

**Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC**  
**Centro de Ciências da Educação – CED**  
**Programa de Pós-Graduação em Educação – PPGE/UFSC**  
**Linha de Pesquisa: Educação e Comunicação**

**APERTE O *PLAY* E ASSISTA! *YOUTUBE*, A SALA DE AULA  
DOS *GAMERS*?**

Florianópolis  
2016



**Geovanna dos Passos**

**APERTE O *PLAY* E ASSISTA! *YOUTUBE*, A SALA DE AULA  
DOS *GAMERS*?**

Texto apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Educação. Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Dulce Márcia Cruz.

Florianópolis  
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Passos, Geovanna dos

Aperte o play e assista! : YouTube, a sala de aula dos gamers? / Geovanna dos Passos ; orientadora, Dulce Márcia Cruz - Florianópolis, SC, 2016.  
160 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação. Programa de Pós Graduação em Educação.

Inclui referências

1. Educação. 2. Mediação pedagógica. 3. YouTuber. 4. Letramentos. 5. Gamer Zangado. I. Cruz, Dulce Márcia . II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós Graduação em Educação. III. Título.

**Geovanna dos Passos**

**Aperte o *play* e assista! *YouTube*, a sala de aula dos *gamers*?**

Esta dissertação foi julgada adequada para a obtenção do Título de “Mestre em Educação”, e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Educação.

Florianópolis, 07 de novembro de 2016

---

Prof<sup>a</sup> Dr. Elison Antônio Pain  
Coordenador do Curso

**Banca Examinadora:**

---

Orientadora Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Dulce Márcia Cruz  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof. Dr. Alaim Souza Neto  
Centro Universitário de São José - USJ

---

Prof. Dr. André Fagundes Pase  
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Daniela Karine Ramos Segundo  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Juliana Cristina Faggion Bergmann  
Universidade Federal de Santa Catarina



Dedico a minha mãe Alba e a minha  
filha Fran pelo incentivo, apoio, amor  
e por tudo que tem feito por mim.  
Dedico ao meu marido Germano que  
se manteve amoroso e paciente ao  
meu lado em todos os momentos.  
E por fim, a minha orientadora Dulce  
que me acolheu nos braços da vida  
acadêmica com firmeza, carinho e  
amizade.  
Sem vocês eu não chegaria até aqui.  
Muito obrigada por tudo!





## AGRADECIMENTOS

Além do esforço próprio e dedicação durante o mestrado contei com o apoio de algumas pessoas e entidades que de alguma maneira contribuíram para o resultado final desta saga. Registro aqui os meus agradecimentos.

Minha mãe que me concedeu a vida e a oportunidade de estudar dignamente. Amiga e companheira, um exemplo de mulher. Que apesar dos altos e baixos do passado sempre confiou no meu potencial.

Minha filha, ex parceira de Tíbia, mas parceira de *dungeous* e *raiderns* da vida nos modos *easy* ou *hard*, perto ou longe, sempre ao meu lado com amor e motivação.

Germano Gaviolli Neto grande amor, companheiro, amigo e jogador. Que me escolheu para ser sua companheira na maravilhosa jornada da vida. Compreensivo e paciente inclusive nos momentos em que eu precisei ativar o modo solo. Sua paz interior e a confiança foram fundamentais para que eu chegasse até aqui.

Minha orientadora que me convidou para a *part LFK – Look for Knowledge* e parceira na redação de *glifos* acadêmicos.

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo *gold* enviado que financiou a minha jornada épica acadêmica.

Zangado (Thiago), o *YouTuber* com mais de 3 milhões de seguidores. Obrigada Tio Zangs por ter sanado as minhas dúvidas e por reforçar a esta humilde jogadora, o que é *Ser Gamer!*

André Pase que *exivei* pelo mapa deste vasto reino e aceitou meu *invite* para a banca. Obrigada pelos *parcels* com e-books!

Alaim Souza Neto desde o modo *easy* (graduação) me acompanha como um *oráculo* aconselhando e prevendo o meu futuro. O seu *accept* para esta banca não apenas mostra o carinho e respeito mútuo, mas sobretudo que as relações mestre e aprendiz podem resistem ao tempo e a distância. *Ty* por me *invitar* para a sua guilda de pesquisadores.

Daniela Karine Ramos obrigada pelas oportunidades, lembranças, e pelo seu *join* para entrar na *part* dos membros desta banca.

Juliana C. F. Bergmann muito gentil e carinhosa aceitou o *invite* para a banca.

Aos colegas do mestrado e do doutorado pelas trocas de experiência contribuíram para o meu crescimento pessoal e acadêmico.

Alexandra Aquino do Nascimento uma grande amiga que me acompanha desde os tempos do colégio.

Patrícia Nunes Martins pela parceria e amizade compartilhadas em vários momentos durante a trajetória do mestrado e o carinho recíproco.

Aos docentes e aos servidores do PPGE que contribuíram para a minha formação acadêmica e pessoal.

A todos vocês deixo o meu carinho e gratidão por esses dois anos de convívio e aprendizado.

## RESUMO

Desde os primeiros jogos eletrônicos, as empresas desenvolvedoras sempre se preocuparam em instruir os jogadores sobre como utilizar os controles com o objetivo de fazer os usuários obterem um bom desempenho. Com o tempo, os jogos se tornaram mais complexos requerendo mais habilidade e conhecimento do jogo por parte dos jogadores. Aliado a este contexto, o *YouTube* permite que os usuários compartilhem vídeos que abordam, inclusive o passo a passo utilizado para realizar várias atividades, dentre elas, a jogar. *Gamers* como o sueco PewDiePie e o brasileiro Zangado utilizam o *YouTube* para compartilhar as suas maneiras de jogar videogame. Desta maneira, as questões gerais que nortearam a pesquisa buscaram responder se os canais de conteúdo *gamer* do *YouTube* possuem elementos pedagógicos que os configuram como videoaulas tendo em vista a narrativa audiovisual, as interações e feedbacks do apresentador com seu público nas salas virtuais criadas para ensinar a jogar games? Se sim, quais seriam estes elementos? Como eles poderiam ser categorizados visando contribuir para as narrativas criadas na Educação a Distância? Este trabalho apresenta os resultados de uma pesquisa realizada em espaços não formais de aprendizagem. A partir da análise do vídeo Saga – “**Assassin’s Creed**: Vale ou não a pena jogar”, apresentado pelo *YouTuber* Zangado, buscamos compreender por meio da performance do apresentador, quais elementos existentes que podem configurar o seu vídeo como uma sala de aula. O aporte teórico compreende os conceitos norteadores da pesquisa: letramentos, mediação pedagógica e interação. O percurso metodológico teve início em uma pesquisa exploratória que teve como objetivo identificar canais no *YouTube* cujo conteúdo tinha como foco principal a análise de jogos. Dentre os canais buscados, selecionamos o de Zangado por ter o maior número de seguidores no *YouTube*, e por ser considerado na mídia como o apresentador de maior visibilidade na categoria de análise de games do Brasil. Os resultados mostraram que por meio da mediação pedagógica, Zangado aborda os conteúdos de maneira eficiente e eficaz, auxiliando outros jogadores nos seus processos de letramentos dos jogos. O discurso oral usa gírias e termos específicos utilizados por jogadores, proporcionando a aproximação entre o *YouTuber* e o espectador, além de uma aprendizagem mais significativa dos conteúdos conceituais e procedimentais que são abordados. Os resultados que fundamentam as

nossas considerações, não concluem e nem definem a pesquisa, mas esperamos que sirvam de reflexão ou que despertem o interesse de outros pesquisadores a explorar este campo tão rico de conhecimento e ainda tão pouco mapeado.

**Palavras-chave:** Mediação pedagógica. *YouTuber*. Letramentos. *Gamer Zangado*. Interação. Espaços não formais.

## ABSTRACT

Since the first electronic games, the development companies always bothered in instructing the players on how to use the controls with the objective to make the users have a good performance. Over the time, the games have become more complex requiring more ability and knowledge of the game by the players. Allied to this context, YouTube allows users to share videos that address, including the step by step used to perform various activities, among them, the play. Gamers like the Swedish PewDiePie and the Brazilian “Zangado” use YouTube to share their ways to play video games. In this way, the general questions that guide the research sought to answer if the channels of gamer content of the YouTube have pedagogic elements that shape them as video classes in view of the audiovisual narrative, interactions and feedbacks of the presenter with his audience in the virtual rooms created to teach to play games? If so, what are these elements? How could they be categorized in order to contribute to the created narratives in the Distance Education? This paper presents the results of a research conducted in non-formal learning spaces. From the analysis of the Saga video – “Assassin's Creed: worth or not worth playing”, presented by the YouTuber Zangado, we sought to understand through the presenter's performance, which existing elements that can set your video as a classroom. The theoretical framework comprises the guiding concepts of the research: literacies, pedagogical mediation and interaction. The methodological approach began in an exploratory research that aimed to identify YouTube channels whose content has as main focus the games analysis. Among the searched channels, we select the Zangado for having the largest number of followers on YouTube, and to be regarded in the media as the presenter of greater visibility in the category of games analysis of Brazil. The results showed that through the pedagogical mediation, Zangado addresses the contents in an efficient and effective way, helping other players in their processes of literacies of the games. The oral speech uses slangs and specific terms used by players, providing the approximation between the YouTuber and the viewer, and a more meaningful learning of the conceptual and procedural contents that are covered. The results that underlie our considerations, don't conclude and don't define the research, but we hope to serve as a reflection or to arouse the interest of other researchers to explore this very rich field of knowledge and yet so little mapped.

**Keywords:** Pedagogical mediation. YouTuber. Literacies. Zangado Gamer. Interaction. Non-formal spaces.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Máquina de Jogar NIM. 1940 .....	21
Figura 2 – Read me ou Leia-me do Spacewars! .....	23
Figura 3 – Capa do manual de instruções do Spacewars .....	24
Figura 4 – Capa da revista Eletronic Games (1981) .....	25
Figura 5 – Capa da revista Fullgames. Ano 1 número 4 .....	26
Figura 6 – Componentes das estratégias para a Mediação Pedagógica .....	45
Figura 7 – Jogo Mancala .....	56
Figura 8 – <i>Gameplay</i> .....	63
Figura 9 – Elder Scrolls Online .....	67
Figura 10 – Tela com menu do personagem e itens da mochila – Elder Scrolls Online .....	67
Figura 11 – Homem jogando fliperama .....	77
Figura 12 – <i>YouTube</i> - Busca por canais .....	89
Figura 13 – Canal do Zangado (capa) .....	96
Figura 14 – Menu principal do canal do Zangado .....	98
Figura 15 – Botão de seleção por audiência e atividade .....	98
Figura 16 – Botão de seleção da disposição do conteúdo .....	98
Figura 17 – Transcrição do vídeo <i>Saga Assassin's Creed</i> .....	101
Figura 18 – Estrutura do vídeo .....	103
Figura 19 – Abertura do vídeo com a logomarca do Machinima ....	104
Figura 20 – Abertura do jogo com a logo da <i>Ubisoft</i> .....	104
Figura 21 – Abertura do vídeo. Tela em que inicia a narração do Zangado .....	105
Figura 22 – Tela exibida quando Zangado descreve a parte técnica do jogo .....	105
Figura 23 – Outra tela exibida quando Zangado descreve a parte técnica do jogo .....	106
Figura 24 – Conteúdo extra. Feliz .....	109
Figura 25 – Conteúdo extra. HQs .....	109
Figura 26 – Encerramento .....	110
Figura 27 – Logo canal do Zangado .....	112
Figura 28 – Capa do <i>Assassin's Creed Bloodlines</i> .....	114
Figura 29 – Cartaz do filme <i>DeadPool</i> .....	115
Figura 30 – Laboratório da Abstergo .....	117
Figura 31 – Vestimenta de uso médico utilizada no século XIV ....	118
Figura 32 – Conversa com Zangado no <i>Instagram</i> .....	119

Figura 33 – Cenários – Conceito de arte .....	123
Figura 34 – Leonardo da Vinci .....	124



## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Critérios de mediação .....	36
Quadro 2 – Critérios de audiência .....	95
Quadro 3 – Composição da categoria Playlists .....	99
Quadro 4 – Mostra da seleção do vídeo como objeto de estudo .....	100



## SUMÁRIO

<b>SPOILER</b> .....	<b>19</b>
1.1 QUESTÕES DA PESQUISA .....	29
<b>1.1.1 Objetivo Geral</b> .....	<b>29</b>
<b>1.1.2 Objetivos específicos</b> .....	<b>30</b>
1.2 JUSTIFICATIVA .....	30
1.3 METODOLOGIA .....	31
<b>2 VIEWS</b> .....	<b>33</b>
2.1 LETRAMENTOS: SURGIMENTO, CONCEITO E DERIVAÇÕES .....	33
<b>2.1.1 Os novos letramentos</b> .....	<b>34</b>
2.2 MEDIAÇÃO .....	35
<b>2.2.1 Mediação Pedagógica</b> .....	<b>38</b>
2.3 A SALA DE AULA E OS ESPAÇOS DE APRENDIZAGEM .....	48
<b>3 NERDZONE</b> .....	<b>55</b>
3.1 DEFININDO O JOGO .....	57
3.2 OS COMPONENTES DOS JOGOS .....	61
3.3 <i>GAMEPLAY</i> E GUIA. COMO JOGAR UM JOGO? .....	62
<b>4 GULDAS</b> .....	<b>71</b>
4.1 REDES SOCIAIS .....	71
4.2 INTERAÇÃO .....	73
4.3 <i>YOUTUBE</i> .....	74
<b>5 O GUIA</b> .....	<b>83</b>
5.1 O CAMINHO PRETENDIDO E O PERCORRIDO .....	86
<b>5.1.1 Análise prévia dos canais, tabulação e descrição dos perfis para a seleção do objeto de estudo</b> .....	<b>88</b>
5.2 DESCRIÇÃO DOS DADOS E ANÁLISE FORMAL .....	91
5.3 ZANGADO .....	96
<b>5.3.1 Estrutura do canal</b> .....	<b>97</b>
<b>5.3.2 Os critérios de escolha do vídeo e preparação do material para a coleta de dados</b> .....	<b>99</b>
5.4 <i>SAGA ASSASSIN'S CREED: VALE OU NÃO A PENA JOGAR</i> .....	102
<b>5.4.1 Mediação pedagógica e letramento</b> .....	<b>113</b>
5.5 ANÁLISE DO VÍDEO COMO AULA .....	120
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>129</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>133</b>

<b>ANEXOS .....</b>	<b>143</b>
<b>ANEXO A - Mapeamento dos Canais de <i>Gamers</i> no <i>YouTube</i>.</b>	<b>145</b>
<b>ANEXO B - Pesquisa realizada na base de dados do Scielo .....</b>	<b>149</b>
<b>ANEXO C - Pesquisa realizada na base de dados da CAPES ..</b>	<b>153</b>
<b>ANEXO D – Linha do tempo dos videogames .....</b>	<b>157</b>

## SPOILER<sup>1</sup>

O *spoiler* é uma revelação de fatos ou acontecimentos geralmente, utilizados em relação a filmes ou séries, neste caso o termo consiste na parte introdutória desta pesquisa na qual adiantaremos alguns pontos relevantes.

Na indústria de entretenimento do século XXI, os canais de vídeo abertos nas redes sociais aglutinam milhões de seguidores e aficionados. Dentre eles, existem aqueles voltados à temática dos jogos digitais, em que jogadores compartilham seus conhecimentos em forma de vídeos, publicados no *YouTube*. Os conteúdos apresentados geralmente abordam o “como fazer” de determinadas tarefas dentro do universo do jogo, trazem informações sobre novos lançamentos, ou até mesmo explicações sobre conceitos relacionados aos games. Os apresentadores destes canais, os *YouTubers Gamers*, ou responsáveis pela produção de conteúdo *gamer*, são pessoas comuns, com o interesse de jogar e compartilhar os seus conhecimentos, independente da quantidade de acessos que possam ter. No entanto, alguns mais famosos alcançam uma audiência expressiva e vêm se mantendo como referência não apenas para os jogadores iniciantes.

Tentando entender melhor este fenômeno da cultura digital, esta pesquisa lança um olhar sobre esses *YouTubers* de canais *gamers*, que, ao socializar suas experiências como jogadores, cumprem uma função mediadora entre o conhecimento sobre os jogos digitais e seus milhões de seguidores. Considerando essa atuação como uma mediação da aprendizagem, mesmo que em vídeos que não se estruturam tradicionalmente como uma videoaula, nossa hipótese é de que esses *YouTubers* transformam os seus canais online em ambientes digitais. Alguns dos recursos utilizados por esses apresentadores são a linguagem despojada e o vocabulário específico do universo *gamer*, o que poderia explicar a manutenção do interesse dos espectadores no conteúdo disponibilizado, mas não são suficientes para explicar sua audiência. Sem ter passado por cursos especializados ou qualquer outra formação na área pedagógica que lhes dê preparo para “ensinar” seu público a jogar, consideramos que esses *YouTubers* atuam como professores em seus programas educativos. Para testar esta hipótese e verificar quais os recursos pedagógicos que utilizam para alcançar a audiência e a

---

<sup>1</sup>Aperte o play e assista! É uma menção a expressão utilizada por muitos *YouTubers* que convida o espectador a apertar o *play* para transmitir o vídeo. Neste sentido, o *play* está relacionado ao tocar, dar início e não ao ato de jogar.

fidelidade de seus “alunos”, o objetivo deste trabalho é investigar as mediações e interações presentes na performance de um dos mais assistidos *YouTubers* de canais gamers, o apresentador Zangado, tomando como exemplo um dos seus vídeos postados no *YouTube*. Além dos dados coletados partir da visualização do vídeo, outras informações foram obtidas diretamente com o *YouTuber* por meio de mensagem privada na mídia social *Instagram*.

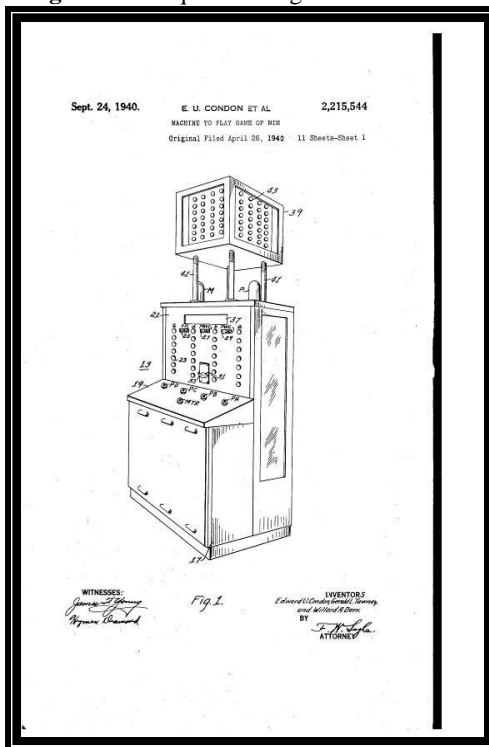
Os jogos eletrônicos têm as suas origens registradas a partir da década de 1940 e que podem ser visualizadas na linha do tempo publicada pelo *Museum of Play*<sup>2</sup>. O primeiro jogo de videogame, NIM, foi desenhado e patenteado<sup>3</sup> por Edward U. Condon, Willard A. Derr e Gereld L. Tawney. Afirmam os inventores que Nim é um jogo similar ao de damas e jogado por apenas dois adversários (WESTINGHOUSE ELECTRIC; MFG CO, 1940).

---

<sup>2</sup>Disponível em: <<http://www.museumofplay.org/icheg-game-history/timeline/>>. Acesso em: 07 jan. 2016.

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://goo.gl/hANJtb>>. Acesso em: 07 jan. 2016.

**Figura 1 - Máquina de Jogar NIM. 1940**



Fonte: USPTO<sup>4</sup>

Em 1951 surge o conceito de jogo de vídeo idealizado por Ralph Baer, que propôs ao seu chefe o desenvolvimento de um jogo que pudesse ser jogado com a televisão. Mas a sua ideia foi rejeitada por não ter sido compreendido como seria realizado o processo do “jogo na televisão” (WINTER, 1996). Em dezembro de 2007 o *Game Developers Choice Awards 2008*<sup>5</sup> anuncia Ralph Baer como o “pai dos videogames”.

<sup>4</sup>Disponível em <<http://goo.gl/Ru1j11>> Acesso em: 13 jan. 2016. Machine to play game of nim. USPTO US2,215,544. Original Filed April 26, 1940.

<sup>5</sup>THE 2008 GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS NAMES “FATHER OF VIDEO GAMES” RALPH BAER AS RECIPIENT OF PIONEER AWARD. Disponível em:

<[http://www.gamechoiceawards.com/pr/pr\\_2007\\_1220.htm](http://www.gamechoiceawards.com/pr/pr_2007_1220.htm)>. Acesso em: 07 jan. 2016.

Vinte anos após a criação do Nim, um grupo de estudantes e pesquisadores<sup>6</sup> - do Instituto de Tecnologia de Massachusets (MIT) cria o *Spacewar!* (1961) que é lançado em 1962 no *Science Open House*. Segundo o site do *Museum of the Moving Image*<sup>7</sup>, *Spacewar!* é considerado o primeiro jogo de computador<sup>8</sup>. Seu objetivo era destruir as naves inimigas por meio de tiros.

Desde *Spacewars!* os jogos de vídeo traziam manuais impressos ou em arquivos denominados *Read me*. O site *Masswerk* apresenta uma imagem do que poderia ser o manual do *Spacewars!* para a versão do computador PDP-1, mas não encontramos documentos que oficializassem a originalidade deste manual e nem mesmo a data da publicação (LANDSTEINER, 2016).

---

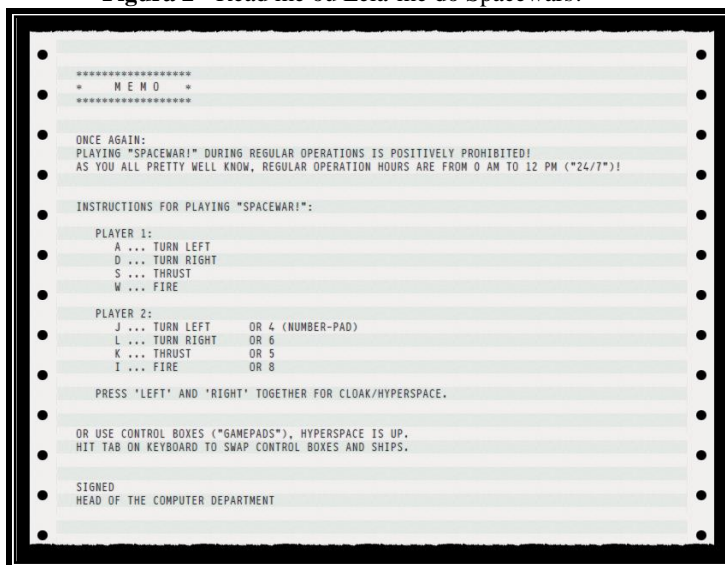
<sup>6</sup>Steve Russel, Dan Edwards, Alan Kotok, Peter Sampson, Wayne Wiitanen e Martin Graetz. Year 121 – 1981: “The Origin of Spacewar” by J. Martin Graetz, in: Creative Computing, August 1981. Disponível em: <<https://libraries.mit.edu/150books/2011/05/07/1981/>> Acesso em: 07 jan. 2016.

<sup>7</sup>Disponível em: <<http://goo.gl/e4QnjL>>. Acesso em: 07 jan. 2016.

<sup>8</sup>Year 121 – 1981: “The Origin of Spacewar” by J. Martin Graetz, in: Creative Computing, August 1981. Disponível em: <<https://libraries.mit.edu/150books/2011/05/07/1981/>>. Acesso em: 07 jan. 2016.



**Figura 2 - Read me ou Leia-me do Spacewars!**



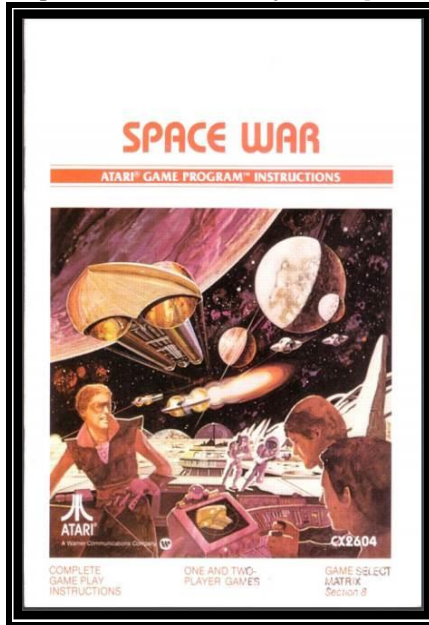
Fonte: Masswerk<sup>9</sup>

No site *Gamesdbase*<sup>10</sup> encontramos um arquivo em PDF do manual de instruções do *Spacewars!* (versão Atari 1978) contendo sete títulos com orientações para o jogador, tais como, por exemplo: jogabilidade, uso de controles e escores.

<sup>9</sup> Disponível em: <<http://www.masswerk.at/spacewar/>> Acesso em: 08 jan. 2016.

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://goo.gl/SkeQxi>> Acesso em: 07 jan. 2016.

Figura 3 - Capa do manual de instruções do *Spacewars!*

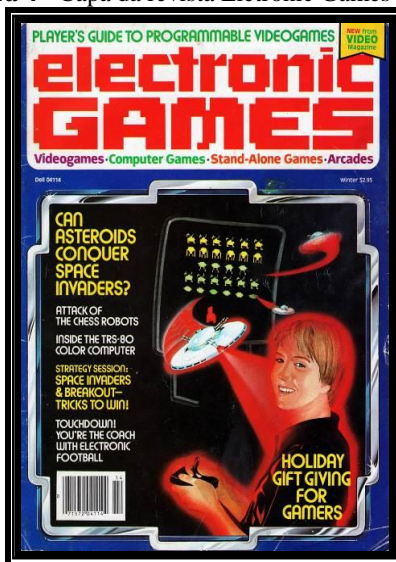


Fonte: ATARI, 1978.

A partir dos anos 1990 com a popularização dos computadores de uso doméstico foi possível perceber, em termos técnicos, que os recursos de *hardware* como, por exemplo, o teclado, o *mouse* e o vídeo em articulação com o *software*, tornaram os jogos de computador mais complexos em termos de jogabilidade. Ou seja, cada tecla ou botão do mouse pode ser executada com a função de atalho para se realizar uma determinada ação no jogo, como andar ou atirar. Por outro lado, ainda temos os elementos gráficos e narrativos que simultaneamente acompanharam tal evolução. Desta maneira, o ato de jogar os jogos digitais passou a exigir um empenho maior do seu público, fazendo com que fosse necessário estudar as teclas e as suas referidas funções a favor de uma melhor performance ou desempenho no jogo. Porém, nem sempre o ato de jogar é algo simples ou intuitivo, sendo necessário buscar fora do jogo instruções ou informações que tornem a jogabilidade possível.

De acordo com Rignall (2016), a primeira revista voltada ao mercado do videogame foi a *Electronic Games*<sup>11</sup> (Figura 4). A revista teve a sua primeira edição impressa em 1981 nos Estados Unidos pela *Reese Publishing Company*. A estrutura da revista era composta por 20 subtítulos distribuídos em 84 páginas que traziam informações sobre a indústria dos jogos digitais e os lançamentos de jogos como, por exemplo, o *Freeway*.

**Figura 4** - Capa da revista *Electronic Games* (1981)



Fonte: Reese Publishing Company

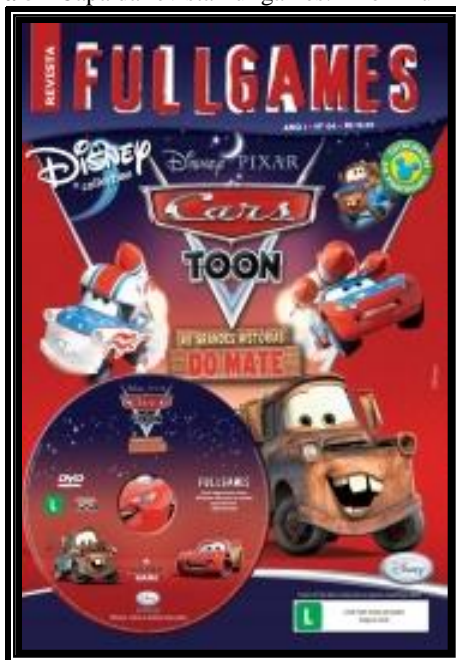
Com o crescente mercado dos jogos, novas revistas foram criadas como, por exemplo, a brasileira *Fullgames*<sup>12</sup> (até Dezembro de 2015), que tinha como objetivos: promover as vendas de jogos lançando os CDs com versões demos sendo que, no seu conteúdo, era possível encontrar a síntese narrativa, aspectos técnicos e dicas voltadas à jogabilidade. Com a *internet* e o aperfeiçoamento dos *softwares*

<sup>11</sup> Disponível em: <[https://ia700704.us.archive.org/32/items/electronic-games-magazine-premiere/Electronic\\_Games\\_Issue\\_01\\_Vol\\_01\\_01\\_1981\\_Winter\\_Premiere.pdf](https://ia700704.us.archive.org/32/items/electronic-games-magazine-premiere/Electronic_Games_Issue_01_Vol_01_01_1981_Winter_Premiere.pdf)> Acesso em: 11 jan. 2016. Em 01 de junho de 2016 o site não estava mais acessível.

<sup>12</sup> Disponível em: <<https://fullgames.com.br/>> Acesso em: 11 jan. 2016

operacionais dos computadores, os *Blogs* pessoais, *Wikis* e fóruns dos sites oficiais dos jogos ampliaram o acervo bibliográfico voltado à temática *gamer*.

**Figura 5** - Capa da revista Fullgames. Ano 1 número 4.



Fonte: Fastgames<sup>13</sup>

Nesses espaços, os jogadores podiam acessar a história do jogo, dicas, truques, tutoriais, criar discussões sobre vários assuntos relacionados ao seu game favorito e muitas outras informações que considerassem importantes. Com a chegada do *YouTube* em junho de 2005, esse cenário foi ampliado, porém, não sabemos ao certo quando teve início o fenômeno de criação de canais exclusivos de conteúdo *gamer* no mundo. No Brasil, podemos identificar alguns canais que realizam tal prática, pela data da publicação dos primeiros vídeos. O canal do Zangado, por exemplo, foco desta pesquisa, foi criado na

---

<sup>13</sup> Disponível em: <<http://www.fastgames.com.br/cars-toon-as-grandes-historias-do-mate-pc-fullgames-ed-04-pr-2615-187970.htm>> Acesso em: 22 ago. 2016

plataforma *YouTube*, em 2006, sendo que o primeiro compartilhamento de análise em forma de vídeo foi realizado por ele no ano de 2009.

Dentro do mundo dos games há vários obstáculos apresentados durante a aventura e a realização de algumas missões que nem sempre são de fácil solução. Ante algumas dificuldades, o jogador realiza estratégias de resolução de problemas, mas que muitas vezes não resultam em sucesso. Com a chegada da *internet*, em especial, a *Web 2.0*<sup>14</sup>, o jogador pode recorrer a mecanismos de busca que lhe ofereçam algum auxílio, como em *Wikis*<sup>15</sup> específicas de alguns jogos ou nos canais do *YouTube* que mostram o *gameplay*, as maneiras de jogar ou de fazer algumas ações dentro do jogo. Nesse contexto, ensinam como fazer ou como solucionar alguma situação em um determinado jogo.

Muitos desses vídeos têm a temática planejada segundo a demanda de espectadores que as explicitam por meio de mensagens postadas nos comentários dos vídeos ou nas *lives*, que são transmissões audiovisuais realizadas em tempo real por meio de plataformas digitais, como o *YouTube* ou o *Twitch TV*<sup>16</sup>. Nessas *lives*, os jogadores-apresentadores jogam, dão dicas, tiram dúvidas e interagem com os seus espectadores; ou seja, é um momento e um espaço para interação simultânea quando os atores estão conectados.

---

<sup>14</sup> Web 2.0 é o termo utilizado para designar os novos comportamentos gerados pelos usos da internet. A discussão acerca do termo é desenvolvida em 2004 numa conferência entre as empresas O'Reilly e MediaLive International. A Web 1.0 apresentou como principal característica o envio em sentido único de informações, ou seja, as informações eram disponibilizadas na rede para o consumo ou usufruto do usuário. A Web 2.0 permite que os usuários interajam de forma mais dinâmica com os conteúdos disponibilizados como, por exemplo, os sites de notícias que publicam as reportagens e disponibilizam ao leitor um espaço destinado a comentários e opiniões (OREILLY, 2016). Neste sentido, Jenkins (2009, p.29) traz a noção de convergência em que “o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis”. Para o autor, a convergência é um processo que permite a combinação de várias funções dentro dos mesmos aparelhos, por exemplo, os smartphones permitem que o usuário assista a filmes no YouTube, envie mensagens SMS com ou sem imagem, produção de textos com o uso de aplicativos e etc.

<sup>15</sup> *Wikis* é a forma abreviada para Wikipedia consideradas como enciclopédias virtuais construídas colaborativamente por usuários da internet.

<sup>16</sup> É um site de compartilhamento de vídeos em tempo real que pode ser acessado pelo site <http://www.twitch.tv/>. Neste site o espectador logado no site pode interagir com o apresentador por meio do chat. Os vídeos ficam à disposição no site quando a transmissão termina. (Texto das autoras).

Os vídeos publicados na rede têm uma certificação que é construída por meio da contagem de visualizações, comentários e *likes*, ou seja, o canal recebe *feedbacks* constantes dos seus espectadores que lhes dão a popularidade e a credibilidade.

O número de visualizações e de curtidas favoráveis aos vídeos sugere a noção de confiabilidade em determinados canais e não a outros.

Um dos exemplos de repercussão internacional que podemos citar é o do sueco Felix Kjellberg mais conhecido como PewDiePie, considerado pela revista Time como uma das personalidades de mais influência devido ao seu canal de conteúdo games do *YouTube* e primeiro a alcançar mais de 40 milhões de seguidores. Assim podemos dizer que a plataforma de compartilhamento é usada não apenas para a postagem de vídeos de crianças fazendo alguma coisa engraçada como foi observado por Burgess e Green (2009), mas inclusive, para ensinar a jogar ou expor qualquer tipo de conhecimento.

Para escolher o caso que seria estudado para alcançar os objetivos desta pesquisa foi feito um mapeamento na internet através de um levantamento dos canais do *Youtube* mais acessados e com mais credibilidade. Os critérios de avaliação utilizados foram o número de inscritos, de visualizações e de curtidas, por ser elementos que remetem à popularidade, audiência e nível de satisfação do espectador. Tais critérios tiveram como base o trabalho de Getomer e Okimoto (2014), que realizaram uma pesquisa no *Electronic Entertainment Expo* (E3), para identificar como os fãs de jogos estavam usando as ferramentas digitais no evento. O E3 é considerado o maior evento anual voltado à indústria dos games, reunindo grandes desenvolvedoras, especialistas, empresas e profissionais do ramo (GETOMER; OKIMOTO, 2014), tais como: *Machinima*, *Gamespot*, *Warner Bros Interactive Entertainment*, *Ubisoft*, *Microsoft*, *Nintendo*, *Nvidia* e outros. Para a realização da análise, os autores definiram como amostra os indivíduos que pesquisaram conteúdos de jogos no *Google* e perceberam um crescimento nas atividades relacionadas às visualizações de vídeos que se justificam por meio do engajamento dos indivíduos com as redes sociais do *YouTube*, que eles mensuraram como o número total de inscrições, favoritos, compartilhamentos e cliques nos botões Curtir e Descurtir. Estes itens são ações decorrentes e relacionadas aos interesses do espectador, isto é, conteúdos que despertam ou não o interesse ou o gosto do espectador tendem a gerar alguma reação representada por meio de ações como: um indivíduo assiste um vídeo sobre a etapa final

das batalhas em arenas do *World of Warcraft*<sup>17</sup>, dependendo do seu grau de satisfação com o conteúdo ele pode reagir, inscrevendo-se no canal, curtindo o vídeo ou adicionando-o na sua lista de favoritos.

Getomer e Okimoto (2014) esclarecem que estes resultados se devem ao fato de que os jogadores não podem participar do evento, mas que por outro lado, podem participar dele por meio das transmissões online. De acordo com os analistas, o uso de *smartphones* e *tablets* mobilizou um aumento de 80% nas visualizações de vídeos de jogos no *YouTube*, o que mostra o interesse do público por este tipo de conteúdo e, ao mesmo tempo, as ferramentas utilizadas por eles para acessar as redes sociais. Desta maneira, Getomer e Okimoto (2014, texto não paginado) concluíram dentre outros pontos que os *gamers* “estão mais socialmente engajados do que nunca com vídeos de jogos no *YouTube*”.

## 1.1 QUESTÕES DA PESQUISA

Uma análise inicial dos canais produtores de conteúdo *gamer* do *YouTube* gerou algumas questões gerais que guiaram a pesquisa: estes canais possuem elementos pedagógicos que os configuram como videoaulas tendo em vista a narrativa audiovisual, as interações e *feedbacks* do apresentador com seu público nas salas virtuais criadas para ensinar a jogar games? Se sim, quais seriam estes elementos? Como eles poderiam ser categorizados visando contribuir para as narrativas criadas na educação a distância?

Para buscar responder a estas questões foram traçados os seguintes objetivos:

### 1.1.1 Objetivo Geral

Pesquisar se e como os canais de conteúdo *gamer* do *YouTube* podem ser configurados como videoaulas interativas a partir da descrição e análise da narrativa audiovisual, as interações e *feedbacks* do apresentador com seu público nas salas virtuais criadas para ensinar a jogar game, tomando como exemplo um dos vídeos do apresentador Zangado.

---

<sup>17</sup> Jogo massivo de múltiplos jogadores online.

### 1.1.2 Objetivos específicos

- Identificar e analisar o discurso e/ou linguagem utilizados pelo *YouTuber* como recurso presente na produção audiovisual e as características que remetem o vídeo do Zangado a uma sala de aula;
- Analisar as interações do *YouTuber* com o seu público e o desempenho do *YouTuber* bem como a maneira que ele aborda o conteúdo a partir da noção dos conceitos de mediação pedagógica e dos letramentos.

Para compreender como os *YouTubers*, por meio da mediação e da interação conseguem atrair o interesse e a atenção dos jogadores, foi analisado o conteúdo apresentado e as estratégias didáticas utilizadas na produção do conteúdo audiovisual *gamer* através de um exemplo retirado de um canal. Foi escolhido como amostra o vídeo intitulado “*Saga Assassin’s Creed Vale ou não a pena jogar*”, produzido pelo produtor de conteúdo *gamer* chamado Zangado, apresentada por meio da narração do *YouTuber* que utiliza como recurso audiovisual, a edição de imagens que são distribuídas em uma hora e vinte e três minutos. O vídeo apresenta: parte introdutória na qual o *YouTuber* fala sobre o tema e a maneira como vai abordar o conteúdo; desenvolvimento, que contempla a análise do jogo; e, o encerramento, em que o *YouTuber* encaminha os conteúdos complementares para que o jogador compreenda melhor o jogo.

### 1.2 JUSTIFICATIVA

Este trabalho se justifica pela necessidade de se compreender um pouco a cultura, o cotidiano e a linguagem do público a que se destina o material a ser produzido para a modalidade presencial ou mesmo à distância, a fim de estreitar as relações nos ambientes de aprendizagem.

Os vídeos de conteúdo *gamer* do *YouTube* são apresentados, por homens e mulheres, jovens e adultos com uma linguagem própria, com um conteúdo exposto de maneira a despertar o interesse do seu público e produzido a qualquer momento do dia e nas condições determinadas pelo próprio apresentador. Esta situação foi percebida por orientadora e orientanda como um fértil campo de estudo a ser explorado e, que, como resultado, poderia trazer contribuições à educação no sentido de refletir sobre as linguagens utilizadas por alunos em sala de aula.



Estes vídeos de análises de jogos publicados no *YouTube* são criações e/ou produções que trazem não apenas os aspectos técnicos ou narrativos dos jogos, mas, sobretudo contribuições do *Youtuber* enquanto jogador. *Youtubers* como o Zangado constroem os seus vídeos a partir da sua experiência quando mostram sua maneira de jogar e, inclusive como críticos, quando colocam os seus pontos de vista nas análises.

### 1.3 METODOLOGIA

Inicialmente, foi feita uma pesquisa exploratória que teve como objetivos: identificar trabalhos acadêmicos similares e anteriores, e, posteriormente, mapear o perfil de alguns canais de conteúdo *gamer* para escolher um deles para estudo de caso (YIN, 2015).

Após a escolha do caso, foi feita a análise da configuração do canal, as suas subdivisões e os conteúdos correspondentes, ligações externas, relações interativas com os espectadores, bem como, também identificar características (narrativas) de cunho pedagógico que poderiam estar presentes nas performances dos apresentadores dos canais estudados (entendidos como gêneros discursivos videoaulas) na Rede Social *YouTube*.

Na fase exploratória da pesquisa escolhemos o canal do Zangado de acordo com os critérios de audiência proposto por Burgess e Green (2009) e Getomer e Okimoto (2014, texto não paginado) nos quais consideramos: a quantidade de inscritos e de visualizações, o tempo de existência e a repercussão do canal em âmbito nacional. A partir do critério de visualizações, selecionamos na categoria *Playlists* Criadas a subcategoria Sagas pelos seguintes motivos: os jogos postados nesta categoria recebem um maior número de visualizações e o conteúdo das análises são completos. O vídeo *Assassin's Creed* foi selecionado como objeto de análise a partir do critério de audiência da subcategoria Sagas por ser um dos mais visualizados. Após a visualização e transcrição do vídeo, realizamos a análise da narrativa e da mediação pedagógica. Este trabalho divide-se em quatro partes principais, sendo as três primeiras destinadas a revisão teórica e a quarta, refere-se a metodologia: a primeira *Views*, aborda os letramentos, a mediação pedagógica e a sala de aula; a segunda *Nerdzone*, traz a definição e os componentes do jogo e o *gameplay* com uma breve apresentação da noção do ato de jogar; a terceira *Guildas*, discute as redes sociais, a interação e o *YouTube*; a quarta e última parte *O Guia*, refere-se a metodologia utilizada para a realização do trabalho bem como, o perfil

do canal e do apresentador Zangado, a descrição e análise dos dados obtidos.

## 2 VIEWS

O termo *Views* traz como tradução a palavra visualizações e o utilizamos como título para designar o capítulo referente as visitas bibliográficas realizadas para a elaboração da pesquisa. Neste sentido, o capítulo *Views* consiste no referencial teórico que fundamentará os principais conceitos que guiaram esta pesquisa: os letramentos, a mediação e a sala de aula.

### 2.1 LETRAMENTOS: SURGIMENTO, CONCEITO E DERIVAÇÕES

No fim dos anos 1980, pesquisadores como James Paul Gee sentiram a necessidade em nomear e conceituar a *Literacy*, que foi traduzida para o Brasil como Letramento. Para isto Gee utilizou dois conceitos: **aquisição**, que ele toma como um ato “subconsciente por exposição a modelos e um processo de tentativa e erro, sem um processo formal de ensino” e, a **aprendizagem**, que “envolve a consciência do conhecimento obtido por meio do ensino” que desconstrói o aprendido por meio da análise das partes (GEE, 1989, p. 20). Para chegar à compreensão do que o autor defende como letramento, ele ilustra o seu pensamento com a apresentação de dois tipos de discurso: os discursos primários, que são aqueles desenvolvidos dentro do seio familiar e de uma determinada cultura e; os discursos secundários, que são aqueles desenvolvidos a partir dos primários em associação com e pelo acesso à prática com as instituições secundárias, as escolas, locais de trabalho, lojas, escritórios governamentais, empresas ou igrejas (GEE, 1989).

A partir de Soares (2009) entendemos por letramentos como os usos e apropriações sociais da leitura e da escrita por parte do indivíduo no seu dia a dia. Ou seja, como ele se apropria da linguagem a partir do seu repertório social e cultural nas suas práticas cotidianas em relação aos seus pares. Soares (2009) ressalta que o conceito está relacionado às atribuições implícitas de aplicações e/ou ressignificações que conseqüentemente acarretam em desdobramentos como, letramentos – na forma plural, e articulações do termo com outros como letramento multimodal e letramento digital. De acordo com os apontamentos da autora a partir de Wagner e Lankshear, o mais adequado seria a utilização do termo na sua forma plural, uma vez que há outras conseqüências imbricadas além do ler e do escrever e que não podem ser desprezadas.

A utilização do termo letramento na sua apresentação plural é definida por Lemke (2010, p. 455) como um “[...] conjunto de práticas

sociais interdependentes que interligam pessoas, objetos midiáticos e estratégias de construção de significado”. Ou seja, implicitamente percebemos que sob este viés há a interação do sujeito com quem, com o que e como. Afirma ainda o autor que, aliado às práticas sociais, o conceito de letramento estaria envolvido em um “conjunto de competências culturais para construir significados sociais reconhecíveis através do uso de tecnologias materiais particulares” (LEMKE, 2010, p. 455). Para ele, os letramentos contemplam a prática e a cultura simultaneamente, não haveria como “letrar por letrar”. Os atos que envolvem o letramento nas suas variadas esferas de uso ou aplicação vêm revestidos de ressignificações provenientes de elementos culturais e subculturais (LEMKE, 2010).

De outro lado, essa concepção permite a sua conotação em outros contextos exigindo a associação a outros termos, ou até mesmo quando se aglutina a prefixos como, por exemplo, os multiletramentos, que grosso modo trata de vários letramentos ocorrendo num mesmo contexto.

### **2.1.1 Os novos letramentos**

O letramento começou a tomar destaque a partir dos debates do New London Group em 1996 que lançaram um manifesto propondo a perspectiva dos Novos Letramentos. Dez especialistas se reuniram na cidade New Hampshire, em Nova Londres com o objetivo de discutir sobre o novo panorama da sociedade que vinha sofrendo influência dos meios de comunicação e conseqüentemente aumentando a diversidade cultural e linguística (CAZDEN et al., 1996). A proposta principal dos autores no que ficou conhecido como o manifesto do *New London Group*, se concentrava na revisão de como a Pedagogia se posicionava diante da multiplicidade de discursos que permeavam todos os segmentos da sociedade, buscando assim, a extensão da sua função de apenas ensinar a leitura e a escrita, para o exercício da significação e ressignificação de, por exemplo, a compreensão sensível de imagens visuais (CAZDEN et al., 1996). A partir deste ponto de vista, o termo letramento começou a ser associado às práticas sociais, aos modos de apropriação do ler e do escrever resultantes das interações do indivíduo com o mundo.

Segundo o manifesto do *New London Group* (1996), além da abordagem acerca do termo letramento, há a proposta dos multiletramentos que estaria voltada aos amplos modos de representação da linguagem, que por sua vez, apresentam diferenças de cultura e de

contexto que conduzem a “efeitos cognitivos, culturais e sociais específicos” (CAZDEN, 1996, p. 64).

Para Cruz (2013, p. 6) o letramento midiático “seria um processo de síntese continuada e de aprendizagem constante (dado o processo tecnológico de inovação) das possibilidades das mídias digitais”. Para a autora, o letramento midiático é um processo em desenvolvimento do sujeito por meio das suas permanentes interações com as mídias, sejam elas visuais, sonoras ou táteis. Como exemplos de letramentos midiáticos podem ser citados a leitura de texto e imagem dos anúncios fixados nos vidros traseiros dos ônibus, o som de notificação do Google Talk que nos avisa que um amigo nos chama para conversar. Os *emoticons* do *WhatsApp* são exemplos de aprendizados constantes do nosso cotidiano que vão se ampliando conforme as nossas exposições e necessidades de usos.

No item a seguir vamos estudar o papel do professor como mediador do conhecimento a partir das noções conceituais da mediação e da mediação pedagógica sobretudo por meio dos apontamentos de Carvalho (2008), Prieto e Pol (2006) entre outros.

## 2.2 MEDIAÇÃO

Um dos temas recorrentes das pesquisas na área da Educação é o do papel do professor no exercício da sua profissão. Neste sentido, destacamos duas vertentes de debates em relação ao papel do professor na educação que de um lado o percebem como transmissor e de outro lado, como mediador do conhecimento no processo de ensino/aprendizagem.

Ramírez e Chávez (2012) distinguem as duas percepções de mediação em Vygotsky e Feuerstein. Para Vygotsky, a mediação ocorre a partir das interações do sujeito com o meio (família, escola trabalho) que se utiliza da linguagem (discursos orais ou textuais, livros, televisão e etc.) como instrumentos mediadores para lhe permitir construir significados (RAMÍREZ, CHÁVEZ, 2012). A teoria de Feuerstein defende que o sujeito precisa ser exposto a uma quantidade maior de experiências de aprendizagem para alcançar o desenvolvimento, sendo que para que ocorra esta exposição, há a necessidade da atuação do mediador que pode ser os pais, um professor ou, até mesmo, o ambiente como, a escola, o trabalho ou o lar (RAMÍREZ, CHÁVEZ, 2012).

De acordo com a revisão bibliográfica realizada pela mestranda foi possível perceber na teoria de Feuerstein a categorização de elementos presentes no processo de mediação e que inclusive puderam

ser utilizados na análise dos dados. Para Carvalho (2008) a mediação é um processo que envolve o mediador (pai, mãe, colega ou professor) - o mediado (filho, aluno), e “as relações (tudo o que é vivenciado no processo de ensino e aprendizagem); sendo que o mediador é aquele que “une o mediado ao saber, ao meio e aos seus pares”. Estas observações de Carvalho são realizadas a partir dos seus estudos sobre a Teoria da Modificabilidade Estrutural Cognitiva de Reuven Feuerstein.

Carvalho (2008) explica que para Feuerstein, a Experiência de Aprendizagem Mediada (EAM) se pauta em dois critérios de mediação: os centrais, que são “considerados universais” e que aparecem em todas as interações humanas mediadas e os de encontro mediador/mediado, que qualificam a mediação e formam um todo (CARVALHO,2008, não paginado).

Quadro 1 – Critérios de mediação

<b>Critérios de mediação</b>		
<b>Critérios centrais</b>	<i>Intencionalidade-Reciprocidade</i>	“O mediador modifica o estímulo para que este afete, de fato, os mediados, instigando-os à reciprocidade” (CARVALHO, 2008). “Mediador (professor) > estímulo (selecionado pelo professor para despertar o interesse e motivar o aluno para a aula) > mediado (aluno) (alunos participam ouvindo e respondendo)” (CARVALHO, 2008, não paginado).
	<i>Significado</i>	Utilização de gestos, palavras e atitudes para dar mais sentido ao conteúdo ensinado.
	<i>Transcendência</i>	Faz o aluno compreender o conteúdo para além da sala de aula.
<b>Critérios do encontro mediador mediado</b>	<i>Sentimento de Competência</i>	Capacidade do professor em alcançar o sucesso e certificação do processo de aprendizado do aluno. Faz o aluno saber que obteve sucesso e compreender o porquê.
	<i>Auto-regulação e Controle do Comportamento</i>	“[...]encorajar o mediado a assumir responsabilidades pela própria aprendizagem e comportamento” (CARVALHO,2008, não paginado).
	<i>Compartilhament</i>	Trabalho em equipe, os alunos trabalham juntos compartilhando o conhecimento e se

<i>o</i>	ajudando mutuamente.
<i>Individualização</i>	Personalização do ensino considerando as necessidades do aluno encorajando as suas capacidades.
<i>Planejamento de Objetivos</i>	Propõe metas educativas aos alunos e os encoraja a elaborar as suas visando atitudes autônomas futuras.
<i>Desafio</i>	“[...]o professor propõe aos alunos situações novas, complexas e desafiadoras de acordo com a competência deles” (CARVALHO, 2008, não paginado).
<i>Automodificação</i>	O professor incentiva o aluno a realizar uma reflexão visando uma auto-avaliação do seu aprendizado.

Fonte: Tabela elaborada pelas autoras com base em CARVALHO (2008).

Tais critérios podem auxiliar o professor a refletir sobre a sua atuação no processo de aprendizagem do aluno, bem como, auxiliá-lo na busca dos seus objetivos em sala de aula. Estes critérios podem ser percebidos ainda, como diretrizes a serem adequadas e/ou adaptadas a um grupo de alunos ou em casos particulares, ou, até mesmo, em situações isoladas específicas.

Para Escobar (2011), a mediação implica no envolvimento de dois ou mais atores, bem como, as suas intenções, as ações recíprocas, o equilíbrio e raciocínio. Escobar (2011, p. 60) a partir do viés pedagógico entende a mediação “como um processo de interação pedagógica; social, dialógica, lúdica, consciente, intencional, sistemático, destinado a gerar experiências da ‘boa aprendizagem’”. A autora acrescenta o aspecto social e sistemático à definição de mediação, a primeira por atuar como condutora da cultura, valores, normas e, a segunda, em decorrência das intencionalidades pedagógicas ao levar em conta os conhecimentos prévios e estilos de aprendizagem do aluno, as finalidades educativas, o contexto do aprendiz e a didática do conteúdo (ESCOBAR, 2011).

A definição de mediação para Lopes (2014) reflete acerca do equívoco de estudarmos o termo na sua forma no singular, por entender que ele canaliza as conexões comunicativas que tornam “possível identificar a interação entre os espaços da produção e do consumo da comunicação” (LOPES, 2014, p. 68). Ressalta Lopes (2014) que para compreender a noção de mediação há a necessidade de conceber a

comunicação-cultura-política como elementos integrantes da comunicação. Para a autora as mediações provindas da comunicação são imbuídas de aspectos culturais e políticos, no sentido de um exercício das relações de poder.

A utilização do termo mediações proposta por Lopes (2014) mostra que nas ações cotidianas há uma junção entre o uso, o consumo e as práticas. Sendo assim, a autora entende as mediações como “[...] um espaço entre a cultura, a comunicação e a política que coloca em relação dialética as lógicas da produção e do consumo, os formatos industriais e as matrizes culturais”. (LOPES, 2014, p. 71).

Para Silverstone (2002), a mediação é a circulação de significado, é o que dá vida ao texto por meio do discurso, da interpretação ou da transformação do seu significado original. Desta maneira, mediação é o espaço existente entre o texto e o leitor que é preenchido por significados e subjetividades.

Desta maneira, a partir de Lopes (2014), Barbero (2013), Carvalho (2008) e Silverstone (2002), a mediação será entendida aqui como um processo existente entre o ensino e a aprendizagem em curso constante de desenvolvimento imbuído de subjetividades e significados das partes envolvidas e suas relações que buscam o aprendizado como objetivo principal. Importante ressaltar, no entanto, que, apesar da existência de inúmeros estudos em desenvolvimento, o conceito de mediação ainda não chegou a uma definição de consenso geral.

As discussões apontadas acima em torno do conceito da mediação mostram um fértil campo para a pesquisa em diversas áreas do conhecimento, todavia o interesse desta pesquisa se debruça no conceito da mediação voltado à educação, como visto a seguir.

### **2.2.1 Mediação Pedagógica**

Este subcapítulo tem como foco principal apresentar a mediação pedagógica percebida nos espaços virtuais de aprendizagem ou de educação a distância como, *Moodle* entre outros. A discussão se justifica pela hipótese de que existem elementos pedagógicos nos vídeos dos canais *YouTuber* de conteúdo *gamer*, tema desta pesquisa. Neste sentido, ao se caracterizar as produções audiovisuais dos *YouTubers* como videoaulas, pode ser estabelecida uma relação com a educação a distância, identificando o apresentador com o professor e os seguidores como alunos virtuais. Dessa maneira, o interesse por este conceito se



volta à atuação dos professores nesses contextos de aprendizagem, principalmente, em relação à interação com os seus alunos.

Masetto (2006) afirma que na década de 1950 foi proposto que o ensino fosse orientado a partir das teorias comportamentalistas que estimulassem o aluno a aprender por si mesmo e dentro dos seus limites de progressão. Naquele contexto, as teorias comportamentalistas desenvolveram procedimentos específicos para a elaboração de planos de ensino, a fim de nortear o trabalho do professor que prevê determinados comportamentos dos alunos (MASETTO, 2006). A autoaprendizagem e a inter-aprendizagem são processos que prosperaram com a informática e os serviços por esta oferecidos que tem possibilitado novas formas de construção do conhecimento (MASETTO, 2006).

Os estudos de Gutierrez (1997) em torno da mediação pedagógica iniciam nos anos 1990, por meio de uma proposta voltada à formação docente para a educação a distância da Universidade da Guatemala. Para ele, a mediação pedagógica “se desenvolve em torno de três eixos: a comunicação como propulsora de novas práticas”, a criação como produtora de significantes e significados e a pesquisa que deve buscar “propostas alternativas de educação-comunicação” (GUTIERREZ, 1997, p. 90).

No contexto da educação, Prieto e Pol (2006, p. 123) definem que

A mediação assim entendida foca-se no tratamento comunicacional de conteúdos, formas de expressão e práticas de aprendizagem nas relações presenciais ou a distância, a fim de tornar possível o ato educativo dentro do horizonte de uma educação concebida com participação, criatividade, expressividade e relacionalidade<sup>18</sup>.

Percebe-se em Prieto e Pol a mediação como o eixo central no processo de aprendizagem. Entendem os autores que a mediação por meio da comunicação busca articular os “conteúdos, as formas de expressão e as práticas de aprendizagem”, utilizando para tal fim quatro ações principais: participação, criatividade, expressividade e as relações

---

<sup>18</sup> La mediación así entendida se centró en el tratamiento comunicacional de contenidos, formas de expresión y prácticas de aprendizaje en relaciones presenciales o a distancia, a fin de hacer posible el acto educativo dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad, expresividad y relacionalidad.

(PRIETO; POL, 2006, p. 123). Prieto (2006) afirma que “a capacidade de mediar do homem é infinita” e “está presente em todas as culturas”. Devido à capacidade de invenção e criação do homem, a mediação é realizada por meio de desenhos, roupas, comidas ou qualquer outro recurso.

Para Prieto (2006), a mediação resulta da combinação de três elementos, quando se associa a ela as produções textuais elaboradas para atividades do ensino a distância. Fazer com que as situações de aprendizagem surjam do educando, considerando as suas características culturais implica em:

1. Explorar o máximo de interpretação das informações para além do que o texto informa ou afirma; e,

2. Trabalhar o texto que foi tratado pedagogicamente com exercícios e práticas estimulando a aprendizagem. Estes exercícios podem ser realizados por meio de questionamentos que requerem soluções e que são lançados aos alunos pelo professor. Ou pelo incentivo à pesquisa de outras fontes de informação que complementem o texto estudado. Ou pela reflexão sobre o conteúdo do texto e estabelecimento de relações com outras situações reais vividas ou conhecidas pelos educandos.

3. O incentivo de trabalho em equipe compartilhando ideias e experiência entre os educandos na realização de atividades.

4. “O tratamento da forma é essencial para assegurar a mediação pedagógica.” (PRIETO, 2006).

De acordo com Prieto (2006), tudo é mediado e institucionalizado, cada instituição tem como função mediar o que lhe compete dentro das suas características. Por exemplo, a família tem como responsabilidade e função mediar o ser que nasce com o mundo que vai habitar, cabe a ela realizar a mediação social inicial do indivíduo.

A escola é a segunda instituição mediadora citada por Prieto (2006), é ela quem vai dar continuidade à socialização do indivíduo. A escola vai mediar o conhecimento, as técnicas e os materiais necessários para que o sujeito percorra o caminho desde os anos iniciais até a graduação.

Prieto (2006) afirma que “a mediação pedagógica consiste, fundamentalmente, em uma preocupação pelo outro no ato educativo”, esta visão humanizada da educação conta com a colaboração da “instituição, do educador, dos estudantes, dos meios e dos materiais utilizados e as práticas de aprendizagem”. Para Ramírez e Chávez

(2012), trazer a concepção humanizada para o processo ensino-aprendizagem é criar um ambiente propício ao aluno a fim de fazer “surgir a sua capacidade nata de aprendizagem”. O aspecto colaborativo reduz o peso da responsabilidade do mediador, no caso, do professor; de acordo com Ramírez e Chávez (2012), o trabalho colaborativo favorece os alunos pois se comprometem mais com a aprendizagem deles e dos seus companheiros.

Afirma Prieto (2006) que a mediação pedagógica “é um processo de consolidação de interação, de produção de materiais” que envolve a criação e “de acompanhamento de práticas de aprendizagem que supõe um propósito pessoal e institucional”. Nesta concepção chama atenção para o conceito de pedagogia que para ele é o campo que se preocupa em como o outro constrói a sua aprendizagem, como o professor se constrói como educador e, como “são produzidos os materiais, as formas de aprender e as formas de se realizar cada um nesses processos” (PRIETO, 2006). Neste sentido, para o autor a pedagogia aponta para um exercício de perceber a si e aos demais como “mediadores nestas relações de aprendizagem, como mediadores pedagógicos” (PRIETO, 2006).

Outro elemento essencial presente na mediação pedagógica apontado por Prieto é a palavra, para o autor ela é vista como um recurso fundamental no processo de mediação. A palavra, desde os primeiros balbucios de um bebê aos diálogos mais complexos que vão dar sentido às interações, é quem vai dar forma às relações desde as mais tenras às mais tensas. A palavra tem como uma de suas funções comunicar, expressar o resultado da aprendizagem, ou seja, uma aprendizagem se completa quando é possível expressar o aprendido (PRIETO, 2006).

O diálogo dentro da proposta da mediação pedagógica é visto como uma tendência a ser adotada tendo em vista a oportunidade do grupo se fazer ouvir e discutir acerca dos temas abordados em aula. O foco não é o monólogo do professor, mas sim, as discussões promovidas por ele junto com os alunos, seja para sanar dúvidas seja para incentivar debates e críticas (PRIETO, 2006). Destaca o autor que na modalidade de ensino presencial ou a distância, o diálogo é fundamental nas relações pois ele incentiva o ato de ouvir o outro, refletir sobre a fala dos seus pares e sobre a sua própria fala, além de promover a aprendizagem coletiva (PRIETO, 2006).

Masetto (2006, p. 144) debruça seu estudo sobre papel do professor no processo de aprendizagem do aluno, conceituando a mediação pedagógica como uma atitude tomada pelo professor quando

este “se coloca como facilitador, incentivador ou motivador da aprendizagem”. Nesta concepção, o professor com o seu conhecimento científico atua como elo de ligação entre o aluno e a aprendizagem.

Para Masetto (2006), a mediação pedagógica se desenvolve a partir das ações do professor quando este utiliza os seus conhecimentos e experiências num trabalho de equipe com os alunos, a sua participação é menos invasiva e mais colaborativa visando a aprendizagem dinâmica. Nesta perspectiva, o professor-mediador vai abordar o tema com o auxílio do aluno, que deverá trazer as suas percepções, críticas, experiências e etc., que por sua vez, deverá ter como resultado um conhecimento significativo para a sua vivência (MASETTO, 2006).

Seguem algumas posturas que podem ser, ou que são, adotadas pelo professor e que caracterizam a mediação pedagógica para Masetto (2006), dentre elas:

- Diálogo permanente;
- Troca de experiências;
- Debate de dúvidas, questões ou problemas;
- Perguntas orientadoras;
- Orientações que auxiliem o educando a sanar as suas carências e dificuldades;
- Processo de aprendizagem dinâmico;
- Proposição de situações-problema e de desafios;
- Incentivo à reflexão;
- Estabelecimento de conexões entre o conhecimento adquirido e novos conceitos;
- Criar intercâmbio entre a aprendizagem e a sociedade real.

A partir das características elencadas acima, percebe-se que um processo de ensino-aprendizagem mais humanizado tende a fortalecer ou motivar os atores a atingir os seus objetivos (MASETTO, 2006). E, humanizado no sentido de valorizar as percepções, necessidades e experiências dos indivíduos envolvidos, neste caso, professor e aluno.

Masetto (2006) inclui na sua discussão sobre a mediação pedagógica, o uso das novas tecnologias na educação. Em decorrência da lacuna de tempo entre a publicação do texto de Masetto e a época da elaboração deste trabalho, será dada preferência ao uso do termo mídias ao invés de novas tecnologias, por não fazer sentido abordar, por exemplo, o *CD-ROM* como algo novo, sendo que hoje, em 2016, ele é considerado um objeto obsoleto. Para Cruz (2007), o termo mídias

denomina o conjunto de todos os meios de comunicação até então desenvolvidas. O papel das tecnologias na mediação pedagógica, segundo Cruz (2007), tem como objetivo dinamizar as aulas no ensino presencial como, por exemplo, apresentar vídeos de documentários ou entrevistas, a fim de ilustrar e tornar uma aula expositiva mais dinâmica e menos cansativa. Por outro lado, as mídias como a *internet*, *notebooks* e *tablets* contribuem para o processo de aprendizagem a distância (virtual) que busca contemplar e atender a demanda dessa modalidade de ensino (MASETTO, 2006).

Masetto afirma que as tecnologias privilegiam tanto o ensino presencial, quanto à distância e devem

[...] ser utilizadas para valorizar a auto-aprendizagem, incentivar a formação permanente, a pesquisa de informações básicas e das novas informações, o debate, a discussão, o diálogo, o registro de documentos, a elaboração de trabalhos, a construção da reflexão pessoal, a construção de artigos e textos” (MASETTO, 2006, p. 153-154).

Independente da maneira pela qual o ensino se efetive, a postura do professor tem de valorizar o aluno visando o aprendizado autônomo, motivá-lo a buscar informações por meio da pesquisa a ser realizada nos canais disponíveis, instigar o aluno à reflexão e incentivá-lo à produção textual (MASETTO, 2006). Tais medidas podem ser utilizadas a fim de contribuir nas ações recíprocas de aprendizagem, em trabalhos escolares em grupo ou em duplas, em que o debate aberto e as trocas de experiências entre os pares podem ser significativas no processo (MASETTO, 2006).

Na mediação pedagógica proposta por Masetto (2006) há uma preocupação com o processo avaliativo, que deve ser realizado de maneira distinta em relação ao modelo tradicional, composto, basicamente, por provas e trabalhos. No contexto da mediação pedagógica, a avaliação contempla o processo de aprendizagem como um todo e considera os esforços e avanços do educando (MASETTO, 2006). Sugere o autor, a adoção de uma avaliação pautada num sistema de *feedback* ou de retroalimentação, visando a manutenção de informações para que o aprendiz tome ciência da evolução do seu aprendizado. A nota de uma prova ou de um trabalho indica numericamente os erros e acertos do aluno, enquanto a avaliação por

meio do *feedback* incentivada, ou conduz o aluno a uma autorreflexão e compreensão da sua aprendizagem e dos seus progressos.

Em relação à postura do professor na mediação pedagógica, Masetto (2006) propõe medidas como, por exemplo: a definição e o planejamento das ações que necessitam ser pensadas na aprendizagem do aluno; professor e aluno são a base do desenvolvimento da aprendizagem; o professor precisa mostrar o domínio de conhecimento da sua área de atuação; e, o respeito mútuo que, por sua vez, implica na confiança dos indivíduos na realização das atividades. Neste sentido, Prieto (2006, p. 126) defende que “[...] não se pode aprender com alguém em quem não se acredita” e “não se pode ensinar alguém em quem não acreditamos”, a relação entre professor e aluno requer a confiança mútua e é esta confiança que vai fazer com que a aprendizagem tenha sentido.

Nos estudos de Lopes (2014), a mediação ocorre por meio da interação de três elementos: o mediado, o mediador e as relações, sendo que, neste caso, há uma concepção mais humanizada do processo, pois aqui o professor é visto como o profissional capacitado, tendo em vista o conhecimento técnico e científico que possui acerca do que e como ensina e pela afeição que tem às pessoas. Neste contexto, utiliza a autora o termo mediação didática (LOPES, 2014).

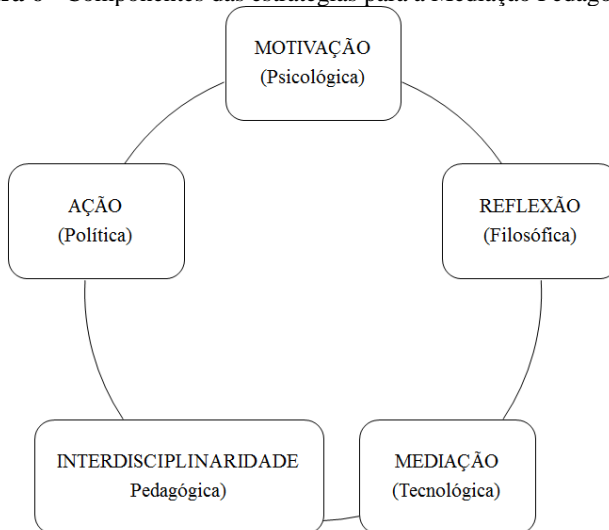
Para Gutierrez e Prieto, a mediação pedagógica considera os conteúdos e as formas de expressão de diferentes temas como propulsores do ato educativo inseridos num ambiente participativo, criativo, expressivo e familiar. Concebem os autores a ideia de que o professor/educador é o assessor pedagógico, que no exercício da sua função deverá facilitar a autoaprendizagem, a construção de conhecimentos, a atitude investigativa e a participação do educando fazendo assim, prosperar a função mediadora da pedagogia que é a de servir de elo “entre o educando e o conhecimento” (GUTIERREZ, PRIETO, 1999, p.177).

Marín (2013, texto não paginado), no contexto da educação a distância, entende a mediação pedagógica virtual “como um conjunto de ações ou intervenções, recursos e materiais didáticos, como sistema articulado de componentes que intervêm no ato educativo, facilitando o processo de ensino aprendizagem” e para compreendê-la destaca três eixos: a mediação como “um processo que serve para animar, orientar, continuar e facilitar uma dada situação”; a pedagogia como uma “ciência que tem por objetivo de estudo a formação e estuda a educação como um fenômeno sócio-cultural e, especificamente, humano”; e, a

Aula Virtual como Mediador Pedagógico por ser uma “forma viável do processo de ensino aprendizagem” via Internet.

Apesar do autor focar as suas reflexões sobre mediação pedagógica no Ensino Superior, é de relevância a este estudo apresentar algumas medidas que propõem o processo ensino aprendizagem dentro deste contexto, tais como: a integração das tecnologias da informação e a comunicação para que provoquem e motivem trocas no processo de ensino aprendizagem; e, a percepção da mediação pedagógica como um fenômeno positivo ao processo ensino aprendizagem. Quando aliadas, as tecnologias facilitam a conexão entre “a comunicação, interação e a transposição do conhecimento docente ao didático que pode ser compreendido pelo estudante” (MARÍN, 2013, texto não paginado).

**Figura 6** - Componentes das estratégias para a Mediação Pedagógica



Fonte: Marín (2013).

Segundo Marín (2013, texto não paginado) os componentes representados acima, motivação, reflexão, ação, interdisciplinaridade e mediação (Figura 7), servem como recursos de construção para as estratégias de mediação pedagógica. Para a autora, principalmente, nos cursos à distância, a motivação deve ser mantida do início ao fim do curso estabelecendo um ambiente de “confiança, segurança e empatia nos estudantes” e dinamizando a “ação formativa e o trabalho em grupo” (MARÍN, 2013). A reflexão é vista como oportunidade de o

professor orientar o aluno sobre o seu aprendizado, no que diz respeito aos erros, acertos e progresso em geral. A ação e a interdisciplinaridade relacionam-se à seleção de material adequado e apropriado às necessidades de aprendizagem, proposição de atividades colaborativas e que reconheçam o conhecimento prévio do aluno favorecendo e intensificando a sua participação sob orientação e supervisão do professor (MARÍN, 2013). E a mediação exigirá do professor planejamento prévio, seleção e uso de recursos tecnológicos de acordo com os objetivos que se pretende alcançar.

Marín descreve algumas técnicas que podem ser utilizadas com cada componente presente na Figura 7. A fim de motivar os alunos, sugere a autora que sejam elaboradas perguntas que estimulem o debate do grupo, a construção de argumentos críticos dos envolvidos e as avaliações em grupo. As reflexões podem ser realizadas a partir das próprias observações dos alunos, ao produzir materiais para serem discutidos em seminários, debates, espaços propícios à discussão como fóruns e chats (MARÍN, 2013). Para as ações e a interdisciplinaridade, uma das sugestões é o trabalho com estudos de caso e as suas soluções, com tomadas de decisão (MARÍN, 2013). A mediação propõe a formação de grupos para a realização de trabalhos que visem a aprendizagem colaborativa com base na competência dos alunos, utilização de *softwares* de simulação, atividades sincrônicas e assíncronas e uso de *email* (MARÍN, 2013).

Marín (2013, texto não paginado) destaca quatro elementos essenciais para a mediação pedagógica no ensino a distância ou virtual: “a aprendizagem centrada nas redes de estudantes”, “a informação como fonte de aprendizagem”, “o conhecimento como ponto de chegada e ponto de partida” e, as novas tecnologias de informação e comunicação “como meio ou instrumento articulador”.

Para a elaboração de uma estratégia didática a ser utilizada na mediação pedagógica, a partir de Marín (2013) deve-se pensar:

- **Onde se aplica:** nível acadêmico de aplicação das estratégias: nível graduação, especialização, curso de qualificação;
- **Para quem:** as pessoas que participarão da atividade;
- **Onde:** o espaço utilizado para a realização da atividade: laboratório, biblioteca ou outro;
- **Quando:** tempo necessário para se dedicar à atividade;



- **Qual enfoque?** estudo de caso, resolução de problemas, são as estratégias a serem utilizadas;
- **Por que?** motivo pelo qual escolheu o tema e a metodologia da estratégia.
- **Para que?** O que os alunos deverão aprender com o conteúdo e as competências que se pretende alcançar.
- **O que?** a definição da temática e como ela pode ser abordada a partir de três aspectos: declarativo, procedimental e atitudinal.
- **O que sabemos?** São os conhecimentos prévios dos alunos e o planejamento de hipóteses a uma dada situação.
- **O que existe sobre o que eu sei?** Incentivar a pesquisa por informações adicionais ou relacionadas ao tema e auxílio do professor na seleção do material pesquisado.
- **O que vou aprender?** Compartilhamento, análise e discussão sobre o material pesquisado.
- **Quais são os novos conhecimentos que eu trago?** O conhecimento pode gerar um novo conhecimento (por meio das discussões em grupo) e gerar um produto (por exemplo, um texto).
- **Como compartilhamos?** Por meio de blogs, e-mails, chats e fóruns.
- **Como garanto a aprendizagem?** Por meio da autoavaliação, co-avaliação e resolução de exercícios práticos.

Os itens elencados acima podem ser entendidos como critérios ou elementos norteadores para a prática ou ato pedagógico dentro da proposta da mediação pedagógica não apenas na educação à distância, mas também para a presencial.

Como podemos ver, os processos acima relacionados envolvem o diálogo e as discussões; as trocas de conhecimento; o encorajamento ou motivação para justificar, por exemplo, ideias ou pensamentos; a disciplina e estratégias que utilizem os recursos cognitivos de atenção, memória e resolução de problemas.

O capítulo discutiu o conceito de mediação pedagógica com ênfase na atuação do professor como mediador do processo de aprendizagem do aluno. Para que a mediação pedagógica se efetive e faça com que o aluno alcance a aprendizagem, utiliza-se de técnicas muitas vezes pautadas no diálogo, por exemplo, quando há proposição

de atividades que requerem o debate entre os pares de maneira solidária e colaborativa na troca de conhecimento.

### 2.3 A SALA DE AULA E OS ESPAÇOS DE APRENDIZAGEM

Neste subcapítulo vai ser apresentada a concepção do que se entende por sala de aula e uma breve retomada das mudanças da sua constituição como espaço de ensino e aprendizagem, bem como alguns aspectos referentes à estrutura da própria aula.

Bittencourt e Hardt (2010, p. 12) conceituam a sala de aula de maneira poética e a partir da obra de Rafael Sanzio – *A Escola de Atenas* como sendo “um espaço coletivo onde muitas aprendizagens acontecem”. Por meio dessa leitura de imagens realizada pelas autoras, elas acrescentam outros elementos constituintes ao espaço escolar conceituado como a “ordem em termos arquitetônicos” que indica, por exemplo, a existência de várias salas de aula e, por outro lado, a ordem do discurso, com a leitura corporal do posicionamento das mãos e do olhar que compõem o todo discursivo (BITTENCOURT; HARDT, 2010, p. 12). Para as autoras, as pessoas representadas na pintura são uma metáfora, cada pessoa seria uma sala de aula diversa e multifacetada, ou seja, um espaço de ensinamentos e aprendizagens múltiplas.

Muito próxima à discussão de Bittencourt e Hardt, encontramos no texto de Silva (2008) o caráter indissociável “da realidade da sala de aula e da aula”, por uma definição dos termos. De acordo com a autora, a sala seria o espaço físico utilizado para um determinado fim, que no caso em discussão, seria a aula, que por sua vez, consiste na explicação, lição de algo (HOUAISS, 2001 *apud* SILVA, 2008, p. 16). Apesar da limitação apresentada pelo dicionário, a autora adverte que sala de aula e aula, “representam espaços/tempos privilegiados de formação humana que, ao serem re-significados cotidianamente, assumem a condição de possibilidade de construção de uma nova realidade” (SILVA, 2008, p. 16).

Historicamente, a partir do século XV, as instituições escolares começam a tomar forma como espaço físico com a criação dos internatos. Naquela época, as universidades não tinham uma sede, e os seus alunos se instalavam em pensões que, posteriormente, foram transformadas nos internatos (SILVA, 2008, p. 17). Mas foi no final do século XVIII, que o termo sala de aula começou a ser utilizado para se referir ao espaço onde aconteciam as aulas universitárias de latim, lógica e retórica. (HAMILTON, 1989 *apud* SILVA, 2008).

Nos apontamentos de Silva et al (2012) e como foi afirmado anteriormente, até a Idade Média não havia uma definição ou uma discussão do que atualmente é considerado como “aula”. Esta percepção foi tomando corpo juntamente com o desenvolvimento e aplicação dos métodos pedagógicos no processo educacional, pois foi na prática que se pode perceber a relevância do tema.

Apesar da arquitetura escolar apresentar - na sua maioria - os traços de uma educação tradicionalista como as carteiras enfileiradas e a mesa do professor localizada em posição de destaque, muitas mudanças, discussões e estudos vêm sendo desenvolvidos devido à relevância acadêmica e pedagógica para que isto seja mudado. O desenvolvimento cultural, econômico e social influencia, além de outros aspectos, o ensinar e o aprender, que são necessidades humanas de adaptação às constantes mudanças. Isto justifica os estudos acerca da sala de aula, seja na sua organização, composição ou até mesmo, no âmbito psicológico, a fim de obter o melhor aproveitamento dos conteúdos curriculares as experiências vividas tanto por parte dos professores quanto para os alunos.

Todavia, há estudos que exploram a educação a partir dos espaços onde ocorrem, como podemos perceber em Cascais e Terán (2014, p. 2). Para estes autores a educação formal é aquela institucionalizada, que ocorre dentro de um espaço físico preparado e adequado para a formação social do indivíduo, seguindo a sistematização de conteúdos previamente definidos (CASCAIS; TERÁN, 2014, p. 3). A educação informal não ocorre dentro de um espaço próprio, ela pode ocorrer em vários lugares, devido ao seu caráter regional, ela tem como “objetivo socializar os indivíduos e desenvolver hábitos e atitudes, isso ocorre de acordo com a cultura e os valores de cada grupo” (CASCAIS; TERÁN, 2014, p. 3). A educação não formal se vale da troca de experiência entre os indivíduos que ocorrem em espaço coletivos para acontecer. (CASCAIS; TERÁN, 2014).

No final do século XX, a extensa jornada laboral e a escassez de tempo livre destinada a interesses particulares podem ser considerados por muitos como obstáculos à busca de cursos voltados à qualificação profissional ou, até mesmo, de formação básica. Neste contexto surgem os cursos de educação a distância que, é definida por Moran (1994, p.1) como “o processo de ensino-aprendizagem, mediado por tecnologias, onde professores e alunos estão separados espacial e/ou temporalmente”. Apesar da definição apresentada por Moran, Cruz (2001) alerta para as implicações existentes para se definir o que é

Educação a Distância: a multiplicidade de significados da palavra distância, a maneira e os meios pelos quais a educação a distância está sendo utilizada e, os desafios lançados à Educação a Distância pelos avanços tecnológicos em constante evolução (CRUZ, 2001).

Para que a Educação ou Ensino a Distância aconteça, muitos são os recursos tecnológicos existentes a serem utilizados pelos professores, dentre eles as videoaulas, que são aquelas gravadas em estúdio para que posteriormente, sejam assistidas pelo (s) aluno (s), “individualmente ou reunidos em salas, com o acompanhamento de um professor orientador/tutor ou não” (MORAN, 2009, p. 286-287). Apesar de ainda existirem lugares específicos para a exibição das videoaulas, com a internet é possível assistir esses vídeos em qualquer dispositivo, inclusive os móveis como *tablets* e celulares.

Cruz (2000) utiliza o termo videoconferência para designar palestras, apresentações e aulas que são produzidas em estúdios de televisão permitindo que o professor possa falar ao seu público e interagir com ele “via fax, telefone ou *internet*” (CRUZ, 2000, p. 3). Afirma a autora, que em função das características apresentadas pela videoconferência ela possibilita o ver e ouvir simultaneamente os atores envolvidos. (CRUZ, 2000).

Sob outro viés, Camargo, Garofalo e Coura-Sobrinho (2011) desenvolvem um trabalho a partir da conceituação de *mídiun* com aporte teórico na análise do discurso, no qual estudam as alterações discursivas produzidas pelos professores na sala de aula presencial para o contexto das videoaulas. Os autores categorizam a videoaula como um gênero discursivo com base nos estudos de Maingueneau e Bakhtin e justificam tal postura tendo em vista que “os gêneros se modificam para atender às necessidades da sociedade, cuja organização e formas de comunicação também sofrem constantes modificações” (CAMARGO; GAROFALO; COURA-SOBRINHO, 2011, p. 82). Para os autores, “[...] o enunciado expositivo, planejado e muitas vezes apresentado por um professor” traz características das aulas presenciais que foram retidas pelo que se entende por videoaula, quando se tem a intenção de promover o aprendizado de alguém. Entretanto, os autores afirmam que a videoaula se utiliza de outros recursos para se constituir como a mídia audiovisual, a interação assíncrona ou ausência de interação com os alunos (CAMARGO; GAROFALO; COURA-SOBRINHO, 2011).

Finalmente, a partir de Maingueneau, os autores elencam quatro itens que justificam a videoaula como um gênero: a finalidade de ensinar; o papel do enunciatador e do co-enunciatador que não sofrem alteração nos seus exercícios tanto na modalidade presencial quanto na

videoaula, isto porque o professor da videoaula continua sendo considerado como o detentor do conhecimento a ser transmitido; o lugar e o momento, apesar da videoaula não necessariamente ser transmitida dentro de um espaço escolar e num momento preestabelecido, a aula não deixa de sê-la, o objetivo de ensinar vai permanecer; e independente da maneira pela qual o texto obtém vida ele se torna um discurso (CAMARGO; GAROFALO; COURA-SOBRINHO, 2011).

A sala de aula não se constitui apenas como um espaço físico, mas é nele que as dinâmicas educacionais ocorrem para que o aprendizado se efetive, para isto o professor precisa analisar o tipo de conteúdo que será ministrado, para quais alunos vai transmitir este conhecimento e como, e o que ele quer que aprendam. Neste sentido, debruçamo-nos em Zabala para compreender quais são os tipos de conteúdo e como eles devem ser abordados em sala de aula. Para Zabala (1995) os professores precisam ter consciência das atitudes em sala de aula, pois todas as decisões refletem na formação dos alunos desde a escolha à maneira como é abordado o conteúdo a ser ministrado. A partir da percepção construtivista das relações de ensino aprendizagem, o autor enfatiza que cada indivíduo possui uma estrutura cognitiva configurada por uma rede de esquemas de conhecimento. Sendo assim, o educador como mediador deve pensar a organização dos conteúdos de forma que o conhecimento prévio seja articulado ao novo e integrado aos seus esquemas cognitivos para que possam ser aplicados em diversas situações dentro e fora do contexto escolar produzindo a aprendizagem significativa. Zabala (2014) recorre à tipologia dos conteúdos de Coll como metodologia do ensino voltado à aprendizagem significativa e que podem ser categorizados da seguinte maneira:

1. **Factuais:** Fatos ou datas importantes constituem os conteúdos procedimentais que para serem apreendidos, valem-se das atividades baseadas que favoreçam a memorização. Para o autor, estes conhecimentos requerem estratégias interpretativas dos fatos para tornar a aprendizagem significativa e não apenas, mecânica (ZABALA, 1995, 2014).  
**Conceitos e princípios:** Os conceitos constituem-se num conjunto de fatos, objetos ou símbolos com características comuns e, os princípios “mudanças que se produzem num fato, objeto ou situação em relação a outros fatos, objetos ou situações e que

normalmente descrevem relações de causa-efeito ou de correlação” (ZABALA, 2014, p. 47). Conceitos e princípios são conhecimentos que requerem compreensão fazendo com que ambos possam ser tratados em conjunto. Quando o aluno passa a compreender dado conceito ele amplia o seu conhecimento sobre algo, e da mesma maneira, o faz com os princípios, por exemplo, quando estuda a 3ª Lei de Newton – Princípio da Ação e Reação e pode reconhecê-la e aplicá-la em contextos cotidianos que não apenas os escolares. (ZABALA, 1995, 2014).

2. **Procedimental:** Compreende os conhecimentos referentes a regras, técnicas, métodos, habilidades, estratégias e procedimentos, ou seja, são conhecimentos que requerem ações ordenadas que, de acordo com Zabala (1995) devem seguir alguns dos três parâmetros: ações que envolvem componentes motrizes ou cognitivos (pular ou ler); número de ações envolvidas num procedimento (ler, desenhar, observar); e grau da ordem das sequências que devem ser sempre as mesmas (algoritmos). Para que ocorra aprendizagem de um conteúdo procedimental é necessário haver: a *realização das ações* (aprender fazendo); *exercitação* múltipla (repetição de uma mesma ação); *reflexão sobre a própria atividade* (refletir sobre as ações realizadas de maneira a compreender os conceitos e os passos seguidos para alcançar os objetivos); e, a *aplicação em contextos diferenciados* (utilização das ações e conceitos em contextos diferenciados) (ZABALA, 2014, grifos do autor).
3. **Atitudinal:** Reúne os conteúdos referentes a valores (o indivíduo manifesta um juízo sobre as condutas), atitudes (tendências ou predisposições que fazem as pessoas agirem ou não de uma determinada maneira conforme os seus valores) e normas (padrões ou regras de comportamentos que se deve seguir) e de alguma maneira, o afetivo é um elemento chave.

Zabala (2014) afirma que para o indivíduo desenvolver competências requer uma ação que mobilizará recursos que integram

conhecimentos, procedimentos e atitudes. Neste entendimento o autor defende que a aprendizagem só será eficaz e significativa se o aprendiz compreender o significado e a funcionalidade – para que o por que ele está aprendendo isto ou aquilo - do conteúdo e para que isto ocorra, ele deve realizar ações que permitem que o conteúdo aprendido seja aplicado em diferentes contextos e situações que possibilitem a sua apreensão. Todavia os conhecimentos prévios do aprendiz são de suma importância no processo, tendo em vista a sua relevância para a aprendizagem significativa.

Neste contexto, entendemos com fundamento em Zabala que a produção das videoaulas de conteúdo *gamer* partem principalmente, da proposta do conteúdo procedimental, que para o autor “é um conjunto de ações ordenadas e finalizadas, é dizer que, são dirigidas à realização de um objetivo<sup>19</sup>” (ZABALA, 1995, p. 42). Para o autor, estes conteúdos estão relacionados a ações ou conjunto de ações que, no caso da produção das videoaulas exige a necessidade da elaboração de um roteiro, uma ordem de ações sequenciais a serem expostas num limite de tempo, utilizando como recurso o equipamento de vídeo com o objetivo de promover a aprendizagem do educando (ZABALA, 1995).

Neste subcapítulo discutimos que a sala de aula se transforma e se adapta conforme o contexto em que está inserida, considerando inclusive as mudanças ocorridas na sociedade. E assim se encerra o primeiro capítulo que trouxe como tema central alguns elementos referentes ao ensino aprendizagem no que tange à apropriação do conhecimento e das mídias, os discursos realizados e utilizados na mediação dos conteúdos e os locais utilizados para o exercício destas práticas, as salas de aula.

---

<sup>19</sup>Tradução livre da mestranda.





### 3 NERDZONE

Nerdzone é o que algumas pessoas chamam de área *Nerd*. Muitas pessoas relacionam o nome Nerd aos jogadores por permanecerem muito tempo conectados ao computador, apesar de ser uma relação errônea, utilizamos Nerdzone de maneira descontraída para intitular o capítulo que aborda o conceito de games, a sua evolução e as suas relações com a aprendizagem. O aporte teórico vem de Johan Huizinga<sup>20</sup>, Jane McGonigal, Jesper Juul e Espen Aarseth, iniciando a discussão a partir da ilustração do Mancala. Em seguida, o *gameplay* e as implicações do ato de jogar, utilizando como aporte teórico Assis (2006) e Vannucchi e Prado (2010). As relações dos jogos com a aprendizagem é o assunto seguinte a ser abordado, através das ideias de Gee (2009), Johnson (2012), Gazzaniga e Heatherton (2005) e Moreira (1999).

---

<sup>20</sup> Nasceu na Holanda (Groningen, 1872) e morreu em 1945. Seus estudos acadêmicos tiveram início em 1891 na Universidade de Groningen onde estudou as línguas indo-germânicas. Por volta de 1897 desperta o interesse em explorar “história pátria” dos seus alunos o que o motivou a ampliar seus conhecimentos acerca da história ocidental. Em 1905 “assume a cátedra de História na Universidade de Groningen”. Em 1926 viaja para os Estados Unidos a fim de “ampliar seus conhecimentos sobre a cultura norte-americana”. Em 1938 publica *Homo Ludens* onde defende a ideia de que “o jogo é anterior a cultura” e ‘transcende as necessidades biológicas’ se apresentando como um “fator cultural da vida humana” (RIBEIRO, 2005). Disponível em: <[http://www.historia.ufpr.br/monografias/2005/naiara\\_santos\\_damas\\_ribeiro.pdf](http://www.historia.ufpr.br/monografias/2005/naiara_santos_damas_ribeiro.pdf)>. Acesso em: 05 jan. 2016.

**Figura 7 - Jogo Mancala**

Fonte: S. Pop-Lazic<sup>21</sup>

A imagem acima mostra o Mancala<sup>22</sup>, que é considerado o primeiro jogo da humanidade e, como se pode ver, é uma espécie de jogo de tabuleiro. Segundo McGonigal (2012, p. 15), “Heródoto foi o primeiro a ter a ideia de registrar as origens ou as funções” de jogos como este. De outra mão, a autora apresenta nas suas afirmações que na antiguidade uma das funções dos jogos era “tornar a vida suportável” (McGonigal, 2012, p.16) diante das situações caóticas como os momentos de fome devido à falta de suprimentos. Assim, na obra *História*, o Heródoto conta que

No reinado de Átis, filho de Manes, toda a Lídia se viu flagelada pela fome, suportada com paciência durante algum tempo. Vendo, porém, que a situação não melhorava, o povo começou a procurar um remédio para minorá-la, cada um imaginando-o à sua maneira. Nessa ocasião foram inventados os dados, o jogo da péla e todas as outras espécies de jogos, exceto o das damas, do qual os Lídios não se consideram os autores. Vejamos o uso que os habitantes fizeram de tais

<sup>21</sup>Disponível em: <<http://www.awale.info/juegos-mancala-en-el-mediterraneo-oriental/?lang=en>>.

<sup>22</sup> De acordo com Lima (2010) o Mancala é um jogo de tabuleiro esculpido na terra, madeira, pedra ou outro material qualquer, muito jogado em países árabes, da África do Sul e Ásia. Disponível em: <<http://goo.gl/W5nKw6>>. Acesso em: 03 out. 2015.

invenções para enganar a fome cada vez mais premente. Jogavam alternadamente durante um dia inteiro, a fim de distrair a vontade de comer, e no dia seguinte comiam e não jogavam. Assim continuaram pelo espaço de oito anos; mas o mal, em vez de atenuar-se, mais se agravava. (HERÓDOTO, 484-425 a.C., p. 76).

E mais adiante,

O rei, então, dividiu os Lídios em dois grupos e mandou-os tirar a sorte; um deveria permanecer, e o outro retirar-se do país. Aquele a quem coube a sorte de ficar tinha por chefe o próprio rei, enquanto que seu filho Tirrênio se pôs à frente dos emigrantes (HERÓDOTO, 484-425 a.C., p. 76).

Sendo assim, a parte banida seguiu viagem em busca de terras produtivas que permitissem a subsistência do grupo. Chegaram à Úmbria, cidade localizada no território italiano, onde ergueram casas fixando a colônia e passaram a se chamar Tirrênios em homenagem ao seu líder (HERÓDOTO, 484-425 a.C.). A partir da narrativa de Heródoto percebemos que o jogo não apenas foi criado para enganar o povo como uma maneira de disfarçar a fome e amenizar o sofrimento, mas foi utilizado para entreter, para definir o destino daquelas pessoas, para uni-las em momentos de dificuldade.

### 3.1 DEFININDO O JOGO

Como se viu no exemplo contado por Heródoto, desde a antiguidade os jogos acompanham a humanidade e se modificaram, aperfeiçoaram e novas modalidades surgiram despertando o interesse de pesquisadores (Jesper Juul, Nelson Zagalo, Jane McGonigal, James Paul Gee, Lynn Alves) em diversas linhas de estudo. A primeira e mais importante pergunta ainda vem sendo feita: o que faz com que uma determinada atividade possa ser considerada um jogo?

Numa das definições clássicas de jogo, Huizinga (2010) traz alguns elementos que permeiam esta atividade, sendo eles: a **simulação**, que é vista pelo autor como uma atividade preparatória para a vida, pois este elemento proporciona ao indivíduo a oportunidade de experimentar situações reais em condições descompromissadas sem que lhe cause

danos, mas de outra maneira, deixam-no preparado para a vida real. De outro lado, este aspecto simulador pode servir como um mecanismo de autocontrole pois quando um indivíduo está jogando pode controlar as suas emoções; a **dominação** ou a **competição**, tanto um quanto o outro podem se fazer presentes na atividade considerada como jogo. Isso acontece quando um jogador deseja se mostrar melhor que o outro, como nos jogos ranqueados, ou por meio das manobras de poder resultando na sua dominação sobre o outro, como podemos ver nos jogos de estratégia; **ab-reação**, seria a capacidade que o jogo tem de despertar emoções boas ou más que, posteriormente, podem passar por um processo de autorreflexão ou outra reação por parte do jogador; o **divertimento**, que para Huizinga (2010, p.5) é um conceito que “resiste a toda análise e interpretação lógica”, ou seja, sua complexidade e abstração comprometem a construção da sua definição; e, a **imaginação**, como manipuladora mental das imagens que são resultantes do ato de jogar, a ressignificação dos símbolos apresentados no jogo.

Apesar de Huizinga (2010) não trazer um conceito definitivo de jogo, ele apresenta as características para que uma determinada atividade seja percebida ou concebida como jogo: o aspecto **voluntário**, o sujeito joga por vontade própria e não por obrigação ou imposição; o **evasivo**, pois quando o jogador está jogando há momentos que ele evade da vida real para o imaginário de maneira consciente, nas palavras do autor: “Toda criança sabe perfeitamente quando está ‘só fazendo de conta’ ou quando está ‘só brincando’”(HUIZINGA, 2010, p. 11); a **imersão**, segundo o autor “todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador” (HUIZINGA, 2010, p. 11); a **limitação de tempo e espaço**, o tempo estaria relacionado ao momento destinado à realização do jogo que, mesmo após encerrado, se mantém por algum tempo vivo na memória de quem joga e o espaço, como o local onde se joga e com todas as suas particularidades, por exemplo, um tabuleiro, um *tablet* ou um campo de futebol; a **tensão**, seria a condição suspense do ganhar ou perder o jogo que mobiliza ou motiva o jogador a seguir até o fim; as **regras** servem para orientar e manter a ordem do jogo, mostrando o que é permitido ou negado fazer, elas também podem indicar os momentos de início ou do término do jogo; o **comunitário**, os jogos motivam os indivíduos a se agruparem de acordo com os seus interesses, mesmo após o término do jogo de alguma maneira as pessoas se sentem próximas, um exemplo seria a associação a guildas ou clãs, muito comuns em jogos on-line; a **interpretação** ou **representação**, no sentido de tomar o lugar do outro em alguns momentos, deixar de ser o próprio jogador e poder assumir uma outra

personalidade, seja ela do mundo real (uma pessoa conhecida) ou fictício (personagem de fantasia).

Após levantar os elementos e características relacionados à atividade considerada jogo, Huizinga (2010) sintetiza o que poderia ser uma definição. Para o autor, o jogo seria “uma atividade livre”, “não-séria”, “exterior à vida habitual”, “capaz de envolver o jogador de maneira intensa e total”, desligada dos interesses materiais, realizada dentro de um limite e espaço próprio, obedecendo determinadas ordens e regras (HUIZINGA, 2010, p. 16).

Jesper Juul assim como outros autores busca uma definição de jogo. Para isto, ele descreve os passos pelos quais percorre em busca de tal objetivo. No primeiro momento, Juul apresenta sete definições de jogos propostas por: Johan Huizinga (1950), Roger Caillois (1963), Bernard Suits (1978), Avedon & Sutton Smith (1981), Chris Crawford (1981), David Kelley (1988) e Katie Salem & Eric Zimmermann (2003). Destas, o autor extrai de cada um deles, algumas palavras-chave comuns a todos que vão servir de base para o seu estudo (JUUL, 2003, p.32), que são:

- as **regras**;
- os **resultados** – “incertos”, “em desequilíbrio”, “mudança de curso” e quantificáveis;
- as **metas** – “trazendo uma série de coisas”, oposição, conflito e “um objeto a ser obtido”;
- a **interação**;
- as **metas**, as **regras**, e o **mundo** – o “conflito artificial”;
- a **separação** – “o lado de fora da vida comum/limites adequados”, “separação”, “interesse não material”, “improdutivo”;
- o **não-trabalho** – “livre/voluntário”, “controle voluntário do sistema”, “recreação”;
- os **recursos menos eficientes**;
- os **grupos sociais**;
- a **ficção** – a “representação”, “fazer-acreditar”, segurança.

Em seguida, Juul (2003, p.5) propõe a sua definição a partir de seis destas características, sendo que para ele:

- as **regras** servem de base para o jogo;
- os jogos possuem **resultados variados** e **quantificáveis**;

- os jogos possuem **valores atribuídos a resultados possíveis** que podem ser positivos ou negativos;
- o jogador se **esforça** à medida que se sente influenciado pelos resultados;
- o jogador se sente **ligado aos resultados obtidos**, se ele vence o jogo ele se sente feliz e vice-versa;
- as **consequências negociáveis**, “o mesmo jogo pode ser jogado com ou sem consequências para a vida real”.

Sendo assim, para Juul (2003, p. 5) o jogo é definido como

[...] um sistema formal baseado em regras com resultados variados e quantificáveis, onde diferentes resultados são avaliados de formas diferentes, o jogador se esforça a fim de influenciar o resultado, o jogador se sente unido ao resultado, e as consequências da atividade do jogo são opcionais e negociáveis.

Por sua vez, McGonigal propõe uma definição para o termo jogo a partir de quatro características: as **metas**, são onde o jogador pretende chegar, é o que move o jogador a produzir o esforço necessário para chegar onde deseja; as **regras**, são as limitações impostas ao jogador, o que ele pode e não pode fazer no percurso para alcançar a meta; o **sistema de feedback**, é o retorno do desempenho do jogador em relação a sua trajetória em função do alcance da meta, é o feedback que mantém o jogador atualizado da proximidade do objetivo desejado; e a **participação voluntária**, que consiste na liberdade de entrar ou sair da atividade do jogo por vontade própria e, no mesmo sentido, de aceitar consciente e voluntariamente, a meta, as regras e o feedback (MCGONIGAL, 2012).

Como podemos observar há um interesse científico pela busca por uma definição do termo jogo. Porém, o jogo sofreu adaptações para o meio digital, consequentemente, fazendo com que a sua definição fosse revisitada por vários autores como podemos ver a seguir. Aarseth defende a exclusão do termo jogo de computador devido à dificuldade de defini-lo precisamente, optando pelo uso dos jogos em ambientes virtuais, para os quais o autor elenca características a partir de três dimensões (AARSETH, 2011):

1. **Jogabilidade:** é composta pelas ações realizadas pelos jogadores no ambiente virtual do jogo, sendo que estas envolvem estratégias para serem resolvidas por motivações intrínsecas daquele que joga;
2. **Estrutura do jogo:** é construída a partir das regras que orientam a maneira pela qual o jogador deve proceder, o que ele pode ou não fazer;
3. **Cenário do jogo:** são os elementos visuais que dão forma ao ambiente virtual do jogo.

Grosso modo podemos dizer que, o jogo é uma atividade que para ser realizada precisa da iniciativa voluntária do indivíduo que vai praticá-la dentro de um espaço de tempo e regras definidas para que metas sejam alcançadas. A seguir vamos apresentar os elementos que envolvem o ato de jogar.

### 3.2 OS COMPONENTES DOS JOGOS

Jogos como o Mancala, que foi citado anteriormente, eram compostos por tabuleiro, grãos de cereais ou até mesmo de areia, sendo que podiam ser esculpidos no barro ou em pedras. Porém os jogos de interesse para esta pesquisa são os de computador e de consoles.

A trajetória do hardware que se faz presente na história dos jogos digitais é visível desde o desenvolvimento do Nim (Figura 1, Introdução) em 1940. Da criação do Nim (1940) até a elaboração desta dissertação (2016), somam-se 76 anos de história relacionados ao universo dos videogames - entre consoles e jogos - que podem ser representados **resumidamente** pela linha do tempo extraída do *Museum of Play* e outros sites que serão inseridos nas notas de rodapé (Ver Anexos).

A partir da linha do tempo da evolução dos videogames percebemos que a sua história teve início em 1940 com a criação do NIM, mas como um jogo para ser jogado na televisão como idealizou Ralph Baer em 1966, a ideia só foi concretizada em 1967 com o lançamento da sua Brown Box. Dos anos 1960 em diante os videogames percorreram uma longa trajetória absorvendo todas as possibilidades que os avanços tecnológicos poderiam oferecer. Em relação aos jogos mais recentes percebemos o uso dos *CD-roms*, gráficos em alta resolução, acesso à internet, sensor de captura de movimentos e uma extensa lista de possibilidades e características que não caberia aqui relacionar, mas que por outro lado, podem ser os elementos motivadores de um mercado

que se mostra em constante crescimento, não apenas no aperfeiçoamento da técnica utilizada na produção dos consoles, como também no desenvolvimento dos jogos.

Os jogos de computador requerem os seguintes recursos de hardware: *notebook* ou computador (*desktop*), teclado e *mouse*. Já os jogos de videogame de console requerem, televisão, o console e o controle remoto. Caso o jogador tenha preferência em jogar ouvindo o áudio do jogo, há a necessidade de caixas de som ou fones de ouvido. Videogames de multijogadores online como, por exemplo, o *Destiny*<sup>23</sup>, que é um jogo de tiro em primeira pessoa (FPS – *First Person Shooter*), desenvolvido pela *Bungie*, oferece aos seus jogadores a opção de conversarem - por áudio - entre si, durante uma partida, requerendo então o uso de fones e microfones. Apesar de ser um jogo que requer *Internet*, o *Destiny* apresenta uma edição lendária que pode ser comercializada em *CD-rom Blue-ray*<sup>24</sup> ou download digital no próprio site do jogo.

Em relação aos softwares, tanto os jogos de computador como os videogames de consoles requerem cópias dos jogos que podem ser obtidas por download ou aquisição de *CD-ROM*. Existem jogos que podem ser jogados *online* e *off-line*, sendo que no primeiro caso há a necessidade de conexão com a internet que pode ser *Wi-fi*, rádio ou banda larga.

### 3.3 GAMEPLAY E GUIA. COMO JOGAR UM JOGO?

Quando tomamos o jogo como uma atividade, implicitamente há conceitos relacionados, como: executar, realizar e fazer. Da mesma maneira, há um questionamento íntimo por parte daquele que vai jogar - como jogar? Tal contexto transita por dois termos: *gameplay* e jogabilidade.

Assis (2006) alerta sobre a utilização inadequada da palavra jogabilidade pois, “[...] todo o jogo é jogável e o que interessa é que seja interessante”. Sugere o autor que, ao invés de utilizar jogabilidade, se refira a um “[...] conjunto de táticas que tornam interessante (e divertida, isso é fundamental) a experiência de jogar” (ASSIS, 2006, p. 12). De acordo com o autor, *gameplay* seria um conjunto das habilidades coerentes e flexíveis a serem desenvolvidas em um “ambiente flexível”,

<sup>23</sup> Disponível em: <<https://www.destinythegame.com/>>. Acesso em: 11 jan. 2016.

<sup>24</sup> Disponível em: <<http://goo.gl/e8p84i>>. Acesso em: 11 jan. 2016.





	Atividades realizadas no âmbito de regras que contribuem para alcançar metas										
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Fonte: Vannucchi e Prado (2009, p. 135).

Sendo assim, Vannucchi e Prado (2009) concluem que, o *gameplay* emerge das interações do jogador com o ambiente, a partir da manipulação das regras e mecânicas do jogo, pela criação de estratégias e táticas que tornam interessante e divertida a experiência de jogar.

Mas, o que de fato ocorre é que, nem todos os jogadores interagem ou manipulam as regras e mecânicas do jogo da mesma maneira, ou seja, nem sempre conseguem agir de forma intuitiva dentro do ambiente de jogo, o que torna necessário a busca por algum tipo de auxílio para tal fim. Ao contrário de jogos como *Tetris* e *PacMan* que utilizavam apenas as setas do teclado, jogos de multijogadores para computador e consoles como, os de *Role Playing Game* (RPG), e os de tiro em primeira pessoa (*First Person Shooter* – FPS) apresentam inúmeras magias e recursos que exigem a destreza do jogador. Foi neste sentido que surgiram as mediações de aprendizagem voltadas aos jogos, como os guias e tutoriais, que têm por um dos seus objetivos, auxiliar o jogador no seu *gameplay*.

Assim como uma tarefa escolar que para ser realizada precisa das orientações de um professor, da mesma maneira, os jogos precisam de instruções iniciais. Por mais expert que seja um jogador, ele vai precisar de algumas instruções iniciais, pois cada jogo tende a apresentar características próprias até por que, não há como um jogador mesmo experiente, dominar o *gameplay* de todos os gêneros de jogos. Talvez seja por esta razão que existem tutoriais dentro e fora do jogo, instruindo o jogador antes de começar a jogar, ou até mesmo, em alguns momentos em que seja necessária uma orientação ou uma explicação complementar de como utilizar determinados recursos. Os jogos de computador e de videogames lançados a partir de 2005 têm tornado o ato de jogar cada vez mais complexo, exigindo mais esforço de trabalho e de aprendizagem dos jogadores.

Para que se tenha uma noção da dificuldade de jogar um jogo online é preciso antes de tudo entender que o jogador tem que passar por

uma série de etapas que envolvem ações e aprendizagens diversas e muitas vezes complexas. Para Aarseth (2003), há três metodologias para que possamos estudar os jogos: estudar o desenho, as regras ou as mecânicas do jogo; observar outros jogando; e, por último, o pesquisador jogar o jogo. A partir da terceira possibilidade metodológica proposta de Aarseth, utilizamos a experiência da mestranda como jogadora de jogos de MMORPG será descrito para exemplificar como acontece de modo geral esse processo que pode variar bastante a cada jogador mas que tem alguns aspectos comuns como serão vistos. De início, qualquer pessoa que deseja jogar um game como por exemplo, *Guild Wars 2* (GW2), que é preciso ser pago para jogar (*Pay to Play* – P2P), será necessário acessar a *home page* do jogo<sup>25</sup>, realizar cadastro na página e comprar a licença<sup>26</sup>. Posteriormente, será enviado para o e-mail do jogador uma chave que permitirá o download do jogo para o seu computador. Concluída esta etapa o jogador procede com a instalação e, por fim, o acesso ao jogo que deve ser realizado por meio de *login* e senha.

Existem jogos como o *Elder Scrolls OnLine*<sup>27</sup>, que são considerados gratuitos, mas com a opção de compra: de pacotes de benefícios com a duração de no mínimo um mês a produtos cosméticos como roupas e acessórios, animais de estimação raros e montarias. As compras são realizadas com cartões de crédito internacional. Para fazer o *download* do jogo é necessário criar uma conta no site. Após o procedimento de instalação, o jogo poderá ser acessado com *login* e senha. Após o *login* do usuário, o jogo abre na tela do servidor que oferece opções de modo PvP – *Player versus Player* (Jogador versus Jogador) e o PvE – *Player versus Environment* (Jogador versus Ambiente). Após a escolha, o jogador é movido para o servidor, geralmente nesta fase de transição há a exibição de imagens ou de um vídeo curto. Na sequência, o jogador deverá criar o seu personagem, o que compromete a tomada de decisões em relação à raça e à classe, nome, e características físicas. Concluída a criação do personagem pode haver a exibição de um filme curto que situa o jogador na história do jogo, da classe e raça do seu personagem. Após entrar no jogo, o

---

<sup>25</sup> Disponível em: <<https://www.guildwars2.com/en/>>. Acesso em: 27 set. 2016.

<sup>26</sup> Importante salientar que antes de realizar a compra desses jogos, o jogador deve conferir a compatibilidade dos componentes de hardware e de software. Muitos jogos são desenvolvidos em plataformas muito sofisticadas, com alta capacidade gráfica exigindo placa de vídeo que comporte a sua execução.

<sup>27</sup> Disponível em <[www.elderscrollsonline.com](http://www.elderscrollsonline.com)>. Acesso em 27 set. 2016.

indivíduo que pretende jogar este gênero, além de apresentar algum letramento desde tipo de jogo também precisa aprender a:

**Ler a tela:** as telas destes jogos são repletas de informações e requerem uma leitura prévia antes do início do jogo para que seja possível compreender o que cada item significa, quais suas funções e como acessá-los, tais como:

- *Mini mapa* – indica onde o jogador está, onde ele deseja ir, a localização de NPC<sup>28</sup>s, de missões e etc,
- *Hotkeys* – são teclas de atalho para ações no jogo como magias a serem lançadas pelo jogador ou sentar e pular,
- *Chats* – são os canais de comunicação em texto que o jogo oferece, que podem ser específicos para comércio, conversas privadas ou conversas do clã ou guilda ao qual o jogador é afiliado,
- *Personagem* – geralmente mostra a face do personagem, e o status<sup>29</sup> (nível da vida, mana<sup>30</sup>, fúria ou força),
- *Mensagens aleatórias* – podem aparecer no meio da tela para informar o avanço de nível, invasões ou outras que se fazem necessárias para quem joga. GW2 e Tera são jogos que a cada uma hora informam ao jogador o tempo que ele está logado no jogo.
- *Quest log* – é uma tela que mostra quais missões o jogador deve realizar e como está sua progressão. Por exemplo: um determinado NPC pede que o jogador colete cinco flores específicas. À medida em que ele vai coletando aparece 1/5, 2/5 até que a missão seja completada.
- *Barra de evolução do nível* – o jogador pode acompanhar a progressão de um nível para o outro, o quanto falta para avançar do nível 10 para o 11.

---

<sup>28</sup> Non Personal Character (NPC) – são robôs do jogo, personagens que auxiliam o jogador oferecendo informações complementares do jogo, missões, mas que não são pessoas reais jogando neles.

<sup>29</sup> Os status podem variar de um jogo para outro. Há jogos como *World of Warcraft* em que algumas classes têm apenas os status de vida e força e outros, de vida e fúria.

<sup>30</sup> É uma força espiritual que materializa as magias num jogo.

**Figura 9 - Elder Scrolls Online**



Fonte: Arquivo pessoal

**Figura 10 - Tela com menu do personagem e itens da mochila – Elder Scrolls Online**



Fonte: Arquivo pessoal

- **Comprender as funções de cada comando:** o jogador precisa compreender como acessar cada tela, cada tecla, como funcionam os botões do mouse na execução de ações;
- **Manuseio da câmera:** os jogos têm câmeras que podem ser manuseadas pelo mouse, elas podem afastar o

personagem ou podem aproximar, fazendo com o que o jogador jogue em primeira pessoa.

• **Ler os sons:** os sons presentes nestes tipos de jogos representam funções, que podem ser: de alerta quando o jogador se aproxima de algo perigoso, ou sinal de fogos de artifício quando alcança alguma conquista importante, ou quando é atacado por algum inimigo.

Estes foram apenas alguns exemplos de como jogar um jogo, e já é possível perceber o quanto é complexo para algumas pessoas aprenderem sozinhas. Assim sendo, muitos jogadores se dispõem a compartilhar seus aprendizados com aqueles que por esforço próprio muitas vezes não conseguem utilizar adequadamente os botões, ou até mesmo resolver missões mais complicadas. Gee (2009) afirma que bons jogos podem conduzir a uma boa aprendizagem, não apenas para matar monstros ou usar adequadamente os botões do mouse, do teclado ou do controle remoto, mas para desenvolver habilidades para o mundo. Isso é para Johnson (2012, p. 32 da edição digital) “o aprendizado colateral da experiência” que ele chama de sondagem e telescopia. O aprendizado colateral de Johnson (2012) transcende o conteúdo explícito da experiência, ou seja, o jogo faz pensar em estratégias para resolver problemas fictícios, mas não impede que o jogador na sua vida use a mesma maneira de pensar para resolver problemas reais. No mesmo sentido, Huizinga (2010, p. 4) afirma que “o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá”. Gazzaniga e Heatherton (2005) afirmam que a aprendizagem de modo geral consiste em mudanças de comportamento resultantes de experiências que de alguma maneira vão influenciar comportamentos futuros de maneira a se adaptarem ao ambiente.

Para Moreira (1999), há três vertentes básicas que buscam esclarecer as formas de aprendizagem: a cognitiva, a afetiva e a psicomotora que são amplamente investigadas e justificadas por várias teorias. Segundo o autor, a aprendizagem cognitiva “resulta no armazenamento organizado de informações, de conhecimentos, na memória do ser que aprende”, ou seja, uma sistematização em prol da apreensão do conhecimento; a afetiva, que estaria mais focada na aprendizagem resultante de experiências relacionadas ao “prazer e dor, satisfação ou descontentamento, alegria ou ansiedade” e, a psicomotora que “se ocupa mais de respostas musculares adquiridas por meio de treino e prática”, ou melhor dizendo, estímulo e resposta (MOREIRA, 1999, p. 13).

Para Prensky (2012), a aprendizagem baseada em jogos digitais, passa por um ciclo de três fases: a inicial, que seria aquela em que o jogador se familiariza ou explora o ambiente de jogo; a persistência, que está relacionada ao engajamento do jogador com o jogo em função das metas que pretende alcançar. Nesta fase, os jogadores testam as suas habilidades vislumbrando um bom desempenho e o êxito por atingir os objetivos. Antes da *Internet*, estas fases da aprendizagem eram percorridas pelo jogador durante o jogo. Já no momento pós *Internet*, as desenvolvedoras começaram a criar games de múltiplos jogadores, fazendo com que estas fases possam ser alcançadas por meio do trabalho colaborativo a ser realizado entre eles.

Como se pode ver, *Nerdzone* foi o espaço destinado à discussão em torno do conceito e dos elementos que constituem o jogo, o conceito de *gameplay* e a complexidade encontrada no ato de jogar e de ler a tela dos jogos mais recentes, e uma retomada sobre a evolução e história dos videogames, passando por todas as gerações identificadas até o ano da elaboração desta dissertação. Sendo assim, é preciso mais um subcapítulo que tem como objetivo apresentar o que são jogos em rede e quais as suas características.





## 4 GUILDAS

Para os jogadores, as guildas são grupos ou clãs de pessoas que se afiliam ou se associam por afinidades ou interesses. Tendo em vista as conexões e relações que se estabelecem nestes grupos utilizamos o termo Guildas para nomear este capítulo.

Os vídeos de conteúdo *gamer* que despertaram o interesse deste trabalho podem ser encontrados em Redes Sociais como, por exemplo, *YouTube*, *Twitch TV* e *Vímeo* que são espaços onde acontecem interações entre apresentador e espectadores. Portanto, este capítulo destina-se a abordar o conceito e constituição das Redes Sociais, o conceito de interação e as suas tipologias e o *YouTube*, sua definição e história.

### 4.1 REDES SOCIAIS

As Redes Sociais como objeto de estudo já são uma temática há muito tempo explorada principalmente por antropólogos e sociólogos que buscavam a compreensão, por exemplo, dos laços sociais que se estabeleciam entre os atores de determinadas comunidades (BARNES, 1987). Atualmente, as aplicações para o termo Redes Sociais nos seus usos no mundo virtual proporcionado pela *internet*, vêm motivando pesquisadoras como Raquel Recuero e Sueli Fragoso, a explorarem as redes sociais em ambientes virtuais.

Sendo assim, este capítulo inicia com o nascimento da aplicabilidade do termo Redes a partir da Teoria dos Grafos de Leonard Euler que segue com a abordagem da Análise das Redes Sociais conduzido por Fragoso, Amaral e Recuero e, por fim, a Análise Estrutural das Redes Sociais em companhia de Lemieux & Ouimet, que apresentam como as Redes Sociais se organizam e como interagem os seus atores nestes espaços de trocas de experiências.

A Internet, bem como o processo de globalização por ela proporcionado, principalmente a partir dos anos 1990, vem se tornando um vasto campo de exploração para pesquisadores e estudiosos interessados no tema. Antes mesmo do termo “Redes Sociais” ter a repercussão que hoje conhecemos por sua aplicação na Internet, já era assunto muito estudado por antropólogos e sociólogos há muitas décadas, devido ao interesse na maneira pela qual os membros da sociedade se agrupam e interagem entre si.

Para Barnes (1987), a noção de Rede Social se baseia em “conexões interpessoais que surgem a partir da afiliação a um grupo” (BARNES, 1987, p. 163). A estrutura das Redes é composta pela Rede Social Total que “contém a maior parte possível da informação sobre a totalidade da vida social da comunidade à qual corresponde” (BARNES, 1987, p. 166) e pela Rede Social Parcial que seriam as extrações de uma Rede Total.

Castells (1999, p. 566) define as Redes como:

[...] estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada integrando novos nós desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilhem os mesmos códigos de comunicação (por exemplo, valores ou objetivos de desempenho). Uma estrutura social com base em redes é um sistema aberto altamente dinâmico suscetível de inovação sem ameaças ao seu equilíbrio.

Para Recuero (2009), Redes são conexões realizadas por atores por meio de interações e comunicações.

Para Fragoso; Recuero; Amaral (2013), nos estudos realizados por Wellmann (2004) e Postill (2010), as pesquisas na Internet começam a ser feitas no início dos anos 1990 ao mesmo tempo que os objetos e metodologias vêm se adaptando às novas configurações tecnológicas. Ou seja, as investigações científicas tendem a acompanhar o avanço tecnológico a fim de atender às inquietações da sociedade, tais como por exemplo, explicar ou justificar comportamentos advindos da utilização de determinados objetos midiáticos, ou para explicar consumos específicos etc.

A Teoria dos Grafos, criada por Leonard Euler, seria a primeira em utilizar a “metáfora da rede como abordagem científica” (RECUERO, 2009, p. 19). De acordo com a teoria de Euler, para cruzar as sete pontes da cidade de Königsberg sem repetir o caminho seria necessário conectar as quatro partes terrestres com as sete pontes, consistindo assim, a Teoria dos Grafos. Conforme Recuero (2009), o grafo é a representação de uma rede, constituído de nós e arestas que conectam esses nós.

A Teoria dos Grafos, de acordo com Recuero, toma amplitude dentro das ciências sociais originando a Análise Estrutural de Redes Sociais, tendo como principal interesse “perceber os grupos de

indivíduos conectados como rede social e, a partir dos teoremas dos grafos, extrair propriedades estruturais e funcionais da observação empírica” (RECUERO, 2009, p. 20).

Desta maneira, de acordo com os autores anteriormente citados, Redes Sociais são grupos limitados ou não que permitem que os indivíduos possam se conectar entre si a partir de interesses comuns e assim estabelecer laços sociais que fortaleçam estas conexões.

As interações que ocorrem nas Redes Sociais muitas vezes levam os atores a desenvolverem laços sociais (FRAGOSO, 2013, p. 123) que “são conexões estabelecidas entre os atores sociais”. Conforme a intensidade desenvolvida pelos laços sociais eles podem ser fortes ou fracos. Nos laços fortes pode haver uma abertura da vida privada, os sujeitos podem se sentir mais à vontade para falar de si mesmos.

Após afirmar que as pessoas se agrupam por afinidades ou interesses vai ser visto a seguir como elas interagem com os seus pares, considerando o tempo e a recepção da ação realizada entre os agentes.

## 4.2 INTERAÇÃO

Giddens (2005, p. 82, grifo do autor) afirma que a “**interação social** é o processo pelo qual agimos e reagimos em relação àqueles que estão ao nosso redor”. Portanto, interação social seria a maneira pela qual o indivíduo reage às ações produzidas pelo meio em que vive. Lakatos e Marconi (1990, p. 83) conceituam a interação social como “a ação social, mutuamente orientada, de dois ou mais indivíduos em contato” ou “a reciprocidade de ações sociais”.

Passando pela Psicologia ou pela Sociologia, a natureza ou essência da conceituação da interação social é muito similar e ao mesmo tempo possibilita a sua interpretação para outros níveis de compreensão, como as ações sociais no campo do virtual. A interação se dá não apenas face-a-face, mas também, por trocas de mensagens virtuais como, por exemplo por e-mail (PRIMO, 2011).

Thompson (2011, p.119), em sua obra *A Mídia e a Modernidade*, traz brevemente a transição da interação realizada face-a-face devido a limitações geográficas, para a interação emergente dos produtos de mídia a partir do século XV. Para o autor, novos meios de comunicação geram “*novas formas de ação e de interação e novos tipos de relacionamentos sociais*”, considerando ainda, a “*dissociação do ambiente físico*”, expandindo a interação em espaço e até no tempo (THOMPSON, 2011, p. 119, grifos do autor). O autor classifica a interação de três maneiras: Interação face a face – tem como referência o

tempo e o espaço, a presença do “caráter dialógico do fluxo de informação e comunicação”; Interação mediada – “implica o uso de um meio técnico que possibilite a transmissão de informação e conteúdo simbólico para indivíduos situados remotamente no espaço, no tempo ou em ambos”; por fim, a Quase Interação Mediada – nesta, a interação se manifesta num sentido único para um número indefinido de receptores (THOMPSON, 2011, p. 120).

Alex Primo (2000) contribui propondo uma divisão tipológica entre Interação Mútua e Reativa. Para o autor esta distinção se faz necessária para a compreensão do todo. A Interação Reativa de acordo com Primo (2000), consiste num sistema fechado, segue a sequência estímulo-resposta, não abrindo possibilidades para situações imprevistas no decorrer do seu processo, que é estabelecido de maneira pré-determinada apenas pelo agente, sendo assim, a codificação e a decodificação são apenas respostas reflexas ou automáticas (PRIMO, 2000).

E a Interação Mútua se constitui em um sistema aberto que acontece por meio de negociações entre os agentes, em que cada um “influencia no comportamento do outro, e também tem seu comportamento influenciado” (PRIMO, 2000, p. 8). A recepção das informações e a produção das respostas pelos agentes são processadas a partir das suas propriedades cognitivas particulares. Neste caso, as relações surgem e se definem durante o processo que é livre, permitindo modificações no fluxo (PRIMO, 2000). Por fim, Primo alerta que, apesar de haver estas duas tipologias de interação, o interagente poderá transitar em “sistemas fechados, com interfaces potenciais, para, mais tarde, entrar em modo aberto e virtual” (PRIMO, 2000, p. 12). Pode-se concluir que as interações são ações entre os agentes que podem ocorrer ao mesmo tempo ou em tempo posterior à ação primeira, e podem variar de acordo com o sentido da ação geradora da interação. O próximo item vai apresentar o espaço onde está localizado o objeto de estudo desta pesquisa, o *YouTube*.

### 4.3 YOUTUBE

Assim como outras mídias, a televisão se transformou com o tempo evoluindo desde as técnicas utilizadas na sua fabricação até o alcance do público desejado pelas emissoras de programação.

Por meio do modelo de Galperin, Pase (2008) apresenta as três gerações que compõem a história da televisão: TV Fordista (primeira

geração), TV pós-Fordista (segunda geração) e a TV Digital (terceira geração), que serão descritas a partir do autor.

A TV Fordista era caracterizada por uma quantidade de serviços limitados que dependiam das concessões do Estado para que a transmissão fosse realizada. De outro lado, era o Estado que detinha o controle sobre quem receberia o sinal, configurando o modelo de regulação do serviço público. A segunda geração denominada pós-Fordista caracteriza-se com a implementação das taxas de assinatura, ou seja, a implementação dos canais pagos e transmitidos via satélite e cabo, ampliando a quantidade de serviços oferecidos. A TV Digital surge em meio à expansão das linhas de TV a cabo que oferece imagem e som de alta qualidade. Paralelo à evolução da TV para o digital, a partir dos anos 1990, os computadores, acompanhados dos recursos de multimídia e a internet, possibilitaram o acesso não apenas a conteúdos textuais, mas também a imagem em movimento e som, como, por exemplo, nos jogos de computador (PASE, 2008). Em seu estudo sobre a TV, Pase (2008) destaca as maneiras pelas quais um vídeo pode ser assistido e em quais formatos considerar os aparelhos de transmissão. Como exemplo, o autor cita: o Moving Picture Experts Group (MPEG), áudio e visualização de vídeos em computadores; o Real - transmissão de discursos políticos, posteriormente incorporou o vídeo e utilização para a transmissão de dados no modo *streaming*; *Quicktime* - leitura de material multimídia; *Windows Media*, utilizado para *streamings*; o *DivX* codificação de vídeos para compartilhamento via *Torrent*; o *Flash* - linguagem de programação voltada para a multimídia.

Em meio a este cenário da evolução da TV e dos meios de transmissão de imagens Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, fundaram em junho de 2005 uma das mais importantes Redes Sociais, o *YouTube* (BURGESS; GREEN, 2009). De acordo com Burgess e Green (2009, p. 21), a função inicial do site era funcionar como uma espécie de arquivo pessoal, em que os usuários poderiam fazer o *upload* dos seus arquivos de vídeos, armazená-los e compartilhá-los com os seus amigos. Os autores afirmam que em decorrência do crescente sucesso do site o seu conceito foi ampliado para um espaço de expressão pessoal, ou seja, “é uma plataforma e um agregador de conteúdo” (BURGESS; GREEN, 2009, p. 21). Os autores levantam duas características a serem destacadas em relação à função exercida pelo *YouTube*: *top-down* – responsável pela distribuição de cultura popular e, *bottom-up* – que seria o processo de criatividade de cultura local. Por meio do *YouTube*, qualquer indivíduo de qualquer lugar e cultura do mundo pode massificar a audiência ou permitir a visualização do seu conteúdo

produzido e publicado para todos aqueles que tenham interesse em assisti-lo.

Uma das contribuições mais significativas do site de acordo com os autores, está relacionada à cultura participativa discutida por Jenkins na sua obra *Cultura da Convergência* (2009). Para Burgess e Green, o *YouTube* ao mesmo tempo que é um espaço de expressão pessoal, também permite que os consumidores em geral participem “ativamente da criação e circulação do novo conteúdo” (BURGESS; GREEN, 2009, p. 28).

A cultura da participação no *YouTube* se manifesta inclusive no mundo *gamer*<sup>31</sup>, quando os jogadores utilizam esta rede social para compartilhar suas aventuras, descobertas e aprendizagens. Um dos casos de maior repercussão mundial está vinculado ao nome Felix Kjellberg, ou melhor dizendo, *PewDiePie*, que é um produtor de conteúdo *gamer*. De acordo com matéria publicada em dezembro de 2014, no site *Eurogamer*<sup>32</sup>, o canal de maior destaque no *YouTube* é o *#PewDiePie*<sup>33</sup> com 37,5 milhões de inscritos e o mais visualizado desde 2010, considerado pela revista *Time*<sup>34</sup> uma das personalidades mais influentes daquele ano. Segundo a revista, tal sucesso se deveu à narração carismática do jogador aliada ao seu *gameplay*. Este é apenas um exemplo ilustrativo da influência e do papel social, econômico e cultural que as redes sociais podem exercer no mundo de maneira geral, principalmente, como lugar de publicação de conteúdo produzido por criadores amadores.

---

<sup>31</sup> É uma espécie de mundo dos jogos com, por exemplo, literatura, filmes, roupas, bonecos relacionados a jogos.

<sup>32</sup> Disponível em <<http://goo.gl/MgeDDD>> Acesso em: 30 jun. 2015.

<sup>33</sup> *PewDiePie* é o apelido de Felix Kjellberg. O *YouTuber* de origem sueca foi o primeiro *gamer* a atingir 10 milhões de visualizações no *YouTube*. Disponível em: <<http://goo.gl/vogpOQ>> Acesso em: 11 set. 2015.

<sup>34</sup> Disponível em: <<http://goo.gl/APp17H>> acesso em: 30 jun. 2015.

**Figura 11** - Homem jogando fliperama

Fonte: Gaming rebellion<sup>35</sup>

A imagem acima mostra um comportamento observado, por exemplo, desde a época dos fliperamas até os dias atuais: o observar as pessoas jogarem. Explicações ou justificativas para este tipo de comportamento podem ser várias, tais como, curiosidade, interesse, observação do desempenho entre tantas outras hipóteses que não cabe neste momento discuti-las, mas desde a antiguidade é um prazer do homem e que muitas vezes chega a ser representado nos filmes com os “festivais” de luta nas grandes arenas humanas e animado público; ou ainda, nos filmes medievais com a representação de duelos de cavaleiros sempre observado por uma plateia real. Neste contexto, o *YouTube* funciona como uma espécie de vitrine proporcionando entre outras questões, a possibilidade de observar o outro ou, o “aprender” assistindo o outro fazer.

Como já foi dito, o *YouTube* passou de apenas um espaço de compartilhamento de vídeos para um site de cultura participativa. Os usuários publicam todo tipo de conteúdo, porém o que interessa nesta pesquisa são os vídeos de caráter educativo. Nesse sentido há uma tendência crescente que são os vídeos da categoria “Faça você mesmo”

---

<sup>35</sup> Disponível em: <<http://www.gamingrebellion.com/>>. Acesso em: 27 set. 2016.

(Do It Yourself<sup>3637</sup>) em que pessoas comuns ensinam a fazer trabalhos manuais, a consertar televisão, a arrumar guarda roupa, a estudar e, inclusive, a jogar. Apesar do *YouTube* dar maior destaque aos canais voltados ao entretenimento como música e esportes, é comum encontrar no site canais de Universidades de renome mundial que compartilham conferências, palestras e aulas, profissionais da educação que publicam aulas gravadas e alunos que postam os seus trabalhos escolares e acadêmicos. Estes conteúdos passam a configurar o *YouTube* como um espaço rico de troca de conhecimento e obtenção de aprendizagem para aqueles que sabem filtrar o conteúdo disponibilizado.

Além do *Youtube*, em 2016, ano em que este trabalho está sendo desenvolvido, existe uma gama de aplicativos para *notebooks*, *tablets* e *smartphones* que permitem gravar e compartilhar imagens, vídeos e sons. Os mais conhecidos são: *Snapchat*<sup>38</sup>, desenvolvido pela *Snapchat Inc* em 2011, é uma rede de compartilhamento de vídeos e fotos com duração de menos de um minuto, compatível com o sistema operacional iOS e Android no qual o conteúdo é apagado depois de um determinado tempo, utilizando um sistema de filtro a fim de tornar o conteúdo mais interativo e divertido. *Periscope*<sup>39</sup>, o aplicativo foi lançado pelo *Twitter Inc* em 2015 e permite a transmissão de vídeos online por tempo indeterminado com a possibilidade de ser visualizado em até 24 horas após a transmissão, sendo que o conteúdo pode ser acessado na web por meio da página do *Twitter* ou *smartphone* com sistema operacional Android e iOS e a publicação do vídeo é notificada aos seguidores. O aplicativo conta ainda com um sistema de envio de corações que segue a regra, quanto mais corações recebidos, mais adorável é o apresentador ou mais agradável é o conteúdo exibido. *Twitch Tv*<sup>40</sup>: a plataforma de vídeos de transmissão ao vivo, foi fundada em 2011, seu foco principal são os vídeos sociais e a comunidade gamer, encontra-se disponível para *iOS*, *Android*, *Nvidia Shield*, *Xbox One*, *Playstation 4*, *Xbox 360*, *Chromecast* e *Fire TV*. Importante ressaltar que estes são apenas

---

<sup>36</sup> Marcelluz ensina a jogar Pokemon Go. POKEMON GO - O GUIA #04 ★

Farmando Pokebolas XP Pokemons e muito mais

<<https://www.youtube.com/watch?v=Zf3RewfBPrA>> Acesso em: 27 set. 2016.

<sup>37</sup> Como fazer adubo líquido de borra de café. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=m-SSnOPLAXg>>.

<sup>38</sup> Disponível em <<https://www.snapchat.com/l/pt-br/>>. Acesso em: 27 set. 2016.

<sup>39</sup> Disponível em <<https://www.periscope.tv/>>. Acesso em: 27 set. 2016.

<sup>40</sup> Disponível em <<https://www.twitch.tv/>>. Acesso em: 27 set. 2016.



exemplos de como as pessoas podem produzir e compartilhar conteúdo audiovisual ou visual tanto em *websites*, quanto por meio de *smartphones* ou *tablets*.

Todavia, tratando-se em específico do caso do *YouTube*, o interesse em assistir implica, em alguns casos, na geração de “possibilidades para comercialização de conteúdo amador e, em alguns casos, transformar os produtores desses conteúdos em celebridades” (BURGESS; GREEN, 2009, p.45). Daí emerge o interesse por muitos jovens em se tornar apresentadores de canais do *YouTube*, não apenas pelo vislumbre da monetização<sup>41</sup> referente às suas criações mais também pela possibilidade de produzir algo com uma linguagem própria, com conteúdo elaborado dentro dos limites de tempo e espaço que lhes for conveniente e com autonomia para decidir como, quando e sobre o que fazer.

Como exemplo de casos monetizados e que transformaram os seus produtores em celebridades brasileiras no mundo gamer, serão descritos alguns canais que resultaram do mapeamento realizado na etapa exploratória desta pesquisa (disponíveis no ANEXO 1): *El Tio Loko +18*; *Zangado*; *Lets Play MMOs*; *Codex e LegendsBr*.

***El Tio Loko +18***<sup>42</sup> é administrado por Marcelo e está no ar desde 27 de agosto de 2011, até a presente data conta com 66 mil inscritos e quase oito milhões de visualizações. O canal aceita patrocínio para a manutenção do conteúdo. Também pode ser acessado pelo *Twitter*,

---

<sup>41</sup> A monetização é uma maneira de obter lucro com alguma coisa. No caso do *YouTube*, a monetização pode ser obtida por meio da associação a redes específicas, como o *Machinima* que é melhor explicado em nota de rodapé mais à frente. Esta possibilidade de lucrar com produtos postados no *YouTube* tem influenciado muitos jovens a desejarem seguir a carreira de *Youtuber* por alguns motivos, como: trabalhar em qualquer lugar ou hora do dia; autonomia e independência; inexistência da figura do chefe; produzir o que gosta entre outros inúmeros motivos que não caberiam aqui relatar. O próprio site do *YouTube* instrui e orienta como o usuário pode ser parceiro e gerar receita com os vídeos do canal, para isto eles oferecem instruções referentes a configuração do canal e informações adicionais afim de dirimir qualquer dúvida do usuário. Ainda no site do *YouTube* estão informações acerca do *YouTube Red* que é a versão paga do *YouTube*. Neste caso, as taxas pagas serão distribuídas entre os parceiros do *YouTube* gerando uma receita secundária. Disponível em: <[https://support.google.com/youtube/topic/6029709?hl=pt-BR&ref\\_topic=14965](https://support.google.com/youtube/topic/6029709?hl=pt-BR&ref_topic=14965)> Acesso em: 07 jul. 2016

<sup>42</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/MarcelluzGamer>>. Acesso em: 27 set. 2016.

*Google+*, *Twitch* e *Facebook*. O canal é dividido em nove partes que categorizam o conteúdo, como por exemplo, *GAMER NEWS* - Novidades do Mundo dos *GAMES* e *Opinião Gamer*, *Falando de Jogos* e assuntos relacionados.

**Zangado**<sup>43</sup> é o nome do canal e apelido do apresentador. No ar desde 11 de maio de 2006, tem mais de 200 milhões de visualizações e 2 milhões de inscritos. A sua “*Playlist*” que apresenta sete subdivisões que mostram o conteúdo e como ele é abordado em seus vídeos que são elaborados a partir de análises de lançamentos de jogos, e até mesmo de jogos antigos utilizando muitas vezes edição das imagens destes jogos e uma linguagem espontânea. Os sistemas de monetização que garantem a qualidade das suas gravações vêm do Machinima e da loja virtual onde comercializa basicamente artigos de informática.

**Lets Play MMO**<sup>44</sup> é administrado por Bruno Sidarta e atualmente conta com 47 mil inscritos e 5 milhões de visualizações. O conteúdo criado e relacionado aos jogos também pode ser encontrado no *Facebook*, *Google+* e pelo *blog*. Neste canal não se encontra a imagem real do administrador, apenas a sua voz caricata é ouvida. O canal tem sete divisões de conteúdo que abordam as impressões dos jogos por meio do *gameplay*, como por exemplo, as primeiras e as segundas impressões dos jogos jogados e a criação de personagens. Não estão visíveis afiliações a *sites* de patrocínio ou a redes como a Machinima, levando a acreditar que seja um canal independente ou que a monetização tenha origem apenas no *YouTube*. O primeiro vídeo postado no canal foi em 29 de março de 2012, intitulado *Let's Play - HoTNewS - World Zero Online - MMO Onde Se Cria Seu Próprio Mundo, Confira!*<sup>45</sup>, O vídeo traz o trailer do jogo e ao fundo a narração de Irochi ou Bruno Sidarta, o administrador do canal. Não existe uma referência à imagem do narrador, há apenas uma narração com informações do jogo, como por exemplo, o país de origem do game, o tempo de desenvolvimento do jogo até a aplicação dos testes.

---

<sup>43</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/Zangado>> Acesso em: 27 set. 2016.

<sup>44</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/CanalLetsPlayVideos>> Acesso em: 27 set. 2016.

<sup>45</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WIFcr1hS2sI>> Acesso em: 27 set. 2016.

O **Codex**<sup>46</sup>, administrado por Fabiano Silva, também conhecido como Lordmons, está no ar desde 07 de maio de 2011, com 28 mil inscritos e 3 milhões visualizações. O foco do seu trabalho está voltado aos jogos da *Blizzard como World of Warcraft, Diablo e Heartstone* e eventos organizados pela mesma empresa ou eventos mundiais e nacionais referentes a jogos.

**LegendsBr**<sup>47</sup> é uma equipe composta por 24 colaboradores, que utiliza as seguintes redes sociais: um canal no *YouTube*, perfil no Facebook, *Twitter*, *Google+*, Site próprio com fórum ativo e canal no *Twitch*. O canal no *YouTube* foi criado em 13 de maio de 2012, e hoje conta com 35 mil inscritos, 793 mil visualizações. A estrutura se divide em cinco partes: *Upload*, *Vídeo Builds*, Torneio dos *Legends*, *LoL Tips* e *Playlists* Criadas. O conteúdo é totalmente voltado ao *Legends On Line*, que é um jogo MOBA<sup>48</sup> (*Multiplayer Online Battle Arena*).

Burgess e Green (2009) explicam que as medições de popularidade (Mais vistos, Mais adicionados aos Favoritos, Mais respondidos, Mais comentados) que categorizam o *YouTube* podem servir de indicativos de interações e conteúdos *gamers* mais expressivos. Isto se alicerça na ideia de que por detrás dos dados quantitativos há um conteúdo representativo para aquele público, no caso, de jogadores de videogame.

---

<sup>46</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/user/lordmons> > Acesso em: 27 set. 2016.

<sup>47</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/legendsbrcom>> Acesso em: 27 set. 2016.

<sup>48</sup> É uma categoria de jogo que consiste basicamente numa batalha em arena por dois grupos adversários.



## 5 O GUIA

Muitos dos vídeos relacionados a conteúdo gamer trazem como título Guias, dicas ou tutoriais que consistem na demonstração do passo a passo de como realizar uma missão ou outra ação no jogo. Utilizamos a palavra Guia para apresentar a metodologia adotada para a realização desta pesquisa e as análises.

Tendo em vista os objetivos a serem alcançados pela pesquisa, ela se apoia nos pressupostos da abordagem qualitativa que, segundo os apontamentos de Oliveira (OLIVEIRA, 2010, p. 37), é “[...] um processo de reflexão e análise da realidade [...]” que deve se apoiar em métodos e técnicas que tenham como finalidade promover ponderações e exames acerca do objeto a ser estudado.

Para Kauark, Manhães e Medeiros (2010, p. 25) a pesquisa qualitativa é aquela que procura realizar uma descrição interpretativa de fenômenos e lhes atribuir significados sem que para isto se utilize de “métodos ou técnicas estatísticas”.

O estudo de caso seguirá o modelo proposto por Robert K. Yin (2015), e o modelo de Análise de Redes Sociais (ARS) de Frago, Recuero e Amaral (2013) que será complementado com a Análise Estrutural das Redes Sociais, de Lemieux e Ouimet (2012), já descritas no segundo capítulo.

O presente estudo teve início com a realização de um levantamento bibliográfico nas bases de dados *Scielo*, *Google Acadêmico* e *CAPES* utilizando as seguintes palavras-chave: *YouTube*, *Gameplay*, *Ensinar*, *Análise Jogos*, *Aprendizagem*, *redes sociais*, *Games*, *Machinima*<sup>49</sup>. Os termos foram inseridos nos espaços

---

<sup>49</sup>Outro sistema de monetização utilizado pelo canal é a sua afiliação ao Machinima. “O que Diabos é o Machinima? ”, o vídeo disponível no *YouTube* pode ser visualizado no canal *RandomsPlays*, que é apresentado por *Monark*. O apresentador realiza uma explicação de fácil entendimento sobre o que é este sistema de monetização que, grosso modo, consiste numa network que tem autorização para utilizar a marca das desenvolvedoras dos jogos em vídeos no *Youtube*. Os *YouTubers* afiliados por meio de contrato com o Machinima também têm direito da utilização das marcas dos jogos em seus vídeos sem precisar lidar com toda a questão referente aos direitos autorais. Ou seja, quando um criador de conteúdo relacionado a jogos utiliza, por exemplo, as suas próprias imagens jogando *World of Warcraft* ele pode sofrer punições previstas na Lei de Direitos Autorais de Marcas (INPI), porém ele aceita os termos e condições quando ele fecha o contrato com o Machinima e passa a ter direito de compartilhar os seus vídeos utilizando os jogos e pela “propaganda” que faz das

específicos de busca na forma singular e plural, isolados ou combinados entre si visando a ampliação de respostas possíveis. Este levantamento teve como objetivo identificar trabalhos similares anteriores a este, para que fosse possível estabelecer características comuns, ou não, devido à lacuna de tempo entre as análises e publicações que porventura pudessem ocorrer devido às movimentações constantes da sociedade. Outro objetivo a ser alcançado com o levantamento foi o de localizar estudos similares que auxiliassem no embasamento teórico das análises.

O primeiro levantamento foi feito junto à base de dados Scielo com a utilização do rol das palavras-chaves (*YouTube*, *Gameplay*, *Ensinar*, *Análise Jogos*, *Aprendizagem*, *redes sociais*, *Games*, *Machinima*), mais as combinações entre elas inseridas no campo de busca. Em seguida, foram configurados os filtros da pesquisa da seguinte maneira:

- Nos campos destinados ao método e onde, mantivemos as configurações padrões oferecidas pelo sistema;
- Consideramos o filtro Wok<sup>50</sup> Áreas Temáticas.

Os resultados recorrentes eram relacionados aos termos “*YouTube*” e “*Redes Sociais*”. No caso do “*YouTube*” na sua forma original, foram encontrados 29 resultados distribuídos em três áreas temáticas, dos quais selecionados apenas três artigos que apresentavam potencial de utilização como referencial teórico, mas com o desenvolvimento das leituras e de interesses não foram utilizados. O termo “*Redes Sociais*” aparece como o segundo de maior recorrência principalmente nas áreas das Ciências Humanas, Sociais Aplicadas e da Saúde. Por meio dos resultados do mapeamento desde o ano de 2006 é crescente o número de publicações acerca das “*Redes Sociais*”, sendo que somente em 2015 já são 21 trabalhos publicados. Segue anexa a tabela da base de dados do Scielo elaborada entre os dias 16 e 25 de maio de 2015.

Por outro lado, em pesquisa paralela realizada no *Google* foram encontrados muitos materiais relevantes à pesquisa, porém sem qualquer

---

marcas passa a receber uma parte do lucro decorrente das visualizações do vídeo que deve ser dividido entre o administrador do canal, o Machinima e a detentora da marca do jogo. Disponível em <[https://www.youtube.com/watch?v=yRBG8oe\\_ffU](https://www.youtube.com/watch?v=yRBG8oe_ffU)>. Acesso em: 17 maio 2015.

<sup>50</sup>Em 27 ago 2016 quando o site do Scielo foi revisitado encontramos WoS - *Web os Science*.

tipo de certificação científica. Identificamos que vídeos postados no *YouTube* possuem um tipo muito particular de certificação: alguns canais se destacam em relação aos outros devido ao número de inscritos no canal e visualizações por vídeo. Existia uma possibilidade destes elementos estarem diretamente relacionados ao fator audiência, e assim, oferecerem mais credibilidade ao conteúdo ali disponibilizado, que se justificava na publicação de comentários positivos deixados pelos espectadores.

Por fim, realizamos o mapeamento na base de dados da CAPES com a utilização das mesmas palavras-chaves (*YouTube*, *Gameplay*, *Ensinar*, *Análise Jogos*, *Aprendizagem*, *redes sociais*, *Games*, *Machinima*) e as suas respectivas combinações. Tendo em vista a grande quantidade de resultados obtidos tanto com a utilização das palavras-chave quanto em relação as combinações, encontramos dificuldade em selecionar textos que se aproximassem da temática em estudo. Do montante selecionamos apenas quatro deles com potencial de fomento a esta pesquisa por abordarem como tema principal: performance e audiência no *YouTube*, audiência, comunicação na sala de aula presencial e virtual.

Este levantamento demonstrou que, apesar da dificuldade e impossibilidade em verificar toda a base de dados da CAPES em decorrência da volumosa ocorrência da busca, não encontramos trabalhos semelhantes realizados até o momento e também para a revisão de literatura complementar relevante ao tema. Neste sentido, Fragoso, Recuero e Amaral (2013) alertam que mapeamentos como estes, que trazem pesquisas anteriores, podem ser comparados às mais recentes, impedindo as chances de realização de um trabalho considerado inédito.

Nesta ótica, firmamos a definição do objeto da pesquisa como o canal de conteúdo *gamer* do *YouTube* que, após a visualização de alguns vídeos de pelos menos sete canais, optamos provisoriamente por apenas dois deles para tal fim. Os critérios de seleção consideraram: audiência por meio das visualizações, ano de criação do canal, número de inscritos atualmente e a abordagem do conteúdo em Língua Portuguesa. A partir da sugestão dos canais que foram feitas por outros jogadores, localizamos e acessamos cada um deles por meio da ferramenta de busca do *YouTube*, criamos uma tabela e categorizamos os dados disponíveis em cada perfil do *YouTube*.

Os critérios elencados anteriormente serão utilizados como base para a realização das análises. Para que esta etapa da pesquisa não se

tornasse ampla e compromettesse o cronograma, foi assistido pelo menos um vídeo aleatório de cada um dos canais.

## 5.1 O CAMINHO PRETENDIDO E O PERCORRIDO

Para a realização do presente estudo de caso descreveremos o roteiro que se pretendeu seguir vislumbrando o alcance dos nossos objetivos. Para tanto, iniciamos com a realização de um mapeamento dos vídeos do canal, identificando e apontando as características mais relevantes ao referente no estudo como, por exemplo, as linguagens presentes, sendo elas orais, quando no momento da análise dos vídeos, e escritas, quando registradas nos comentários. Salientamos que alguns vídeos de jogadores postados no *YouTube* são editados apresentando elementos considerados relevantes pelo *YouTuber*. Percebemos ainda que as *lives* ocorrem sem edição por serem transmissões ao vivo e, os vídeos editados apresentam duração variável, dependendo do conteúdo ou critérios criados pelo *YouTuber* e que não foram explorados nesta pesquisa. Tomando como exemplo o canal do Zangado, os vídeos podem durar de dez minutos a pouco mais de uma hora. Levantamos pelo menos duas hipóteses que podem estar diretamente relacionadas ao tempo de duração dos vídeos: tempo gasto para a produção e edição do produto final e o tamanho do arquivo do vídeo que pode comprometer o seu envio para o *YouTube*, quanto mais longo o vídeo mais “pesado” ele fica e pode sobrecarregar a sua transmissão.

O critério inicial da seleção dos vídeos parte da quantidade de visualizações mais populares, ou seja, os vídeos mais acessados pelos espectadores. O segundo critério foi a abordagem do conteúdo publicado e, por fim, comentários relevantes, ou seja, aqueles que mostram as dinâmicas de interação entre os atores: apresentador - espectador e espectador - espectador. As orientações básicas de Yin (2015) sobre como realizar uma pesquisa de estudo de caso indicam que ela deve seguir os seguintes passos: elaboração de uma boa pergunta a partir de questões “como” ou “por que”. Yin (2015) elenca cinco itens que devem compor um projeto de pesquisa baseado no estudo de caso: questões de estudo, proposições de estudo, unidade de análise, vinculação dos dados às proposições e, por fim, os critérios para a interpretação dos achados de um estudo de caso. O objeto de estudo deve ser um fenômeno contemporâneo e de preferência único, como por exemplo, uma empresa, uma pessoa ou um fato isolado. A partir destes critérios selecionamos os canais Zangado e *El Tio Loko* +18 para a realização deste trabalho para a etapa da qualificação desta pesquisa.



O item *questões de estudo* auxilia o pesquisador no momento em que ele precisa elaborar a questão que vai direcionar toda a pesquisa. Para isto, Yin (2015, p. 11) sugere que se realize uma adequação da questão da pesquisa de acordo com dois critérios: “exige controle dos eventos comportamentais? Enfoca eventos contemporâneos?” De acordo com estas premissas, o presente estudo não controla os eventos comportamentais, por que se trata de um evento já ocorrido, porém, contemporâneo. A coleta de dados foi apenas de vídeos já postados, não sendo realizada coleta de dados com vídeos de status online, onde os eventos ocorrem em tempo real, o que é uma situação possível disponibilizada pelo YouTube.

As “*proposições de estudo*” são os elementos que vão direcionar a pesquisa para o que deve ser examinado dentro do seu alvo (YIN, 2015). Levando em consideração as nossas questões de pesquisa:

[...] estes canais possuem elementos pedagógicos que os configuram como videoaulas tendo em vista a narrativa audiovisual, as interações e feedbacks do apresentador com seu público nas salas virtuais criadas para ensinar a jogar games? Se sim, quais seriam estes elementos? Como eles poderiam ser categorizados visando contribuir para as narrativas criadas na educação a distância? (YIN, 2015).

A “*unidade de análise*” é a definição do caso a ser estudado, que pode ser uma pessoa, um evento ou até mesmo uma entidade (YIN, 2015). Sendo assim, ao considerarmos as visualizações preliminares para a seleção do objeto de estudo, optamos pelos canais do Zangado e do *El Tio Loko* +18. Porém, para a realização da coleta e análise de dados optamos pelo canal do Zangado por ser o canal de maior repercussão nacional na categoria de análise de jogos, ter o maior número de inscritos e ser considerado por vários sites especializados<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup>Polêmica: PewDiePie e outros *YouTubers* foram pagos pela Warner por reviews <<http://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/107140-polemica-pewdiepie-otros-youtubers-pagos-warner-reviews.htm>>

Com entrada gratuita, BIG Festival terá mais de 60 jogos indie em exposição em São Paulo < <http://adrenaline.uol.com.br/2016/06/23/44276/com-entrada-gratuita-big-festival-tera-mais-de-60-jogos-indies-em-exposicao-em-sao-paulo/>>

em games como o melhor produtor de conteúdo *gamer* do *YouTube* no quesito análise de jogos.

Finalmente, os “*critérios para a interpretação dos achados de um estudo de caso*” (YIN, 2015, p.39), seriam de acordo com o autor “*explicações rivais*”. Ou seja, na etapa da coleta de dados o autor aconselha a realização de uma lista de explicações rivais. Para Yin (2015), as explicações rivais seriam justificativas baseadas nas escolhas que fazem parte do percurso da pesquisa. Ou seja, o pesquisador deve explicitar as dificuldades e/ou escolhas presentes durante a realização da pesquisa.

### **5.1.1 Análise prévia dos canais, tabulação e descrição dos perfis para a seleção do objeto de estudo**

Além de recorrer a canais já conhecidos pela pesquisadora<sup>52</sup>, serão verificados canais sugeridos por outros jogadores. Outros canais podem ser encontrados no próprio *YouTube* por meio da ferramenta de busca Procurar canais que fica localizada no canto inferior esquerdo da tela. Usando a ferramenta, encontramos a sessão O melhor do *YouTube* que apresenta nove categorias entre elas, *Gaming* ou Jogo com algumas subcategorias como veremos na imagem a seguir:

---

<sup>52</sup>Alguns canais são conhecidos pela mestrandia tendo em vista que é jogadora assídua de jogos digitais desde o ano de 1995, e recorre a eles em busca de informações adicionais sobre os jogos que costuma jogar.

Figura 12 - *YouTube* - Busca por canais



Fonte: Elaboração da autora (2016).

Como podemos ver na categoria de Jogos há canais com temas e abordagens diversificadas sobre os jogos digitais e videogames, porém muitos dos vídeos visualizados nestes canais não correspondiam aos objetivos deste trabalho. Portanto, seguimos com uma busca por canais ainda no *YouTube*, mas por outro caminho. Existe um espaço na página do *YouTube* chamada Canais relacionados que sugere ao navegador do site a possibilidade de encontrar canais do mesmo tema, por exemplo, no canal *El Tio Loko +18* entre os seus canais relacionados encontramos *Jovem Nerd* e *O massivo*<sup>53</sup> que por sua vez, nos redirecionou a outros canais até que pudemos chegar ao mais adequado para sanar as questões da pesquisa.

Em decorrência do grande volume de canais disponíveis no *YouTube*, resolvemos acolher a sugestão de jogadores que indicaram os seguintes canais: *El Tio Loko +18*, *Zangado*, *Monark*, *LetsPlayMmo*, *Venonextreme*, *LegendsBr* e *OCodex*. Em seguida, tabulamos as

<sup>53</sup>O site ou plataforma tem sede em Fortaleza e neste espaço os jogadores ou amantes de jogos podem “publicar conteúdo, organizar sua coleção de jogos, fazer check-ins nos jogos que você está jogando, seguir perfis que sejam do seu interesse e competir por troféus com seus amigos e toda a comunidade à partir das suas contas de PSN, *Live*, *Steam* e *World of Warcraft*”. Disponível em: <<http://alvanista.com/about>>. Acesso em: 02 out. 2015.

informações pertinentes à pesquisa somando aproximadamente 13 categorias que permitiram mapear os canais com mais audiência, o tempo de funcionamento, sistema de monetização, como se relacionam com o seu público, além de outras características que serão abordadas na análise final dos dados.

Para elaborarmos a tabulação das características dos canais sugeridos, realizamos um mapeamento dos dados extraídos em cada canal quando um a um foram visualizados a partir da página inicial. A seguir vamos descrever a metodologia que serviu para construir o perfil dos canais e dos seus apresentadores e o que nos levou a decidir apenas por um deles.

A partir da página inicial de cada canal identificamos sete itens padrão que nos ajudaram a construir a tabulação e elaborar o perfil dos apresentadores: Início, vídeos, *Playlists*, Canais, Discussão, Sobre e um espaço para buscas dentro do canal. Um aspecto relevante à página inicial é a formatação do plano de fundo, onde percebemos a presença de indicação de sistema de monetização.

O item Sobre foi a primeira sessão a ser acessada, uma vez que a sua terminologia nos dá indícios de informações relevantes ao perfil do apresentador e do seu canal. Neste item, encontramos as seguintes informações: inscritos, visualizações do canal, data de criação do canal. Demais informações relacionadas a contatos de e-mail ou outras Redes Sociais ficam disponíveis no corpo da sessão sem titulação específica. Na sessão “Início”, visualizamos a interface do canal destacando uma sugestão “o que assistir a seguir”, que mostra os vídeos mais recentes, independente da “*Playlist*” a que pertencem. Ao rolar da página, verificamos um atalho para algumas “*Playlists*”, mas não conseguimos identificar nem levantar hipóteses acerca dos critérios para que aparecessem algumas “*Playlists*” e não outras.

Na sequência exploramos a sessão “Vídeos”. Aqui encontramos três tipos diferentes de filtros:

1. *Uploads* > Todos os vídeos > Eventos > Vídeos marcados com “Gostei” > Vídeos postados

2. Data adicionada (mais atual - mais antiga) > Mais populares > Data adicionada (mais antiga - mais atual)

3. Lista > Grade

Nesta sessão foi possível identificar os vídeos mais antigos de cada canal. Este dado nos informou o tempo que o apresentador cria conteúdos e a frequência com a qual ele posta os seus vídeos. Estas

datas podem servir para vários indicadores, como, por exemplo: demanda de criação de conteúdo, frequência de conteúdo atualizado e variedade no conteúdo das postagens. Por meio dos vídeos populares podemos medir a audiência dos apresentadores; a postagem mais antiga pode indicar o tempo de atividade do canal em relação à sua produção de conteúdo e verificarmos qual apresentador é o mais antigo no ramo, e assim por diante.

As *Playlists* não tem quantidade fixa, podem variar muito de um canal para o outro, os critérios das suas criações dependem de cada apresentador e do conteúdo abordado. Por exemplo, no caso do #Zangado encontramos apenas sete *Playlists* que mostram como se organiza o seu trabalho:

1. Vale ou não a pena jogar (Análise)
2. Conferindo o game
3. A primeira meia hora\A primeira hora
4. Especiais
5. Testando a Demo
6. Sagas
7. Trilogias

O item **Canais** e o espaço para buscas não foram explorados, por não considerarmos relevantes à pesquisa, pois nosso interesse não se concentra no sistema de buscas do canal para a localização de um vídeo específico, nem em uma análise ou algo similar relacionado aos vídeos destacados.

## 5.2 DESCRIÇÃO DOS DADOS E ANÁLISE FORMAL

O capítulo destinado à descrição dos dados e apresentação da Análise Formal tem como objetivo apontar os passos utilizados na manipulação dos dados coletados do vídeo do canal do Zangado intitulado *Saga Assassin's Creed – Vale ou não a pena jogar*. De pronto, justificamos a utilização da análise estrutural da narrativa como método de obtenção e exame dos dados, em seguida apresentamos o perfil do canal e informações sobre o apresentador Zangado e, ao fim, elencamos os elementos pertinentes à pesquisa, bem como, algumas conexões que foram possíveis de serem realizadas.

Tomamos os critérios para a análise da narrativa propostos por Gancho (2002). A escolha se pautou pelo caráter dialógico do objeto de estudo, isto é, o vídeo de conteúdo gamer como gênero discursivo a partir da percepção de Camargo, Garofallo e Coura-Sobrinho (2011).

De forma sintética, podemos dizer que Gancho (2002) categoriza a narrativa em quatro tipos: o romance de longa narrativa, muitos conflitos e, tempo e espaço dilatados; a novela, que tem narrativa e conflitos mais curtos, porém, as ações e a passagem no tempo são mais rápidas; o conto, que condensa o conflito numa narrativa mais curta; e, a crônica que apesar de mais curta pode contar, comentar, descrever ou analisar um fato.

São seis os elementos que compõem a narrativa (GANCHO, 2002, p. 9-26) e que serão sintetizados a seguir: enredo, personagens, tempo, espaço, ambiente e narrador.

O *enredo* é o fio condutor da narrativa que utiliza fatos verossímeis organizados numa ordem lógica e que objetivam credibilizar a obra a ser lida. O enredo tem como componente essencial o conflito, este é responsável pela estruturação da narrativa “criando uma tensão que organiza os fatos da história e prende a atenção do leitor” (GANCHO, 2002, p. 11). São quatro as partes que o compõem: exposição – introdução ou apresentação, situa o leitor acerca dos fatos iniciais da história, os personagens que fazem parte dela e a noção de tempo e espaço em que ocorrem; complicação – “é a parte do enredo na qual se desenvolve o conflito”; clímax – é a parte do enredo onde acontece o ápice da tensão e vai servir de referência aos personagens; e, o desfecho – que apresenta a solução dos conflitos que pode ou não resultar num desfecho feliz (GANCHO, 2002, p. 11).

Os *personagens* são seres fictícios que fazem as ações acontecerem na narrativa, eles pertencem à história e participam efetivamente do enredo. Em relação ao papel que desempenham são classificadas como: o *protagonista* é o personagem principal podendo se apresentar na figura do *herói* ou do *anti-herói*, o primeiro apresenta características superiores às de seu grupo, e o segundo apresenta as características do herói, mas não tem competência para lidar com elas; o *antagonista* que é aquele que atua como opositor ao protagonista seja por meio de ações ou características personalísticas, é considerado o vilão; e os *personagens secundários*, estes se apresentam como figurantes na história, sua importância é menos relevante (GANCHO, 2002, p. 14).

Em relação às características os personagens podem se mostrar de duas maneiras, planas ou redondas. Os personagens planos são pouco complexos e apresentam características típicas e invariáveis, são representados, por exemplo, por estudantes ou donas de casa, ou com formas caricatas sendo mais frequentes em narrativas humorísticas (GANCHO, 2002). A segunda caracterização se refere aos personagens

redondos, que mudam durante a história e podem ser classificadas como: físicas (atributos físicos), psicológicas (alterações da personalidade ou estado emocional), sociais (profissão e classe social), ideológicas (filosofia, religião, ideais de vida) e morais (bom ou mau, moral ou imoral) (GANCHO, 2002).

O tempo na narrativa é a “época em que passa a história”, mas “nem sempre coincide com o tempo real em que foi publicada ou escrita” (GANCHO, 2002, p. 20), a duração pode ser longa, curta ou decorrer por anos. O tempo cronológico tem como principal característica a ordem natural dos fatos com começo meio e fim e, o tempo psicológico segue a imaginação do narrador ou dos personagens e pode, ainda, alterar a ordem natural dos acontecimentos (GANCHO, 2002).

O espaço é tido como “o lugar onde se passa a ação numa narrativa” (GANCHO, 2002, p. 23), não há limitação podem ter poucos ou muitos espaços dependendo da narrativa. O espaço estabelece uma interação entre os personagens e situa as suas ações num determinado lugar. Gancho faz a distinção entre espaço e ambiente, sendo o primeiro referente ao espaço físico onde ocorrem os fatos e, o segundo, designa o lugar psicológico, social e etc.

O ambiente “é o espaço [...] em que vivem os personagens” imbuído de “características socioeconômicas, morais, psicológicas”. Considera-se como funções: “Situar personagens no tempo, no espaço, no grupo social, nas condições em que vivem”, “Ser a projeção dos conflitos vividos pelos personagens (um ambiente macabro reflete a mente mórbida e alucinada dos personagens)”, “Estar em conflito com os personagens (um ambiente burguês e preconceituoso se choca constantemente com os heróis da história)” e “Fornecer índices para o andamento do enredo” (GANCHO, 2002, p. 23-25).

O narrador tem como função conduzir a história e pode ser manifestado de duas maneiras:

- em terceira pessoa, neste caso a narrativa é conduzida a partir do ponto de vista do narrador, podendo ser considerado intruso quando “fala com o leitor ou julga diretamente o comportamento dos personagens” e, parcial quando “se identifica com determinado personagem da história não permite que ele tenha mais espaço, maior destaque na história” (GANCHO, 2002, p. 26).

- em primeira pessoa, aqui o narrador participa ativamente da história, podendo atuar como testemunha de um fato que tenha participado ou, protagonista quando for o personagem principal (GANCHO, 2002).

Gancho destaca o papel da linguagem na narrativa trazendo para o estudo os tipos de discursos que podem ocorrer, sendo eles: discurso direto, é a fala direta do personagem sem a interferência do narrador; discurso indireto, quando o narrador faz a intermediação da fala do personagem; e, o discurso indireto livre, que é um meio termo entre os discursos citados anteriormente, apresenta expressões típicas do personagem e mediação do narrador (GANCHO, 2002, p. 33-39).

Além da narrativa, alguns critérios definidos por Burgess e Green (2009) vão nos auxiliar tanto na escolha do vídeo a ser analisando quanto na análise do conteúdo. Por essa razão, apontaremos algumas categorias apontadas pelos referidos autores. Primeiramente, definem a categoria de popularidade do *YouTube*, que agrupa elementos relacionados a audiência (Mais vistos), gosto/interesse (Mais Adicionados aos Favoritos) e interação (Mais respondidos e Mais Comentados) (BURGESS; GRENN, 2009). Ressaltam os autores que todas estas categorias são mensuradas quantitativamente e representam de alguma forma a tendência de popularidade de determinados conteúdos (BURGESS; GRENN, 2009).

A segunda categoria levantada pelos autores se refere à origem da produção do vídeo, “se criado por usuário ou se constitui um produto de uma empresa de mídia tradicional”, ou seja, quem é o criador do vídeo, de onde vem o seu produtor (BURGESS; GRENN, 2009, p. 62). Relacionada à categoria de produção de vídeo está aquela destinada à responsabilidade do *Upload*, que pode ser “uma empresa de mídia tradicional, uma empresa de pequeno porte ou uma produtora independente, uma organização governamental, uma instituição cultural ou similar ou um usuário amador” (BURGESS; GRENN, 2009, p. 62). Esta definição de categoria representa a ideia de que nem todo aquele que posta o vídeo é o produtor e, nem todo criador de vídeo é o responsável pelo upload do material, por esta razão há a necessidade de identificar a identidade daquele que está por detrás destas ações que envolvem a publicidade do vídeo.

Da mesma maneira que acontece na análise da narrativa proposta por Gancho anteriormente, em Burgess e Green percebemos a preocupação em situar o espectador no tempo de postagem do vídeo, oferecendo a opção de seleção respeitando “diferentes períodos de tempo: hoje, da semana, do mês e de todos os tempos” (BURGESS; GRENN, 2009, p. 63).

Apresentamos brevemente, como podem ser utilizadas as categorias de *Burgess* e *Green* com base nos seguintes itens encontrados



na plataforma *YouTube*, destacando que a maioria contabiliza visualizações, comentários e adição aos favoritos.

**Quadro 2:** Critérios de audiência

Acessam medições de atenção	Mais respondidos	“[...] apresentam cálculo de popularidade com base nas atividades que sinalizam determinado grau de participação na comunidade do YouTube[...]” (BURGESS, GREEN, 2009, p. 64)	“[...] registram vídeos que mais fizeram com que os usuários postassem uma resposta em vídeo a ele, seja filmando seu próprio material ou criando links para outros vídeos no sistema.” (BURGESS, GREEN, 2009, p. 64)	Interação
	Mais comentados		“Reúne os vídeos que geraram mais comentários” (BURGESS, GREEN, 2009, p. 64)	Interação
	Mais adicionados aos favoritos		“reúne vídeos populares o suficiente para serem adicionados ao perfil do usuário” (BURGESS, GREEN, 2009, p.64)	
	Mais vistos	“medição de atenção” (BURGESS, GREEN, 2009, p. 64)		

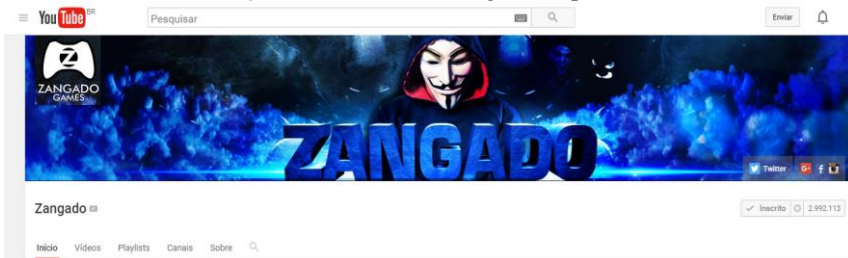
Fonte: Elaboração da autora com base em Burgess e Green (2009)

No Quadro 2 estão alguns dos critérios que utilizamos para a seleção do vídeo a ser analisado posteriormente e para a análise do conteúdo do vídeo e que são explicadas a seguir. Para Burgess e Green (2009), a audiência está relacionada a tipos diferentes de envolvimento, ou seja, a atenção voltada a um determinado conteúdo que reflete em ações que podem ser identificadas ou mensuradas nos itens: Mais adicionados aos favoritos, Mais comentados e Mais respondidos. Para os autores, tais dados são relevantes aos produtores de canais para que eles possam avaliar as suas performances e conteúdos abordados a partir do

*feedback* dos espectadores. Os vídeos Mais adicionados aos favoritos se relaciona aos nível de satisfação daquele que assiste o vídeo, enquanto que as categorias Mais comentados e Mais respondidos refletem as interações geradas seja por meio de vídeos de resposta ou comentários diretos no campo específico abaixo do vídeo. Estas informações são essenciais para os produtores no sentido de elaborar conteúdo personalizado para os seguidores do canal. Em se tratando de games, o apresentador a partir dos comentários pode atender aos pedidos dos seus fãs e produzir análises ou *gameplay* direcionados.

### 5.3 ZANGADO

**Figura 13** - Canal do Zangado (capa)



Fonte: *YouTube*

No vídeo “*Dream My Life As a Gamer*” é possível conhecer um pouco sobre o perfil do apresentador Zangado. A postagem de 16 de maio de 2013, traz a trajetória do engenheiro como jogador. O vídeo aponta 1 milhão<sup>54</sup> visualizações com 151 mil<sup>55</sup> curtidas “Gostei”. Neste vídeo ele narra sobre o seu primeiro console, dos objetivos que traçava em relação a alguns jogos como, por exemplo, zerar o jogo<sup>56</sup> em um determinado tempo. Este vídeo traz curiosidades sobre a vida do apresentador por meio de uma narrativa cronológica relacionando a vida particular com o seu envolvimento com os jogos. Além destas informações, Zangado traz a sua trajetória como *Youtuber*, os motivos que o levaram a fazer os vídeos específicos de análise de games e porque fazê-los até zerar o conteúdo. Fala de seu nome pessoal Tiago,

<sup>54</sup> Em março de 2016

<sup>55</sup> Em março de 2016

<sup>56</sup> É esgotar o conteúdo do jogo, fazer todas as missões, ir até o fim.

“que não tem um rosto, mas tem uma voz”, traz a sua relação com os fãs e da impossibilidade de poder se comunicar com todos.

Suas conexões externas são por meio do *Twitter*, *Facebook*, *Instagram*, *Google+* e aplicativo para smartphone com sistema operacional *Android*, o APP reúne as redes sociais do apresentador e a agenda de eventos os quais participará. O conteúdo *gamer* abordado em seus vídeos é correspondente aos games para consoles e PCs trazendo, principalmente, as suas impressões sobre jogos de variadas categorias. Ele não expõe a sua identidade real, quando aparece em algum vídeo utiliza uma máscara similar à do filme “V de Vingança”.

De acordo com as estatísticas obtidas junto ao site *SocialBlade*<sup>57</sup> observamos até o dia 29 de abril de 2015 que o canal recebeu um total de 54.363 subscrições, 9.011.670 visualizações. Para o produtor de conteúdo, estes dados são relevantes pois implicam no cálculo de monetização do canal. Por exemplo, o *SocialBlade* estima que o canal do Zangado pode receber em média um ganho mensal em torno de \$2.250 (R\$7.740) ou \$36.000 (R\$123.840). O site utiliza como base de cálculo o Clique Por Mil Impressões (CPM) que varia entre \$0.25 a \$4, assim, de acordo com o site, fatores como, por exemplo, qualidade de tráfego e país de origem podem interferir no cálculo. Apesar do sistema de monetização ser algo relevante para o produtor do canal por gerar uma receita em dinheiro real, há a necessidade da elaboração de um conteúdo de qualidade que mantenha a fidelização dos seguidores, o que justifica a padronização da estrutura dos vídeos e o modo como o apresentador prepara o material editando imagens e inserindo conteúdo extra enriquecendo a análise.

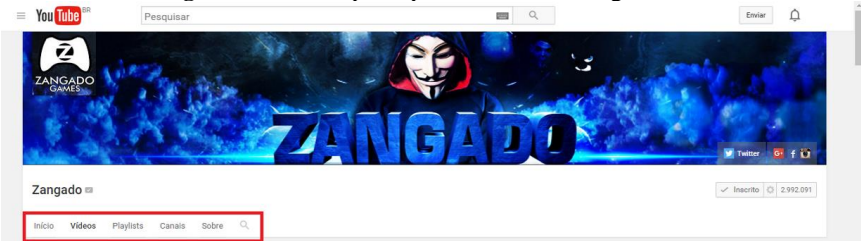
### 5.3.1 Estrutura do canal

A estrutura predeterminada do *YouTube* é composta pelo menu: Início, Vídeos, *Playlists*, Canais e Sobre. No item início identificamos “o que assistir a seguir” que pode ser encontrado inclusive em outros canais.

---

<sup>57</sup> *SocialBlade* é um site que disponibiliza estatísticas e cálculo de monetização de redes sociais como *YouTube*, *Twitter*, *Twitch* e *Instagram*. As estatísticas consideram os últimos trinta dias a partir da data de acesso ao site, podendo ser alteradas a cada dia conforme esta variável. O site não oferece filtro para estatísticas com intervalo de tempo. Disponível em: <<http://socialblade.com/youtube/user/zangado>> Acesso em: 29 abr. 2016.

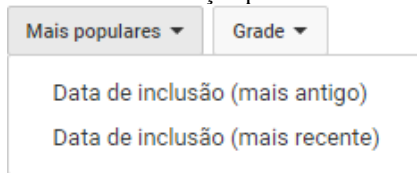
**Figura 14** - Menu principal do canal do Zangado



Fonte: Zangado Games

Em “Vídeos”, visualizamos todos os vídeos postados, ou seja, todos os uploads realizados, no caso, por Zangado. Neste item podemos utilizar dois filtros apresentados em forma de botão, no primeiro podemos selecionar: pela audiência (Mais populares) ou por atividade (Data de inclusão – mais recente, Data da inclusão – mais antiga); o segundo filtro se atém à disposição de conteúdo na tela que pode ser Grade ou Lista. Portanto, ao navegarmos por um canal no *YouTube*, podemos realizar uma busca pelo vídeo mais popular numa lista de disposição de conteúdo.

**Figura 15** - Botão de seleção por audiência e atividade



Fonte: YouTube

**Figura 16** - Botão de seleção da disposição do conteúdo



Fonte: *YouTube*

A categoria *Playlists* criadas apresenta a seguinte composição:

**Quadro 3** – Composição da categoria Playlists

Playlists Criadas	Título da subcategoria	Quantidade de vídeos postados
	A primeira meia hora/A primeira Hora	181
	Sagas	62
	Conferindo o Game	119
	Especiais	38
	Testando a Demo	41
	<i>Unboxing (Bizoando na Caixa)</i>	3
	Vale ou não a pena jogar (Análise)	196
	Games Nacionais	8
	Trilogias	18
	Não vale a pena jogar	6

Fonte: Elaboração da autora (2016).

O menu Canais consiste em canais destacados por Zangado e que não possuem relevância para a pesquisa.

Por último, o menu Sobre que traz a data de inscrição do canal, quantidade de inscritos e visualizações, links para redes sociais do apresentador e campo para envio de mensagem.

### 5.3.2 Os critérios de escolha do vídeo e preparação do material para a coleta de dados

Para realizar a seleção do vídeo a ser analisado utilizamos como base os critérios de audiência definidos por Burgess e Green (2009), porém com pequenas adequações. Os autores utilizam no seu trabalho os vídeos mais adicionados aos favoritos. Aqui utilizamos como base os Vídeos mais curtidos dentro da categoria *Playlist Sagas* do canal do Zangado. A *Playlist Sagas* na data da seleção do vídeo em 11 de maio de 2016 era composta por 62 vídeos com postagem a partir do ano de 2011. As informações relevantes foram registradas em tabela: título, visualizações, curtidas, data da postagem, *link* do vídeo e tempo de duração. Filtramos os dados da terceira coluna denominada “curtidas” do maior para o menor e extraímos os três primeiros resultados, selecionando o vídeo de posição mediana como apresentamos a seguir, esta escolha foi utilizada para que não fosse utilizado o óbvio que consistiria na escolha do mais curtido.

**Quadro 4** – Mostra da seleção do vídeo como objeto de estudo.

Sagas	Visualizações	Curtidas	Postagem	Link do Vídeo	Duração
Saga Grand Theft Auto: Vale ou não a pena jogar	2.256.930	105.230	14 de mai de 2012	<a href="https://goo.gl/9rvivU">https://goo.gl/9rvivU</a>	55:53:00
Saga Assassin's Creed: Vale ou não a pena jogar	1.913.850	101.783	23 de nov de 2012	<a href="https://goo.gl/IqoQud">https://goo.gl/IqoQud</a>	01:23:21
Saga Mortal Kombat: Vale ou não a pena jogar - Parte 1/3	1.974.169	91.872	12 de out de 2012	<a href="https://goo.gl/qr9Gd1">https://goo.gl/qr9Gd1</a>	01:08:57

Fonte: Elaboração da autora (2016).

Antes de escolhermos o vídeo entramos em contato com Zangado por meio de chat privado no *Instagram* e o questionamos sobre quais eram os vídeos mais curtidos, pois, de acordo com o *YouTuber* eram os vídeos de Sagas ou Especiais. Sendo assim, para que a escolha do vídeo não fosse óbvia, realizamos o seguinte procedimento para a seleção:

- criamos uma planilha no *Google Drive* e inserimos todos os vídeos localizados na seção Sagas;
- criamos categorias de acordo com as informações contidas na seção como: nome do vídeo, visualizações, curtidas, data da postagem, *link* do vídeo e tempo de duração;
- transferimos a planilha para o *Excel* e utilizamos o filtro do maior para menor na coluna visualizações;
- selecionamos os cinco vídeos mais visualizados e extraímos o de posição mediana para a realização das análises.

Uma vez selecionado o vídeo realizamos uma visualização acompanhada de transcrição anotada no editor de texto *Word*. Por meio do texto resultante da transcrição do vídeo, categorizamos os parágrafos de acordo com o tema central como pode ser observado no trecho a seguir escolhido como exemplo. Para facilitar a identificação e a

localização das palavras no texto da transcrição<sup>58</sup>, a mestranda fez a adoção do seguinte método: as palavras que apresentam a fonte em vermelho, foram destacadas para facilitar a identificação dos assuntos abordados por Zangado, por exemplo, todas as falas transcritas que descreviam a história do jogo foram categorizadas como Enredo, aquelas que descreviam como jogar foram categorizadas como *Gameplay* e assim por diante. Os títulos de cada versão do jogo além de serem formatados com fonte em vermelho receberam uma borda para marcar o início da abordagem.

**Figura 17** - Transcrição do vídeo *Saga Assassin's Creed*

<p><b>Revelations</b></p> <p><b>Assassin's Creed Revelations</b></p> <p>44:44 – 45:20 cinemática</p> <p>Em 2011 foi lançado Assassin's Creed <u>Revelations</u> pra Xbox 360. Playstation 3 e PC.</p> <p><b>Informações extra com linkagem externa</b></p> <p>Assassin's Creed <u>Revelations</u> teve um trailer que dá orgasmos <u>nerds</u> cara! De tão foda, mas infelizmente, como ele toca uma música completa eu não pude inserir nesse vídeo, então eu coloquei na descrição do vídeo <u>pra</u> vocês conferirem depois e o clipe oficial da música que toca nessa trailer também, porque e muito foda!</p> <p><b>Gameplay</b></p> <p>O jogo apresentou menos inovações ainda do que o <u>BrotherHood</u> e o grande chamativo <u>pro</u> game é que nos jogariamos com os três personagens: Desmond, Ezio e Altair mostrando até os últimos anos na vida de Altair.</p>
<p><b>Enredo</b></p> <p>Desmond acabou se <u>fudendo</u> nesse tal de Animus 2.0, depois deu um problema e ele ficou preso em uma espécie de ilha virtual. Ele precisa arrumar um jeito de encontrar a sincronia nexu, a memória que liga diretamente Altair a Ezio e só dessa maneira ele vai conseguir sair do estado de coma. Nessa ilha virtual Desmond vai encontrar Clay <u>Kaczmarek</u>, conhecido como <u>Subject Sixteen</u>. Clay é um sujeito perturbado que cresceu com vários problemas familiares. Quando ele era adolescente ele resolveu entrar <u>pra</u> Ordem dos Assassinos, lá</p>

Fonte: Elaboração da autora (2016).

<sup>58</sup> Para manter a fidelidade da metodologia utilizada na etapa de coleta de dados preferimos manter o destaque em vermelho, embora exista a possibilidade de realizar impressão em preto e branco e não permitir a visualização das palavras em destaque. Sendo assim as palavras da Figura 19 que estão em vermelho são: *Revelations*, *Assassin's Creed Revelations*, *Informações extra com linkagem externa*, *Gameplay* e *Enredo*.

Após a descrição minuciosa da escolha do objeto de pesquisa bem como, a preparação do material a ser analisado apresentamos na sequência as características, estrutura e demais elementos do vídeo pertinentes à pesquisa.

#### 5.4 *SAGA ASSASSIN'S CREED*: VALE OU NÃO A PENA JOGAR

Neste espaço vamos pontuar alguns elementos que alicerçados a fundamentação teórica buscaram responder os objetivos deste trabalho. Faz-se necessário ressaltar que apesar de termos estudado as redes sociais e as interações não conseguimos obter os dados necessários para estabelecer as relações entre o apresentador e os seus seguidores haja vista que os comentários do vídeo apresentam o *status* de desativado. Neste contexto, não nos foi permitido avaliar possíveis aprendizados ou letramentos obtidos por parte dos seguidores o que fez com que a mediação realizada pelo apresentador fosse evidenciada. Sendo assim, utilizamos os critérios de *Feuerstein* como aporte principal desta análise.

O vídeo escolhido como objeto de análise para este trabalho tem mais de 1,9 milhões de visualizações e é intitulado *Saga Assassin's Creed: Vale ou não a pena jogar*<sup>59</sup>. Os dados analisados foram obtidos a partir da transcrição de uma hora e 23 minutos de duração do vídeo. O vídeo é narrado em primeira pessoa com foco no conteúdo relacionado ao tema.

A estrutura geral do vídeo apresenta basicamente oito seções que foram identificadas a partir da transcrição do vídeo e que seguiram as orientações de Gancho (2002) no que diz respeito à estrutura da narrativa, porém com adequações ao material analisado para a dissertação. Ressaltamos que estas seções não são intituladas por Zangado, foram criadas pelas pesquisadoras a fim de destacar o tema de cada abordagem. Para Gancho (2002) o enredo apresenta começo, meio e fim com as seguintes partições: exposição, complicação, clímax e desfecho. A partir desta noção de estrutura realizamos uma leitura da transcrição do vídeo e categorizamos os temas da seguinte maneira: apresentação, descrição técnica, enredo, *gameplay*, informações gerais, análise das versões do game, conteúdo extra e encerramento.

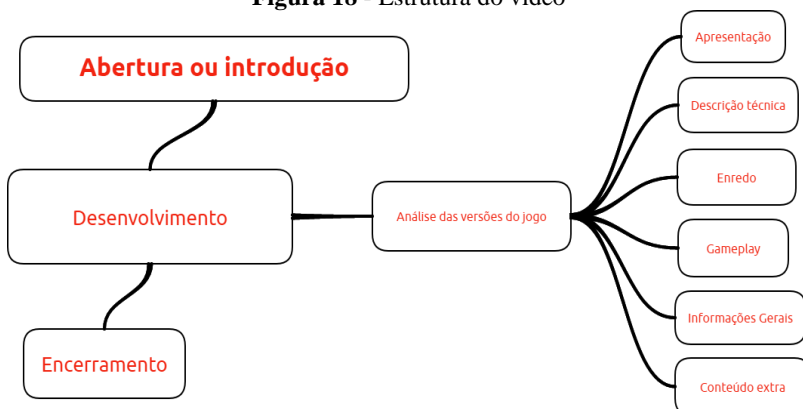
---

<sup>59</sup> O vídeo em estudo traz principalmente, a análise do jogo, porém Zangado critica o conteúdo do livro que não traz informações novas sobre a narrativa principal.



É importante informar que a *Saga Assassin's Creed* consiste num vídeo com captura de tela sem que apareça a imagem do *YouTuber*, que permanece o tempo todo descrevendo o que é visto em *off*, como narrador. A narração ocorre de maneira cronológica de acordo com as versões de lançamento do jogo. Na parte introdutória o *YouTuber* deixa claro o tema e os objetivos do vídeo. A Saga é produzida para os jogadores de videogame com a utilização de termos específicos, o que pode dificultar a compreensão das pessoas que não estão familiarizadas com a linguagem gamer. O *YouTuber* ensina o espectador mostrando como ele faz e explicando como algumas coisas podem ou não serem feitas. As habilidades a serem desenvolvidas estão relacionadas ao *gameplay* ou maneiras de jogar e conhecimento da narrativa do jogo.

**Figura 18** - Estrutura do vídeo



Fonte: Elaboração da autora (2016)

**Apresentação:** Tem início com a vinheta da logo do Machinima e segue com uma cinemática original do jogo, início da narração do apresentador com o jargão: “E ai? Aqui é o Zangado! E hoje é o dia de Sagas”. Na sequência apresenta, brevemente, o conteúdo a ser tratado no vídeo.

**Figura 19** - Abertura do vídeo com a logomarca da Machinima



Fonte: Canal Zangado Games - *YouTube*

**Figura 20** - Abertura do jogo com a logo da *Ubisoft*



Fonte: Canal Zangado Games - *YouTube*

**Figura 21** - Abertura do vídeo. Tela em que inicia a narração do Zangado



Fonte: Canal Zangado Games - YouTube

O período do vídeo compreendido entre as figuras 22 e 23 mostra a cinemática introdutória do jogo apresentada na íntegra favorecendo a ambientação do espectador em relação ao jogo.

**Descrição técnica:** Nesta parte, Zangado fala das informações referentes à desenvolvedora do jogo, data de lançamento da primeira versão do game, gênero e as plataformas ou consoles disponíveis.

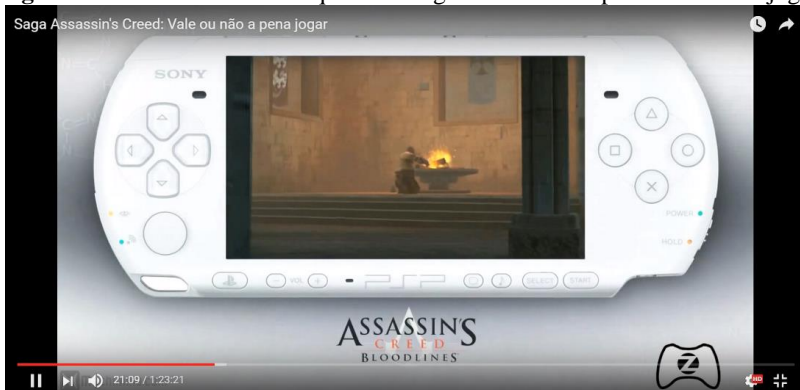
**Figura 22** - Tela exibida quando Zangado descreve a parte técnica do jogo



Fonte: Canal Zangado Games - YouTube

Quando Zangado faz a descrição técnica aparece na tela a capa original do jogo e em seguida outras imagens editadas são apresentadas. As imagens são correspondentes à versão discutida, ou seja, quando o apresentador fala sobre *Bloodlines* as imagens editadas são referentes a esta versão.

**Figura 23** - Outra tela exibida quando Zangado descreve a parte técnica do jogo



Fonte: Canal Zangado Games - YouTube

**Enredo:** Exposição da trama central que norteia as ações do protagonista no game, ambientação de tempo e espaço em que ocorrem os fatos. Segue abaixo alguns trechos da sinopse de Zangado sobre o enredo de *Assassin's Creed*:

O jogo se passa em duas épocas diferentes. Então acompanhamos ambas as histórias. Uma delas se passa em setembro de 2012 onde um bartender chamado Desmond foi sequestrado ao sair de seu trabalho, por uma poderosíssima organização chamada de Abstergo e é mantido em cativeiro por eles. Esse cativeiro é, basicamente, um laboratório secreto onde Desmond tem contato com apenas duas pessoas. O cientista babacão Warren Vidic e sua assistente a gostosinha Lucy Stillman. [...]

Então, a Abstergo possui um projeto chamado de Animus e o que é isso? [...]

O projeto Animus tem papel de escanear a memória da pessoa em questão e buscar dados sobre os seus antepassados. E o grande lance é que para escanear com precisão, o indivíduo deve vivenciar os acontecimentos da época pra se obter a sincronia completa e o sucesso na obtenção dessas informações. [...]

A escolha do Desmond, obviamente, não foi aleatória. Ele é descendente de uma linhagem de assassinos lendários. No início, o idiota lá do Doutor Warren é bem restrito a contar os reais motivos da escolha de Desmond e o que eles querem com essas informações. Desmond vai descobrindo a verdade aos poucos com a gostosinha da Lucy e um computador que fica próximo a máquina Animus, onde você pode acessar e ver e ver alguns e-mails.

Desmond por livre e espontânea pressão aceita participar do projeto acreditando que se a Abstergo conseguisse o que queria ele acabaria sendo libertado. [...]

A verdadeira jogatina vem com o antepassado de Desmond, Altaïr Ibn-La'Ahad. Era membro da ordem dos assassinos e vivei na época da terceira cruzada na Terra Santa. [...]

Como eu disse no início do vídeo *Assassin's* aborda acontecimentos históricos. Essa seita de assassinos foi fundada no século XI por Hasan Ibn Sabah que tinha objetivo difundir uma nova corrente de ismaelismo, doutrina religiosa xiita. Essa seita cresceu muito fazendo os cristãos temerem, por que os membros dessa seita eram extremamente fiéis. E morreriam sem pensar duas vezes por ela. Os assassinos usavam roupas brancas, cordões vermelhos na cintura e lâminas escondidas em seus punhos. Andavam em grupos de até três pessoas para não chamarem tanto atenção. Se misturavam entre mendigos e pessoas comuns enquanto se aproximavam de suas vítimas. Obtinham informações ouvindo conversas nas ruas, intimidando outras pessoas. Se aproximavam da vítima em meio a multidão e

quando o sinal era dado a vítima era furada por diversas vezes e em meio a gritos do povo eles desapareciam.

Altair tinha recebido uma missão com dois irmãos da ordem, mas seu ego falou mais alto e quis agir da maneira que ele achava melhor e não seguir o plano elaborado. Com isso ele acabou quebrando as três regras principais da ordem dos assassinos. Primeiro: nunca mate uma pessoa inocente. Segundo: seja discreto. E, terceiro: não fode com a fraternidade caraio. Além dele quebrar essas três regras, um dos seus irmãos ainda morre no processo. Altair se torna um assassino desonrado e é rebaixado a menor patente da ordem e foi ridicularizado e desprezado por seus irmãos. O líder da ordem *Al Mualim* chamou Altair e lhe ofereceu uma oportunidade de redenção, essa missão ele deveria executar sozinho e não contar a ninguém, ele deveria matar nove homens e recolher fragmentos do Éden e entrega-los ao seu mestre. E assim se inicia o game.

**Gameplay:** Os tipos de ações que poderão ser realizadas no jogo como, por exemplo, pular, andar e interagir com personagens não jogáveis<sup>60</sup> e tempo gasto para esgotar todo o conteúdo do jogo.

**Informações gerais.** Breve descrição de como os sons estão presentes no jogo e trilha sonora, além do conceito de arte utilizado na composição dos cenários e personagens.

**Análise das versões do game.** Nesta seção, Zangado subdivide a análise em quatro partes específicas de acordo com as versões, sendo elas *Assassin's Creed* da série principal: I, II, *BrotherHood*, *Revelations* e III; e as versões portáteis como *Playstation Vita* e *Portable*, *Nintendo DS* e *mobile*: *Altair Chronicles*, *Bloodlines*, *Discovery e Liberation*. Para cada versão, em geral, é descrito: o ano de lançamento e a desenvolvedora e/ou distribuidora, plataforma, enredo, informações extras que contribuem para a compreensão das ações e do enredo, dicas de *gameplay*, recepção do público e vendas. Algumas versões têm as suas análises precedidas de alguma cinemática original do game.

---

<sup>60</sup> São personagens que não podem ser controlados pelo jogador, são mais conhecidos no mundo dos gamers por NPC (*Non-Player Character*).

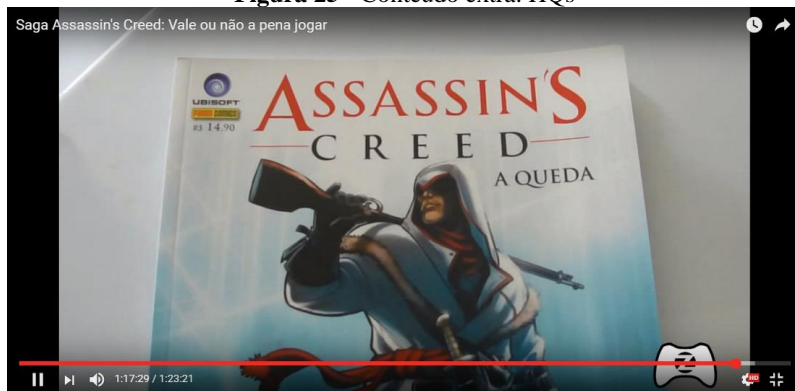
**Conteúdo extra.** É uma espécie de faixa bônus em que Zangado insere um vídeo curto em que seu amigo Feliz fala um pouco sobre os produtos transmídia da série *Assassin's Creed* como, os livros e as HQs. Esta seção é encerrada com Zangado apresentando algumas animações produzidas pela própria desenvolvedora do game, que tem por objetivo oferecer informações adicionais ao jogador.

**Figura 24 - Conteúdo extra. Feliz.**



Fonte: Canal Zangado Games – YouTube

**Figura 25 - Conteúdo extra. HQs**



Fonte: Canal Zangado Games - YouTube

**Encerramento.** No minuto final do vídeo, ainda em *off*, Zangado se despede dos seus espectadores pedindo desculpas caso tenha se equivocado em algum momento, pede curtidas e que reconheçam o seu trabalho, além de solicitar que os espectadores visualizem o conteúdo

inserido na descrição do vídeo a fim de obter uma compreensão melhor do jogo. Por fim, se despede.

**Figura 26 - Encerramento**



Fonte: Canal Zangado Games - YouTube

Toda a narração é acompanhada por imagens editadas e originais do jogo tais como cinemáticas, retratos de personalidades e de seus personagens. Em momento algum aparece a imagem do narrador concentrando a atenção do espectador no conteúdo narrado e nas imagens. A estrutura da narração segue um padrão, porém as imagens, em sua maioria, são editadas de acordo com as falas do Zangado, ou seja, há uma combinação das imagens com o assunto discutido favorecendo a compreensão do espectador. As análises das versões referentes à série principal vêm precedidas de cinemáticas que trazem, brevemente, uma noção do enredo, localização geográfica e *gameplay*.

A interação ocorre de maneira assíncrona (CAMARGO; GAROFALO; COURA-SOBRINHO, 2011) por parte dos espectadores, ou seja, uma vez que o vídeo é gravado e preparado para envio posterior, não há uma troca com o espectador no momento da gravação do vídeo. Em ação posterior à postagem, os espectadores enviam comentários com as suas percepções, elogios e até dúvidas. Tal interação está presente em outros vídeos do apresentador, porém, em *Assassin's Creed Vale ou não a pena jogar*, postado em 2012, informou Zangado por mensagem direta no Instagram que vídeos com postagens superiores há um ano seriam desativadas, sem especificar os motivos.

Acerca do conteúdo, Zangado utiliza uma linguagem adequada ao seu público com termos coloquiais e comuns à cultura dos jogadores.



Levando em conta que o jogo abordado no vídeo traz personagens históricos como Nicolau Copérnico e Maquiavel, o apresentador faz a conexão do papel destas figuras no contexto real e no jogo. Os recortes apontados por Zangado são os que ele considera de maior relevância de acordo com o título “Vale ou não a pena jogar”, para que, ao fim do vídeo, o espectador tenha condições de tomar uma decisão quanto à aquisição ou não do jogo. Por não se tratar de um vídeo de caráter científico, não foi possível perceber as referências utilizadas, supõe-se que as informações técnicas tenham sido extraídas da capa do CD dos jogos, mas em relação ao enredo, as fontes complementares não são especificadas. Considerando que o vídeo foi postado no mesmo ano da última versão daquela época, podemos afirmar que era de conteúdo atual. Atente-se ao fato de que esta dissertação foi escrita quatro anos após o vídeo, ou seja, *Assassin's Creed* já lançou pelo menos quatro títulos da série principal desde o ano 2012. Percebemos que há uma preocupação do apresentador Zangado em não oferecer muitos *spoilers*<sup>61</sup>, há consciência de que jogadores ou não de *Assassin's Creed* podem assistir o vídeo e isso influenciar no *gameplay* de forma positiva ou não.

O vídeo é composto por uma logomarca pequena com posição fixa localizada no canto inferior direito da tela que simboliza o canal do Zangado, um controle de videogame estilizado com um Z dentro de um círculo conforme imagem abaixo. Chama a atenção que essa escolha do logo parece buscar uma identificação do nome do apresentador semelhante à que costuma acompanhar super-heróis como o Z de Zorro.

**Figura 27** - Logo canal do Zangado



Fonte: Rocketz<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup> Neste caso, os *spoilers* são revelações de detalhes do jogo que ainda não foram conhecidos pelo jogador.

<sup>62</sup> Disponível em <<https://goo.gl/kwEr5p>> Acesso em: 01 jun. 2016.

Em termos do roteiro, o vídeo tem a duração de um longa-metragem, com uma hora e vinte e três minutos, seguindo a sequência cronológica de lançamento das versões do jogo, apresentando começo, meio e fim. Zangado protagoniza o vídeo e, ao fim, nos últimos minutos, apresenta uma conversa com o colega Feliz que realiza uma breve explanação sobre um dos elementos transmídia<sup>63</sup> da Saga *Assassin's Creed* que são os livros e HQs.

O vídeo apresenta não apenas o conteúdo, mas consegue em alguns momentos mostrar como funciona o jogo na prática, isto é, no início do vídeo Zangado afirma que é um jogo do gênero *stealth* que significa que o jogador deve realizar ações sem ser percebido. Quando Zangado realiza este tipo de explicação identificamos o que Zabala (2014) define como conteúdo conceitual, ou seja, são vários momentos em que o apresentador usa um termo e o define. Há cinemáticas referentes a trechos do jogo em que aparece Ezio ou Altair agindo em meio à multidão sem serem vistos. Ezio assim como Altair são antepassados de Desmond, que acessa as suas memórias por meio da máquina Animus, conforme o enredo citado anteriormente.

Ainda no início do vídeo, Zangado apresenta os objetivos da análise, o conteúdo a ser explorado e de que maneira vai conduzir a narrativa. Acrescenta ao conteúdo principal vídeos e leituras complementares, as quais insere no campo da descrição do vídeo. Todos os vídeos do *YouTube* apresentam um espaço para que o produtor insira uma sinopse do conteúdo do vídeo ou qualquer outra informação que considerar adequada. Em *Assassin's Creed*, Zangado utiliza este espaço para inserir *links* de leitura complementar para compreensão mais ampla do enredo do game.

#### 5.4.1 Mediação pedagógica e letramento

Neste espaço vamos descrever como percebemos a mediação realizada por Zangado no seu vídeo e o letramento midiático a partir do modo como produziu o material audiovisual bem como, o modo como ele aborda o conteúdo.

---

<sup>63</sup> Esses elementos de transmídia são os livros, HQs (revistas em quadrinhos) e animações que tem como objetivo complementar o enredo do jogo com outras mídias.

O primeiro item analisado relaciona-se aos elementos identificados na mediação sendo eles: Zangado como a figura do mediador, o conteúdo discutido no vídeo, o espectador/seguuidor/jogador como mediado e as relações existentes (CARVALHO, 2008).

Zangado realiza a mediação do conteúdo por meio da sua narração, utilizando como recursos: a linguagem coloquial, termos da cultura *gamer* e as gírias sobrepostos às imagens do jogo e outras complementares, mas que contribuem para o processo de apresentação do conteúdo visando a aprendizagem (RAMÍREZ; CHÁVEZ, 2012). A linguagem coloquial, os termos específicos e as gírias estabelecem um estreitamento na relação do apresentador com o seu público alvo, proporcionam um ambiente agradável e envolvente para aquele que assiste. A linguagem técnica utiliza palavras como *bug*<sup>64</sup>, *raidezinhas*<sup>65</sup>, missões *stealth* entre outras que falam a um público específico, o *gamer*, que conhece e entende seus significados.

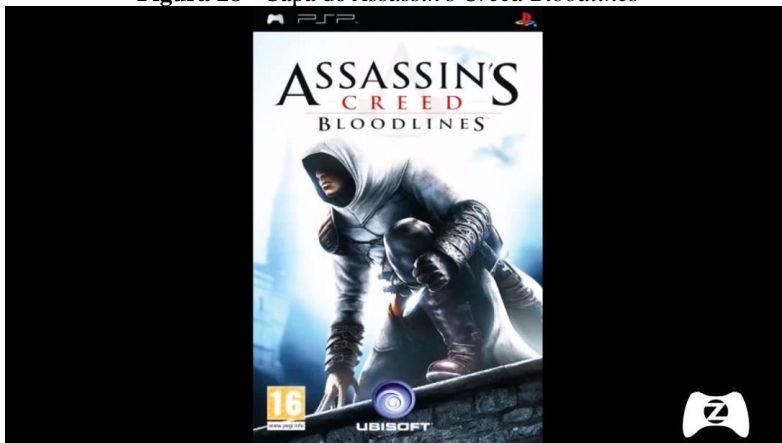
Os letramentos (GEE, 1989; SOARES, 2009), ou seja, o enfoque sobre o que é preciso aprender sobre o jogo e, ao mesmo tempo que demonstram o modo como Zangado se apropria do jogo, é percebido na sua narração sobre vários vieses como, por exemplo: quando edita as imagens de acordo com a narração, quando compara a quantidade de botões necessárias para realizar as ações do jogo e que foram ampliadas em outras versões, o que ele aponta que o jogo se tornou mais complexo em termos de jogabilidade.

A quebra da quarta parede (que é quando o ator se dirige diretamente ao público) é percebida em alguns momentos como, por exemplo, quando ele assume a posição (e a voz) de um espectador, simulando um diálogo: “Ah Zangado eu achava que o *Bloodlines* não era spin off! Eu também, porém me enganei” (ZANGADO, 2012).

---

<sup>64</sup> Erros identificados no jogo.

<sup>65</sup> Diminutivo de *ride* que são espaços destinados a batalhas de jogadores contra monstros do jogo podendo ter a participação de mais de dez jogadores.

**Figura 28** - Capa do *Assassin's Creed Bloodlines*

Fonte: Canal Zangado Games. *YouTube*

Porém, a maneira com a qual esta ação se manifesta é um pouco diferente de como percebemos em peças de teatro ou em filmes como o *DeadPool*<sup>66</sup>. Como o vídeo do Zangado utiliza apenas a narração em *off* (quando o narrador coloca a voz mas não aparece em cena) e imagens do jogo, a quebra da quarta parede se dá por meio do discurso indireto (GANCHO, 2002), como se o narrador reproduzisse as falas do seu público.

---

<sup>66</sup>É um personagem da *Marvel Comics*. O filme sobre este herói foi lançado no Brasil no início de 2016 e uma das características do filme de maior repercussão foi a interação do herói com o público em vários momentos.

Figura 29 - Cartaz do filme *DeadPool*



Fonte: *Foxmovies*<sup>67</sup> - *DeadPool* - Gallery

O conteúdo é o objeto mediado e apresenta-se entre o mediador e o mediado. A sua constituição traz como tema central o jogo *Assassin's Creed* e é representado por meio de uma narração realizada por Zangado que utiliza como recursos as imagens editadas do jogo.

Nos primeiros vinte minutos do vídeo o conteúdo (tratado pelo apresentador) descreve o jogo com algumas percepções dele sobre o *Assassin's Creed*, inclusive em relação à primeira versão: informações técnicas referentes à produção do jogo como desenvolvedor, o conceito de arte envolvido, o *gameplay* (nível de dificuldade, modo de batalha, ações possíveis de serem realizadas, sons, personagens, dublagem, gráficos, mapas, *bugs*, informações extra e instruções de como vai ser realizada a análise do jogo). A partir da transcrição do vídeo conseguimos visualizar a estruturação da análise feita por Zangado em pelo menos oito partes de acordo com as versões e ano de lançamento do jogo compreendidas entre os anos de 2007 a 2012<sup>68</sup>. Todas estas seções apresentam: *cutscenes*<sup>69</sup> introdutórias; descrição técnica; informações gerais, técnicas e de *gameplay*, enredo e repercussão no mercado e vendas.

---

<sup>67</sup>Disponível em: <<http://www.foxmovies.com/movies/deadpool>> Acesso em: 27 set. 2016.

<sup>68</sup>*Assassin's Creed I* (2007); *Assassin's Creed Altair's Chronicles* (2008); *Assassin's Creed Bloodlines* (2009), *spin off*; *Assassin's Creed II* (2009); *Assassin's Creed Discovery* (2009), *spin off*; *Assassin's Creed Brotherhood* (2010); *Assassin's Creed Revelations* (2011); *Assassin's Creed III* (2012) e *Assassin's Creed III Liberation* (2012).

<sup>69</sup>Nos jogos as *cutscenes* são filmes com duração de poucos minutos que tem por objetivo acrescentar detalhes na história do jogo.

Na última parte referente ao conteúdo do vídeo o narrador apresenta o conteúdo transmídia produzido pela desenvolvedora e detentora dos direitos autorais do game como: livros, revistas em quadrinhos e animações, que têm como objetivo complementar a história do jogo por meio de outras mídias.

A abordagem do conteúdo realizada por Zangado não se atém apenas na narrativa central do jogo, há inserções de conteúdos que colaboram para a compreensão do todo. Podemos identificar uma dessas situações já no início do vídeo quando ele explica o que é um *deja vu*:

Então, a Abstergo possui um projeto chamado de Animus e o que é isso?

Antes de explicar, vocês já ouviram aquela expressão: nossa! Tive um *deja vu* agora!

*Deja vu* é aquela sensação que a gente tem que já aconteceu o que você tá vivendo naquele exato momento. Se você tá conversando com o seu amigo, por exemplo, sei lá. E, de repente, ele cai de cara no chão você dá risada da desgraça alheia, normal, mas você tem uma sensação de que o animal do seu amigo, já havia caído antes de cara na sua frente daquela mesma forma. A ciência explica que às vezes a nossa memória falha e confunde uma memória antiga com a nova. No filme *Matrix*, dizem que quando isso acontecia era um erro da *Matrix*. Em *Assassin's Creed* diz que nós carregamos a memória dos nossos antepassados em nosso DNA. Então essas experiências semelhantes vividas que sentimos, realmente, aconteceram, mas não agora no nosso tempo, mas sim com os nossos ancestrais (ZANGADO, 2012).

**Figura 30** - Laboratório da Abstergo

Fonte: Canal Zangado Games. YouTube

Outra inserção que podemos destacar é quando Zangado abre um parêntese e fala sobre as roupas utilizadas pelos médicos na época da Peste Negra:

Alguns de vocês sempre tiveram a curiosidade de saber por que os médicos usam aquele tipo de roupa e máscara, vocês acham que eu não vou explicar né! É claro que eu vou, o Tio não deixa passar nada, jovens! Nada!

No século XIV ocorreu a peste negra matando quase 100 milhões de pessoas. Para se proteger dessa doença os médicos usavam uma longa capa preta coberta por uma camada de cera acompanhada de uma máscara. Dentro dessa máscara haviam pétalas de rosas ou ervas para que o médico respirasse um “ar puro” entre aspas. Como eles não sabiam ainda a transmissão da Peste, eles acreditavam que uma das possibilidades seria o mau cheiro. A máscara também possuía olhos de vidro. Por que a outra possibilidade de infecção seria através do contato visual com alguém doente (ZANGADO, 2012).

**Figura 31** - Vestimenta de uso médico utilizada no século XIV



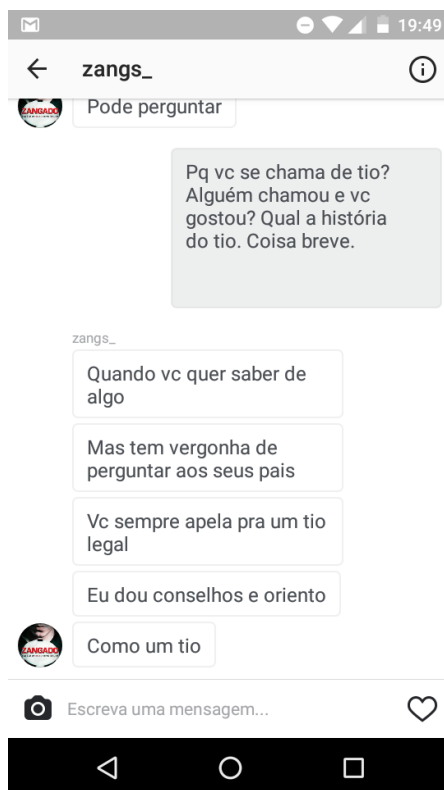
Fonte: Canal Zangado Games. *YouTube*

Uma observação a ser feita é que em alguns momentos Zangado se intitula como Tio ou Tio Zangs (ver Figura 32) que, para ele, é aquele cara legal que a pessoa recorre quando tem vergonha de perguntar alguma coisa aos seus pais. Zangado se vê assim como um Tio, pois em vários vídeos ele aconselha e orienta seus seguidores. Essa estratégia cria proximidade com seu público mais jovem e lhe dá autoridade e ao mesmo tempo intimidade e, inclusive, uma posição de respeito, já que se coloca no lugar de um parente, “o tio”, e não uma voz coberta por imagens ou uma imagem coberta por uma máscara quando aparece.

Tio Zangado vai ensinar a história pra vocês agora. É! Pega o caderno e anota, que vai cair na prova! (ZANGADO, 2012).



**Figura 32** - Conversa com Zangado no *Instagram*



Fonte: Arquivo pessoal

Por outro lado, essas inserções servem para compreender o enredo do jogo e para instruir sobre o que fazer e como fazer no jogo caracterizando o letramento por meio de uma narração procedimental. Com isso, Zangado na sua análise mostra como “ler” o jogo, apresenta os elementos relevantes para que o jogador aproveite o máximo de experiência que o jogo pode promover. Por exemplo, quando o apresentador chama atenção para o conceito de arte e que tudo foi desenhando com base na arquitetura da época, é uma abordagem que traz um significado para o jogador, pois o desenho não é elaborado a partir do nada, ele é feito a partir de uma pesquisa documental a fim de proporcionar a verossimilhança entre o real e o fictício. Mostrar como se apropriar do jogo seja lendo o conceito de arte, seja como utilizar

adequadamente os botões é de acordo com Zabala (2014) transmitir conteúdos a partir da abordagem procedimental.

Como terceiro elemento do processo de mediação temos o mediado, que sob o ponto de vista do apresentador é o jogador, mas por outro lado, qualquer pessoa pode assisti-lo tendo em vista que o material é postado numa rede social com acesso irrestrito. O mediado apresenta duas condições condizentes à interação: uma passiva, em relação à recepção do conteúdo, e outra ativa, quando tem a possibilidade de enviar as suas dúvidas, sugestões e outras contribuições por meio de comentários. Vale ressaltar que, uma vez que os comentários do vídeo em questão foram desativados, não podemos realizar análises mais precisas acerca do papel do mediado neste contexto.

Por último, identificamos as relações presentes que emanam inicialmente do apresentador com o intuito de motivar o jogador a assistir o vídeo até o fim, jogar o jogo em análise, instigar a busca por informações fora do jogo, criar um vínculo afetivo com o espectador a partir da quebra da quarta parede, momento este, que Zangado dialoga de igual para igual com os seus seguidores.

## 5.5 ANÁLISE DO VÍDEO COMO AULA

Como descrevemos até aqui, o vídeo *Saga Assassin's Creed* produzido por Zangado, consiste na análise audiovisual de um jogo que discute alguns elementos específicos do jogo como o enredo, *gameplay*, personagens, tempo histórico, arte, som, recepção no mercado, entre outros, com o objetivo de mostrar os pontos positivos e os negativos para jogar ou não o jogo. Para realizarmos a análise nos debruçamos, principalmente, nos apontamentos de Feuerstein pelos critérios de mediação serem operacionalizados e facilitarem a sua identificação quando relacionados ao vídeo.

Do ponto de vista narrativo percebemos que Zangado realiza uma narrativa-analítica em primeira pessoa. Ele apresenta por meio da oralidade as suas percepções acerca do jogo utilizando uma linguagem acessível, muitas vezes com gírias e expressões comuns aos jovens, assim como, termos específicos utilizados por jogadores. O narrador utiliza o discurso direto, mas algumas vezes utiliza o discurso indireto livre que, de acordo com Gancho (2002), é utilizado para expressar pensamentos. Neste caso, o narrador expressa supostos pensamentos ou falas dos seus expectadores como podemos ver no seguinte trecho da transcrição do vídeo:

Qual enredo agora Zangado?  
 Filosófico né Zangado!  
 E por que eles pegaram o Desmond, Zangado?  
 Ah Zangado você gosta desse filme?  
 Ah, Zangado! Eles estão no alto porque os  
 soldados dos telhados possam enxergar.  
 Explica Zangado! (ZANGADO, 2012).

Um aspecto relevante a ser considerado na narrativa de Zangado é que nos primeiros minutos de vídeo, ele orienta o espectador em como assistir a análise ou o modo como ele vai conduzir a narrativa do vídeo:

Pra tentar ser mais prático no vídeo, eu já adotei esse sistema em outros vídeos de saga e trilogias. Eu vou comentar alguns detalhes técnicos do jogo que já abordam todos os demais não sendo necessário eu ficar repetindo toda vez que eu vou falar Assassin's um era assim *Assassin's* dois era assim.  
 Então vamo lá. (ZANGADO, 2012).

Tangente às discussões referentes à narrativa identificamos o tipo de discurso utilizado pelo apresentador como discurso secundário, que, segundo Gee (1989) é um discurso que se desenvolve por meio da prática conforme de acordo com o contexto onde é exercido. Ou seja, neste caso, Zangado utiliza muitas vezes, termos em inglês e outros específicos utilizados pelos jogadores e linguagem coloquial, como podemos ver a seguir:

O trem é inteligente. Mas não distrai não jovem.  
 Sucesso subiu à cabeça. As mina pira. Os bródi inveja. É nósis né.  
 O cara era cientista, matemático, engenheiro, inventor, anatomista, pintor, escultor, arquiteto, botânico, poeta e músico. Em nenhuma dessas profissões ele era mais ou menos cara! Tudo ele era o *fucking boss!*  
 Fazendo as missões principais, faz umas rizezinhas e tals. (ZANGADO, 2012).

Como podemos perceber ele utiliza palavras em inglês como *stealth*, que é quando o jogo permite que você aja como se fosse um

ninja se esquivando de inimigos ou realizando movimentos e ações sem ser percebido. “O trem é inteligente!”, nesta frase identificamos a gíria mineira ‘trem’ que para Zangado<sup>70</sup> é o ‘cara’ a pessoa inteligente. Palavras e expressões como “subiu à cabeça”, “mina pira”, “bródi”, “nóis” e “cara” fazem parte da linguagem dos jovens e do apresentador que as utiliza naturalmente, aproximando-o mais do seu público, falando de igual para igual. *Fucking boss* e *ridezinhas* são termos utilizados pelos jogadores: o primeiro para designar um chefe do jogo muito difícil de matar; e o segundo termo, é a forma diminutiva de *Raide* que são grupos compostos, geralmente, por mais de dez jogadores com o objetivo de realizar missões ou desafios dentro do jogo que, devido à complexidade, não permitem ser realizados por apenas um jogador.

O discurso oral produzido por Zangado por meio da narração em forma de vídeo, consiste no compartilhamento ou socialização de um conjunto de conhecimentos e de vivências acerca de um determinado assunto. A partir desta perspectiva percebemos o vídeo de Zangado como um espaço não formal de aprendizagem, tendo em vista que os expectadores se valem dessas trocas de experiências e que elas ocorrem em espaços coletivos uma vez que o *YouTube* assim se constitui (CASCAIS; TÉRAN, 2014). As trocas de experiências ocorrem desde a apresentação do conteúdo por Zangado, até as realizadas pelos seguidores no campo destinado aos comentários do vídeo. Ressaltamos mais uma vez que não foi possível identificarmos as interações dos seguidores do canal, por que o apresentador<sup>71</sup> tem como hábito desabilitar a visualização para vídeos com mais de um ano de postagem.

Por meio do discurso oral em articulação à edição de imagens de *Assassin's Creed*, Zangado colabora na ampliação do letramento de seus espectadores por meio da mediação do conteúdo. Por exemplo, quando ele aborda a questão do conceito de arte utilizado na produção do jogo:

A direção de arte dos jogos é uma das mais perfeccionistas do mundo dos jogos. A ambientação de cada game é digna de prêmio, cada cidade retratada, a arquitetura, monumentos históricos, as vestimentas dos cidadãos é tudo fantástico.

A riqueza de detalhes só aumenta jogo após jogo.

---

<sup>70</sup> A informação foi obtida junto ao Zangado por meio de mensagem privada no Instagram.

<sup>71</sup> Idem a nota anterior.

Eu li o comentário de algumas pessoas que criticavam a beleza das cidades do terceiro jogo que não eram tão bonitas quanto as demais. Jovens! É uma questão de estética. Por que as cidades são exatamente idênticas às da época. Se é bonito ou não é bonito, não interessa, o que importa é que é fiel e retrata a realidade da época. (ZANGADO, 2012).

O trecho descrito é ilustrado por imagens originais do jogo como observamos a seguir:

**Figura 33** - Cenários – Conceito de arte



Fonte: Imagem extraída do vídeo no canal do Zangado

Este tipo de mediação realizada por Zangado faz com que o jogador volte a sua atenção aos detalhes artísticos do jogo e não apenas aos aspectos relacionados à ação, aventura, ou a realização mecânica de missões contribuindo assim, para os letramentos dos espectadores.

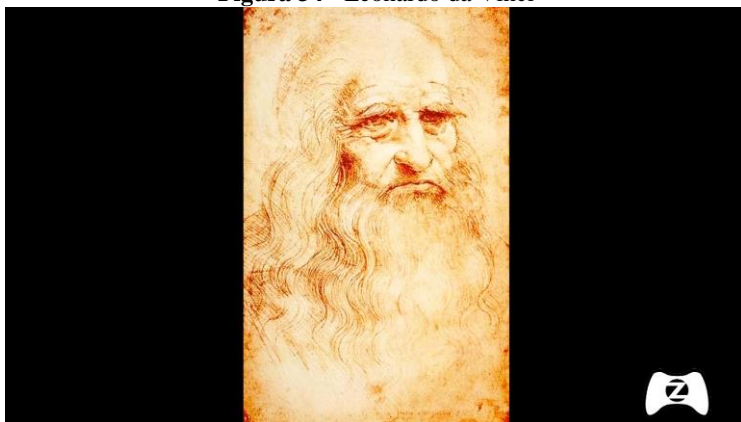
*Assassin's* é um jogo que traz personagens e aspectos históricos reais que podem passar despercebidos por aqueles que não sabem muito sobre História, porém na análise do jogo realizada por Zangado ele realiza a mediação trazendo na sua narração o conteúdo adicional.

Em todos os *Assassin's* nós vamos contar com a presença de personagens históricos, alguns deles vão aparecer, brevemente, outros vão interagir

muito no decorrer do game. Por exemplo, em *Assassin's 1* nós temos a presença de Ricardo Coração de Leão, um dos líderes da terceira cruzada sendo idolatrado como herói. E em *Assassin's 2* nós encontramos o Leonardo da Vinci, um dos, senão o maior gênio que já pisou na face da terra. O cara era cientista, matemático, engenheiro, inventor, anatomista, pintor, escultor, arquiteto, botânico, poeta e músico. Em nenhuma dessas profissões ele era mais ou menos cara. Tudo ele era o *fuckin boss*.

Em *Assassin's 3* nós temos Benjamin Franklin outro mito da humanidade entre vários outros (ZANGADO, 2012).

**Figura 34** - Leonardo da Vinci



Fonte: Imagem extraída do vídeo no canal do Zangado

Quando Zangado menciona a presença de Ricardo Coração de Leão e Leonardo da Vinci no enredo do jogo, as imagens a eles relacionadas aparecem na tela com o intuito de ilustrar o conteúdo abordado, na análise da Saga a qual o *YouTuber* acrescenta informações que não fazem parte do enredo do jogo. As mediações que consideramos de maior relevância são as que o apresentador traz com os conteúdos extras, que por sua vez, ampliam o repertório de conhecimento do jogador em relação ao enredo do jogo, isto é, muitas vezes o jogador segue a jornada imerso na ação promovida pelas missões não se preocupando

muito com alguns detalhes. Porém, são detalhes que quando mediados colaboram no desempenho do jogador.

Por outro lado, as mediações promovidas pelo apresentador promovem letramentos, elas auxiliam o jogador a ampliar a apropriação do jogo não apenas em relação à leitura do enredo como mostramos anteriormente, mas, inclusive nos aspectos relacionados ao *gameplay* como veremos a seguir:

A movimentação do jogo é bem realista e a cada game ela é ampliada com mais movimentos a serem executados de ação e de combate. A física do jogo é falsa, a tolerância à queda é muito alta. E quando você anda a cavalo ele é capaz de saltar obstáculos sem pegar distância alguma e fica até meio artificial o salto dos cavalos (ZANGADO, 2012).

Você é capaz de saltar de telhado em telhado com a maior facilidade do mundo e as vezes você tá simplesmente correndo ou andando rápido e o personagem fica querendo trepar em tudo quanto é negócio, no bom sentido tá. Irritando quem tá jogando. E quando você executa salto de um lado para o outro quando você tá pendurado, a câmera muda e você se embanana todo pro lado correto de saltar. O personagem acaba respondendo errado ao comando que você deu. Lembrando que a cada game isso foi suavizado e melhorado e *Assassin's Creed 3* é de longe o que tem a melhor jogabilidade (ZANGADO, 2012).

De acordo com a tabela de Critérios de Mediação de Feuerstein (CARVALHO, 2008) identificamos os seguintes elementos na mediação realizada por Zangado:

- **Critérios centrais:** a abordagem que o apresentador realiza em torno do conteúdo, mostra intrinsecamente a intenção que este tem em fazer com que o seu público vivencie a mesma experiência, como observamos em “Quando você dá o primeiro salto no jogo é o momento mais inesquecível, por que você não sabe que você é capaz de fazer isso” (ZANGADO, 2012). O significado é percebido pelo uso de termos comuns utilizados pelos jogadores, o apresentador utiliza palavras do cotidiano *gamer* fazendo com que o

tema discutido seja mais compreensível e tenha um significado para aquele que assiste.

- **Critérios do encontro mediador mediado:** o processo de ensino é personalizado. A produção do vídeo é voltada para o *gamer* desde a linguagem utilizada na edição de imagens, o *YouTuber* fala diretamente para o seu público, o jogador. Na parte introdutória do vídeo há os objetivos que são descritos de maneira personalizada como citamos anteriormente e podemos observar no seguinte trecho:

E a saga que será refeita hoje, definitivamente, pra poder, realmente, fazer jus à qualidade dos games em questão é a Saga *Assassin's Creed*. Um dos jogos mais brilhantes criados até hoje no mundo dos games. Além de trazer a história acompanhada da análise vem também algumas informações *nerds* extras que não pode faltar né (ZANGADO, 2012).

Podemos dizer que o objetivo de Zangado aqui é fazer uma análise completa que valorize o jogo trazendo, inclusive, informações adicionais e de interesse dos jogadores a fim de potencializar as suas experiências com *Assassin's Creed*.

- **Critérios do encontro mediador mediado:** Zangado desafia o espectador de uma maneira sutil, estimulando-o ou motivando-o a realizar ações inimagináveis ou complexas.

Estes critérios nos auxiliaram a perceber as ações de Zangado como mediações pedagógicas em espaços não formais de aprendizagem. Isto por que o *YouTube* mesmo armazenando conteúdos com temática educacional não pode ser considerado um espaço formal de aprendizagem. Lembrando que, os espaços formais são institucionalizados e projetados de acordo com critérios específicos destinados à educação como, a escola. E os não formais ocorrem em espaços coletivos onde acontecem as trocas de experiências dos indivíduos. De outro modo, o apresentador utiliza este espaço para compartilhar as suas experiências e os seus estudos analíticos dos jogos.

Nas salas de aulas tradicionais constatamos a presença de professores, porém no vídeo, apesar de sabermos da existência de uma pessoa que conduz um tema por meio da oralidade, com sobreposição de imagens e inserção de conteúdos complementares, não nos tornaria



possível afirmarmos que se trata de uma aula tradicional. Todavia, este gênero que consiste num mosaico de informações orais e imagéticos, ensina e fornece informações, ora de maneira subliminar e outras mais explícitas poderia ser entendido como uma aula, por conta de sua intencionalidade educativa a fim de motivar o espectador a jogar, a buscar mais informações sobre o jogo ou até mesmo de desafiar a si mesmo em situações que considera impossíveis de realizar. Neste caso, justifica-se em Feuerstein o critério de Intencionalidade-reciprocidade que observamos muitas vezes na fala do Zangado quando fala com o espectador motivando-o a, por exemplo, realizar ações que talvez se sentisse incapaz de fazer.

Como exemplo de intencionalidade podemos destacar o trecho em que Zangado aborda a questão da trilha sonora, auxiliando o jogador a prestar atenção aos sons que porventura podem sinalizar algum acontecimento importante ou ação/situação, por exemplo, quando destaca os aspectos referentes à arte ou de perigo eminente:

A trilha sonora de todos os jogos é muito envolvente, mesmo ela não sendo tão presente no *game*, tocando mais em momentos de ação e reveladores para dar aquele impacto né (ZANGADO, 2012).

No exemplo acima o apresentador realiza uma leitura do jogo que muitas vezes passa despercebida por aquele que joga. Tal abordagem pode induzir o jogador a ampliar a sua própria leitura e apropriação do jogo. Zangado não está explicitamente ensinando o jogador a realizar este tipo de tarefa (leitura do jogo), porém nada impede que alguns jogadores após assistirem o vídeo comecem a prestar atenção no detalhe acima destacado, o qual pode ser apreendido e utilizado em outros momentos da sua vida fazendo com que sejam mais atenciosos ou mais detalhistas em suas observações.

Por outro lado, Zangado ensina alguns detalhes do jogo de maneira mais explícita, tal como um professor que ensina um aluno a fazer um cálculo. Seguem os exemplos:

- Oferece elementos para que o jogador decida por jogar ou não o jogo;
- Amplia o enredo do jogo estabelecendo conexões da história fictícia com fatos reais como, por exemplo, a explicação de conceitos como no caso do *déjà vu* ou acerca da explanação do uso

das vestimentas especiais dos médicos na época da peste negra como mostramos anteriormente;

- Realiza uma abordagem procedimental quando explica sobre o uso dos botões do controle remoto:

E o sistema de luta mudou só um pouquinho. Agora você deve pressionar o botão no momento exato que o inimigo atacar pra daí sim você pressionar outro botão pra fazer o ataque reverse. Nos antigos jogos era muito mais fácil, bastava você manter pressionado o botão que Ezio e Altair faziam praticamente tudo sozinhos, você só precisava escolher qual inimigo que você queria que morresse (ZANGADO, 2012).

Nestes exemplos, Zangado media o seu processo de letramento ou de apropriação do jogo (controle, enredo, dentre outros elementos) na análise que realiza e das suas versões de *Assassin's Creed* e mostra como o jogador pode obter melhor desempenho em relação ao *gameplay* e conhecimento aprofundado do enredo. Tanto a leitura da parte técnica do jogo, quanto as relações do enredo com temas reais, por exemplo, de história, são ações que ao serem constantemente exercitadas podem acabar se tornando habilidades do indivíduo. Esta é apenas uma reflexão ou hipótese, visto que, as interações que poderiam ser analisadas por meio do campo de comentários do vídeo foram ocultadas pelo *YouTuber*. Essa observação faz-se necessária, pois verificamos em outros vídeos que alguns comentários registraram que análises semelhantes realizadas por Zangado em relação a outros jogos contribuíram na decisão de jogar ou não um determinado jogo, ou a resolver alguma dificuldade no jogo.

Encerramos o capítulo referente às análises do vídeo do Zangado no qual apresentamos os principais pontos identificados a partir do material observado. A seguir concluímos o trabalho com as considerações finais.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retomando a questão de pesquisa que norteou este trabalho, investigamos se e como os canais de conteúdo *gamer* do *YouTube* poderiam ser configurados como videoaulas a partir da descrição e análise da narrativa audiovisual e das interações do apresentador com o seu público nas salas virtuais criadas para ensinar a jogar games, tomando como exemplo um dos vídeos do apresentador Zangado. Tendo uma resposta positiva, quais seriam estes elementos e, como eles poderiam ser categorizados visando contribuir para as narrativas criadas na educação a distância? Apesar do vídeo intitulado *Saga Assassin's Creed – Vale ou não a pena jogar* apresentar elementos que possam configurá-lo como videoaula, não nos permite uma afirmação definitiva tendo em vista a ausência de elementos que permitissem a contrapartida das análises como, por exemplo, os *feedbacks* dos expectadores ou elementos que comprovassem algum tipo de aprendizagem obtida. Por meio da estruturação do vídeo, identificamos elementos que compõem uma aula como: a definição do tema que é detalhada na parte introdutória do vídeo bem como a maneira como vai ser abordado; o desenvolvimento em que o *YouTuber* mostra como faz, apresenta os procedimentos, os fatos e os conceitos de maneira que possam surtir algum significado para o espectador e que são explicados com exemplos cotidianos ou comuns para aqueles que jogam videogames; e quando, no desfecho ou encerramento, sugere material complementar de leitura que tem como objetivo esclarecer assuntos que porventura não tenham ficado claros com a análise feita no vídeo.

Esta pesquisa buscou alcançar quatro objetivos específicos os quais vamos recordar e traçar, brevemente, algumas considerações a respeito:

- *Identificar e analisar o discurso e/ou linguagem utilizado pelo YouTuber como recurso presente na produção audiovisual.* Identificamos que o vídeo é elaborado a partir de uma linguagem específica e comum à cultura *gamer*, tendo em vista o vocabulário rico em gírias e termos comuns utilizados pelos jogadores. Esta característica estabelece relações e aproxima o *YouTuber* do seu público, Zangado fala para e com o jogador por meio de uma linguagem comum para ambos.

- *Identificar e justificar características que remetem o vídeo de Zangado a uma sala de aula.* Como mencionamos no início destas considerações não é possível concluir uma afirmação de que o vídeo se

configure como uma sala de aula, mas identificamos alguns elementos que tornam o vídeo próximo do que se considera uma vídeoaula. Na parte introdutória do vídeo consideramos como o início da aula, Zangado apresenta-se como se ministrasse a sua primeira aula em uma turma, fala sobre e como será abordado o tema do vídeo como, por exemplo, quais assuntos serão aprofundados e os motivos pelos quais ele deixará de abordar outros. Durante a sua fala, Zangado complementa a análise do jogo com conteúdo extra, ou seja, mostra imagens e realiza breves explicações que devem contribuir para a compreensão da narrativa do jogo, bem como, a jogabilidade. Quando o *YouTuber* fala sobre Leonardo da Vinci aborda a função do personagem no jogo e da personalidade que foi na vida real, realizando o que entendemos como mediação pedagógica. Ressaltamos que esta abordagem sobre da Vinci é superficial, ele dá uma ideia geral acerca da pessoa, ele não aprofunda, por exemplo, o contexto histórico ou biográfico.

- *Identificar e analisar as interações do YouTuber com o seu público.* De acordo com Thompson (2011), percebemos a Interação Mediada, pois há a utilização de uma plataforma de compartilhamento de vídeo para que haja a transmissão do conteúdo produzido pelo *YouTuber*; e, a Quase Interação Mediada, não foi possível analisar, mas deixamos como sugestão para que outras pesquisas sejam desenvolvidas neste sentido. Lembramos que Zangado oculta os comentários de vídeos com mais de um ano de postagem, sendo assim, sabemos que houve interações, mas uma vez que o vídeo apresenta mais de um ano de postagem, não foi possível realizar este tipo de análise.

- *Analisar a performance do YouTuber bem como, a maneira que ele aborda conteúdo a partir da noção dos conceitos de mediação pedagógica e dos letramentos.* A performance de Zangado se dá por meio do discurso oral e edição de imagens que servem de suporte à fala. À medida em que ele explica um determinado conteúdo, imagens são transmitidas de maneira sincrônica e harmônica facilitando a compreensão do conteúdo.

Zangado apresenta uma aproximação do seguidor que o assiste por se mostrar como o Tio legal, que ajuda o sobrinho que tem vergonha de perguntar algum assunto delicado aos pais, traça uma relação de proximidade por meio da linguagem, que é o seu público alvo. Esta linguagem carregada de termos *gamer* não só aproxima *YouTuber* dos seus seguidores como define a sua identidade como pertencente a esse determinado grupo. O seu jogo de palavras com gírias e termos *gamer*

não o coloca especificamente no papel de um professor que tudo sabe, mas sim, de um especialista num assunto que media e compartilha o seu conhecimento, pois como dissemos anteriormente, ele assume a posição também de um igual. Portanto, o discurso adotado por Zangado é elaborado para um determinado público e adequado a uma tecnologia.

A composição audiovisual de Zangado não se atém apenas à narrativa principal do jogo, uma vez que é perceptível a inclusão de conteúdos factuais e conceituais que tem como objetivo proporcionar uma melhor experiência e compreensão daquele que o assiste, explicando conceitos e fatos com a inclusão de imagens que não são do jogo, mas que reforçam e ampliam a sua fala. Isto é, ele realiza uma mediação de conhecimentos em torno de um ou vários temas facilitando o aprendizado do seu espectador realizando, portanto, uma mediação.

A partir da noção de letramento como prática social de leitura e escrita, percebemos claramente no vídeo quando ele compartilha as suas apropriações do jogo e das tecnologias por meio da edição do vídeo no qual articula a edição de conteúdo com imagem.

Apesar de não ter sido possível identificar as interações dos seguidores no espaço destinado aos comentários do vídeo, percebemos que o seguidor e/ou espectador não é uma figura ignorada pelo *YouTuber*, isto porque, em vários momentos, ele quebra a quarta parede e convida o fã a participar daquele momento como, por exemplo, no trecho: “*Ah Zangado eu achava que o Bloodlines não era spin off. Eu também, porém me enganei*”.

Além da ausência dos comentários do vídeo, outro problema encontrado para a realização da pesquisa foi a dificuldade em encontrar ou de criar uma metodologia adequada que atendesse aos objetivos desta pesquisa, tornando um desafio a realização deste trabalho.

Neste sentido, um ponto positivo foi a receptividade do *YouTuber* Zangado em responder às várias indagações que surgiram no decorrer da etapa das análises, para que algumas afirmações não fossem realizadas a partir de hipóteses sem fundamento, mas que foram checadas diretamente com a fonte.

Esses aspectos mostram que, apesar de existirem muitas pesquisas acadêmicas concluídas e em desenvolvimento dentro das instituições escolares ou de ensino superior, há uma necessidade de investigação em espaços não formais de educação tais como o *YouTube*. Tal afirmativa recai sobre as nossas observações em relação ao material de estudo desta pesquisa, que mostrou a importância da linguagem personalizada, direcionada ao público que se quer falar. A intenção não é dizer ao professor que ele deve se apropriar de gírias ou de termos

específicos utilizados pelos jovens, mas sim, de perceber elementos cotidianos dos seus alunos que, porventura, possam ser revertidos como matéria a ser discutida em aula em articulação com os conteúdos curriculares. Percebemos a intenção do apresentador em oferecer uma transmissão de conteúdo voltado a aprendizagem significativa tanto no sentido de deixar claro ao estudante o fim que aquele aprendizado se destina, quanto ao resgate da cultura e do cotidiano do aluno, ou seja, investigar e trazer para a aula temas que sejam do seu interesse ou que componham as suas vivências diárias e que assim, tracem relação com o já aprendido ou vivido e, por isso, representem algum significado.

Os pontos que elencamos acima afim de fundamentar as nossas considerações, não concluem e nem definem a pesquisa, mas esperamos que sirvam de reflexão ou que despertem o interesse de outros pesquisadores a explorar este campo tão rico de conhecimento e ainda tão pouco mapeado.

A vida acadêmica é um grande jogo de regras que me fez aceitar desafios, superar obstáculos e upar<sup>72</sup> alguns levelszinhos<sup>73</sup> de conhecimento. Aceitei o chamado da jornada em que me tornei a protagonista da minha própria aventura. Evolui algumas *skills*<sup>74</sup> como a magia de interpretar textos complexos e a destreza para criar artigos que nem imaginei que gerariam frutos. Não são habilidades fáceis de serem evoluídas, nem são impossíveis, mas precisam de dedicação e esforço para mantê-las em desenvolvimento. Enfrentei batalhas com o meu inimigo íntimo, que me desafiava a prosseguir tendo em vista os desafios que ficavam mais difíceis, mas muitas vezes a minha guardiã (orientadora), meus familiares e amigos me davam uma *bless*<sup>75</sup> que revigorava meu *health*<sup>76</sup> e mana para que eu pudesse alcançar os meus objetivos. Se você leu até aqui foi porque eu venci a minha batalha épica! Ishnu-alah<sup>77</sup>! Que a paz te acompanhe!<sup>78</sup>

---

<sup>72</sup> Subir de nível.

<sup>73</sup> Nível

<sup>74</sup> Habilidades

<sup>75</sup> Benção

<sup>76</sup> Saúde

<sup>77</sup> Idioma falado pelos Elfos Noturnos, classe de personagens do jogo *Word of Warcraft* que significa: tudo de bom pra você. Disponível em: <<http://us.battle.net/forums/pt/wow/topic/10138144291>>. Acesso em: 03 out. 2016.

<sup>78</sup> Outra expressão utilizada por personagens do jogo *World of Warcraft*. Disponível em: <<http://us.battle.net/forums/pt/wow/topic/10138144291>>. Acesso em: 03 out. 2016.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen. Playing Research: methodological approaches to game analysis. In: GAME APPROACHES CONFERENCE, 2003. **Anais...** Spilforskning.dk, 2004. p. 28-29. Disponível em: <<http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/02.GameApproaches2.pdf>> Acesso em: 09 out. 2016.

\_\_\_\_\_. O jogo da investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos. **Caleidoscópio**: Revista de Comunicação e Cultura, América do Norte, n. 4, jul. 2011. Disponível em: <<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/caleidoscopio/article/view/2228>> . Acesso em: 10 out. 2015.

ALVES, Luís. 15% dos vídeos do YouTube pertencem à categoria dos jogos. **Eurogamer**, 21 dez. 2014. Disponível em: <<http://www.eurogamer.pt/articles/2014-12-21-15-percent-dos-videos-do-youtube-pertencem-a-categoria-dos-jogos>>. Acesso em: 30 jun. 2015.

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame**. São Paulo: Alameda, 2006. Disponível em <[http://www2.eca.usp.br/cap/poeticasdigitais/artigos/artesdovideogame\\_1ponto1.pdf](http://www2.eca.usp.br/cap/poeticasdigitais/artigos/artesdovideogame_1ponto1.pdf)>. Acesso em: 10 out. 2015.

BARNES, J. A. Redes sociais e processo político. In: FELDMAN-BIANCO, Bela. (Org.). **Antropologia das Sociedades Contemporâneas**. São Paulo: Global, 1987. p.159 - 193.

BITTENCOURT, Neide Arrias; HARDT, Lúcia Schneider. **Didática geral**. Florianópolis: UFSC, 2010. Disponível em <<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAgF-wAB/didatica-geral>>. Acesso em: 22 jul. 2015.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **YouTube e a revolução digital**: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. São Paulo: Aleph, 2009.

CAMARGO, Leonardo Drummond Vilaça Lima; GAROFALO, Simone; COURA-SOBRINHO, Jerônimo. Migrações da aula presencial para a videoaula: uma análise da alteração de médium. **QUAESTIO**, Sorocaba, SP, v. 13, n. 2, p. 79-91, nov. 2011. Disponível em: <<http://www.josenorberto.com.br/Migra%C3%A7%C3%A3o%20da%20Aula%20Presencial%20para%20a%20Video%20Aula.pdf>>. Acesso em: 30 jul. 2015.

CARVALHO, Luzia Alves de. Mediação didática e aprendizagem na sala de aula. **Perspectiva online**. v. 5, n. 2, 2008. Disponível em: <[http://www.seer.perspectivasonline.com.br/index.php/revista\\_antiga/article/view/299/212](http://www.seer.perspectivasonline.com.br/index.php/revista_antiga/article/view/299/212)>. Acesso em: 08 abr. 2016.

CASCAIS, Maria das Graças Alves; TERÁN, Augusto Fachín, Educação formal, informal e não formal em ciências: contribuições dos diversos espaços educativos. **Ciência em tela**, v. 7, n. 2, 2014. Disponível em: <<http://www.cienciaemtela.nutes.ufrj.br/artigos/0702enf.pdf>> Acesso em: 24 abr. 2016.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 8. ed. São Paulo: Paz e terra, 1999. (v. 1).

CAZDEN, Courtney; COPE, Bill; FAIRCLOUGH, Norman; GEE, Jim; et al. A pedagogy of multiliteracies: designing social futures. **Harvard Educational Review**, v. 66, n. 1, 1996. Disponível em: <[http://eps415gse.pbworks.com/f/A\\_Pedagogy\\_of\\_Multiliteracies\\_Designing\\_Social\\_Futures.htm](http://eps415gse.pbworks.com/f/A_Pedagogy_of_Multiliteracies_Designing_Social_Futures.htm)>. Acesso em: 12 jul. 2015.

CRUZ, Dulce Márcia. **O professor midiático**: a formação docente para a educação a distância no ambiente virtual da videoconferência. Florianópolis, 2001. 197p. Tese (doutorado em Engenharia de Produção) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, 2001. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/81518/180135.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 20 jul. 2015.



\_\_\_\_\_. Mídias no ensino superior: a formação docente e a educação presencial e virtual. **Revista Educação (UFSM)**, v.32, n. 2, p. 425–440, 2007. Disponível em:  
<[https://www.academia.edu/4359752/M%C3%ADdias\\_no\\_ensino\\_superior\\_a\\_forma%C3%A7%C3%A3o\\_docente\\_e\\_a\\_educac%C3%A7%C3%A3o\\_presencial\\_e\\_virtual](https://www.academia.edu/4359752/M%C3%ADdias_no_ensino_superior_a_forma%C3%A7%C3%A3o_docente_e_a_educac%C3%A7%C3%A3o_presencial_e_virtual)>. Acesso em: 20 maio 2016.

\_\_\_\_\_. Letramento midiático na educação a distância. In: FIDALGO, Fernando Selmar Rocha et al. (Orgs.). **Educação a distância: meios, atores e processos**. 1. ed. Belo Horizonte: CAED UFMG, 2013. (v. 1). p. 85-93.

CRUZ, Dulce Márcia; BARCIA, Ricardo Miranda. In: Educação a distância por videoconferência. **Tecnologia Educacional**, v. 28, n. 150/151, jul./dez., 2000. p. 3-10.

ESCOBAR, Nancy. La Mediación del Aprendizaje en la Escuela. **Acción pedagógica**, n. 20, ene./dic., 2011. p. 58-73. Disponível em:  
<<http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/34326/1/articulo5.pdf>>. Acesso em: 23 abr. 2016.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulinas, 2013.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2002.

GAZZANIGA, Michael S., HEATHERTON, Todd F. **Ciência psicológica: mente, cérebro e comportamento**. Porto Alegre: Artmed, 2005. (p. 182-200).

GEE, James Paul. What is Literacy. **Journal of Education**, v. 171, n. 1, 1989. Disponível em:  
<<http://jamespaulgee.com/geeing/pdfs/Gee%20What%20is%20Literacy.pdf>>. Acesso em: 09 out. 2015.

\_\_\_\_\_. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n. 1, 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: <[http://www.perspectiva.ufsc.br/perspectiva\\_2009\\_01/James.pdf](http://www.perspectiva.ufsc.br/perspectiva_2009_01/James.pdf)>. Acesso em: 09 out. 2015.

GETOMER, James; OKIMOTO, Michael. **Jogadores de videogame participam da E3**. jun. 2014. Disponível em: <[http://think.storage.googleapis.com/intl/ALL\\_br/docs/gamers-descend-on-e3\\_articles.pdf](http://think.storage.googleapis.com/intl/ALL_br/docs/gamers-descend-on-e3_articles.pdf)> Acesso em: 30 jun. 2015. (texto não paginado).

GIDDENS, Anthony. **Sociologia**. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2005.

GUTIÉRREZ, Francisco. Hacia una propuesta alternativa para la formación de investigadores. **Nómadas**, n. 7, set., 1997. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105118909008>> Acesso em: 20 abr. 2016.

\_\_\_\_\_. PRIETO, Daniel Castilho. La mediación pedagógica: apuntes para una educación a distancia alternativa. **Mediaciones sociales**, Buenos Aires, v. 2, n. 5, 2009. p. 175-180. ISSN electrónico: 1989-0494. Disponível em: <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/mediars/BibliotecaMS/recursos/Biblioteca/175-180-La-mediacion-pedagogica.pdf>>. Acesso em: 15 abr. 2016.

HISTÓRIA HERÓDOTO: 484 a.C.-425 a.C.. Traduzido do grego por Pierre Henri Larcher (1726–1812). [s. l.]: EbooksBrasil, 2006. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/historiaherodoto.pdf>>. Acesso em: 13 jan. 2016.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você**: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Zahar, 2012. Disponível em: <<http://lelivros.site/book/baixar-livro-tudo-que-e-ruim-e-bom-para-voce-steve-johnson-em-pdf-epub-e-mobi/>>. Acesso em: 08 out. 2015.

JUUL, Jesper. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In: LEVEL UP: DIGITAL GAMES RESEARCH CONFERENCE. **Proceedings...** Utrecht: Utrecht University edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 2003. p. 30-45.

KAUARK, Fabiana; MANHÃES, Fernanda Castro; MEDEIROS, Carlos Henrique. **Metodologia da pesquisa**: guia prático. Itabuna: Via Litterarum, 2010.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Sociologia Geral**. 6. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 1990.

LANDSTEINER, Norbert. **Spacewar!** Disponível em: <<http://www.masswerk.at/spacewar/>>. Acesso em: 08 jan. 2016.

LANKSHEAR, Colin. Literacy Studies in Education: Disciplined Developments in a Post-Disciplinary Age. In: PETERS, M. **After the Disciplines**. Greenwood Press, 1999. Disponível em: <<http://everydayliteracies.net/files/literacystudies.html>> Acesso em: 25 jan. 2016.

LEMIEUX, Vincent; OUMET, Mathieu. **Análise estrutural das redes sociais**. 2. ed. Lisboa: Instituto Piaget, 2012.

LEMKE, Jay I. Letramento metamidiático, transformando significados e mídias. **Trab. Ling. Aplic.** Campinas, v. 2, n. 49, p. 455-479, jul.\dez., 2010.

LIMA, Maurício de Araújo. **A remediação do jogo Mancala: do tabuleiro cavado no chão ao ambiente virtual da rede mundial de computadores**. 2010. 112 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de

Comunicação Social, Faculdade de Comunicação e Artes, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010.

Disponível em:

<[http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select\\_action=&co\\_obra=199699](http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=199699)>. Acesso em: 03 out. 2015.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. Mediação e recepção. Algumas conexões teóricas e metodológicas nos estudos latino-americanos de comunicação. **Matrizes**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 65-80, jan. 2014. DOI: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v8i1p65-80>. Disponível em: <<http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/564>>. Acesso em: 01 mar. 2016.

MARÍN, Maria Antonieta Reyes Reyes de. **La mediación pedagógica**. Lineamientos para una aplicación efectiva en el ámbito virtual. Comunicación y Educación Intercultural. 2013. Disponível em: <[http://momostenangointercultural.weebly.com/uploads/2/3/4/0/23408540/articulo\\_mediacion\\_pedagogica.pdf](http://momostenangointercultural.weebly.com/uploads/2/3/4/0/23408540/articulo_mediacion_pedagogica.pdf)> Acesso em: 23 Abr. 2016. n.p.

MASETTO, Marcos T. Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. In: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 10. ed. Campinas, SP: Papirus, 2006. (Coleção Papirus Educação).

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

MIT Libraries. **Year 121 – 1981: “the origin of spacewar” by J. Martin Graetz**. Creative Computing, Morristown, aug. 1981. Disponível em: <<https://libraries.mit.edu/150books/2011/05/07/1981/>>. Acesso em: 07 jan. 2016.

MORAN, José Manuel. O que é educação à distância. **Informe CEAD** - Centro de Educação a Distância. SENAI, Rio de Janeiro, v. 1, n. 5, out./dez. 1994. p. 1-3. Disponível em <<http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/dist.pdf>>. Acesso em: 24 jul. 2015.

\_\_\_\_\_ Aperfeiçoando os modelos de EAD existentes na formação de professores. **Educação**, Porto Alegre, v. 32, n. 3, p. 286-290, set./dez. 2009.

MOREIRA, Marco Antônio. **Teorias de aprendizagem**. São Paulo: EPU, 1999.

OLIVEIRA, Maria Marly. **Como fazer pesquisa qualitativa**. 3. ed. rev. e amp. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

O'REILLY, Tim. **What Is Web 2.0**. 30 set. 2005. Disponível em: <<http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>>. Acesso em: 27 ago. 2016.

PASE, André Fagundes. **Vídeo online, alternativa para as mudanças da TV na cultura digital**. 2008. 269 f. Tese (Doutorado) - Curso de Faculdade de Comunicação Social, Programa de Pós-graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre/RS, 2008.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac, 2012.

PRIETO CASTILLO, Daniel; POL, Peter van de. **e-Learning, comunicación y educación: el diálogo continúa en el ciberespacio**. 1. ed. San José, Costa Rica: Radio Nderland Training Centre, 2006. Disponível em <<http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1JP2LLNZ1-1C4B339-2LP>>. Acesso em: 20 abr. 2016.

PRIETO, Daniel Castilho. **Mediación pedagógica en el espacio de la comunicación municipal**. 2006. Disponível em: <<http://prietocastillo.com/textos/2/Mediaci%C3%B3npedag%C3%B3gicaenelespaciodelacomunicaci%C3%B3nmunicipal.pdf>>. Acesso em: 21 abr. 2016. (não paginado).

PRIMO, Alex. Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo. **Revista da Famecos**, n. 12, p. 81-92, jun. 2000. Disponível em: <[http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/int\\_mutua\\_reativa.pdf](http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/int_mutua_reativa.pdf)> Acesso em: 19 jul. 2015.

\_\_\_\_\_. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura, cognição. 3. ed. Porto Alegre: Salinas, 2011.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RIGNALL, Jaz. **A brief history of games journalism**. Disponível em: <<http://www.usgamer.net/articles/a-brief-history-of-games-journalism>>. Acesso em: 11 jan. 2016.

SILVA, Ana Angélica da et al. A aula no contexto histórico global: pensamentos e reflexões. **Universitas humanas**, Brasília, v. 9, n. 2, 2012. Disponível em: <<http://www.publicacoesacademicas.uniceub.br/index.php/universitashumanas/issue/view/163>>. Acesso em: 22 jul. 2015.

SILVA, Edileuza Fernandes da. A aula no contexto histórico. In: VEIGA, Ilma Passos Alencastro (Org.). **Aula**: gênese, dimensões, princípios e práticas. Campinas, SP: Papirus, 2008. Disponível em: <<https://goo.gl/MmPNKm>>. Acesso em: 22 jul. 2015.

SILVA, Francisco Ribeiro da. **Quinhentos/Oitocentos**: ensaios de história. Porto: Universidade do Porto, Faculdade de Letras, 2008. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/21219/3/obraCompletafrsilva000087957.pdf>>. Acesso em: 26 jan. 2016.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Loyola, 2002.

SOARES, Magda. **Letramento**: um tema em três gêneros. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade**: uma teoria social da mídia. Petrópolis: Vozes, 1998.

\_\_\_\_\_. **A mídia e a modernidade**: uma teoria social da mídia.

Petrópolis: Vozes, 2011. Disponível em:

<[https://books.google.com.br/books?id=EQAtBgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=a+m%C3%ADdia+e+a+modernidade&hl=pt-BR&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=a%20m%C3%ADdia%20e%20a%20modernidade&f=false](https://books.google.com.br/books?id=EQAtBgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=a+m%C3%ADdia+e+a+modernidade&hl=pt-BR&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=a%20m%C3%ADdia%20e%20a%20modernidade&f=false)> Acesso em: 20 jul. 2015.

TIME. **The 30 most influential people on the internet**. mar., 2015.

Disponível em <<http://time.com/3732203/the-30-most-influential-people-on-the-internet/>> Acesso em: 30 jun. 2015.

VANNUCCHI, Hélia; PRADO, Gilberto dos Santos. Discutindo o conceito de *gameplay*. **Revista Texto Digital**, Florianópolis, v. 5, n. 2, p. 130-140, 2009. Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2009v5n2p130/13190>>. Acesso em: 20 jul. 2015.

ZABALA, Antoni. **La práctica educativa**: como enseñar. Ed. Graó, de Serveis Pedagògics, 1995. ISBN 84-7827-125-2.

\_\_\_\_\_. **A prática pedagógica**: como ensinar. Porto Alegre: Penso, 2014.

ZANGADO. **Zangado Games**. Disponível em:

<[https://www.youtube.com/channel/UCuVIWETFdxzwlHEHMBhm2\\_w](https://www.youtube.com/channel/UCuVIWETFdxzwlHEHMBhm2_w)>. Acesso em: 11 jan. 2016.

WESTINGHOUSE ELECTRIC & MFG CO (Pennsylvania). Edward U. Condon; Gereld L. Tawney; Willard A. Derr. **Machine to play game of nim**. EUA nº US2215544, 26 abr. 1940, 24 set. 1940.

WINTER, David. **Pong-Story**. 1996. Copyright 1996-2013. Disponível em: <<http://www.pong-story.com/>>. Acesso em: 07 jan. 2016.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Tradução: Christian Matheus Herrera. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.



## **ANEXOS**



### ANEXO A - Mapeamento dos Canais de Gamers no YouTube

	<b>Marc elluz - El Tio Loko +18</b>	<b>Zangado</b>	<b>Lordemons - O Codex</b>	<b>Irochi - Lets Play MMOs</b>	<b>LegendsB r</b>
<b>YouTube – Inscritos</b>	70.195	2.277.724	29.444	50.087	36.298
<b>YouTube – Visualizaç ões</b>	8.555.667	203.768.021	3.947.235	6.081.642	893.367
<b>YouTube - Desde</b>	27 de agost o de 2011	11 de maio de 2006	7 de maio de 2011	28 de março de 2012	13 de maio de 2012
<b>YouTube - 1 vídeo</b>	10 de outub ro de 2011	10 de novembro de 2009	7 de maio de 2011	29 de março de 2012	10 de agosto de 2012
<b>Sistema Patrol</b>	Sim	Não	Sim	Sim	Não
<b>Machinim a</b>	Sim	Sim	Não	Não	Não
<b>Vida particular</b>	Sim	Sim	Pouco	Não	
<b>Linguae m</b>	Infor mal	Informal	Informal	Informal caricata	Linguae m dos tutoriais é bem formal
<b>Imagem no vídeo</b>	Image m real em minite la	Não, quando aparece é usando uma mascara	Imagem real em minitela	Não	Imagem real em minitela

Frequência das atualizações	Praticamente diárias	Diárias	Praticamente diárias	Semanal	Semanais
<b>SubCanais (Playlists)</b>	1.Upload .GTA V. .Vida de YouTuber 4. #5.Opinião Gamer. 6.Blizzard News. 7.MMO News. Notícias de MMOs e RPGs 8.GAMER NEWS 9.Playlists criadas	1.Vale ou não a pena jogar (Análise) 2.Conferindo o Game 3.A primeira hora\A primeira hora 4.Testando a Demo 5.Sagas 6.Trilogias	1.Upload 2.BlizzBlizz 3.Warlords of Draenor 4.MMO NEWS 5.GUIA World of Warcraft 6.VLOG - MERCADO DOS GAMES 7.CODES GAMES 8.Envios populares 9.Blizzard - Conteúdo Especial Exclusivo da Blizzard 10.codeX	1.Uploads 2.MMO HardNews 3.Envios populares 4.Primeiras Impressões Let's Play 5.Criação de Personagens 6.Guild Wars 2 - Living World 7.Segundas Impressões	1.Upload 2.Vídeo Builds 3.Torneios dos Legends 4.LoL Tips 5.Playlists Criadas
Conteúdo Atualizado	Sim	Sim	Sim	Dentro da proposta, sim	Dentro da proposta, sim

Live	Sim - Twitch	Não	Lives Todos os Dias de MMOs e RPGS. PROGRAMAS ESPECIAIS: Quinta 21:00 - LOREMASTER: Respondend	Não	
<b>Conteúdo</b>	Diversos sobre jogos	Análise de Games (Pc, Consoles)	Ênfase jogos da Blizzard	Ficha técnica, impressão dos jogos e gameplay	
<b>Informações para acesso e contato</b>		Twitter Facebook Instagram Google+	YouTube Blog Email Twitter Facebook	Contato profissional, somente se o contato for, publicadas, empresas, etc.bruno sidarta@gmail.com	
<b>Guias</b>	Sim	Não	Sim	Não explicitadas como guias.	



**ANEXO B - Pesquisa realizada na base de dados do Scielo**

<b>Palavra-chave</b>	<b>Data da busca</b>	<b>Scielo Área Temática</b>	<b>Artigos escolhidos</b>
<b>YouTube</b>	16/05/2015	Ciências Sociais Aplicadas (17) Ciências Humanas (6) Linguistics, Letters and Arts (6)	Blogosfera y YouTube como espacios para la exhibición de productos audiovisuales interactivos <sup>79</sup> Entramados semánticos: una propuesta para el análisis de la reconfiguración del significado en YouTube <sup>80</sup> Mídia-educação no Ensino Médio: por que e como fazer <sup>81</sup>
<b>YouTuber</b>	16/05/2015	Não foram encontrados documentos para sua pesquisa	
<b>Análise de Jogos no YouTube</b>	16/05/2015	Não foram encontrados documentos para sua pesquisa	
<b>Estudar YouTube</b>	16/05/2015	Não foram encontrados documentos para sua pesquisa	

<sup>79</sup>[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0122-82852009000200003&lang=pt](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0122-82852009000200003&lang=pt)

<sup>80</sup>[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0120-48232014000100002&lang=pt](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-48232014000100002&lang=pt)

<sup>81</sup>[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-40602012000200015&lang=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602012000200015&lang=pt)

<b>Aprendiza gem You Tube</b>	16\05\2015	Ciências Humanas (1)	Mídia-educação no Ensino Médio: por que e como fazer
<b>Game You Tube</b>	16\05\2015	Não foram encontrados documentos para sua pesquisa	
<b>Gaming You Tube</b>	16\05\2015	Não foram encontrados documentos para sua pesquisa	
<b>Jogos digitais You Tube</b>	16\05\2015	Não foram encontrados documentos para sua pesquisa	
<b>Jogo digital You Tube</b>	16\05\2015	Não foram encontrados documentos para sua pesquisa	
<b>Jogos eletrônicos You Tube</b>	16\05\2015	Não foram encontrados documentos para sua pesquisa	
<b>Jogo eletrônico You Tube</b>	16\05\2015	Não foram encontrados documentos para sua pesquisa	
<b>Ensinar com You Tube</b>	16\05\2015	Não foram encontrados documentos para sua pesquisa	



<b>Cognição You Tube</b>	16\05\2015	Não foram encontrados documentos para sua pesquisa	
<b>Machinima</b>	25\05\2015	Ciências Humanas (1)	Machinima and ethnographic research in three-dimensional virtual worlds
<b>Redes Sociais</b>	25\05\2015	Ciências Humanas (283) Ciências Sociais Aplicadas (270) Ciências da Saúde (163) Linguistics, Letters and Arts (25)  Engenharias (15) Ciências Exatas e da Terra (15) Ciências Agrárias (14) Ciências Biológicas (14)	



## ANEXO C - Pesquisa realizada na base de dados da CAPES

Palavra-chave	Data da busca	Tipo de Recurso	Artigos escolhidos
<b>YouTube</b>	16/05/2015	Artigos (49.257) Artigos de jornal (34.713) Resenhas (2.668) Recursos textuais (2.083) Atas de congressos (217) Dissertations (61) Entradas de referência (25) Livros (6) Conjuntos de dados estatísticos (4) Imagens (1)	1.Felipe Neto em performance no YouTube: uma responsabilidade mútua entre performer e audiências <sup>85</sup> 2.YouTube, o Mediador da Cultura Popular no Ciberespaço <sup>86</sup> 3.Podcast, Audacity, Youtube, Skypecast, Chat e Webquest: possibilidades didático-pedagógicas na Internet para o docente de língua Inglesa <sup>87</sup> 4.Mídia-educação no Ensino Médio: por que e como fazer <sup>88</sup> 5.O Caso Lonelygirl15 – Charles Sanders Peirce e a Narrativa no Ciberespaço <sup>89</sup> 6.Imagens conectivas da cultura <sup>90</sup>

<sup>85</sup> <http://www.mundodigital.unesp.br/revista/index.php/comunicacaomidiatica/article/viewFile/260/150>

<sup>86</sup> [http://www.revistalatinacs.org/200717/Denis\\_Reno.pdf](http://www.revistalatinacs.org/200717/Denis_Reno.pdf)

<sup>87</sup> <http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/40/29>

<sup>88</sup> Resultado já anotado no Scielo

<sup>89</sup> <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/14>

<sup>90</sup> <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/81>  
86

<b>Aprendizagem YouTube</b>	16\05\2015	Artigos (27) Dissertations (3) Recursos textuais (1)	1.Podcast, Audacity, Youtube, Skypecast, Chat e Webquest: possibilidades didáctico-pedagógicas na Internet para o docente de língua Inglesa <sup>91</sup> 2.Mídia-educação no Ensino Médio: por que e como fazer <sup>92</sup> 3.Cibercultura e educação: a comunicação na sala de aula presencial e online <sup>93</sup> 4.Cognicion integrada, encadenada y distribuída: breve discusion de los modelos cognitivos en la cibercultura <sup>94</sup>
<b>YouTube</b>	16\05\2015	Artigos de jornal (129) Artigos (74) Recursos textuais (3) Resenhas (1) Atas de congressos (1)	
<b>Análise de Jogos no YouTube</b>	16\05\2015	13 resultados	
<b>Estudar YouTube</b>	16\05\2015	Artigos (15) Recursos textuais (1)	

<sup>91</sup>Resultado já anotado na busca anterior com a palavra-chave “YouTube”.

<sup>92</sup>Resultado já anotado na busca anterior com a palavra-chave “YouTube” já anotado no Scielo.

<sup>93</sup><http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/4802/3606>

<sup>94</sup>[http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/346/pdf\(português\)](http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/346/pdf(português))

<b>Game YouTube</b>	16\05\2015	Artigos (8.587) Artigos de jornal (5.207) Resenhas (395) Recursos textuais (346) Atas de congressos (42) Entradas de referência (4) Livros (1) Conjuntos de dados estatísticos (1)	
<b>Gamer YouTube<sup>95</sup></b>	16\05\2015	Artigos (268) Artigos de jornal (136) Resenhas (12) Recursos textuais (5) Atas de congressos (3)	
<b>Gaming YouTube</b>	16\05\2015	Artigos (2.327) Artigos de jornal (631) Recursos textuais (53) Resenhas (45) Atas de congressos (18) Entradas de referência (2)	
<b>Jogos digitais YouTube</b>	16\05\2015	27 resultados	1.Rastros digitais sob a perspectiva da teoria ator-rede <sup>96</sup> 2.Um olho na TV, outro no Twitter <sup>97</sup>
<b>Jogo digital YouTube</b>	16\05\2015	27 resultados	Os mesmos da pesquisa acima
<b>Jogos eletrônicos YouTube</b>	16\05\2015	11 resultados	

---

<sup>95</sup>388 resultados na língua inglesa e um na alemã.

<sup>96</sup><http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/12893>

<sup>97</sup><http://exame.abril.com.br/revista-exame/edicoes/999/noticias/um-olho-na-tv-outro-no-twitter>

<b>Jogo eletrônico YouTube</b>	16\05\2015	12 resultados	
<b>Ensinar com YouTube</b>	16\05\2015	9 resultados	1.O professor mais popular do mundo: as miniaulas de um ex-gestor de fundos já foram vistas mais de 23 milhões de vezes no YouTube e chamaram a atenção do Google e de Bill Gates <sup>98</sup> 2.TV online-TV biunívoca: modos de ver e interpretar. <sup>99</sup>
<b>Cognição YouTube</b>	16\05\2015	13 resultados	1.Rastros digitais sob a perspectiva da teoria ator-rede <sup>100</sup>
<b>Redes Sociais</b>	25\05\2015	4.126 resultados: Artigos (3.046) Dissertations (926) Recursos textuais (80) Resenhas (4) Atas de congressos (3) Livros (2)	
<b>Machinima</b>	25\05\2015	522 resultados: Artigos (439) Artigos de jornal (70) Resenhas (36) Recursos textuais (6) Atas de congressos (4) Dissertations (2) Entradas de referência (1)	1.Mídia e cultura: Machinima, produto da contemporaneidade; Media and culture: Machinima

<sup>98</sup><http://www.tributoaofuturo.com.br/todosjuntos/Frum%20de%20Conheciment%20o/EDUCA%C3%87%C3%83O%20E%20CIDADANIA/O%20professor%20mais%20popular%20do%20mundo%20-%20Exame.pdf>

<sup>99</sup><http://issuu.com/revistacomunicar/docs/comunicar31/228>

<sup>100</sup>Resultado já encontrado com outra palavra-chave

### ANEXO D – Linha do tempo dos videogames

<i>Geração</i>	<i>Jogo/Console/ Meio de acesso</i>	<i>Ano de Criaç ão</i>	<i>Criadores</i>	<i>Característica técnica</i>
	Nim - Machine to play game for nim	1940	Edward U. Condon, Willard A. Derr e Gereld L. Tawney	Computador com tubos de raios catódicos. Uma espécie de jogo de palito.
	Cathode-ray tube amusement device	1948	Thomas T. Goldsmith Jr., Cedar Grove e Estle Ray Mann	Tubos de raios catódicos ligados a uma tela em que o jogador atirava em alvos.
	Programming a Computer for Playing Chess	1950	Claude Shannon	Computador para jogar xadrez
	OXO	1952	Alexander Shafto Douglas	Computador para jogar o jogo da velha
	Mouse in the Maze	1959	MIT	Computador TX-0
	Spacewar!	1962	MIT - Steve Russel, Dan Edwards, Alan Kotok, Peter Sampson, Wayne Wiitanen e Martin Graetz	Computador e software. Destruir navas inimigas.
1	Odyssey Brown Box	1967 - 1968	Ralph Baer	Considerado o primeiro console de videogame com circuito analógico de saída de vídeo. O jogo é patenteado.

				Após 4 anos a Magnavox Odyssey, lança o primeiro sistema de videogame. Pistola de luz para jogos de tiro <sup>117</sup> .
1	Pong	1972	Nolan Bushnell e Al Alcorn (ATARI)	Máquina e software específico para jogar. Uma espécie de fliperama.
1	Pong	1975	Nolan Bushnell (ATARI)	Versão doméstica do jogo.
2	Video Computer System	1977	ATARI	Videogame com joystick, imagens coloridas, cartuchos de jogos, botão para mudança de nível de dificuldade.
2	Color Game TV	1977	Nintendo <sup>118</sup>	Cada console suportava apenas um jogo. Não utilizava o sistema de cartuchos.
2	Space Invaders	1978	Taito	Máquina conhecida como taitorama.

<sup>117</sup>Disponível em <[http://www.ralphbaer.com/how\\_video\\_games.htm](http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm)> Acesso em: 14 jan. 2016

<sup>118</sup> Disponível em:

<[http://nintendo.wikia.com/wiki/List\\_of\\_Nintendo\\_systems](http://nintendo.wikia.com/wiki/List_of_Nintendo_systems)>. Acesso em: 15 jan. 2016.



2	Pac-Man	1980	Atari	Máquina do tipo da taitorama, na qual era possível jogar o Pac-man.
3	NES	1985	Nintendo Entertainment System (NES)	Console com dois joysticks e pistola
4	GameBoy	1989	Nintendo	Videogame de mão
4	Sonic the Hedgehog	1991	Sega	Genesis ou Mega Drive (Japão)
4	Super Nintendo Entertainment System	1991	Nintendo <sup>119</sup>	Primeiro console 16 bits da Nintendo.
5	Playstation	1995	Sony	Os jogos eram acessados por meio de CD-Rom
5	Nintendo 64	1996	Nintendo <sup>120</sup>	Primeiro console a apresentar 4 entradas para joystick
6	XBox	2001	Microsoft	Gráfico avançado e permitia jogar online. <sup>121</sup>
6	Nintendo DS	2004	Nintendo	Sistema de videogame portátil. Duas telas, dois processadores, capacidade para multijogadores.

---

<sup>119</sup>Idem.

<sup>120</sup>Idem a 24.

<sup>121</sup>Disponível em: <<http://goo.gl/yaRhti>> Acesso em: 14 jan. 2016.

7	Xbox 360	2005	Microsoft	Alta definição
7	Nintendo Wii	2006	Nintendo	Controle remoto com sensor de movimento.
7	Kinect	2010	Microsoft	Console com sensor de movimento
7	PlayStation Move <sup>122</sup>	2010	Sony Computer Entertainment (SCE)	Console com sensor de movimento
8	Nintendo Wii U	2012	Nintendo	Mantém o sensor de movimento, o controle remoto tem tela sensível ao toque. O controle permite ao jogador jogar tanto no controle quanto na tela da TV.
8	Evo 2 <sup>123</sup>	2012	Envizons	Primeiro console que utiliza o sistema operacional Android.
8	PlayStation 4 (PS4)	2013	Sony Computer Entertainment (SCE)	

<sup>122</sup>Disponível em: <<https://goo.gl/pvwmO6>> Acesso em: 15 jan. 2016

<sup>123</sup>Idem.