelo uso de jogos de simulação de vida, como o jogo The Sims2, jogado através de um telefone celular ou computador.

#### **4.1.1 O recorte do objeto de análise e a Apresentação do Jogo The Sims2**

O objeto de análise foi recortado na busca de uma unidade significativa nas telas e textos que o jogador pode construir enquanto joga. Segundo estudo apresentado por Orlandi (1981) o recorte é uma "unidade discursiva" e de Lagazzi (2007) que defende que o analista busca por elementos significantes a partir de "cadeias significantes" e que o "gesto analítico de recortar visa ao funcionamento discursivo". Lagazzi ainda ressalta de que o texto recortado é "concebido como uma unidade marcada pela incompletude".

Os sentidos e os significados que pretendemos construir por meio desta dissertação nos conduziram a fazer recortes teóricos, conceituais e empíricos, amplamente

---

discutidos na Introdução, capítulo 1, e no capítulo 2, "Da Educação à Análise do Discurso". A contextualização do recorte do jogo foi abordada no capítulo 3, "Os jogos de Simulação de Vida, Ambientes e Personagens".

A busca por um discurso que possa romper com a relação autoritária do discurso pedagógico e das relações que se estabelecem quando um discurso como o pedagógico, vigente nas escolas, é transferido para um lugar estranho à sua origem e de seu local de formatação, como no caso da comparação com o sentido que alunos e professores poderiam produzir quando jogam o jogo The Sims2, é a discussão que se pretende alimentar com os elementos significativos que a Análise do Jogo The Sims2 possa identificar e revelar.

#### **4.1.1.1 Análise preliminar e apresentação do Jogo The Sims2 da EA Games**

O jogo The Sims2 da EA Games é um jogo de simulação de vidas e ambientes, criado pelo designer de jogos Will Wright e distribuído pela Maxis, atualmente uma marca da Electronic Arts, fundada em 1982, com sede global em Redwood City, California EUA, e que em 31 de Março de 2010 tinha aproximadamente 8.000 empregados em suas mais de 17 unidades espalhadas na América do Norte, Europa e Ásia. A primeira versão do jogo foi lançada em 2000 e desde lá a última versão lançada foi o jogo The Sims3, para telefone celular, computador e console ou vídeo game. A versão The Sims3 é complementada com várias expansões, como Vida Noturna, Bichos de Estimação, Aberto a Negócios, Tempo Livre, Quatro Estações, Apartamento, Vida de Universitário, Volta ao Mundo, Ambições, Caindo na Noite, Gerações, Vida em Alto Estilo, Acelerando a Vida na Cidade, sendo que os sete últimos já são pacotes de expansão da versão The Sims3. Vê-se aqui a proximidade dos títulos das expansões com ambientes e temas do cotidiano das pessoas, o que além de criar um vínculo histórico e ideológico com o jogador, é também uma eficiente proposta de publicidade e de divulgação cultural. E por que divulgação cultural?

A análise acima desenvolvida tem como objeto de análise o catálogo de divulgação do jogo disponível no endereço da internet da EA Games<sup>96</sup>. Criado para atender,

---

<sup>96</sup> EA Games - Página oficial do jogo The Sims3 que substitui a página da versão anterior, o jogo The Sims2. Disponível no endereço <<http://www.thesims3.com/>> oferece possibilidade para ser membro ou criar uma conta, e então o jogador terá um local para acessar simulações produzidas por outros jogadores registrados.

de forma particular, adolescentes e jovens, embora alguns dos pacotes de expansão tenham a recomendação para maiores de 16 anos. Elaborado, codificado e construído para rodar em computadores com configuração de vídeo apropriada, além da oportunidade da simulação e do vivenciamento de situações como as descritas nas expansões, o jogo divulga desejos e costumes que prevalecem e são praticados nos EUA e nos países ocidentais. O jovem, a criança ou o sujeito jogador, irá, enquanto joga, incorporar estes valores, costumes, anseios, ambientes, modelos de roupas, negócios, desafios e propostas de vida. Como o jogo é uma atividade repetitiva, o jogador simula, desfaz, faz de novo, vai acrescentando novos personagens e incrementando outros.

Esta experiência com o jogo faz parte da memória e da materialidade histórica contemporânea. No entanto o jogador olha o jogo como uma diversão, uma atividade de entretenimento e não como uma influência cultural e ideológica. Estes sentidos são apagados, são silenciados, ou seja, é o trabalho da ideologia fazer esse apagamento. No jogo *The Sims2* o jogador pode assumir inúmeros papéis ou personalidades e atitudes sem comprometer outras pessoas, o que faz com que a sua tendência de funcionamento discursiva se aproxime do que Orlandi (2009) chama de discurso lúdico. Este discurso permite que o jogador faça simulações ou assuma papéis, personagens, sims, livremente sem que exista algum critério de controle ou alguma condição que possa colocar em discussão uma determinada posição. A polissemia é totalmente aberta, ou seja, o novo, o absurdo, o contraditório terá o seu lugar e não existe qualquer interferência que iniba a vontade do jogador.

Veja que até o momento consideramos apenas a relação entre os interlocutores, o jogador e o sujeito que elaborou o jogo, cuja relação de sentidos acontece no decorrer do jogo *The Sims2*. Embora cada jogador que inicializa o jogo terá contato com as mesmas instruções de como jogar, as mesmas imagens iniciais, as mesmas músicas ou efeitos sonoros, o sentido com que cada jogador em particular poderá perceber o jogo, pode diferenciar-se devido ao contexto do jogo, toda a memória do sujeito leitor, os discursos anteriores com que teve contato e o local em que joga. Cada jogador irá mobilizar sentidos diferenciados.

Trazer para a criança a experiência de perceber os costumes e valores culturais a que se expõe enquanto joga, este poderia ser o papel da escola. No entanto muitas escolas proíbem o jogo *The Sims2* e o uso de tecnologias que proporcionam o acesso aos jogos. Estas situações, se comparadas ao discurso vigente nas escolas, o discurso pedagógico, não são

possíveis para o ambiente escolar, pois neste ambiente o controle é quase total, o professor diz o que a criança pode ler, a escola diz o que o professor deve ensinar e o estado faz as leis sobre que tipo de tecnologias o professor e as crianças podem usar no ambiente escolar.

No entanto, de acordo com a análise do discurso, o leitor jogador é sempre influenciado pela sua história de leitor, embora de forma inconsciente, o que determinará seu posicionamento dentro do jogo.

Isso quer dizer que o jogador pode, ao criar uma história sobre um personagem homossexual, ou sobre um personagem com a cor da pele diferente da sua, ou ainda assumir no personagem o sexo oposto ao seu ou ainda uma condição social diferente da sua, sentir dificuldades para viver este personagem no jogo.

Este tipo de conflito pode se explicar como um rompimento com os padrões de vida a que o jogador estava acostumado. Dito de outra forma, quando o jogador constrói um personagem que se identifica com seus sentidos, poderá querer mostrar este personagem para seus amigos, publicar a história dele no endereço da internet do jogo ou em alguma rede social, ou imprimir e levar para a escola e mostrar para seus colegas o ambiente e o personagem que criou no *The Sims2*<sup>97</sup>, do contrário poderá tentar escondê-lo. Acontece então um processo de polissemia e uma contradição no movimento do jogador, o que caracteriza uma tendência predominante ao discurso polêmico.

Se ao contrário o jogador tentar reproduzir exatamente as suas condições de vida, identificar o personagem com suas próprias características físicas e psicológicas e ainda tentar produzir um ambiente semelhante ao que ele, o jogador, vive, é possível que este sujeito jogador possa ser uma vítima de sentidos resultantes do funcionamento do discurso autoritário, onde predomina a assimetria, ocorre um processo parafrástico, ou seja, predomina o mesmo, a repetição. Mesmo que o jogo é de simulação e as tecnologias em que é jogado, telefone celular e computador, possibilitam que tudo pode ser deletado, sem deixar marcas ou arquivos, esse sujeito não consegue fazer diferente ou fazer errado. Essa aparente falta de criatividade pode ser uma consequência ideológica da influência da história de vida em que imperam a moral e os bons costumes, a religiosidade profunda com uma visão de pecado, de obediência, com a predominância do funcionamento de um discurso familiar, social, escolar, religioso com tendências autoritárias.

---

<sup>97</sup> The Sims3 - Página oficial na internet <<http://br.thesims3.com/home.html>> na qual o jogador poderá se cadastrar e publicar seus filmes, suas histórias, diários, personagens, casas, roupas e ambientes.

Após a análise preliminar em que procuramos vincular a tipologia dos discursos que um jogador poderá mobilizar enquanto joga e os sentidos que o sujeito que elaborou o jogo introduziu no jogo com os apagamentos ideológicos de modo que objetivos diferenciados aos objetivos do jogo possam divulgar uma cultura com os costumes, desejos, relações e políticas sociais e econômicas de uma classe dominante.

Os sentidos que predominam no jogo, os sentidos mobilizados pelos sujeitos jogadores e as relações entre estes sujeitos a partir de um jogo de simulação de vida e ambientes como o jogo *The Sims2*, é que deixam nas imagens, nos textos e no funcionamento do jogo as marcas culturais, ideologias e a possibilidade de identificar as tendências de funcionamento dos discursos destes sujeitos. Os sentidos dos fabricantes do jogo estão representados nas figuras do jogo, nas simulações possíveis, no funcionamento e nos desafios do jogo que já estão lá, acompanham o cd, o dvd ou o arquivo para download do jogo. Fazem parte do jogo e podem ser combinados entre si, dentro das suas categorias. Os discursos dos sujeitos jogadores são produzidos a partir do momento que o jogador joga o jogo. Este jogo é jogado por meio de simulações através das quais o jogador pode produzir a partir da combinação dos arquivos previstos pelo fabricante do jogo, os ambientes, os personagens, os desafios, as histórias e as situações de vida para o personagem.

#### **4.1.1.2 As marcas discursivas na simulação de vizinhanças**

O sentido que foi introduzido no jogo pelo sujeito que elaborou o jogo, fabricante do jogo, deixa suas marcas quanto à origem destes profissionais ou de quem comandou a construção do jogo. As marcas podem ser observadas por meio das palavras que denominam as formações e ou ambientes de simulação, nas formas dos personagens que já estão no jogo, nas roupas, maquiagens, cabelos, características biofísicas dos personagens disponíveis para simulação, costumes de alimentação, de relacionamento, estrutura familiar, relacionamentos profissionais, desejos pessoais, interesses pessoais, sociais, econômicos e políticos previstos pelo jogo. São os discursos, as posições discursivas e os apagamentos ideológicos introduzidos no jogo pelo sujeito que o elaborou. Uma primeira marca que ajudam a identificar uma possível nacionalidade, civilização, linguagem, costumes e cultura de origem é a palavra

---

"vizinhança", na tela inicial do jogo, mostrada na figura 2. É a tradução literal da palavra da língua inglesa "neighborhood" para o português. O correspondente na língua portuguesa falada no Brasil é a palavra Bairro. Temos então nosso primeiro traço que pode identificar a origem do jogo.

A vizinhança, bairro, corresponde no jogo ao local em que os personagens irão viverão. O jogador poderá projetar um novo bairro ou começar o jogo através de uma vizinhança já projetada e continuar interagindo com os personagens, casas, ambientes e ruas já existentes. Ao "criar"<sup>98</sup> personagens e seus relacionamentos, organizar casas, lotes, e escrever uma história o jogador será influenciado por sua posição ideológica, social, política e histórica. Percebeu-se através da palavra vizinhança um choque de costumes, de culturas, ou ainda poderia estar nesta tradução uma intenção ideológica de aculturação, com a imposição dos costumes americanos. Segundo Pêcheux(2009, p. 168) "Esse verdadeiro ponto de partida, já se sabe, não é o homem, o sujeito, a atividade humana etc., mas, ainda uma vez, as condições ideológicas da reprodução/trans formação das relações de produção".

Mesmo se o jogador escolher uma vizinhança sem ambientes e personagens, um ambiente supostamente vazio, este ambiente vazio também já faz parte do jogo. Apresenta uma pré-formatação de acordo com conhecimentos e ambientes considerados ideais por sujeitos que participaram do desenho do jogo. O efeito de apagamento destas amarras culturais acontece no efeito de liberdade que o jogador pensa ter ao escolher as casas, os personagens, produzir uma história e dar um nome para o novo ambiente e os personagens.

Se as opções de ambiente já estão todas no jogo, a diferença para o discurso pedagógico, onde os textos do livro didático já estão com as "interpretações" consideradas como certas, está na quantidade de combinações possíveis e de o certo e o errado depender das "escolhas" do jogador. No jogo é possível combinar todas as opções disponíveis e caso não dê certo, a simulação pode ser desfeita e novas tentativas são válidas. Enquanto que no discurso pedagógico, no caso de avaliações, existe uma questão e o aluno poderá escolher apenas uma das opções entre as disponíveis, como padrão são cinco, as demais são consideradas como erradas. No caso de ser uma questão discursiva, salvo exceções de professores que buscam uma aprendizagem diferenciada para seus alunos, o aluno deverá repetir exatamente o conteúdo previsto no livro didático em uso. Do contrário receberá uma nota baixa, poderá ser reprovado ou será considerado como conteúdo não aprendido.

---

<sup>98</sup> "Criar" no sentido limitado à organização aleatória de objetos já previamente inseridos no jogo pelo fabricante. Fica a opção de escolher os nomes do ambiente, dos personagens e escrever a história dos mesmos através de um blog, acompanhadas de fotos.

Como o jogo é jogado fora do ambiente escolar e sua função é de entretenimento, o aluno brinca de construir uma cidade, brinca de produzir pessoas, brinca de trabalhar, brinca de procurar emprego, brinca de alimentar, brinca de tomar banho e brinca de divulgar seus ambientes e personagens para os colegas ou amigos, ou ainda pode disponibilizar os mesmos no endereço da internet da EA Games<sup>99</sup> onde os jogadores, de diferentes países ou não, poderão utilizar estas imagens para o jogo em que estão brincando.

Como a escola está numa cidade, e pessoas vivem nestas cidades, o aluno é uma destas pessoas e também faz parte do cotidiano desta cidade, a escola poderia utilizar este jogo como forma de aproximar a realidade do aluno, a realidade do jogo desenhada pelos sujeitos que elaboraram o jogo, e a realidade que a escola imagina para este aluno. Então o exercício de dar um nome para um personagem, para uma rua, para uma casa ou endereço, de escrever a história do seu personagem e do lugar em que vive seriam simulações de situações da realidade de vida que o aluno poderá ou não presenciar ou participar ativamente.

Se o jogador pretende iniciar seu jogo com um ambiente a partir dos ambientes da "vizinhança personalizada", conforme demonstram as figuras 3 e 4, terá que escolher um dos ambientes previstos no jogo, de acordo com as opções apresentadas pelas figura 8 e 9. Em seguida deverá nomear esta vizinhança. No jogo demonstração para esta dissertação, o jogador escolheu como nome de seu bairro as palavras "Linguagem e Ideologia".

O jogador também poderá iniciar a jogar por meio de um ambiente já disponibilizado no jogo. Na figura 2 é possível visualizar os Bairros de "Belavista, Estranhópolis e Vila Verona". As vizinhanças de Bela Vista e Vila Verona acompanham o CD do jogo enquanto que a vizinhança de "Estranhópolis" foi importada de um outro jogador através de site da EA Games.

Enquanto que ao iniciar o jogo com um dos ambientes da "vizinhança personalizada" o jogador precisa produzir tudo, ruas, casas, comércio, personagens, regras de vida e aspirações para os personagens, no caso de escolher uma vizinhança como Vila Verona, conforme figura 6, por exemplo, a história, alguns personagens, casas, ruas e algumas regras de vida dos personagens já foram introduzidas pelos sujeitos que elaboraram o jogo. Ao jogar com a vizinhança Vila Verona o jogador também poderá produzir novos personagens, incrementar a história, construir mais casas e ruas, escolher o nome de novos

---

<sup>99</sup> EA Games - Página oficial na internet <<http://br.thesims3.com/home.html>> na qual o jogador poderá se cadastrar e publicar seus filmes, suas histórias, diários, personagens, casas, roupas e ambientes.

ambientes e novos personagens e terá que seguir as propostas para esta vizinhança já previstas no jogo.

Enquanto joga, o jogo apresenta a opção de salvar o que permite que ao voltar a jogar num momento seguinte, o jogador poderá continuar do ponto em que parou ou salvou o jogo.

Na figura 2 é apresentada a tela inicial do jogo com três cidades, bairros, ou vizinhanças. Nestas vizinhanças já existe um planejamento inicial, com algumas casas, com ruas, personagens e cada vizinhança já com um nome, Belavista, Estranhópolis e Vila Verona. Os nomes destas vizinhanças podem indicar alguns valores e algumas características para o jogador. Buscando no exemplo de Bairro Vila Verona. O Vila Verona pode remeter uma memória do literário, à peça teatral ou ao romance Romeu e Julieta do escritor inglês Wiliam Shakespeare<sup>100</sup>.



Figura 2: Sugestão de vizinhanças previstas no jogo.

<sup>100</sup> Romeu e Julieta de Wiliam Shakespeare - Página que apresenta a peça em português. <  
<http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/romeuejulieta.pdf>> Visitada em 29 de setembro de 2011.

Nas figuras 3, 4, 8 e 9 o jogador se deparará com uma tela com os dizeres “criar uma vizinhança personalizada”. A partir de então, para continuar jogando terá que dar um nome para esta vizinhança. Este nome fica a critério do jogador, seus costumes e intenções. Começa então uma oportunidade para tomar decisões e fazer escolhas entre as opções que estão disponibilizadas pelo jogo. Embora o jogo não apresente consequências diretas, não puna, não caçoe ou não reclame do jogador, este terá na escolha do nome para a sua cidade ou bairro um primeiro desafio.

A proposta para o processo de ensino e aprendizagem está no ato de o jogador tomar decisões, fazer simulações, dar nomes, escolher locais e criar sentidos a partir destas escolhas. Surge então um sentido que é produzido pelo jogador enquanto joga. Enquanto este jogo não for compartilhado, salvo em algum endereço de internet onde poderá ser acessado por outros jogadores, ele fica apenas no limite e significando para o jogador que o produziu, portanto poderá ser deletado, apagado e em seu lugar ser iniciado outro jogo. O jogo *The Sims2*, ou melhor, o software do jogo, apresenta opções para salvar vários jogos, e o mesmo software poderá ser utilizado por vários jogadores, individualmente, um de cada vez e em tempos diferentes, ou através de uma rede de computadores ou da internet, onde o jogo poderá ser jogado em conjunto e ao mesmo tempo. Na figura 2 temos três exemplos de jogos.

A tendência de funcionamento do discurso que o jogador produz enquanto joga depende de onde o jogo é jogado, com quem ele é jogado e se é estimulada uma discussão a partir das opções que forem escolhidas pelo jogador. Esta tendência de funcionamento do discurso, de acordo com a tipologia do discurso apresentada por Orlandi (2009) e descrita no capítulo 2.2.2 depende também das relações que forem estabelecidas. Por exemplo, a relação do jogador com o jogo e os discursos que foram introduzidos no jogo pelos sujeitos que elaboraram o jogo. As figuras 2, 3, 4, 8, e 9 apresentam as telas impostas pelos sujeitos que elaboraram o jogo, enquanto que nas figuras 4, 5 e 7 já temos traços particulares do jogador como o nome da vizinhança "Linguagem e Ideologia", o início da história desta vizinhança na tela 4, por exemplo. Então nestas primeiras telas do jogo existe a predominância de funcionamento de discursos com tendências autoritárias, pois o discurso do sujeito que elabora o jogo é imposta ao sujeito que joga.

E então começa uma nova preocupação para o jogador: a decisão de criar e escolher um nome lhe proporcionará o prazer ou não de viver numa cidade que ele construiu

---

cujo nome o acompanhará enquanto estiver envolvido com o jogo e na simulação desta cidade.

Se o jogo fosse jogado numa escola, poderia ser estimulada uma comparação entre as cidades construídas por várias equipes ou vários jogadores. As características destas cidades simuladas poderiam ser comparadas com as características da cidade em que se encontra situada a escola ou na qual vivem os alunos. Poderia então desta comparação surgir um discurso com tendência de funcionamento polêmico, em que a polissemia, por meio da simetria dos argumentos comparativos e a produção de sentidos busca na história de cada sujeito significado. A presença do objeto da cidade real poderia estimular a busca por soluções através de simulações no jogo The Sims2, exemplos que poderiam fazer parte de uma biblioteca de soluções produzidas por estes alunos e enviada como sugestão para os administradores da cidade e ainda arquivada na biblioteca eletrônica da escola.



Figura 3: Sugestão para vizinhança personalizada



Figura 4: Simulação da vizinhança Linguagem e Ideologia.

As oportunidades para discussões a partir do jogo também aparecem na tela das figuras 4, 8 e 9 do lado esquerdo, onde aparecem nomes de diversas formações geográficas, que são o ponto de partida para quem quer jogar iniciando com uma vizinhança personalizada. São terrenos com formação montanhosa, beira do mar, terreno plano, etc.

Mas mesmo no jogo entre um sujeito jogador individual o processo de polissemia acontece por meio de uma evidência de simetria no momento em que o jogador é obrigado a escolher um nome. Como no exemplo da figura 4 em que ele, o jogador, procurou no seu entorno, no contexto imediato, um nome, "Linguagem e Ideologia", que naquele momento lhe pareceu importante e significativo. Foram as condições de produção de sentido no "sentido estrito, contexto imediato" Orlandi(1) (2007, p.30) através de seu pré-construído (PECHÊUX, 2009, p.89)<sup>101</sup>, das circunstâncias da enunciação, que o jogador escolheu o nome que aparece na figura 4, e não outro. Ninguém irá impor um determinado nome, mas o jogador é um ser histórico e por isso terá que negociar a escolha com a posição social que ocupa, com os

<sup>101</sup> Pré-construído: o fenômeno sintático da relativa determinativa é, ao contrário, a condição formal de um efeito de sentido cuja causa material se assenta, de fato, na relação dissimétrica por discrepância entre dois "domínios de pensamento", de modo que um elemento de um domínio irrompe num elemento de outro sob a forma do que chamamos "pré-construído", isto é, como se esse elemento já se encontrasse aí.

discursos que lhe influenciaram e com sua história de vida. A partir do momento em que o nome passa a ter um significado, representa um espaço, mesmo que num jogo, isso mostra que a polissemia é “controlada” de acordo com Orlandi (2009).

Consideramos que os processos de interlocução neste jogo podem acontecer entre dois jogadores comparando as suas decisões, pode acontecer entre o jogador e máquina e ainda se este for jogado em uma sala de aula poderá acontecer entre os colegas e ainda com o professor, ou ainda a relação de interlocução do jogador com o jogo em si, tanto no computador como no telefone celular. Para Orlandi (2008) “Há um leitor virtual inscrito no texto... trata-se do leitor imaginário, aquele que o autor imagina e para quem se dirige”. Quando o jogo foi concebido, seu autor ou autores criaram o jogo para que fosse jogado por um determinado “público alvo”, adolescentes e jovens. Mesmo que o jogador não apresente estas características físicas, este estará conversando com o autor do jogo. Por isso, parafraseando Orlandi (2008) jogar é um momento crítico na produção de sentido para o sujeito jogador.

A figura 5 mostra uma pequena história, com personagens ilustrativos, que poderiam ser criados caso o jogo fosse levado adiante. Esta história mostra que o texto ali escrito fica totalmente a critério do jogador.

Utiliza-se este exemplo apenas para mostrar que a polissemia não é totalmente aberta para a escrita da história do jogo. Ao considerar que existe aí uma referência, a polissemia é limitada por um referencial que é o tema escolhido e também pelo do bairro (vizinhança) já estabelecido pelo jogador quando iniciou o jogo.

Já a reversibilidade dentro do jogo é viável, o sujeito jogador pode, ao mesmo tempo, ser um personagem do jogo, e o jogador. É o jogador que constrói o personagem e é o mesmo jogador que dá vida a este personagem. Portanto existe uma interação contínua.

Mas se considerar o jogo quanto a quantidade de opções para construir os ambientes e os personagens, estas são apenas seleções que o jogador pode fazer. Ou seja, as imagens são assimétricas, determinadas pela equipe de profissionais que cria o jogo e que o jogador deverá usar se quiser simular ou jogar.

Para as versões do jogo The Sims2 e 3, tanto para telefone celular como para o computador, o jogador não poderá incluir imagens e desenhos produzidos por ele, jogador, fora do jogo, com uma máquina fotográfica, ou uma câmera de vídeo, um scanner ou um desenho digital. Para estas versões do jogo só é possível utilizar personagens, casas, ambientes e imagens de terrenos que estão no jogo, ou combinações destas, ou ainda aquelas

---

que outros jogadores salvaram na página de internet da EA Games e autorizaram o compartilhamento.

Na figura 5, temos a história que o jogador criou para a vizinhança “Linguagem e Ideologia”. As fotos são do próprio jogo. Existe uma câmera de fotografia e vídeo figuras 10 e 11, como ferramentas do jogo, que registra, quando acionada pelo jogador, fotos e vídeos dos ambientes e personagens que se está produzindo no jogo, acompanhando etapas de construção escolhidas pelo jogador. O jogador poderá escrever um pequeno texto sobre cada foto. São histórias com texto e foto.

Tanto as fotos e o texto poderiam ser totalmente non-sense, se o jogador não fosse um sujeito histórico, e se pudesse se livrar de suas influências ideológicas, sócias e políticas. Foram as leituras e as interpretações que o levaram a escolher este nome para a vizinhança e não outro. Foi seu lugar discursivo que o fez escolher a história que escreveu ao lado das fotos escolhidas e a criar uma interligação entre os sentidos de cada texto e foto. Está então caracterizado que o jogador polemiza mesmo quando joga com o ou contra o computador, console ou telefone celular.



Figura 5: Exemplo de história que pode ser produzida para o jogo.

Outra opção para criar um jogo é escolher um ambiente a partir de histórias já consagradas no mundo da literatura, como é o caso da vizinhança chamada de “Vila Verona” que incorpora o clássico da literatura inglesa e mundial “Romeu e Julieta” de William Shakespeare<sup>102</sup>. Criado muito antes dos jogos eletrônicos, como este romance inglês que foi escrito entre 1591 e 1595, e desde então é amplamente divulgado por mídias e eventos tradicionais como o livro, o teatro, o cinema e a literatura escolar.

O uso de clássicos da literatura, dos esportes, da história e de guerras, por exemplo, como tema para jogos eletrônicos é uma das estratégias de publicidade adotadas pela EA Games para aproximar o mundo dos jogos eletrônicos do mundo da literatura, dos esportes, da história e das guerras que já são amplamente conhecidos pelo público para o qual o jogo é destinado. Os games eletrônicos de esportes utilizam imagens de atletas famosos para fazer a divulgação, como o jogo eletrônico de futebol "FIFA 12"<sup>103</sup> da EA Games.



Figura 6: Vizinhança pré-definida pelo jogo – Romeu e Julieta

<sup>102</sup> SHAKESPEARE, William. <<http://www.shakespeare-literature.com/>> Acessado em 01 de Junho de 2011.

<sup>103</sup> FIFA 12 - Jogo eletrônico de futebol que utiliza a imagem de jogadores famosos para divulgar o jogo. O site do jogo informa também o número de visitantes online num determinado momento. Página de internet <<http://www.ea.com/fifa> e <http://www.ea.com/soccer/>> visitadas em 30 de setembro de 2011.

### 4.1.1.3 Os sentidos da posição sujeito Habitante da cidade

A vizinhança é um bairro, ou uma cidade, ou o local em que, no caso do mundo do jogo, onde os personagens vivem. O personagem passa a ter sentido dentro daquela vizinhança ou daquele bairro. Da mesma forma o jogador procura o seu sentido dentro da cidade em que vive. Como estamos analisando o jogo, definimos como sendo o sentido produzido pelo jogador enquanto joga, as marcas do discurso materializadas no jogo. É como o personagem faz sentido dentro do jogo. Segundo Orlandi (1) (2008, p.4)

Pensando o habitante da cidade como sendo uma posição-sujeito significativa, podemos considerá-lo na perspectiva dos estudos da linguagem em que se afirma que é no sujeito que o mundo faz sentido e que a linguagem se diz, se realiza como discurso. Desse modo, o objetivo de nossa reflexão é pensar como a cidade faz sentido no sujeito, como ela se diz nele.

A simulação da organização desta vizinhança, ou seja, do posicionamento dos lotes onde serão construídas as casas, plantada a vegetação, promoção de negócios e a construção das casas, enfim, da organização do visual de seu ambiente ou de sua vizinhança é simulada pelo jogador para que o seu personagem ocupe a posição-sujeito de habitante da vizinhança simulada. Esta relação, entre personagem e vizinhança produz o sentido no sujeito habitante e neste sentido que poderemos entender a tendência de funcionamento discursivo.

A escolha do relêvo do terreno da vizinhança personalizada, figura 8, o posicionamento dos lotes, a organização das ruas, figura 7, os tipos de casas que farão parte da vizinhança fará com que haja uma relação de sentidos entre a posição sujeito do jogador com posição sujeito do fabricante do jogo. A participação na relação de sentidos do fabricante do jogo se dá porque disponibiliza modelos de casas prontas, figura 12, e modelos divididos, tipo pedaços de um lego, figura 13, pedaços que o jogador poderá combinar para viver a sensação de que está inventado uma nova casa ou um novo ambiente.

A organização ou a forma que o jogador dará à simulação da cidade que está construindo, verde ou deserto, entre as opções de relêvo disponíveis na figura 8, um terreno plano ou montanhoso, uma área com rios e pontes ou não, sendo que um dos exemplos está na tela mostrada nas figuras 7, 8 e 9. Através dos ambientes escolhidos pelo jogador poderíamos perceber sua orientação social. Mas o sujeito que elaborou o jogo disponibilizou apenas alguns modelos de casas, conforme mostra a figura 12, ou ainda só oferece partes de casas como paredes que se identificam com as possibilidades existentes no mercado de construção de casas

---

frequentado por aqueles sujeitos que participaram no desenho e elaboração do jogo. Podemos perceber então uma disputa entre a cidade ideal que o jogador gostaria de simular no jogo e a cidade que é possível construir utilizando as ferramentas do jogo.

Percebe-se então que o sujeito que elaborou o jogo impõe uma cultura de modelos de casas e de ambientes ao sujeito jogador, que passa a sentir as limitações do jogo e provavelmente o abandona ou procura outras opções.

É possível então identificar um conflito entre o sentido que é possível no jogo, determinado pelo discurso em que o sujeito que criou o jogo se inscreve, e os sentidos que o jogador do jogo gostaria de representar através de simulações enquanto joga. Percebe-se que o jogo impõe ao jogador limites para simulações, com o predomínio da repetição, da circularidade, características estas que Orlandi (2009) e Gallo (2008) respectivamente, atribuem ao discurso pedagógico.

Da mesma forma que na vida real, onde o sentido que o sujeito experimenta como sujeito habitante de sua cidade é silenciado, ou, segundo Orlandi (1) (2008, p.4) "o discurso da cidade, assim como a materialidade da própria cidade, seriam constituídos de falhas, de possíveis, de sentidos ainda irrealizados que sustentam na incompletude a possibilidade de novos sentidos." No jogo, o sujeito jogador também terá o seu sentido controlado, mesmo na simulação, pois no jogo estão os sentidos construídos pelo sujeito habitante de uma outra cidade que é a cidade ideal para o sujeito que construiu o jogo.

As figuras 7, 8, 9, 12 e 13 mostram um pouco dos limites que o jogo traz para o jogador, impondo determinado tipo de casa e determinado tipo de paisagem inicial. Podemos constatar que existe uma distância entre a cultura de quem desenha e elabora o jogo e a cultura de quem joga. Quem joga normalmente absorve a cultura de quem fez o jogo, e muitas vezes sem o saber. Acontece uma assimetria total, imposta pelos sujeitos que construíram o jogo em direção ao jogador, sem chance de reversibilidade. Esta constatação fica mais aceitável ao sujeito jogador quando este joga a partir de uma vizinhança previamente identificada com uma situação como a representada nas figuras 2, 6, 14 e 15, pois o jogador já se prepara em seguir os padrões e modelos previstos para o jogo pelo romance que descreve os personagens, as cidades e os comportamentos culturais dos personagens da história de Romeu e Julieta, da vizinhança Vila Verona.

---



Figura 7: Lotes para organizar a vizinhança.



Figura 8: Início de jogo com vizinhança verde, com ponte e mar.



Figura 9: Início de jogo com ambiente montanhoso e cor de deserto.



Figura 10: Ferramenta de Fotografia para o jogo.



Figura 11: Camera de Vídeo



Figura 12: Modelos de Casas prontas



Figura 13: Modelo de casa em forma de lego, parede, escada, porta, piso

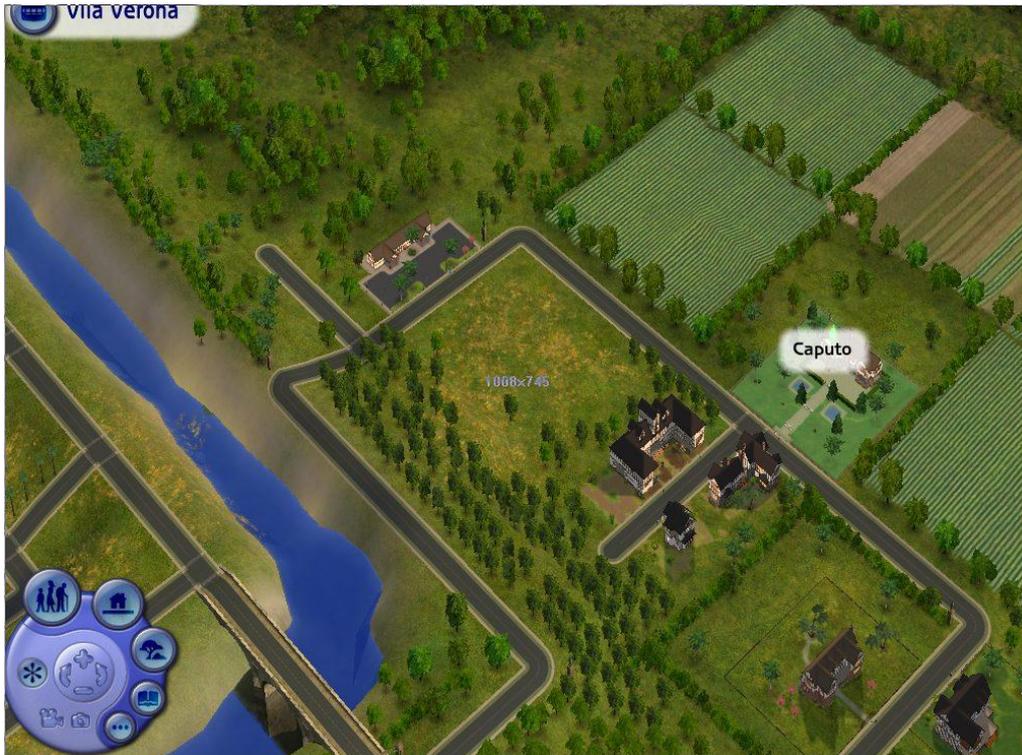


Figura 14: Início de jogo com ambiente pré-inserido, Vila Verona.



Figura 15: Ferramenta Lotes e casas para Vila Verona.

#### 4.1.1.4 O Discurso do jogador enquanto simula personagens no jogo The Sims2

O discurso no qual se inscreve o sujeito jogador manifesta sentidos também por meio de silêncios, não os implícitos, que para (DUCROT, 1972, Apud ORLANDI, (3) 2007, p.64/65) é uma domesticação da noção do não-dito pela semântica, mas dos silêncios que estão nos processos de produção de sentido. A manifestação dos silêncios ocorre nos sentidos que o jogador produz por meio dos personagens e ambientes que simula enquanto joga. A relação entre o sujeito jogador e o personagem simulado nunca estará efetivamente resolvida, o mesmo acontece com a relação entre os sentidos do sujeito jogador e os sentidos do sujeito que desenhou e deu forma às opções para produzir um personagem no jogo. Para Lagazzi (2007, p.3) "Na remissão de uma materialidade a outra, a não-saturação funcionando na interpretação permite que novos sentidos sejam reclamados, num movimento de constante demanda." Ou seja, sempre fica alguma coisa faltando. Parece que o personagem poderia ser diferente.

É uma sensação que acompanha quem joga um jogo de simulação, pois sempre existem mais opções para simular. É o sujeito que atribui sentido ao jogo, às ferramentas de simulação, ao ambiente e ao personagem que produziu enquanto simula ou joga. Segundo Orlandi (2), (2007, p.65) "Quando o sujeito fala, ele está em plena atividade de interpretação, ele está atribuindo sentido às suas próprias palavras em condições específicas".

Então quando o sujeito jogador utiliza as ferramentas do jogo para simular personagens, ele está colocando neste personagem os seus sentidos, está interpretando o texto formado pelas opções que o sujeito que desenhou e elaborou o jogo colocou nas ferramentas que ajudam ao jogador a produzir o seu personagem. Assim o jogador está também colocando no personagem traços da memória discursiva na qual se inscreve, da sua posição-sujeito e do seu contexto. A interpretação das opções de simulação previstas pelo jogo envolvem não só os aspectos físicos dos personagens, mas também os psicológicos, alguns deles são exemplificados na figura 16 e 17. O jogador tem a disposição ferramentas com comandos para dar um caráter, ou seja, atribuir um perfil psicológico ao personagem. Entre elas estão habilidades, desejos, aspirações, etc. Estes desejos, habilidades estão no jogo a partir de um horóscopo, figura 24, onde o jogador escolhe um determinado signo para a construção do personagem. O fabricante do jogo atribuiu um código para estes signos que fará com que o jogo atribua ao personagem alguns traços psicológicos e não outros. É a relação entre o

---

discurso da astronomia e o discurso do perfil psicológico introduzido no jogo por meio da ferramenta que possibilita ao jogador escolher um perfil de comportamento para o jogador. A figura 16 mostra um exemplo de como são os procedimentos para criar o perfil psicológico.

As ferramentas que possibilitam ao jogador determinar os aspectos físicos de um personagem foram disponibilizadas pelo sujeito que desenhou o jogo a fim de proporcionar condições para simular desde a escolha da idade e do sexo, figura 18, a aspectos como o corte de cabelo, aspectos do rosto, formatos dos olhos, cor da pele e dos olhos, posicionamento do nariz, ouvidos, profundidade dos olhos, e a maquiagem, por exemplo. Os exemplos são mostrados nas figuras 18, 19, 20, 21 e 22. Quando o jogador simula um ambiente e personagens, também simula as relações destes personagens com este ambiente. Quando simula mais de um personagem simula também as relações entre estes personagens. No entanto estas simulações são limitadas pelas opções de simulação e ferramentas previstas no jogo.

Desta forma, a interpretação e os sentidos que o sujeito jogador coloca nos ambientes e personagens que simula é limitada pelos sentidos que foram colocados no jogo pelo fabricante do jogo. São os apagamentos ideológicos que o discurso publicitário e comercial nunca revelam a quem deseja jogar. São os silêncios cujo sentido podem estar nos processos de aculturação previstos nos jogos eletrônicos. Talvez uma forma para fugir destes processos é educar as crianças e os jogadores, incluindo os jogos como ferramentas de aprendizagem nas escolas.

Se fosse permitido jogar o jogo The Sims2 através do telefone celular e do computador nas escolas, os professores e os alunos poderiam discutir os efeitos que as imagens, personagens, ambientes e costumes que acompanham o jogo podem provocar nos costumes e comportamentos dos jogadores. Seria uma forma de desapagamento das ideologias que o sujeito fabricante do jogo inclui no jogo a serviço do discurso capitalista no qual se inscreve. Conseqüentemente poderá estar também a serviço dos agentes de dominação comercial, social, política, religiosa, criminosa, econômica, cultural, empresas multinacionais e transnacionais, que tentam primeiro transformar a cultura das pessoas para depois ter exclusividade na venda de seus produtos e serviços, por exemplo.

Isto funcionaria se as escolas não estiverem a serviço dos mesmos processos de aculturação silenciados e apagados ideologicamente no jogo. As dúvidas quanto ao papel das escolas está justamente nas críticas de Orlandi (2009) que afirma que a tendência de funcionamento do discurso pedagógico o discurso vigente nas escolas é autoritária por causa

---

de sua assimetria e predominância da construção parafrástica sobre os processos de polissemia. Gallo (2008, p.90) soma às críticas de Orlandi (2009) o argumento de que "No discurso didático-pedagógico o trabalho de "leitura" se confunde com o trabalho de decodificação, no nível da matéria gráfica, e de "avaliação" (não é para ler, é para corrigir) no nível da escrita".

É na interpretação das opções disponíveis nas ferramentas de simulação que o jogador produzirá um sentido que deixará marcas discursivas que podem revelar aspectos sociais, ideológicos, históricos, econômicos, religiosos e culturais não só dele jogador, mas também dos sujeitos que elaboraram, desenharam, construíram, divulgaram e comercializaram o jogo.

Essas marcas podem estar na escolha do sexo do personagem, podem aparecer com a maquiagem, figura 22, escolhida para o mesmo, com o tipo de roupa, com a aparência física, a cor da pele e dos olhos, tipo de habilidades, tipo de relacionamento familiar, tipo de relacionamento profissional, tipo de relacionamento afetivo, tipo de personalidade, de aspirações e desejos, figuras 24 e 25, atribuídas ao personagem pelo jogador.

Estão presentes nestes discursos tanto as condições de produção de sentido do contexto imediato do sujeito jogador como as do contexto amplo, como a ideologia e a materialidade da história. O efeito que o jogo tenta transparecer ao jogador é que a responsabilidade pelo personagem ou ambiente criados são inteiramente dele, jogador. O que não é verdade, pois o jogador apenas combina entre si as inúmeras opções que o sujeito fabricante do jogo introduziu no jogo. O sujeito jogador não pode de forma alguma introduzir no jogo personagens e ambientes criados fora do jogo através de fotografias e vídeos. Portanto, apesar de parecer que o jogo possui infinitas possibilidades de criação, ele apenas oferece a possibilidade de combinar entre si as imagens que o sujeito fabricante do jogo disponibilizou ou introduziu no jogo. O código de programação do The jogo Sims2 é um código fechado, protegido por direitos autorais e de modificação.

Um dos exemplos que aparenta esta sensação de que as opções são infinitas é a ferramenta para vestir o personagem. Ferramenta que também tem um papel importante na caracterização de diversas condições de produção de sentido. Esta ferramenta apresenta mais de 300 modelos de roupas para vestir um personagem homem, e mais de 320 modelos de roupas e acessórios para vestir um personagem do sexo feminino, que podem ser combinadas entre si e ainda combinadas com formas de rosto, cabelo, tipo de corpo, cor de pele, por exemplo. A posição discursiva roupas ou modo de se vestir, pode oferecer ao analista

---

condições para identificar algumas características de um determinado personagem, como cultura, classe social, atividade que está desenvolvendo, ambiente em que está frequentando. O jogador, aquele que veste o personagem, pode ali estar colocando algumas de suas crenças, e estar sendo influenciado pela posição discursiva que ocupa na hierarquia social para escolher um determinado tipo de roupa e não outro.



Figura 16: Criação de perfil psicológico de um personagem.

Os processos de aculturação escondidos no jogo são as marcas ideológicas que procuram cristalizar a dominação de uma classe social sobre as demais. Para manter esta dominação também dentro do jogo é que é necessário ao fabricante do jogo impedir que o sujeito jogador busque no cotidiano de sua vida e no contexto do jogador novas imagens e novos desenhos, apresentado um contexto social distinto do que é apresentado pelo fabricante do jogo nas imagens que introduziu no jogo. Estas imagens justamente garantem o processo de aculturação imposta pelos fabricantes. Os discursos com tendência de funcionamento autoritária são a garantia para o processo de aculturação, mantendo as relações de dominação cristalizadas pela ideologia capitalista. Essa aculturação e a dominação capitalista acontecem através de modelos de casas e lotes na simulação de ambientes, e modelos de pessoas, roupas,

aspirações, desejos, comportamentos e relacionamentos de pessoas da vida real que defendem esta ideologia.



Figura 17: Espaço para biografia e seleção da personalidade.



Figura 18: Escolha do nome, sexo, idade, cor da pele e biótipo.



Figura 19: Tela com opção para Biografia e construção do personagem.



Figura 20: Escolha do tipo de cabeça para um personagem masculino.



Figura 21: Tipos de cabelo e rosto para Sim masculino.



Figura 22: Acessórios e maquiagem para formatar o rosto do personagem.



Figura 23: Ferramenta para vestir o personagem



Figura 24: Atribuir personalidade e aspiração por conhecimento ao Sim.



Figura 25: Sim com aspiração por romance.



Figura 26: Sim com aspiração à família e aspiração alta "ter netos".

#### 4.1.1.5 O relacionamento entre personagens do jogo The Sims2

O relacionamento entre os personagens do jogo espelha de forma limitada os relacionamentos da vida real do jogador que cria os personagens. A limitação é a influência dos sentidos que os sujeitos que elaboraram o jogo introduziram nele através das ferramentas do jogo que estabelecem e configuram os relacionamentos dos personagens e das imagens que poderão ser combinadas entre si pelos jogadores. Tal qual acontece na vida real, os relacionamentos são formados por sentidos perceptíveis e por silêncios significativos.

A Análise do Discurso encontra em Orlandi estudos sobre a “política do silêncio” a qual dividiu em dois tipos, a saber: “o silêncio constitutivo, o que nos indica que para dizer é preciso não dizer e o silêncio local, que se refere à censura propriamente (àquilo que é proibido dizerem em uma certa conjuntura)” (ORLANDI(3) 2007, p.24). Interessa-nos, sobretudo o último silêncio, esse da censura, pois ele está presente na escola, por causa do discurso pedagógico e também está no jogo, por que neste existem formações discursivas que impedem que determinadas situações e fatos possam ser representados no jogo, por causa da censura de jogar em determinados locais discursivos, como é o caso da escola, e por causa da autocensura pela qual o jogador pode estar afetado por causa de seus costumes, princípios, valores e por causa de seu contexto social. Quanto ao silêncio fundador, este também pode ser encontrado nas formações discursivas presentes tanto no jogo como nas escolas, predominando no nível do relacionamento aluno com outros alunos enquanto no jogo predomina no relacionamento do jogador com o jogo ou no relacionamento entre os personagens criados pelo jogador para o jogo.

As figuras 24, 25 e 26 indicam que o personagem "Esquecido Americano" tem entre suas habilidades e traços de personalidade a aspiração por conhecimento, romance e por família. Nestas figuras é possível entender como surgem os desafios do jogo. Inicialmente estas telas mostram como o jogador empresta uma personalidade ao Sim quando escolhe um dos signos do zodíaco, ferramenta que associa características de personalidade previstas para o zodíaco à personalidade do personagem que está sendo simulado. Na parte abaixo do círculo dos signos, das figuras 24, 25 e 26, estão as características de personalidade que serão atribuídas ao Sim criado pelo jogador. Nas mesmas figuras, na parte acima do círculo dos signos estão 05 opções de aspiração e atreladas a cada uma delas existem várias aspirações altas, que ao serem atingidas creditam um valor em dinheiro para o personagem. No exemplo

---

da figura 24 o Sim "Esquecido Americano", personagem da vizinhança "Linguagem e Ideologia", poderá ganhar 30.000 caso consiga melhorar todas as suas habilidades. Na figura 25 é possível identificar, nas cores em azul luminoso o grau de interferência de cada uma das características na personalidade do "Esquecido Americano". Como exemplo, existe um equilíbrio entre ser ordeiro e o ser desleixado enquanto que existe uma predominância da característica de sociabilidade ante a característica de timidez, ou seja, este personagem será mais extrovertido, mais comunicativo e também será muito reclamão e pouco gentil com os personagens com os quais terá um relacionamento dentro do jogo.

Uma das censuras mais evidentes do jogo é criar barreiras para que o jogador possa aproximar os relacionamentos que vive diariamente com os relacionamentos que pretende atribuir ao seu personagem no jogo. O problema é que o jogo já está com as ferramentas e imagens definidas, e somente através dos recursos destas que o jogo pode acontecer. Entre as opções previamente instaladas no jogo, estão as características de personalidade associadas aos 12 signos do zodíaco e as diversas aspirações altas associadas a cada uma das cinco aspirações principais do personagem. Todas as características de personalidade disponíveis para o Sim foram desenhadas e previstas pelo sujeito que elabora o jogo. Vale ressaltar que tanto o zodíaco quanto as aspirações por conhecimento, riqueza, família, romance e popularidade são valores defendidos em sociedades capitalistas, e notadamente é o sistema social, político e econômico predominante no mundo ocidental, portanto seus efeitos ideológicos estão presentes e ativos em cada imagem que o jogador poderá combinar para construir o perfil de um personagem.

Ao jogador cabe manter a qualidade dos relacionamentos entre os personagens. As simulações de laços familiares, de relações afetivas e profissionais fazem parte do desafio do jogo. A descrição abaixo mostra como os comandos do jogador podem fazer com que um determinado personagem estabeleça um relacionamento com outro personagem.

Na figura 27 a personagem Joana pode ser levada pelo jogador a uma das ações que estão escritas em torno de sua figura. Observa-se que são ações típicas para uma determinada época, para uma determinada cultura e para uma determinada região. O jogador só pode escolher entre uma destas. Embora todas as opções possíveis para o jogador configurar os relacionamentos entre seus personagens já estarem previstas pelo jogo. A escolha do sujeito jogador para uma das atitudes que a personagem Joana poderá tomar, reflete os costumes do jogador por causa de seu contexto social e também será influenciada pela moral, pela religiosidade, pela cultura, pela privacidade e pela posição social que o

---

jogador ocupa e de que posição discursiva produz o sentido que significarão o seu personagem. A mesma situação acontece em relação aos relacionamentos familiares, conforme figura 28, que também apresenta uma árvore genealógica do personagem João Tutor. Nesta mesma figura também estão os desejos e temores que o jogador enfrentará nos relacionamentos familiares. Mas não estão todos lá, alguns foram censurados pois comprometeriam o processo de aculturação previsto nas ferramentas e imagens do jogo pelo sujeito que construiu o jogo.

A figura 29 mostra os desejos e temores para o relacionamento afetivo do personagem Esquecido Americano e enquanto que na figura 30 estão os desejos e temores do mesmo personagem em relação ao seu relacionamento profissional. Existe no jogo uma trava que impede, por exemplo, criar um relacionamento amoroso entre dois homens ou entre duas mulheres, ou ainda entre duas crianças, o que impede simular no jogo comportamentos contrários à moral e aos bons costumes, segundo costumes e valores da cultura do sujeito fabricante do jogo.

Esta limitação atende a conceitos e costumes presentes em nossa sociedade, tanto no discurso civil e religioso. Nossas leis estabelecem esses limites e até criminalizam estes relacionamentos. Embora exista parte da sociedade que já admita relacionamentos entre pessoas do mesmo sexo, estes ainda não são previstos para o jogo que estamos analisando.

Na questão do relacionamento está prevista também a escolha profissional. O Sim precisa ter uma atividade, um trabalho, para que possa ganhar dinheiro, meio fundamental de sobrevivência no sistema capitalista. O trabalho o ajuda a manter o seu status social, comprar objetos, manter a sua casa, fazer a manutenção de seus eletrodomésticos, pois do contrário a qualidade de vida ficará prejudicada, e dependendo das condições de tempo, por exemplo, se não puder manter o ambiente aquecido, poderá morrer de frio, ou se não puder se alimentar poderá morrer de fome.



Figura 27: Exemplo de como os personagens, Sims, se relacionam.

A situação profissional da personagem Joana, que no momento estava sem emprego, e como sugestão para encontrar um emprego, deveria ler um jornal. O desafio do jogador é ajudar a personagem Joana a encontrar o jornal, buscar e ler com o objetivo de encontrar um emprego. Esta é uma das condições para elevar a autoestima da personagem e também fazer com que esta possa ganhar dinheiro para comprar coisas, por exemplo.

A situação descrita na figura 27 nos remete a perceber a possibilidade de um apagamento ideológico em que o sujeito que fabrica o jogo conduz os jovens jogadores a buscar empregos, ler jornais, a serem disciplinados como o são os empregados. Este apagamento ideológico está no fato de que os jogadores raramente terão a oportunidade de criar um personagem que possa ser empresário ou o prefeito de sua cidade, o que pode indicar um posicionamento diante da luta de classes. Nesta mesma figura estão os comandos com as opções para a personagem Joana interagir com o personagem João Tutor, por exemplo. Os comandos que o jogador poderá utilizar com um personagem são relacionados com as

aspirações que lhe são atribuídas no momento de sua formatação, conforme já mostramos em telas anteriores.



Figura 28: Simulação de laços familiares entre os sims de uma família.

O jogo também apresenta uma ferramenta para criar e mostrar os laços familiares que os personagens cultivam entre si, a árvore genealógica, exemplificada na figura 28.

Os relacionamentos do personagem do jogo são uma espécie de medidor da sua condição social e do seu estado de satisfação. A figura 24 mostra este termômetro abaixo das fotos de cada personagem. O tamanho da tarja de cor verde luminoso indica se as coisas vão bem ou não. Na figura 29, a coluna imediatamente à esquerda dos desejos e temores, a marca verde luminosa é um medidor da qualidade dos relacionamentos do Sim. No exemplo da figura 29 o personagem Esquecido Americano não está bem no seu desempenho profissional, portanto a faixa indicadora, verde luminosa, é bem reduzida, pois o personagem “Esquecido Americano” está atravessando um momento difícil de sua vida, faltando ao emprego.

Novamente a atitude de faltar ao trabalho é atribuída como uma atitude que é ruim ao personagem. Poderia existir a opção ou uma ferramenta que indica a valorização da autotestima do personagem por causa da falta ao trabalho, pois o motivo foi fazer um curso de especialização, o que aumenta a oportunidade para um trabalho melhor ou condições para se

tornar um empresário, por exemplo. Então ao considerar a falta ao trabalho como uma atitude prejudicial ao personagem, o jogo colabora em estabelecer uma inversão ideológica, pois a falta ao trabalho é ruim para o patrão e ajuda o empregado a se recuperar de uma dificuldade de saúde ou a procurar um emprego melhor. Esta situação pode ser vista como uma marca discursiva que visa manter a situação da classe dominadora a partir de ações ideológicas previstas no jogo pelo sujeito fabricante do jogo.



Figura 29: Relacionamento profissional do personagem “Esquecido”

A figura 30 apresenta um medidor que indica qual o grau de satisfação do personagem em relação a cada um dos interesses que lhe foram atribuídos na configuração do seu perfil psicológico, político, afetivo, social e econômico. Um exemplo é o baixo grau interesse por política, a dificuldade financeira que está atravessando e sua nulidade quanto a assuntos de ficção científica. No entanto o personagem Esquecido Americano se diverte muito, tem facilidade para trabalhar e adora viajar.

O desafio do sujeito jogador é tomar decisões e fazer escolhas que atendam os interesses do personagem, pois do contrário este personagem poderá sofrer com dificuldades inerentes aos interesses não atendidos. E uma das formas de manter o equilíbrio é ficar atento quanto às habilidades que o personagem precisa desenvolver, pois estas lhe trarão novas oportunidades de trabalho.

Os sentidos produzidos pelos sujeitos jogadores enquanto jogam simulando personagens e os relacionamentos que poderão acontecer entre eles são atravessados pela posição discursiva ocupada pelo sujeito jogador enquanto joga e também pelas posições discursivas ocupadas pelos sujeitos fabricantes do jogo enquanto desenham, elaboram e criam o jogo. Os sentidos destes discursos são atravessados pelos silêncios que levam ao jogador a fazer uma determinada escolha e não outra. São estes relacionamentos, estes sentidos, estes discursos que se apresentam como os desafios do jogo para que os personagens continuem desfrutando de qualidade de vida no jogo, e que são os desafios que o sujeito jogador deverá superar para jogar.



Figura 30: Desafio do jogo em atender os interesses do personagem



Figura 31: O jogo mostra exemplos de relacionamentos afetivos

#### 4.1.1.6 Os desafios dos jogadores no jogo The Sims2

A interação entre interlocutores é provavelmente a característica predominante do jogo The Sims2. Os interlocutores do jogo são os sujeitos jogadores e o sujeito fabricante do jogo, cuja interação acontece através das ferramentas e imagens instaladas no jogo. É o sentido introduzido no jogo pelo sujeito fabricante do jogo que possibilita a ocorrência de processos de interação entre interlocutores que podem estar em situações distintas como a de sujeito jogador do jogo, posição esta em que está o jogador quando joga com o telefone celular ou com o computador, ou quando joga com outro sujeito jogador.

O sujeito que elaborou o jogo é responsável por introduzir no jogo textos como imagens, ferramentas de jogo, desafios de jogo, ferramentas de simulação de personagens e ambientes. Com isso carrega no jogo todas as características ideológicas e sociais que gerenciam as interações entre locutores dentro do previsto para o jogo e para a posição sujeito jogador poder acontecer.

A posição discursiva de jogador do jogo The Sims2 pode acontecer através de interações entre dois jogadores, entre um jogador e o jogo. Fica apagada a interação entre o jogador fabricante do jogo e o jogador propriamente dito, mas a interação entre o jogador e o fabricante do jogo acontece a cada vez que existir a movimentação de sentidos através do jogo.

Os sentidos que são produzidos pelos interlocutores que interagem no jogo podem ser considerados como inscritos também em um discurso de entretenimento e que por sua vez caracterizam os sentidos que movimentados na interação dos personagens do jogo, que por causa da interação, podem simular posições discursivas a eles atribuídas pelo sujeito jogador. São simulações de desempregado à procura de emprego, de empregado procurando manter o seu emprego, da clã familiar das famílias Montez e Caputo da vizinhança Vila Verona, figuras 33 e 34, por exemplo.

Mas como um discurso ganha legitimidade? Segundo Orlandi (2009, p.153)

"Por exemplo, com o uso e a sedimentação, funcionamentos discursivos que se configuram como discurso jornalístico ou discurso jurídico, etc., ganham legitimidade, se institucionalizam historicamente e passam a contar nas condições de produção, como tipos cristalizados que retornam ao processo da interlocução, como modelos. O produto se repõe no processo."

Os sentidos que o interlocutor sujeito fabricante do jogo The Sims2 introduz no jogo por meio de imagens e ferramentas de simulação, apresentam em relação ao sujeito jogador, as mesmas tendências de funcionamento discursivo que as do discurso pedagógico. Se a dinâmica de interlocução do discurso pedagógico está em não admitir a troca de papéis entre locutor e ouvinte, não admitindo, portanto o critério de reversibilidade, o mesmo acontece no jogo, onde o jogador só poderá seguir as ferramentas disponíveis no jogo, só pode combinar entre si, enquanto faz simulações, as figuras existentes dentro do jogo. É verificada também a existência de uma assimetria que na escola acontece do professor para o aluno e no jogo, entre o fabricante do jogo e o sujeito jogador. Não é admitido ao aluno modificar o conteúdo e sua forma de avaliação como também não é admitido ao jogador modificar as imagens de simulação ou as ferramentas que gerenciam o jogo.

Se considerarmos a afirmação de Orlandi (2009, 155) em relação ao funcionamento do discurso, quanto ao seu tipo, "o dizer lúdico diz isto é um jogo, o polêmico se diz disputa e o autoritário se diz autoritário", a interlocução entre o jogador e o sujeito fabricante do jogo The Sims2 pode ser considerada tão autoritária quanto a interlocução entre o aluno e o sujeito autor do livro didático.

Outra marca da tendência autoritária do funcionamento do discurso que o sujeito fabricante do jogo introduziu no jogo The Sims2 são os sentidos impostos ao jogador de forma assimétrica, ou seja, estão instalados no jogo sem uma consulta ou discussão com este mesmo jogador sobre se a figura escolhida atende as solicitações sociais e culturais do jogador que irá jogar. Quais seriam os motivos para a imposição de um mesmo jogo, com as mesmas imagens para combinação e as mesmas ferramentas de jogo, para públicos tão diversificados como os jogadores de mais de 30 nacionalidades diferentes? O jogo The Sims2 foi fabricado nos EUA e distribuído em países como China, Rússia, Japão, Austrália, Brasil, Noruega e Espanha.

De acordo com Orlandi (2009, p.153) estes funcionamentos do discurso "passam a fazer parte das condições de produção do discurso". A tendência de funcionamento do discurso segundo Orlandi (2009, p.154) se diferencia uma da outra quanto à maior ou menor carga de polissemia, da ausência ou presença do objeto discursivo, e dos sentidos que os interlocutores movimentam em torno dele, do grau de reversibilidade entre os interlocutores que estabelece a dinâmica de interlocução. Segundo Orlandi (2009, p. 156)

"A noção de tipo não funciona como um porto seguro, isto é, não creio que se deva - como usualmente tem ocorrido - uma vez estabelecida uma noção, endurecê-la

categoricamente, estagná-la metodologicamente, perdendo assim sua plasticidade, a sua provisoriade, enquanto matéria de conhecimento."

Portanto, o tipo de funcionamento do discurso é analisado, na verdade, como uma tendência de funcionamento predominante. Sendo assim um determinado discurso poderia ter características da tendência de funcionamento autoritário e também apresentar características da tendência de funcionamento polêmico ou lúdico.

Foi a partir deste movimento de sentidos, os da tendência de funcionamento dos discursos que os jogadores podem produzir no jogo *The Sims2*, que procuramos nas ferramentas que simulam relações afetivas, profissionais, psicológicas para os personagens do jogo, traços de outras tendências discursivas que não a autoritária.

O jogo apresenta ferramentas de texto escrito como um local para escrever a história do personagem, para escrever a história do ambiente, espaço para determinar o nome do personagem, nome de seus familiares, nome das casas e o nome da vizinhança, já descrita no subtítulo "4.1.1.2 Marcas discursivas na simulação de vizinhanças". Estas ferramentas abrem espaço para que o jogador possa produzir discursos com tendência de funcionamento lúdico ou polêmico. Para que o discurso polêmico possa ocorrer é necessário que haja uma discussão, uma ruptura nos sentidos e condições de produção de sentido que caracterizam a ocorrência de polissemia controlada, discutida, trabalhada e contextualizada.

Isto seria possível, primeiro quando dois jogadores discutissem as simulações entre si; quando pudessem realizar estas discussões a partir de uma posição discursiva que oportunizasse visibilidade para uma solução de problemas encontrada durante uma discussão e simulação dentro do jogo e por último que esta solução encontrada pudesse ser registrada, podendo assim fazer a diferença para outros sujeitos e para a sociedade.

O sujeito jogador, enquanto produz seu personagem, atribui-lhe qualidades psicológicas, físicas, afetivas, o nomeia e o integra num ambiente. Embora sofra a influência da ideologia do sujeito fabricante do jogo, o jogador estará marcando o personagem com aspirações desejos, conflitos e sonhos dele mesmo, jogador e cidadão da vida real. Enquanto que o autoritarismo imposto pelo discurso do sujeito fabricante do jogo procura impor traços culturais como o café da manhã, figura 32; modelos de casas, figuras 12, 13, 14; padrões de relacionamentos afetivos, figura 25 e 31; personalidade e aspirações, figuras 16, 17 e 24; modelo de família, figuras 26 e 28; desafios desejos e temores, figuras 29 e 30; este mesmo discurso do fabricante do jogo oferece ao jogador locais em que pode produzir um discurso lúdico, ao combinar sem qualquer senso de valor ou modelo as roupas dos personagens, sem

---

sequer respeitar uma tradição literária e de época como mostram as figuras 33 e 34, onde o jogador ousou vestir os personagens da vizinhança de Vila Verona com roupas descontextualizadas.

O jogador também poderá produzir o discurso lúdico com as ferramentas de simulação de roupas, figura 23 e de cabelo, figura 21, do personagem. As ferramentas através das quais o jogador poderá produzir os nomes dos ambientes, figuras 3, 4, 5, e dos personagens, figura 18, além de escrever a história, figuras 4 e 5 e a biografia, figura 17, de ambientes e de personagens respectivamente.

A partir do momento em que o jogador possa produzir um discurso com tendência de funcionamento predominantemente lúdica, poderá também providenciar o encaminhamento do jogo para a criação de debate sobre os nomes dos personagens ou sobre as características das biografias dos mesmos. Esta discussão poderá ocorrer entre jogadores através de redes sociais como o Facebook, o Twitter ou Orkut, por exemplo. Nestas redes sociais é possível criar comunidades ou eventos que possam reunir pessoas, no caso jogadores do jogo The Sims2, que tenham interesse em tornar público os nomes que escolheram para os seus personagens no jogo.

O discurso autoritário, assimetricamente imposto aos jogadores por meio das ferramentas do jogo e as imagens, acontece no mesmo nível do discurso lúdico, pois ao combinar livremente as imagens que lhe foram impostas, o jogador do jogo The Sims2 consegue fazer o inusitado e o non sense.

As imagens e ferramentas já instaladas no jogo e que serviram como opções de escolha quando da simulação inicial do personagem e do ambiente estão vinculados às atividades profissionais, ao conforto, às aspirações, aos interesses, aos desejos e temores, às habilidades e aos relacionamentos que o jogador estabeleceu para o personagem. A simulação e o atendimento a determinados interesses e a manutenção da qualidade de vida do personagem, tornam-se os desafios do jogo.



Figura 32: Desafio do jogador-Alimentar o Sim.



Figura 33: medidor das necessidades dos personagens



Figura 34: Necessidade de higiene pessoal



Figura 35: Campo para digitar a biografia do personagem

A cultura, os costumes e os padrões de vida que os sujeitos fabricantes do jogo The Sims2 apresentaram ou impuseram aos jogadores foram, em parte, mostradas nas figuras 32, 33 e 34 e que são parte dos desafios do jogo que o sujeito jogador terá que superar para manter o seu personagem vivo e com qualidade de vida. A figura 33 apresenta o grau de satisfação do personagem em relação a necessidades como fome, conforto e diversão. Entre os exemplos destacamos o desafio de como manter a higiene pessoal através de um banho de chuveiro, não outro tipo de banho, alimentação com café da manhã, lanches rápidos, almoço e jantar, situações estas que representam um determinado tipo de cultura ou comportamento.

Os desafios do jogo são recursos culturais que aproximam o sujeito jogador da ideologia capitalista. Entre estes desafios destacamos a necessidade de prover trabalho para o seu personagem, uma das formas de conseguir dinheiro para comprar coisas.

O lúdico e o non sense estão mais evidentes nas figuras 36 e 37 em que a família Montez, personagens do romance de Romeu e Julieta, no jogo, e o valor que está disponível para que comprem alguma coisa, como um lote, uma casa, um objeto. Embora tenham vivido em um período da história bem distinto do nosso, o sujeito fabricante do jogo, ao incluir a vizinhança de Vila Verona, e ao admitir nela a história de Wilian Shakespeare, Romeu e Julieta, não consegue fazer essa distinção, ou seja, os objetos que os Montez podem comprar são os mesmos disponíveis para consumo na era atual e nos EUA, que, na época em que William Shakespeare escreveu “Romeu e Julieta” era uma colônia inglesa e provavelmente ainda não existiam os sonhos de consumo e desejo previstos para o ambiente que pretende representar este cânone da literatura inglesa e universal.

Presume-se então uma total discordância com a referência ou com o objeto tema, o que justamente mostra que o jogo pode ter uma referência comercial, utilizando apenas o título para obter publicidade. Fica apenas no título e alguns detalhes da história, como o nome dos personagens e os conflitos. No entanto, se existisse o comprometimento com valores da história real poderiam ser vinculados os trajes, costumes, tradições, valores, ambientes como casas e ruas à época de Shakespeare. Caracteriza-se assim a polissemia aberta na relação jogo e sujeito leitor. As figuras 36 e 37 mostram um pouco de como foi construída a vizinhança “Vila Verona”, que procura contar a versão do Romance Romeu e Julieta construída para o jogo The Sims2 da EA Games.

---



Figura 36: Contradição nos trajes dos Montez de Romeu e Julieta.



Figura 37: Contradição nos trajes e perfil das pessoas e costumes.

Com esta breve apresentação do jogo The Sims2 da EA Games através de 37 figuras do jogo dentre as milhares de figuras possíveis, tenta-se mostrar os discursos e a sua tipologia de acordo com a tendência de funcionamento do discurso de Orlandi (2009). O desafio da dissertação foi reunir elementos que tornasse possível comparar as características de funcionamento do discurso pedagógico com as características e tendências de funcionamento do discurso em que os sujeitos jogadores se inscrevem. Foi possível perceber também que os sentidos mobilizados pelo jogador enquanto joga também tem relação com os sentidos produzidos pelo sujeito que fabricou o jogo, e que estes sentidos são os mesmos para jogadores de mais de 30 países diferentes. A presença de um discurso autoritário dentro do jogo apaga toda essa tentativa de aculturação dos jogadores e ainda apaga o processo de dominação de uma cultura sobre outras por meio dos sentidos introduzidos no jogo através das ferramentas de jogo, imagens e desafios que o jogador terá que enfrentar.

A possibilidade de utilizar o jogo The Sims2 da Ea Games na escola como instrumento de processos de ensino e aprendizagem está em fazer uma discussão entre alunos sobre os desafios que o jogo oferece, como: dar nomes aos personagens e vizinhanças, escrever uma história dos personagens e das vizinhanças, das simulações possíveis e sobre as

aculturações introduzidas no jogo e como se defender ou aderir a elas. Embora o jogo tem na simulação um dos desafios mais fortes, tanto sujeitos jogadores como os sujeitos fabricantes do jogo "esquecem" nos personagens e ambientes que simulam e nos desafios que superam, traços de seu pré-construído. Apagam-se a ideologia a que estão submetidos, mas ficam traços nos entremeios, nos silêncios e nos esquecimentos, enfim na discursividade do jogo. É nas tendências do funcionamento do discurso que podemos ver estes traços da materialidade histórica do jogo em si, dos personagens e dos sujeitos jogadores particularmente.

#### **4.1.1.7 Os Discursos e os Sujeitos do Jogo**

Os sujeitos do jogo são os sujeitos leitores, ou jogadores, os personagens do jogo e o fabricante do jogo. O sujeito fabricante do jogo está inscrito em formações discursivas mobilizadas na situação em que o jogo está sendo produzido. Entre os discursos que podemos enumerar estão o discurso econômico, o político, o social e a ideologia dominante nos Estados Unidos da América a partir de 1998, quando o jogo começou a ser produzido em escala comercial, atingindo o sucesso comercial em 2000.

A relação entre o jogo que foi produzido pela EA Games e o jogador apresenta uma tendência de funcionamento autoritária, pois não existe reversibilidade, o jogador jamais poderá ser produtor deste jogo, as regras do jogo estão todas determinadas do jogo para o jogador, ou seja, existe uma assimetria do jogo para o jogador, predomina o parafrástico sobre a polissemia, pois as possibilidades do jogo já estão previstas e determinadas.

Só que na relação discursiva entre o jogador e o jogo abre-se a possibilidade de um processo de polissemia aberta ao considerar que na nomeação dos ambientes e dos Sims, ao escrever a história da vizinhança e da biografia dos personagens, o jogador poderá escrever qualquer descrição, qualificação, e estabelecer a vinculação dos textos com uma ou mais fotos de imagens do jogo. Os nomes, a história, e a biografia podem ser editados, modificados no momento em que o jogador desejar. Segundo Orlandi (2009) a polissemia aberta é uma das características da tendência de funcionamento do discurso lúdico.

O predominante no jogo são as imagens, os desafios, as formas dos ambientes e dos personagens e a mecânica de funcionamento do jogo (a linguagem eletrônica ou do

---

computador, a codificação). Os textos da biografia, a história e os nomes não interferem na mecânica do jogo. Mas por causa dos sentidos que representam para o jogador, e por causa do exercício da simulação e da tomada de decisão que proporcionam, constatação verificada através da análise de telas do jogo das figuras 01 a 15, presumo que, na relação entre jogo e o sujeito jogador, a tendência predominante no funcionamento do discurso é semelhante a da do discurso pedagógico, ou seja, é autoritária.

As formas discursivas do jogo The Sims2 tem uma tendência de funcionamento predominantemente autoritária, embora a interpretação do sentido, como conceituada pela análise do discurso seja necessária e importante para que o jogador possa escolher um nome, escrever uma história de seu personagem e ainda tomar decisões pelo personagem ou fazer simulações para resolver os problemas que o personagem possa ter durante a sua vida no jogo. Esta aprendizagem, que segundo Gallo (2008, p.43) são "TEXTOS, no entanto, cujo trabalho de TEXTUALIZAÇÃO não se realiza em uma matéria gráfica", ou ainda (idem, 2008, p.43) "efeitos de TEXTUALIZAÇÃO" e que relacionamos como sendo a da interpretação conceituada para a Análise de Discurso, coloca o estudante em contato com a materialidade do discurso, ou seja, o estudante quando interpreta um certo texto é colocado em contato com o sujeito autor e ele também, dentro do seu contexto, torna-se co-autor, entra em contato com os sentidos que já estavam lá, da história, do político, da ideologia, e se sente convidado não a repetir uma interpretação já prevista no livro didático, mas sim a fazer a sua de acordo com sua origem, sua condição social e as ideologias a que está ligado. A interpretação postulada pela Análise do Discurso(AD) consiste em "conhecer como os sentidos se trabalham no texto, em sua discursividade." (ORLANDI(2), 2007, p.29)

Ao vincular o jogo The Sims2 aos processos de aprendizagem e perceber que a tendência de funcionamento do jogo pode apresentar também tendências polêmicas e lúdicas, não somente o autoritário, embora esse seja predominante, como é o discurso pedagógico, conforme a análise acima relatada, e em decorrência de esta se aproximar do conceito de interpretação como foi proposto pela Análise do Discurso, se justificam os investimentos de autores como Mattar (2009), na ideia de que jogos de simulação de vida são opções para reversão do interesse e motivação dos alunos para o estudo e para a aprendizagem.

Isso porque a relação que aconteceria se o jogo pudesse ser jogado na escola, integrando o jogo de simulação de vidas, personagens e ambientes e os processos de ensino e aprendizagem, seria a relação entre professor, aluno e o jogo. Nesta relação, a posição

---

discursiva ocupada pelo jogador passa ser a de professor de forma simultânea. A posição discursiva de aluno também pode ser simultânea com a de jogador, mas não obrigatoriamente.

Diante desta nova configuração surgem novas atribuições à posição sujeito professor e aluno. No exemplo acima, cabe ao professor, em conjunto com o aluno, estabelecer um referencial, criar as condições de polissemia a serem abordadas no jogo, além da negociação de um tema entre aluno, professor e jogadores. Vejo então a possibilidade de acontecer um processo de aprendizagem que fundamenta-se na interpretação conforme conceito proposto pela Análise do Discurso. Observamos então a possibilidade de predominância da tendência de funcionamento do discurso polêmico. Segundo Orlandi (2009), o discurso polêmico apresenta uma polissemia sob determinadas condições, apresenta um processo de reversibilidade, pois o aluno pode negociar com o professor as condições de polissemia e o referencial a ser estabelecido. Existe um equilíbrio simétrico na relação entre o sujeito jogador/professor e o sujeito jogador/aluno e a interpretação aproxima a realidade do objeto de aprendizagem com a realidade do aluno.

Com esta relação, que tem como predominante a tendência de funcionamento do discurso polêmico, pode acontecer uma aprendizagem que busca uma solução negociada para o conhecimento e onde a aprendizagem aproxima a realidade da escola com a do aluno, já que ambos procuram na interpretação do sentido a sua materialidade histórica, a posição dos sujeitos discursivamente significativa, e segundo Orlandi (2) (2007, p.153) “Podemos em suma, dizer que a interpretação é a atestação discursivamente tangível do funcionamento da ideologia.”

#### **4.1.1.8 As diferenças entre os Jogos para computador e para o telefone celular**

As diferenças entre o jogo The Sims2 codificado para o computador e o jogo The Sims2 codificado para um telefone celular, consideram como data de corte, os jogos oferecidos para telefone celular até Junho de 2010, além do suporte tecnológico, apresentam diferenças de interação e de oportunidades para simular personagens e ambientes. Enquanto que no telefone celular praticamente ser impossível criar um personagem ou construir um ambiente novo, pois não estão disponíveis diversas funções de simulação como as de

---

simulação de ambientes e em especial a de construir vizinhanças personalizadas conforme mostram as figuras 3, 4, 5, 7, 8 e 9.

As diferenças continuam com o tamanho da tela, onde o jogo na tela do telefone celular, por ser muito pequena, apresenta dificuldades para visualização das imagens. Enquanto que o jogo no computador consegue ter um espaço para a digitação de um texto, biografia de um personagem, para escrever a história de uma vizinhança ou de um personagem, provocando no jogador o efeito de criação, no jogo para o telefone celular estas ferramentas não estão disponíveis, mesmo na versão The Sims3.

Enquanto que no computador existem condições para fazer combinações entre as mais de 300 peças de roupas na hora de criar um personagem, no telefone celular esta opção se resume a poucas possibilidades de combinação, em torno de 20 aproximadamente. .

A vantagem do telefone celular em relação ao computador está na transportabilidade e na mobilidade, pois oferece condições de jogar o jogo em qualquer local, mesmo em locais onde não tenha sinal de linha para comunicação, pois o jogo pode ser baixado para a memória do celular e ser jogado offline.

Quando pensamos em aprendizagem nos termos da proposta de interpretação conceituada pela Análise do Discurso, percebemos esse funcionamento discursivo com tendência autoritária impedindo ao sujeito jogador o exercício de produzir sentidos na sua interação com o jogo, tendo apenas a possibilidade de interpretar o texto disponível no celular, com predominância absoluta da paráfrase.

Para que aconteça a aprendizagem através de um telefone celular, o jogo teria que romper com a proposta autoritária e polemizar com o jogador determinadas partes do jogo, sendo, por exemplo, possível ao jogador inserir fotos capturadas por meio da câmera do telefone celular, gravar a sua voz e uma ferramenta mais amigável para alterar a dinâmica de simulação do jogo.

A velocidade de adaptação e incorporação de recursos ao telefone celular poderá em breve disponibilizar condições de aprendizagem através de jogos de simulação de vidas, personagens e ambientes nestes aparelhos. A associação entre as ferramentas de comunicação e as tecnologias de imagem, som, processamento e armazenamento poderão ajudar nos processos a proporcionar um equilíbrio simétrico além de atender a necessidade do jogador de criar mecanismos para o jogo através do qual procure aprender interpretando nos moldes de interpretação defendidos pela Análise do Discurso de Linha Francesa.

---

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A relação de coexistência dos jogos de simulação de vida e de ambientes, do discurso pedagógico vigente nas escolas, do telefone celular, do computador e da formação do cidadão na escola utilizando também estas tecnologias no processo de ensino e aprendizagem pode parecer impensável nos moldes como hoje acontece o discurso pedagógico nas escolas.

Discute-se a incorporação de tecnologias como a dos jogos eletrônicos, do computador e do telefone celular aos processos de ensino e aprendizagem, como se estas pudessem providenciar interesse e motivação aos alunos para a aprendizagem por si só. Como se as tecnologias fossem a salvação de nossa educação. Convém lembrar aqui as considerações de Orlandi (2011) sobre o discurso eletrônico, a proposta horizontal de armazenamento nestes dispositivos e a dificuldade de selecionar conhecimentos relevantes por causa do excesso de informações existente hoje na internet.

Vejo também que existe uma confusão em relação aos processos de ensino e aprendizagem. Surgem então questões sobre o que é aprender de fato, o que é treinamento, qual a melhor teoria de aprendizagem a adotar e como motivar alunos a participarem ativamente dos processos de ensino e aprendizagem.

Discutiu-se durante esta dissertação a relação discursiva entre o discurso pedagógico, com características autoritárias, e o discurso dos jogos, que sempre foram considerados como lúdicos, mas de acordo com as características aqui analisadas, também podem apresentar tendências polêmicas e autoritárias, sendo que predomina a tendência de funcionamento autoritária. Então se existe este conflito entre tecnologias e as escolas, e as autoridades normalmente alegam que não existe verba para implantar os projetos, por que então não trabalhar a questão discursiva como uma solução viável, de baixo custo, pois não seria preciso comprar equipamentos e máquinas ou computadores. Bastaria trabalhar a transformação de conceitos como o da interpretação proposto pela análise do discurso, através da proposta da tipologia dos discursos discutidos por Orlandi (2009). Ou ainda considerar a questão discursiva quando Gallo critica a circularidade do conhecimento, a canonização da repetição como aprendizagem tendo como finalidade a perpetuação de condições sociais e econômicas e de poder vigentes.

---

A resposta, se é que existe uma, passa pelo discurso político e jurídico, que se olhados através da relação do cidadão com o poder, estão com tendências de funcionamento autoritário, ou seja, admitem apenas uma via de comunicação, onde a interlocução parece proibida e a polissemia substituída pela paráfrase e o objeto do conhecimento a ser estudado parece estar distante, sempre depois da luz que brilha fraquinha no fim do túnel. Será que todas as barreiras até aqui descritas são apenas trabalho da ideologia?

Nestes termos o cidadão de amanhã provavelmente será muito mais radical e inflexível que o de hoje, pois ao se formar um cidadão numa realidade extremamente autoritária, embora amplamente apagada com ações autoritárias alcunhadas de democráticas, passa a ter o autoritário como única forma de relacionamento.

Conforme vimos aqui em caráter exemplar, as características cognitivas presentes nos jogos de simulação de vidas e de ambientes, especialmente o The Sims2, e que em Maio de 2011 já está na versão The Sims3, em conjunto com a interpretação através das condições históricas e ideológicas defendidas pela Análise do Discurso, podem quebrar o autoritarismo do discurso pedagógico.

A Análise dos sentidos do jogo The Sims2 da EA Games identificou o potencial cognitivo deste jogo para diversificar os processos de ensino e aprendizagem nas escolas.

Esta constatação se deve ao fato de que diferentemente do discurso pedagógico vigente atualmente, que apresentam o discurso autoritário como predominante, os sentidos presentes no jogo apresentam uma tendência de funcionamento polêmico, do lúdico e também do autoritário.

Esta tendência de funcionamento do discurso depende da relação de interlocução entre os sujeitos que interagem no jogo. É fundamental não cair na cilada armada pela cibernética e nunca discutir a interpretação e a aprendizagem a partir do computador, do jogo ou do telefone celular, mas sempre a partir do sujeito, pois o sentido não está no jogo, não está no computador ou no telefone celular, está nos sujeitos que jogam ou que constroem o jogo, está nos sujeitos que interagem através do computador ou do telefone celular ou nos sujeitos que interagem conversando entre si ou escrevendo cartas, por exemplo.

São os sujeitos que produzem ou criam os discursos, são eles que movimentam o sentido através do jogo, não importando através de que equipamento estes sujeitos interagem ou jogam, no telefone celular, no computador ou pela internet ou por meio de um jogo de tabuleiro, por exemplo.

Esta é a primeira aprendizagem após realizar esta análise. O discurso é produzido pelo sujeito que interage com o jogo. Assim o sujeito que fabricou o jogo deixou nas imagens e ferramentas do jogo a sua marca. Na relação entre o sujeito que construiu o jogo e o sujeito que joga o jogo, a tendência de funcionamento discursiva sempre é autoritária, pois o jogador não poderá modificar as imagens e as ferramentas de simulação ou de desafio que estão instaladas no jogo.

Só que o jogador poderá movimentar sentidos que estarão diretamente vinculados às suas condições de produção de sentido tanto do sentido restrito como de sentido amplo. Se a relação for apenas do jogador com a máquina, ou com o jogo, impera o non sense, portanto predomina a tendência lúdica, mas se este jogador jogar com outro jogador e os dois discutirem e se auto-desafiarem, através dos desafios já previstos no jogo, então será possível para estes jogadores a tendência para um discurso polêmico.

Este seria o caminho por onde a escola poderia incluir o jogo em seus processos de ensino e aprendizagem, nos seus processos de educação para a vida. Esta inclusão por si só já geraria uma quebra, um rompimento no discurso pedagógico.

A partir de então seria possível romper com diversos processos de autoritarismo quando os alunos então poderiam, por meio das simulações previstas no jogo, ter mais uma opção para exercitar habilidades como a solução de problemas, e a aproximação entre a realidade fora da escola e a realidade interna da escola, por exemplo.

O discurso é dinâmico, ele cria um efeito para uma determinada posição do sujeito leitor, o jogador, e outro para outro jogador que ocupa a mesma posição discursiva. Por isso, é preciso salientar que esta análise é um ponto de vista do analista. É um recorte que foi construído a partir do pré-construído, das leituras e interpretações, mobilizando as influências ideológicas que estão em debate na situação política brasileira e catarinense, e sob as condições de produção de sentido em que se encontra este analista no momento de desenvolver esta reflexão. Pêcheux(2009, p.168) escreveu que

Na verdade, todo “ponto de vista” é o ponto de vista de um sujeito; uma ciência não poderia, pois, ser um ponto de vista sobre o real, uma visão ou uma construção que representasse o real (um “modelo” de real): uma ciência é o real sob a modalidade de sua necessidade-pensada, de modo que o real de que tratam as ciências não é senão o real que produz o concreto-figurado que se impõe ao sujeito na necessidade “cega” da ideologia.

A forma de aprender, o armazenamento dos conhecimentos, a energia, a evolução da inteligência do ser humano em relação à evolução das máquinas inteligentes são questões que surgiram durante esta reflexão, mas que não foram discutidas, mesmo porque não fazem

---

parte dos objetivos da teoria e da metodologia proposta. No entanto estão presentes nas discussões desde o final da segunda guerra mundial, com o surgimento da cibernética, foram discutidas por Pêcheux através de sua Análise Automática do Discurso e colaboram, em parte, para criar a ciência da Análise do Discurso. Nesta dissertação a cibernética aparece na forma de discurso eletrônico, de tecnologias como o telefone celular e o computador e nos conflitos que questionam se nos processos cognitivos, dentro das escolas e fora delas, estas tecnologias podem ou não ser instrumentos de aprendizagem.

No discurso jurídico e político, discursos que representam quem faz as leis e quem as coloca em execução, existem desencontros e contradições, cuja interpretação se manteve no limite da Análise do Discurso e desta dissertação e que possuem o seu papel nos bloqueios impostos ao discurso pedagógico.

A legislação elaborada nas assembleias legislativas de Santa Catarina e de outros estados proibindo o uso de tecnologias como o telefone celular e o computador individual e, por conseguinte inibindo o uso do jogo de simulação de vida e de ambientes como instrumento para o auxílio nos processos de ensino e aprendizagem nas escolas, é um desafio a ser superado por profissionais da educação que pretendem oferecer mais oportunidades a seus alunos nestas escolas.

No entanto existe uma contradição ou até uma inconstitucionalidade na lei que proíbe o uso do telefone celular e dos jogos nas escolas. Esta legislação é contrária ao que prega a Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, em seu Capítulo III, da Educação, da Cultura e do Desporto, Seção I, da Educação, Art. 205 e 206, regulamentada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação, a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece no seu Título II e Art. 2º, que “A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.” Esta mesma lei acrescenta no Art. 3º “O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios: (...) II – liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber; III – pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas; (...)”. Repetimos este texto para mostrar que a proibição do uso de tecnologias em sala de aula impede que alunos e professores possam cumprir a constituição brasileira, que garante uma educação com pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas e a preparação para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho, impedindo o pleno desenvolvimento do educando.

---

Estas propostas são possíveis através, por exemplo, de jogos de simulação de vidas, personagens e ambientes como jogo *The Sims2*, que mesmo apresentando também um discurso autoritário que pode, entre outros efeitos, criar um processo de aculturação do jogador, em contrapartida pode ser utilizado no desenvolvimento de propostas, que através da presença de um discurso polêmico, minimizar os efeitos do discurso autoritário, e trazer à luz discussões que não tem efeito quando são mantidas apenas no entretenimento, ou seja, mantidas sob o efeito do discurso lúdico, que também está vivamente representado no jogo. Este equilíbrio entre o funcionamento dos discursos só será possível quando as crianças puderem jogar com a orientação de um profissional da educação.

A Análise do Discurso da Linha francesa traz para a análise do jogo a interpretação que possibilita um resgate da ideologia, da materialidade histórica e das condições de produção de sentido também nos jogos de simulação de vida e de ambientes jogados por meio do telefone celular e computadores. Com a interpretação de personagens e das formas de os criar que o jogo *The Sims2* apresenta, professor e alunos poderiam discutir a interação e o convívio de pessoas cujas origens raciais são diferentes. O aluno poderia ser estimulado a escrever uma biografia sobre o seu personagem e simular para o mesmo uma série de problemas que este poderia enfrentar quando frequentasse ambientes e locais, que também poderiam ser simulados pelo aluno. Nestas simulações alunos e professores poderiam discutir situações reais que acontecem em seus ambientes como a família em que vivem e a relação com seus vizinhos e colegas de rua ou bairro e problemas da saúde pública. Com as simulações poderiam discutir sobre quais são os motivos e quem são os responsáveis para que o atendimento à saúde fosse tão precário e dos problemas que enfrentam quando ficam doentes, sobre a falta de segurança que enfrentam no seu dia a dia e as discussões que surgem nas escolas como a municipalização do ensino fundamental nas escolas de Santa Catarina, onde algumas prefeituras estão sendo forçadas pelo governador do estado a assumir estas escolas sem antes discutir com a população. Estes exemplos também poderiam ser discutidos sem o jogo, mas provavelmente com o jogo as crianças se sentem mais comprometidas para buscar a solução do problema, pois poderão registrar no jogo, através de personagens, através de ambientes, através de fotografias dos ambientes e também através do texto, as discussões que desenvolvem.

Ao concluir que através da Análise do Discurso constatou-se que no jogo *The Sims2* ocorrem tendências discursivas conflitantes e opostas como a lúdica e a autoritária, é necessário observar que enquanto o lúdico é visto como uma simples brincadeira, sem

---

consequências aparentes, considerado entretenimento, o autoritário é justamente o oposto, que impõe consequências, que descarta a brincadeira e o entretenimento. Por ser predominante nas escolas, o discurso autoritário impede a manifestação do lúdico neste ambiente. Mas na análise do jogo foi possível identificar que o lúdico pode coexistir com o autoritário. A personagem imposta pelo jogo, pré-incluída pelo fabricante do jogo, manifestação do discurso autoritário, pode conviver com um personagem criado pelo jogador, manifestação do discurso lúdico, e o jogador poderá escrever uma história sobre os dois personagens. Nesta relação poderá surgir um discurso polêmico, que poderá ser o momento em que o professor de uma escola poderá orientar seu aluno na aprendizagem.

Ali, neste instante, através de comparações, através de valorações, através da relação entre o personagem imaginário e um personagem real que a tendência de funcionamento dos discursos autoritários e lúdicos poderá entrar em equilíbrio, surgindo então uma discussão. Uma discussão com parâmetros e propostas, com objetivos e questionamentos, com caminhos a seguir, com um retorno para a realidade da vida das pessoas jogadoras, dos alunos por exemplo.

Os sentidos vivenciados no cotidiano dos alunos em suas cidades não são ouvidos nem valorizados nas escolas. Esta distância entre a escola e as necessidades de seus alunos é mostrada nas manifestações de sujeitos que querem ser ouvidos, que querem ter voz, e que, segundo Orlandi (1) (2008), "reclamam um sentido outro". Esta discussão, que na Análise do Discurso Orlandi (2009) chama de Discurso polêmico, pode sim fazer a diferença nas escolas, não só por meio de jogos eletrônicos jogados por um telefone celular ou computador, mas ao incluir nos processos de ensino e aprendizagem discussões sobre os relacionamentos que são construídos nas escolas e fora delas. Discussões estas que podem acontecer através de simulações, interações, solução de problemas, contato com propostas de vida por meio da internet, construção de personagens, criação de histórias, processos de integração entre os personagens com suas histórias e seus ambientes e oficinas de incentivo à curiosidade, por exemplo, também por meio de jogos de simulação de vidas, personagens e ambientes. Esta aproximação da realidade do aluno fora da escola com a realidade vivenciada dentro da escola poderá criar motivações para que os alunos queiram aprender a ler, escrever e interpretar textos com sentido crítico, e para que estes sintam que a sua voz é ouvida também na escola.

---

## 6 REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Alfabetização Emocional**. Novas estratégias. 7ª ed.. Petrópolis(RJ): Vozes. 2000.

CEREJA, William Roberto. **Ensino de Literatura**. São Paulo: Atual Editora, 2005.

CHAUÍ, Marilena. **O que é Ideologia**. 38ª ed. 45ª impressão. São Paulo: Editora Brasiliense S.A.. 1998.

CRUZ, Dulce Márcia. KRÜGER, Fernando Luiz. **Jogos(virtuais) de simulação da vida (real): O The Sims e a geração Y**. Publicado no site < <http://www.uff.br/ciberlegenda/artigo3.html> > e no site <<http://www.uff.br/ciberlegenda/fernandokrugerdulcecruz.pdf> > da Revista Ciberlegenda. Ano 9 – Número 17 ISSN: 1519-0617 de maio/2007. Acessado em 05 de Junho de 2011.

ENQUITA, Mariano F.. **A face Oculta da Escola. Educação e Trabalho no Capitalismo**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva. Porto Alegre: Artes Médicas. 1989.

FRANCO, Carlos Alberto da Silva. (Orientador). **Evolução e Inovação no Mercado de Jogos Eletrônicos**. Curso de Graduação em ciência da computação/UFRJ. Rio de Janeiro: UFRJ. 2008

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes necessários à prática Educativa. 12ª Ed. São Paulo: Paz e Terra. 1999.

GALLO, Solange Leda. **Autoria: Questão Enunciativa ou Discursiva**. Artigo publicado na revista Linguagem em Discurso V 1, nº 2, jan/jun/2001. Palhoça-SC: Edit. Unisul. 2001.

\_\_\_\_\_, Solange Leda. **Como o texto se produz: Uma Perspectiva Discursiva**. Coleção Linguagens. Blumenau: Nova Letra. 2008

GADET, Françoise. Hak, Tony. (Org.) **Por uma Análise Automática do Discurso – Uma introdução à obra de Michel Pêcheux**. 4ª ed. Traduzido por Bethania S. Mariani. Campinas: Editora da Unicamp. 2010

GEE, James Paul. **What vídeo games have to teach us about learning and literacy**.

Basingstoke: Palgrave Macmillan. 2003 e <<http://www.jamespaulgee.com>>. Acessada em: 17 de Maio de 2011.

GULARTE, Daniel. Jogos Eletrônicos - 50 anos de interação e diversão. Série Ludo. Teresópolis: 2AB Editora. 2010.

HARASIM, Linda. Teles, Lucio. Turoff, Murray. Hiltz, Starr Roxane. **Redes de Aprendizagem**. Um guia para ensino e aprendizagem on-line. Tradução de Ibraíma Dafonte Tavares. Título original: Learning Networks: a Field Guide to Teaching and Learning Online. Publicação original: 2005 por The MIT Press, Massachusetts Institute of Technology. São Paulo: Editora Senac. 2005.

HEIDRICH, Andréa Valente. **Transformações no estado capitalista: refletindo e refratando transformações na questão social**. Publicado na Revista Virtual Textos & Contextos. Nº 5, ano V, nov. 2006 através do site <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fass/article/viewFile/1019/799>>, visitado em 12 de Agosto de 2011.

LAFONTAINE, Céline. **O Império Cibernético - Das máquinas de pensar ao pensamento máquina**. Título Original: *L`empire cybernétique*. Tradução: Pedro Felipe Henriques. Coleção: Epistemologia e Sociedade. Lisboa: Instituto Piaget, 2004.

LAGAZZI, Suzy. **O recorte significativo na memória**. Texto apresentado no Simpósio I: Língua, hiperlíngua e arquivo do III Seminário de Estudos em Análise do Discurso - O discurso na contemporaneidade: materialidades e fronteiras. Acessado via site <<http://www.discurso.ufrgs.br/sead3/programacao.html>> em 14 de setembro de 2011. Porto Alegre: UFRGS-Instituto de Letras. 2007.

MACHADO, Eduardo Mendes. **Game Theory and Competitive Strategy I**. Volume One-general Concepts. São Paulo: Clube de Autores. 2009.

MANACORDA, Mario Alighiero. **História da Educação. Da antiguidade aos nossos dias**. Tradução de Gaetano Lo Monaco. 10ª ed. São Paulo: Cortez Editora. 2002.

MATTAR, João. **Games em Educação – Como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Ed. Pearson. 2009.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos Eletrônicos. Diversão, poder e subjetivação**. Campinas – SP: Papirus Editora. 2006

MOITA, Filomena. **Game on. Jogos Eletrônicos na Escola e na vida da Geração @**. Campinas – SP: Alínea Editora. 2007.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos. Novos desafios e como chegar lá**. 4ª ed. Campinas-SP: Papirus Editora. 2009.

MORAN, José Manuel e outros. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 7ª ed. Campinas-SP: Papirus Editora. 2003.

---

OLIVEIRA, Sidnei. **Geração Y – Era das conexões – tempo de relacionamentos.** <<http://www.clubedeautores.com.br>> São Paulo: Clube de Autores, 2009.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. **Segmentar ou Recortar?** Texto apresentado no V Encontro Nacional de Linguística. Rio de Janeiro: PUC. 1981.

\_\_\_\_\_(1), Eni Puccinelli. **Análise de discurso.** Princípios & Procedimentos. 7ª ed. Campinas(SP): Ed. Pontes, 2007.

\_\_\_\_\_(2), Eni Puccinelli. **Interpretação – Autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico.** 5ª ed. São Paulo: Pontes, 2007.

\_\_\_\_\_(3), Eni Puccinelli. **As Formas do Silêncio** no movimento dos sentidos. 6ª ed. Campinas SP: Ed Unicamp, 2007.

\_\_\_\_\_(1), Eni Puccinelli. **Desorganização Cotidiana.** Publicado em "Escritos - Percursos Sociais e Sentidos nas Cidades. Nº 1. Labeurb-Laboratório de Estrudos Urbanos - Nudecri.Unicamp.<<http://www.labeurb.unicamp.br>> e <<http://www.labeurb.unicamp.br/portal/pages/pdf/escritos/Escritos1.pdf>> Acessado em 02 de Junho de 2011. Campinas, SP: 2008

\_\_\_\_\_(2). **Discurso e leitura.** 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.

\_\_\_\_\_. **A linguagem e seu funcionamento.** 5ª ed. Campinas(SP): Pontes, 2009.

\_\_\_\_\_(1), Eni Puccinelli. **A contrapelo: incursão teórica na tecnologia - discurso eletrônico, escola, cidade.** Rua [online],<<http://www.labeurb.unicamp.br/rua/pages/home/capaArtigo.rua?id=91>> e <<http://www.labeurb.unicamp.br/rua/pages/pdf/16-2/1-16-2.pdf>> e <<http://www.labeurb.unicamp.br/rua/pages/home/lerArtigo.rua?pdf=1&id=91>> 2010, nº 16. Volume 2. Campinas, SP: 2010

\_\_\_\_\_(2), Eni Puccinelli (org.). **Gestos de Leitura.** 3ª ed. Campinas(SP): Unicamp, 2010.

PATTO, Maria Helena Souza. **A Produção do Fracasso Escolar. Histórias de submissão e rebeldia.** 1ª ed. 4ª reimpressão. São Paulo: T. A. Queiroz, Editor. 1996.

PÊCHEUX, Michel. **Semântica e Discurso - Uma crítica à afirmação do óbvio.** Tradução: Eni Puccinelli ORLANDI et al. 4ª ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2009.

PONCE, Aníbal. **Educação e Luta de classe.** Trad. José Severo de Camargo Pereira. 15ª Ed. São Paulo: Cortez Editora. 1996.

PRENKY, Marc. **Don't Bother me Mom – I'm Learning!**<<http://www.marcprensky.com>>. Acessado em: 17/05/2011.

SANTANELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna. (Organizadoras) **Mapa do Jogo. A**

**Diversidade Cultural dos Games.** Série Profissional. São Paulo-SP: Cengage Learning. 2009.

SAUSSURE, Ferdinand. **Curso de Linguística Geral.** Trad. Antonio Chelini et al. 13ª ed. São Paulo: Cultrix, 1987.

## 7 CURRICULUM VITAE

### Curriculum Vitae – Roberto Baron

Curriculum Vitae

**Última atualização em 03/10/2011**

Dados Pessoais

Nome Roberto Baron

Nome em citações bibliográficas BARON, Roberto.

Sexo masculino

Filiação Pedro Franscisco Baron e Helga Kohler Baron

Nascimento 20/08/1956 - Guabiruba/SC – Brasil

Carteira de Identidade 522973 ssi - SC - 24/10/1995

CPF 29459052991

Endereço residencial Rua Lorena 325 ,Caixa Postal 98,

Sao Pedro – Guabiruba

88360-000, SC – Brasil

Telefone: 47 33540019

Endereço eletrônico

e-mail para contato : robeba@terra.com.br

e-mail para contato 2: robeba@robeba.net

Formação Acadêmica/Titulação

2008 Mestrado em Ciências da Linguagem.

Universidade do Sul de Santa Catarina, UNISUL, Tubarao, Brasil

Título: O Discurso Pedagógico nos jogos de simulação de vida e ambientes por telefone celular: O jogo The Sims2

Orientador: Orient.: Dilma Beatriz Rocha Juliano

2005 - 2007 Especialização em Metodologia de Educação a Distância.

Universidade do Sul de Santa Catarina, UNISUL, Tubarao, Brasil

Título: Aprendizagem Independente e Comunicação Móvel

Orientador: Flavia Lumi Matuzawa

2001 - 2003 Especialização em Novas Mídias Rádio E Tv.

Fundação Educacional da Região de Blumenau, FURB, Brasil

Título: Os Educandos e Educadores Usando as Mídias para Sua Automotivação no Processo de Aprendizagem e Ensino da Língua Brasileira na Educação Básica

- Orientador: Rita de Cássia Menegaz Guarezi  
 2008 - 2010 Graduação em Curso Superior de tecnologia Multimídia Digital.  
 Universidade do Sul de Santa Catarina, UNISUL, Tubarao, Brasil  
 Título: Dicionário Multimídia, Tradutor, Discursivo e Interativo para telefone celular -  
<http://www.robega.net>  
 Orientador: Tatiana Lee  
 1997 - 2000 Graduação em Licenciatura Português e Inglês e Literaturas.  
 Universidade Regional de Blumenau, FURB, Brasil  
 2003 - 2003 Aperfeiçoamento em Por Onde Caminha A Educação.  
 Sindicato das Escolas Particulares de Santa Catarina, SINEPE/SC, Brasil  
 Título: LITERATURA FALADA DE GUABIRUBA  
 Orientador: CASSIANO ZEFERINO DE CARVALHO NETO2  
 003 - 2003 Aperfeiçoamento em Aprendizagem Colaborativa O Diferencial na Prática.  
 Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial Santa Catarina, SENAI-SC, Brasil  
 2001 - 2001 Aperfeiçoamento em Music To Teach English As A Foreign Language.  
 Fundação Educacional da Região de Blumenau, FURB, Brasil  
 2001 - 2001 Aperfeiçoamento em Seminário de Tendências E Tecnologias Em Educação.  
 Universidade de Santo Amaro, UNISA, Sao Paulo, Brasil  
 2000 - 2000 Aperfeiçoamento em A Voz Profissional.  
 Fundação Educacional da Região de Blumenau, FURB, Brasil  
 Orientador: SOLANGE PAZINI  
 2000 - 2000 Aperfeiçoamento em Jornada Catarinense de Educação. Fundação  
 Educacional da Região de Blumenau, FURB, Brasil  
 1999 - 1999 Aperfeiçoamento em Semana da Educação.  
 Fundação Educacional da Região de Blumenau, FURB, Brasil

#### Formação complementar

- 2008 - 2008 Curso de curta duração em Como Utilizar Filmes para Trein e Desen de  
 Equipes.  
 Associação Brasileira de Treinamento e Desenvolvimento, ABTD, Brasil  
 2005 - 2005 Curso de curta duração em Teoria e Prática do Design Instrucional.  
 Livre Docência - Tecnologia Educacional, RÉGIS TRACTENBER, Brasil  
 Palavras-chave: Design Instrucional, Educação à Distância, Aprendizagem através da  
 comunicação móvel, m-learning  
 2005 - 2005 Extensão universitária em Governo Eletrônico: Estrat elab e impl de projetos.  
 Organizacao dos Estados Americanos, OEA, Estados Unidos  
 Palavras-chave: Governo Eletrônico, Educação à Distância, e-learning  
 2003 - 2003 Curso de curta duração em Por Onde Caminha a Educação?.  
 Sindicato dos estabelecimentos de Ensino do Estado de Santa Catarina, SINEPE,  
 Brasil

#### Atuação profissional

- Escola de Educação Básica Professor Joao Boos - EEBPJOAO BOOS  
 Vínculo institucional  
 2002 - 2010 Vínculo: Professor , Enquadramento funcional: Professor , Carga  
 horária: 20, Regime: Parcial  
 Outras informações:

Professor efetivo aprovado em concurso e estágio probatório, atuava em sala de aula ministrando conteúdos de LEI-Língua Estrangeira-Inglês e LPL-Língua Portuguesa e Literatura para o Ensino Médio.

---

#### Atividades

05/2005 - 2009      Projetos de pesquisa, Secretaria Estadual da Educação, Escola de Educação Básica Professor João Boos

Participação em projetos:

Literatura Falada de Guabiruba , Avaliação voltada para a Inclusão e Automotivação no Ensino Médio

02/2002 - 2010      Ensino médio

Especificação:

LEI - Língua estrangeira - Inglês ,

LPL - Língua Portuguesa e Literatura

---

#### Projetos

2005 - 2009      Avaliação voltada para a Inclusão e Automotivação no Ensino Médio

Descrição: Desenvolvimento de um sistema de avaliação que proporcione através do trabalho de valores e objetivos pessoais, a automotivação dos alunos para o estudo da língua brasileira, e a longo prazo, crie a substituição do valor "nota" pelo valor "aprendizagem". Situação: Em Andamento Natureza: Desenvolvimento

Alunos envolvidos: Graduação (0); Especialização (0); Mestrado acadêmico (0); Mestrado profissionalizante (0); Doutorado (0);

Integrantes: Roberto Baron (Responsável);

2005 - 2010      Literatura Falada de Guabiruba

Descrição: Resgate de momentos da literatura do município de Guabiruba, desde a vinda dos primeiros imigrantes até os dias atuais, através da pesquisa por parte dos alunos junto a seus familiares e vizinhos, propiciando seu registro em mídias como a escrita, filmes, computador e outras.

Situação: Em Andamento Natureza: Desenvolvimento

Alunos envolvidos: Graduação (0); Especialização (0); Mestrado acadêmico (0); Mestrado profissionalizante (0); Doutorado (0);

Integrantes: Roberto Baron (Responsável); ; Alunos do Ensino Médio

---

#### Áreas de atuação

1. Análise Discursiva de Processos Semânticos
  2. Análise do Discurso
  3. EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
  4. Línguas Estrangeiras Modernas
  5. Aprendizagem Independente
  6. Tecnologias de comunicação móvel
  7. Professor de Língua Portuguesa e Literatura para o ensino médio e vestibular
-

## 8. Professor de Língua Inglesa e literatura para o ensino médio

---

### Idiomas

Alemão: Compreende Pouco , Fala Pouco, Escreve Pouco, Lê Pouco

Inglês: Compreende Razoavelmente , Fala Razoavelmente, Escreve Bem, Lê Bem

Espanhol: Compreende Razoavelmente , Fala Pouco, Escreve Pouco, Lê Razoavelmente

---

### Produção bibliográfica

#### Apresentação de Trabalho

1. BARON, Roberto.

ANÁLISE DISCURSIVA DA LINGUAGEM MEDIADA POR TELEFONE CELULAR: O JOGO THE SIMS 2, 2009. (Outra, Apresentação de Trabalho)

Palavras-chave: Análise discursiva, Telefone celular, Linguagem, Condições de produção, hipertextual, linguagens do telefone celular, m-learning

Referências adicionais : Brasil/Português. Meio de divulgação: Vários; Local: Unisul Campus Pedra Branca; Cidade: Palhoça/SC; Evento: Qualificação de Projetos de Dissertação da Turma do Mestrado Ciências da Linguagem de 2008; Inst.promotora/financiadora: Unisul - Universidade do Sul de Santa Catarina

---

### Eventos

#### Participação em eventos

1. A Linguagem Mitológica e Científica: diálogos e confrontos em sala de aula. - Defesa de dissertação de Rafael Merenda Puerto, 2010. (Outra)

2. A apropriação da língua escrita na escola: o gênero lenda como ação didático-pedagógica no processo de alfabetização. - Defesa de dissertação de Sebastiana Geny dos Santos, 2010. (Outra)

3. A construção e a transformação da imagem do Volkswagen/Fusca: da Alemanha de Hitler para a América da década de 60. - Defesa de dissertação de Juliana Bonfante de Souza, 2010. (Outra)

4. Apresentação Oral no(a) Qualificação de Projetos de Dissertação da Turma do Mestrado Ciências da Linguagem de 2008, 2009. (Outra)

ANÁLISE DISCURSIVA DA LINGUAGEM MEDIADA POR TELEFONE CELULAR: O JOGO THE SIMS 2.

5. A Linguagem do corpo no ritual carnavalesco do sul no Brasil - Defesa de dissertação de Thiago Silva de Amorim Jesus, 2009. (Outra)

6. Mesa redonda "Análise da imagem em uma perspectiva discursiva" com Dr<sup>a</sup> Solange Leda GALLO, Dr<sup>a</sup> Marci Fileti Martins e Dr<sup>a</sup> Nádia Regina Maffi Neckek, 2009. (Encontro)

7. Linguagem e Mídia - Palestra da Dr<sup>a</sup> Dulce Maria Cruz, 2008. (Outra)

8. Ciência, tecnologia e educação em rede: as significações da ciência nos ambientes virtuais de aprendizagem à distância - AVAS- Defesa de dissertação de Elizabete Teresinha Gomes, 2008. (Outra)

9. Qualificação de Projetos de Dissertação da Turma 2007, 2008. (Outra)

10. As relações Interdiscursivas entre arte, política e jornalismo: as charges de Cao Hering. Defesa de Dissertação, 2008. (Outra)

11. Análise do discurso de divulgação de Ciência por Meio da Internet. Defesa de dissertação de Marcelo Medeiros, 2008. (Outra)

---

12. Leitura da música popular brasileira: uma proposta para atividade teórico/prática no ensino de Arte - Defesa de Dissertação de Katia Regina de Souza, 2008. (Outra)
  13. O vai e vem do verso: as relações da poesia concreta com a publicidade impressa. Defesa de dissertação de Nelson Baibich, 2008. (Outra)
  14. Tirinhas - A Síntese criativa de um Gênero Jornalístico - Palestra do Dr. Marcos Antonio Nicolau, 2008. (Encontro)
  15. Mesa Redonda "Texto e Discurso(A coesão e a Deriva compoendo a prática da textualização" com a Drª Solange Maria Leda GALLO e Drª Suzy Maria Lagazzi Rodrigues, 2008. (Encontro)
- 

Totais de produção	
Produção bibliográfica	
Apresentações de Trabalhos (Outra).....	1
Eventos	
Participações em eventos (encontro).....	3
Participações em eventos (outra).....	12

---