

Edição v. 42
número 3 / 2023

Contracampo e-ISSN 2238-2577
Niterói (RJ), 42(3)
set/2023-dez/2023

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

TEMÁTICA LIVRE

Representações da educação no jogo digital Pokémon Scarlet

Representations of education in the digital game Pokémon Scarlet

LUCAS LOPES ALBUQUERQUE BASTOS

Universidade Federal Fluminense (UFF) – Niterói, Rio de Janeiro, Brasil.
E-mail: lucas.llab@gmail.com. ORCID: 0000-0002-4862-0407.

ALEXANDRE FARBIARZ

Universidade Federal Fluminense (UFF) – Niterói, Rio de Janeiro, Brasil.
E-mail: alexandrefarbiarz@gmail.com. ORCID: 0000-0002-2237-7074.

AO CITAR ESTE ARTIGO, UTILIZE A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BASTOS, Lucas Lopes Albuquerque; FARBIARZ, Alexandre. Representações da educação no jogo digital Pokémon Scarlet. **Contracampo**, Niterói, v. 42, n. 3. set/dez. 2023.

Submissão em: 24/03/2023. Revisor A: 13/06/2023; Revisor B: 08/08/2023. Aceite em: 16/08/2023.

DOI – <http://dx.doi.org/10.22409/contracampo.v42i3.57830>

Resumo

Os sujeitos na contemporaneidade recebem crescente influência das mídias em suas negociações de sentidos sobre a realidade social, contexto esse no qual jogos digitais se inserem. Entre as esferas culturais e políticas sobre as quais os jogos estabelecem retóricas encontra-se a educação. O problema de pesquisa é como a educação é representada, enquanto valor cultural e político, no game Pokémon Scarlet. Pretendemos analisar diálogos entre essas representações e perspectivas de letramento midiático crítico. Como metodologia, combinamos a abordagem dos Valores em Jogos Digitais, de Mary Flanagan e Helen Nissenbaum, e os esquemas de análise de jogos de Clara Fernández-Vara. Concluimos que o objeto representa a educação por processos e signos alinhados a abordagens pedagógicas tradicionais, desassociando-a do pensamento crítico e da ação libertadora.

Palavras-chaves

Educação; Mídia; Letramento crítico; Jogos digitais; Pokémon.

Abstract

Contemporary subjects are increasingly influenced by the media in their negotiation of meanings about social reality, a context in which digital games are inserted. Among the cultural and political spheres about which games establish rhetoric is education. The research problem is how education is represented, as a cultural and political value, in the game Pokémon Scarlet. The objective is to analyze dialogues between these representations and critical media literacy perspectives. As a methodology, we combine the Values in Digital Games approach, by Mary Flanagan and Helen Nissenbaum, and Clara Fernández-Vara's game analysis schemes. We conclude that the object represents education through processes and signs aligned with traditional pedagogical approaches, disassociating it from critical thinking and liberating action.

Keywords

Education; Media; Critical literacy; Digital games; Pokémon.

Introdução: raízes do Brasil

Em um contexto de sociedade midiaticizada, percebemos uma crescente influência das mídias sobre fluxos comunicacionais, manifestações culturais e outros processos sociais, que se manifesta a partir dos aparatos tecnológicos, suas affordances, e também de lógicas de produção e distribuição de informação (HJARVARD, 2014; 2015). Na contemporaneidade, os sujeitos se relacionam com a realidade através de diversas mediações, aprendendo sobre o mundo, significando-o e se apropriando dele em constantes diálogos com um complexo ecossistema midiático.

Os jogos digitais oferecem pontos de mediação dos jovens com a sociedade, em crescente influência. De acordo com a Pesquisa Game Brasil 2023 (PGB, 2023), 70,1% dos brasileiros jogam regularmente, sendo 17,7% de 16 a 19 anos, a segunda maior faixa etária da pesquisa. Um estudo da Kids Corp. identificou que 63% do público entre 3 e 18 anos joga em smartphones, sendo que 54% sozinhos, 20% acompanhados de outras pessoas no mesmo espaço físico e 26% com colegas em espaços e plataformas virtuais.

A pesquisa da doutora em psicologia clínica Luiza Chagas Brandão (BASSETE, 2022) investigou a relação entre jovens e consumo de videogames, identificando que 28,1% dos entrevistados podiam ser enquadrados no Transtorno de Jogo pela Internet (TJI). Do total, 57% responderam que já haviam jogado para esquecer ou aliviar problemas da vida real. O relatório da TIC Kids Online Brasil 2021 revela que 66% da população de 9 a 17 anos indicou ter jogado games online, conectados a outros jogadores, aumentando para 79% no recorte de jovens de classes AB.

Um tema presente na vida cotidiana de crianças e adolescentes é a educação, seja enquanto instituição social ou como valor cultural. Os jovens se engajam em processos comunicacionais em momentos de ensino-aprendizagem, que podem envolver a prática lúdica com jogos digitais. Em nosso estudo, o interesse teórico e metodológico é analisar como a educação é representada, enquanto valor cultural e político, em um jogo digital comercial. Essa inquietação surgiu com o game Pokémon Scarlet,¹ no qual questões pedagógicas possuem protagonismo em meio a elementos lúdicos, estéticos e narrativos. A partir dessa investigação, objetivamos analisar como essas representações podem ou não dialogar com perspectivas de letramento midiático crítico e pedagogias críticas.

Utilizamos uma combinação de dois métodos estruturados de abordagem investigativa sobre jogos digitais. O primeiro foi a metodologia dos Valores em Jogos Digitais (FLANAGAN e NISSENBAUM, 2016), importante à medida que protagonizamos a educação na análise como um valor cultural e político. Alinhamos essa perspectiva com o esquema metodológico proposto por Fernández-Vara (2015) para estudo de jogos, que visa destringir o objeto a partir de três eixos: contexto, visão geral e aspectos formais.

A educação e a consciência crítica da realidade social

A educação oferece múltiplas formas de análise, agregando diversas perspectivas, abordagens pedagógicas, métodos avaliativos, a depender dos objetivos que estruturam os processos de ensino-aprendizagem. Em nosso estudo, nos interessam as propostas de pedagogias críticas, por entenderem educador e educando como sujeitos ativos do processo de ensino-aprendizagem, engajados em desenvolver uma visão crítica sobre a realidade social para em seguida transformá-la a partir da ação

1 Cada nova geração dos jogos da linha principal de Pokémon é lançada em pares. Em 2022 foram publicados os games Pokémon Scarlet e Pokémon Violet. As diferenças entre eles são majoritariamente estéticas, como a paleta de cores do uniforme do personagem principal. Em termos de jogabilidade, algumas criaturas são exclusivas de uma versão, impossibilitando colecionar todas sem se conectar com outro jogador que tenha o outro título. Para nossa pesquisa as duas versões do jogo são equivalentes, então efetuamos a análise com o Pokémon Scarlet.

libertadora.

Freire (2019 [1968]; 2020 [1967]) foi um defensor da perspectiva da educação como uma prática de libertação dos sujeitos, um processo social de emancipação na qual educandos, educadores e outros agentes pedagógicos poderiam alcançar sua humanidade plena. Na perspectiva freiriana, o sujeito vive no mundo e também o constrói, devendo estimular sua consciência crítica sobre a realidade social para desvelar relações de opressão e promover ações de transformação. A sala de aula deve fomentar o pensamento crítico, instância de construção coletiva de conhecimentos entre os sujeitos, visando a igualdade e a democracia. Freire (2020 [1969]) foi um crítico da “educação bancária”, que considerava os educandos passivos, tábulas rasas a serem preenchidas com conhecimentos já dados. As aulas se traduzem em transmissão de informação, narração de fatos e observações descontextualizadas sobre a realidade social. O educando deveria se limitar a memorizar o conteúdo, repeti-lo no momento da avaliação, sem refletir criticamente sobre o mundo do qual participa e pelo qual é influenciado diretamente. A partir dos estudos de Mizukami (1986) é possível entender que a “educação bancária” (FREIRE, 2020 [1969]) se alinha com as pedagogias mais tradicionais, nas quais o educador é o centro do processo de ensino e o mundo lá fora é condensado, recortado e contido nas breves lições às quais os educandos têm acesso. Por essa perspectiva tradicional do ensino, o pensamento crítico e transformador é pouco estimulado, pois a verdade sobre o mundo, em teoria, já foi descoberta e agora é transmitida em doses homeopáticas aos educandos. Freire se opõe radicalmente a este modelo, defendendo sua proposta de educação libertadora. Esse modelo dialógico para a educação propõe a reflexão crítica sobre a cultura no qual os homens estão envolvidos e ao mesmo tempo constroem. Os sistemas simbólicos, ideologias, valores culturais, grandes obras, são exemplos de produções dos sujeitos, que produzem a realidade concreta na qual se inserem.

Para Mizukami (1986), o modelo defendido por Freire embasa as perspectivas socioculturais para a educação, no qual o processo de ensino-aprendizagem não pode ser descolado da realidade social de educandos e educadores, pois a educação se volta para a tomada de consciência e ação crítica sobre ela. O processo de ensino-aprendizagem é reflexivo sobre o mundo, a cultura e as relações entre os homens, e a escola é a própria realidade na qual os sujeitos se inserem e as relações interacionais entre eles. Kalantzis, Cope e Pinheiro (2020) alinham o pensamento de Freire ao rol das pedagogias críticas, abordagens que enfatizam o papel do pensamento crítico e a importância de múltiplos letramentos para os processos de ensino-aprendizagem. Para os autores, as pedagogias críticas devem ser protagonizadas, pois dão protagonismo às múltiplas perspectivas culturais que educandos de diferentes origens, etnias, classes sociais etc. trazem para a educação, a partir de visões únicas sobre a realidade social, seus próprios repertórios culturais e simbólicos. Olhar os fenômenos sociais por múltiplos pontos de vista, a partir de esquemas simbólicos e perspectivas sócio históricas diferentes, aprofunda a capacidade do sujeito de analisá-los, buscando a verdade para além da sua superficialidade, e isso é justamente a análise crítica.

A alfabetização crítica para as mídias e o diálogo com a juventude

Em uma sociedade cada vez mais midiaticizada, a educação e a compreensão da realidade dialogam em crescente frequência com as mídias que envolvem os sujeitos e pelas quais eles se comunicam. Kellner (2001) apresenta a cultura da mídia como um fenômeno social e comunicacional complexo, que se manifesta através de sons, imagens e vídeos, através dos quais operações de produção simbólica se desenrolam. Essa cultura midiática apresenta aos sujeitos envolvidos e conectados a ela uma série de visões sobre o mundo, perspectivas e representações acerca de sistemas de crenças, valores, contextos políticos e sociais. Entretanto, Kellner defende que o sujeito é ativo em sua mediação com essas mensagens, engajando-se em apropriações e ressignificações. A cultura é uma negociação complexa de sentidos e perspectivas sobre o mundo, sendo imperativo que nos dediquemos às pedagogias críticas que nos possibilitem entrar nessa negociação com as competências e literacias adequadas para lutar pela

transformação social.

Kellner e Kahn (2015) afirmam a necessidade da reflexão sobre as tecnoliteracias e o seu papel em projetos de alfabetização crítica dos sujeitos para com as mídias, pois não basta ensinar sujeitos a operar tecnicamente uma ferramenta ou tecnologia. Reconstruir a tecnoliteracia incorre em integrar esse objetivo ao desenvolvimento de letramentos midiáticos críticos, engajando educandos, educadores e outros agentes em projetos voltados para a democracia radical, em um propósito de análise das condições de produção das mensagens midiáticas, as opressões, tensões, esquecimentos e apagamentos intrínsecos às narrativas e discursos. A alfabetização crítica das mídias necessita do engajamento ativo de muitos sujeitos: as vozes dos excluídos, marginalizados, em especial, possuem um papel decisivo em um imperativo de ocupação transformadora das mídias, ao se apropriarem ativamente de forma libertadora das tecnologias e plataformas digitais – e aqui entram os jogos digitais.

A relação entre processos pedagógicos, o desenvolvimento das tecnologias digitais, a cultura midiática e a vivência de jovens e crianças são temas centrais para a pesquisa de Buckingham (2010; 2012; 2020). Ele explora a difícil relação entre mídias digitais e educação, que flutua ora entre o otimismo inabalável sobre os benefícios fundamentais para processos pedagógicos das novas tecnologias – uma visão tecnicista que não se sustenta na análise concreta da realidade social –, ora encontra desafios práticos, como a falta de investimentos na aquisição de hardwares e softwares para escolas e na falta de capacitação dos educadores. Ele defende ser fundamental encarar o desafio de aproximar a educação das mídias digitais e outras tecnologias em virtude da realidade social na qual crianças e adolescentes já vivem e atuam: uma cultura midiática através da qual aprendem e refletem sobre o mundo a partir dos discursos e produções de sentidos contidos nas mensagens midiáticas. Mesmo que esses jovens possam apresentar habilidades operacionais técnicas e afinidades com essas mídias e tecnologias, é preciso estimular uma consciência crítica. Escola, educadores e outros agentes pedagógicos devem se engajar em projetos voltados para o letramento midiático crítico, buscando estimular a consciência crítica sobre a constelação de mídias com a qual esses jovens interagem cotidianamente, dentre elas, os jogos digitais.

Jogos digitais e representações: negociações de sentidos em meio às práticas lúdicas

Os jogos digitais constroem representações e discursos sobre vários elementos culturais e políticos, estabelecendo retóricas em diferentes níveis e formas. Bogost (2007a; 2008) afirma que os jogos representam mundos exteriores ao seu sistema a partir de elementos intrínsecos a essa realidade, de forma intencional ou não. Para que aquela simulação da realidade se estruture, são selecionados aspectos e enfoques sobre o mundo “original” em detrimento de outros. Essa construção resulta na elaboração de múltiplas retóricas para o jogo digital, que é entendida, para o autor, como um movimento de argumentar para com um interlocutor sobre determinado tópico ou realidade concreta, buscando defender um ponto de vista específico. Isso pode significar reforçar um posicionamento já estabelecido ou mesmo objetivar transformar a perspectiva do outro.

Na visão de Bogost (2007b), os jogos digitais apresentam retóricas textuais, visuais e sonoras que buscam estabelecer argumentações com os jogadores, sendo a mais destacada a de ordem procedimental. A procedimentalidade diz respeito à propriedade dos sistemas digitais de estabelecerem representações da realidade a partir de arquiteturas de processos, códigos, algoritmos, respostas padronizadas planejadas para antecipar o comportamento do usuário daquele sistema e respondê-lo de forma adequada (MURRAY, 2003). O jogo que simula o futebol, tentando representar fielmente o desenvolvimento de uma partida, opera a partir de códigos complexos para simular movimentação de jogadores, tentativas de passe e chutes, regras etc. Os jogos estabelecem argumentações ligados à sua representação procedimental – daí o nome Retórica Procedimental. Em sua perspectiva, quando o jogo permite determinada ação e não

outra, ou quando premia o jogador por uma solução e não outra, está argumentando com o sujeito. Há tomadas de posicionamento e perspectivas estabelecidas nessas representações construídas também com procedimentalidade, representações que podem ser identificadas, analisadas e tensionadas.

Salen e Zimmerman (2012) concordam com Bogost ao debaterem como os jogos estabelecem retóricas culturais que dialogam com a realidade social e múltiplos valores, crenças e códigos culturais. Seja reafirmando um ideal existente ou oferecendo possibilidades de debate e resistência cultural, os jogos digitais promoveriam espaços de discussão sobre elementos da cultura de uma sociedade. Flanagan e Nissenbaum (2016) têm posição semelhante em suas perspectivas sobre os valores culturais em jogos digitais. Nessa abordagem, estabelecida como esquema metodológico tanto para análise quanto para design de jogos digitais, os games representam, a partir de todas as suas camadas (das mais estéticas e sensoriais, por exemplo, na forma de paletas de cores, diálogos e narrativa, até as mais profundas, da ordem dos códigos e arquitetura de dados), valores éticos e políticos compartilhados por diferentes agrupamentos humanos. A educação pode ser um desses valores, e nos seria pertinente analisar um jogo digital existente e identificar como esse valor é representado, contextualizado, refletido e tensionado em seus diferentes aspectos.

Mas qual é o espaço da crítica em meio às práticas lúdicas dos sujeitos com os jogos digitais? Salen e Zimmerman (2012) afirmam o potencial de resistência e ação transformadora dos jogadores ao argumentarem que eles podem se engajar em interações lúdicas de ordem transformadora, que vão de encontro às representações e à retórica pré-estabelecida. Há movimentos de resistência, questionamento, subversão e de transformação dos jogos, seja na recusa ao jogo, em sua transformação – à modificação dos códigos, inclusão de novos elementos e modalidades de jogo, por exemplo – ou mesmo à criação de novos games com retóricas culturais alternativas. Sicart (2014) é contundente ao afirmar que o design dos jogos não esgota o potencial ativo dos jogadores. Para ele, a prática lúdica é mais do que passivamente consumir um sistema e suas representações: jogar é uma prática apropriativa, disruptiva, criativa e que pode ser empregada em prol de expressões políticas, buscando transformar determinado contexto. Sicart reconhece em sua perspectiva a influência de Freire: o caráter crítico do sujeito também pode se manifestar no jogar, uma força capaz de emancipar o sujeito e impulsioná-lo em direção ao seu potencial de humano por inteiro, a potência do “ser mais”.

Flanagan (2009) relaciona a ideia do jogar com o pensamento crítico ao apresentar suas reflexões sobre os “jogos críticos”. Sua categorização contemplaria jogos desenvolvidos visando design e retóricas alternativas, mais “radicais”, que proporcionam o debate sobre elementos culturais, contextos sociais e políticos. A categoria em si, para nós, é menos importante do que a discussão sobre o que seria “jogar criticamente”. Na perspectiva da autora, se engajar em uma prática lúdica de maneira crítica significaria atuar de forma a questionar o conteúdo de um jogo, suas representações, ou se engajar em um espaço ou arena de jogo de maneira não apenas a usufruir do mesmo, mas de forma a ocupá-lo e estabelecer ali uma ação transformadora.

É pertinente assinalarmos que as conexões entre infância, educação e jogos digitais é terreno de disputa na opinião pública e mesmo na academia. Khaled Jr. (2018) lembra que a questão da representação da violência nos jogos digitais e sua suposta influência sobre o desenvolvimento de crianças e adolescentes é suscitada desde a década de 1970, sendo alvo de constantes investidas por parte de políticos, jornalistas e outros agentes em meio à esfera pública. Sobre esse assunto, Lynn Alves (2009) alerta para discussões reducionistas e alarmistas, indicando em sua pesquisa os poucos indícios para uma relação causal entre representação da violência e atos violentos por parte dos sujeitos jogadores. A autora destaca a importância dos games como espaços de aprendizagem, ao destacar que os jogadores são capazes de ressignificar as representações de violência exibidas em tela e refletir criticamente sobre elas, ao invés de simplesmente copiar aquelas imagens e movimentos. Um exemplo de como a visão alarmista sobre o envolvimento com jogos digitais é recorrente na mídia: a pesquisa de Santiago (2016), ao analisar reportagens dos jornais

Folha de São Paulo e Zero Hora, à ocasião do lançamento do game para Smartphones intitulado Pokémon GO, observa um teor pejorativo sobre a prática lúdica com esse objeto. O pesquisador analisou mais de cem reportagens, somando os dois periódicos, e percebeu que termos e temáticas como “febre” e “vício” foram constantemente associados ao consumo desses jogos, além do destaque a uma suposta periculosidade da prática com a jogabilidade. Como esse jogo em si requer que os sujeitos se desloquem pelo espaço físico das cidades buscando capturar Pokémon com auxílio de mecanismos de geolocalização e realidade aumentada, os discursos veiculados preferiram destacar riscos à prática lúdica, como assaltos, sequestros, e por vezes até mesmo o encontro com traficantes e usuários de drogas.

Roman Krznaric (2015), em seu estudo sobre a Empatia, aborda pontualmente narrativas de diferentes produtos culturais que podem oferecer os meios para os sujeitos desenvolvê-la. Empatia é entendida pelo pesquisador como uma transposição do sujeito, um movimento de imaginar-se no lugar de outro para melhor compreender seus anseios, dúvidas, visões sobre o mundo, transformando suas próprias perspectivas. Krznaric (2015) entende que há games que buscam oferecer ao jogador uma experiência empática em relação a uma determinada cultura, grupo social ou contexto político, mas considera que são a minoria, afirmando em sua exposição que uma suposta maioria dos jogos incentivaria a violência, possibilitando acesso a armas e prática de atos criminosos. Essas visões dissonantes sobre jogos digitais e perspectivas críticas, especialmente para o desenvolvimento pedagógico de crianças e adolescentes, nos ajudam a perceber o quanto estamos longe de denominadores comuns acerca do tema.

Analisar um game a partir da perspectiva crítica significa colocá-lo no centro de um escrutínio mais profundo, voltado para refletirmos em conjunto como esse produto midiático se relaciona com a coletividade, a qualidade de suas representações em níveis social, político, cultural e econômico. Tensionar nosso objeto de pesquisa – o game Pokémon Scarlet – é pertinente para debatermos como um jogo comercial, de alto investimento e ampla distribuição, representa a educação e quais diálogos essa produção de sentidos estabelece com letramentos midiáticos críticos e pedagogias críticas.

As representações da educação em Pokémon Scarlet

Partindo da metodologia dos Valores em Jogos Digitais, Flanagan e Nissenbaum (2016) a apresentam como um método de análise e, especialmente, criação de jogos digitais a partir de um design consciencioso, voltado para implementação de bons valores culturais e discussões pertinentes nas distintas camadas e elementos dos games, o que poderia trazer benefícios para a coletividade. Em nosso caso, nos apropriamos das reflexões metodológicas propostas em caráter de análise do jogo, buscando investigá-lo com foco na Educação, enquanto valor cultural e político.

Buscamos promover um encontro dessa metodologia com os esquemas de análise de jogos estruturados por Fernández-Vara (2015), que propõe esse método de análise em profundidade a partir de um entendimento dos jogos como textos complexos, cheios de significados e discursos que podem ser identificados, analisados e tensionados a partir de um olhar estruturado sustentado em três grandes eixos dos jogos: contexto, visão geral e aspectos formais. Cada uma dessas grandes “áreas” de análise metodológica possui uma série de subcategorias que contribuem para conduzir a investigação (Imagem 1):

Imagem 1 – Eixos e subcategorias presentes no esquema de análise de jogos
Fernández-Vara (2015)



Fonte: Adaptado de Fernández-Vara (2015)

O esquema de Fernández-Vara propõe 31 subcategorias de análise, cada uma com suas principais questões orientadoras, dentre outras que surgem a partir do cruzamento analítico de uma ou mais áreas de investigação. Embora cada um dos tópicos tenha sido analisado em profundidade, para esse relato priorizamos o debate acerca de subcategorias que apresentem maior potencial para reflexão sobre os diálogos entre as representações da Educação presentes no jogo e perspectivas de letramento midiático crítico.

Eixo 1 - Contexto no qual o jogo se insere

No que diz respeito ao contexto, Fernández-Vara (2015) argumenta que é fundamental entender as condições de produção e distribuição relacionadas ao jogo, assim como eventuais relações da audiência com outras mídias e paratextos que contribuam para compor a experiência da prática lúdica. Paratextos, na perspectiva de Consalvo (2007), são informações que se encontram para além do jogo, dispostas em propagandas sobre ele, análises de canais especializados disponibilizadas na Internet, imagens, vídeos e podcasts publicados por fãs, dentre outras fontes. As experiências prévias dos jogadores com aquela franquia ou videogame também são um paratexto importante, à medida que orientam a recepção do sujeito da experiência lúdica e sua negociação de sentidos.

Nesse tópico, destacamos a força da marca Pokémon e sua influência no mercado de jogos digitais. A marca é propriedade da The Pokémon Company, e seus jogos principais são desenvolvidos principalmente pelo estúdio Game Freak. Esses games são distribuídos pela Nintendo, companhia que desenvolve o único hardware no qual o jogo Pokémon Scarlet pode ser jogado de maneira legalizada, o Nintendo Switch. Buckingham e Sefton-Green (2003) analisam a franquia Pokémon e seus jogos como fenômenos econômicos e culturais, capazes de estimular a prática lúdica de crianças e adolescentes a partir de mecânicas que exigem exploração, desenvolvimento de competências lúdicas específicas e cooperação com outros jogadores. Em 2023, Pokémon mantém a força de sua marca e apresenta

resultados expressivos de vendas. De acordo com relatório financeiro publicado pela Nintendo, os jogos Pokémon Scarlet e Pokémon Violet venderam mais de 20 milhões de cópias (downloads e mídias físicas) entre 18/11/22 (lançamento oficial do game) e 31/12/22, colocando esse título como o sétimo mais vendido da história do Nintendo Switch (SCULLION, 2023).

Elementos relacionados a algumas estratégias de divulgação e promoção do jogo sinalizam que os jovens (crianças e adolescentes em variadas idades) são a audiência objetivada para a prática do game. Como exemplo, temos um filme publicitário veiculado no YouTube protagonizado por jovens que usufruem do jogo (NINTENDO OF AMERICA, 2022). Em outro material publicitário, como trailer do jogo, com vídeos de gameplay, os personagens educandos da história têm destaque, protagonismo de crianças e adolescentes que se confirma durante a jogabilidade e sobre a qual debateremos adiante (THE NEWEST, 2022). As Figuras 2 e 3 evidenciam também algumas conexões entre o público-alvo do jogo e a associação entre elementos pedagógicos e a temática de Pokémon. Na tela inicial do jogo, objetos e signos alinhados à educação, como o espaço da sala de aula fechada, as cadeiras enfileiradas, os livros, são diretamente relacionados à figura da Pokéball – item usado na história pelos educandos para capturar as criaturas. Na imagem seguinte, é possível visualizar diversos personagens não-jogáveis participando de uma aula, assim como o protagonista, controlado pelo jogador. Todos os educandos usam o mesmo uniforme, com as mesmas cores – poucos adereços com cores e formatos diferentes são possíveis de serem utilizados pelo personagem principal, tais como chapéus e tênis, oferecendo assim escassas possibilidades de customização. Embora seja possível mudar tons de pele e penteados ao personagem jogável, seu físico magro e baixa estatura são atributos fixos, um padrão visual que se repete na maioria dos personagens não-jogáveis com os quais o jogador se encontra durante a prática lúdica.

Imagem 2 – Tela Inicial do Jogo



Fonte: Produzido pelos autores

Imagem 3 – Educandos enfileirados para uma aula²



Fonte: Produzido pelos autores

Eixo 2 - Visão geral do jogo

Fernández-Vara (2015) argumenta que esse eixo de análise permite identificar os principais atributos do objeto em questão, indicando singularidades e possibilitando ao interlocutor que interage com o relato entender as peculiaridades desse jogo em relação aos demais títulos. Em nossa pesquisa, esse eixo é pertinente também para começarmos a observar as relações entre Educação e características internas do jogo, como mecânicas básicas, premissas narrativas e personagens centrais.

Pokémon Scarlet introduz a mecânica de mundo aberto ao jogador, pois o mapa a ser explorado está disponível e há mínimas restrições para deslocamento e progressão. Os objetivos podem ser concluídos em qualquer ordem, com poucos obstáculos ou áreas intransponíveis de imediato. O personagem principal é um jovem educando que acabou de se matricular na instituição de ensino Naranja Academy (Imagem 4). Ela é descrita como um centro acadêmico, um polo de pesquisa que reúne pessoas do mundo todo. Durante o jogo, seu personagem encontra, conversa e enfrenta outros educandos, pesquisadores e docentes, além de poder assistir aulas e completar os desafios propostos. A instituição de ensino se localiza na maior cidade da região, no centro do mapa, destacando sua importância no contexto do jogo.

Imagem 4 – Entrada da Naranja Academy



Fonte: Produzido pelos autores

² Em tradução livre: "Deixem comigo e com meus músculos e vocês serão profissionais em pouco tempo".

A Educação é alinhada com a história e com os atributos de mundo aberto no jogo através de um segmento chamado Treasure Hunt, “Caça ao Tesouro” (Imagem 5), apresentado pelo diretor da Naranja Academy como um estudo de campo independente, no qual os educandos são incentivados a explorar o continente, buscando se aprimorar e descobrir seus próprios “tesouros”. O segmento narrativo é introduzido nas primeiras horas de jogo, apresenta as premissas e objetivos do game, para em seguida liberar os jogadores a explorar o mapa com pouquíssimas restrições. A narrativa do jogo sugere que esse estudo independente possa ser feito de qualquer forma visando diferentes objetivos, desde que apeteça aos interesses do personagem e que o faça crescer enquanto educando e treinador Pokémon.

Imagem 5 – Apresentação da “Caça ao Tesouro”³



Fonte: Produzido pelos autores

Simultaneamente, o jogo sugere três caminhos narrativos: Starfall Street, Victory Road e Path of Legends. Essas histórias paralelas, à medida que são concluídas, oferecem recompensas ao jogador e também são pré-requisitos para que ele acesse o Epílogo da história, do contrário, uma parte do mapa e da trama geral ficam inacessíveis. Há ainda um quarto eixo narrativo a ser explorado, embora não incentivado diretamente, que consiste em assistir às aulas e fazer as provas dentro da instituição de ensino. As recompensas para sua conclusão são menores e ele não é pré-requisito para acessar o Epílogo do jogo.

É interessante analisar os sentidos associados à Educação por essa proposta da “caça ao tesouro”. O jogo, de maneira recorrente, associa o estudo de campo como uma oportunidade de autodescoberta, uma jornada em busca de um tesouro pessoal e único. Não há objetivos definidos para esse processo de ensino-aprendizagem, competências a serem desenvolvidas ou alcançadas, ou avaliações específicas para validar esse “tesouro”. Nesse aspecto, a educação parece se alinhar com a abordagem pedagógica Humanista que, na perspectiva de Mizukami (1986), é derivada da psicologia humanista, na qual os processos de ensino-aprendizagem são centrados no educando, na sua subjetividade, relação com o mundo e com os outros sujeitos ao redor. Nessa perspectiva, o ser humano é único, possui suas próprias experiências e especificidades e está em constante atualização, a partir de uma aprendizagem significativa, envolvente, autônoma e autoavaliada. O educando acaba por transformar a si mesmo mediante contato com as pessoas – dentre elas os educadores - e com o mundo. Esse mundo não é um dado “objetivo”, à medida que cada indivíduo daria sentido à sua existência, cultura, política, dentre outros aspectos.

Apesar dessa abordagem encontrar alinhamentos com uma perspectiva crítica e libertadora

³ Em tradução livre: “Eu peço a cada um de vocês que se preparem para viajar pelo mundo em busca do seu próprio tesouro”.

para a educação, especialmente no que tange ao respeito à curiosidade, autonomia e protagonismo do educando, há também desencontros. Um dos principais diz respeito às relações entre educandos e a realidade social ao seu redor. A pedagogia humanista indica uma menor importância e influência de contextos políticos, culturais e econômicos sobre a existência do sujeito educando, submetendo-a à sua subjetivação. O jogo parece promover a “caça ao tesouro” como atividade pedagógica nesse molde: o jogador descobrirá o mundo sozinho, decidirá o que é o seu tesouro e dirá quando estará satisfeito com suas aventuras, conquistas e aprendizados. As pedagogias críticas, em outro sentido, colocam os educandos como construtores da realidade ao passo que também são influenciados por ela. No jogo, não há estímulo para que o personagem principal “transforme” sua região, apenas para que ele a interprete como quiser.

Eixo 3 - Aspectos Formais do jogo

O terceiro eixo de análise proposto por Fernández-Vara (2015) consiste no exame dos atributos técnicos que compõem a prática lúdica com o sistema. Iniciamos essa análise pela narrativa Starfall Street, na qual o personagem principal deve investigar e combater um grupo de educandos da academia, o Team Star. Esse segmento é composto por cinco momentos em que o personagem é incentivado a invadir localidades de reuniões do Team Star, desafiar o líder local e desfazer o acampamento. A trama é acompanhada de perto pelo diretor da Naranja Academy, que deseja que esses educandos voltem a frequentar a escola. À medida que a história avança, o jogador descobre que os líderes do Team Star se envolveram em episódios de bullying na Naranja Academy. Dessa forma, a história acaba por levantar dois pontos pertinentes para um debate social e crítico sobre a educação: relações interpessoais entre educandos e evasão escolar (Imagem 6).

Figura 6 - O Diretor Clavell (disfarçado de Clive) expressa sua preocupação⁴



Fonte: Produzido pelos autores

Entretanto, as temáticas não são abordadas para além de menções superficiais a como o bullying é ruim ou como um número elevado de faltas pode resultar na expulsão dos educandos. O jogo não estimula perguntas relevantes para discussão, tampouco incentiva debate sobre a importância da empatia na educação. Qual era a etnia ou a classe social dos educandos que sofriam bullying? Qual é a nova política institucional de proteção aos educandos após esses eventos? Em nível macrossocial, como o bullying e/ou altos índices de evasão escolar afetam a sociedade? Esses são exemplos de questionamentos que surgem

⁴ Em tradução livre: “Alguns dizem que o bullying deles (o Team Star) fez com que um número preocupante de estudantes saísse da escola...”

em uma reflexão crítica sobre o tema. Considerando a audiência esperada para esse título e o peso dos temas na vida escolar de crianças e adolescentes, poderia haver debates mais extensos sobre a temática.

Destacamos também a questão do uniforme dos personagens envolvidos nesse segmento narrativo. Os membros da Team Star, vistos a princípio como “rebeldes” e problemáticos, não usam o uniforme padrão dos educandos da instituição (Imagem 7). As roupas foram customizadas por um dos líderes da equipe, e essa atitude é apontada, dentro dos diálogos entre personagens, como um movimento intencional para destacarem atributos de suas personalidades.

Figura 7 – Os membros da Team Star discutem sobre seus uniformes⁵



Fonte: Produzido pelos autores

A segunda narrativa analisada é a Victory Road, na qual o protagonista busca o título de Campeão em desafios espalhados pelo mapa. A franquia de Pokémon possui uma fórmula clássica: o personagem principal deve lutar com líderes de ginásios dispostos pelo mapa, enfrentando Pokémon com diferentes tipos⁶ e estratégias para conquistar as oito insígnias e chegar ao desafio final: os quatro integrantes da Elite Four e posteriormente o Campeão da região. Após o triunfo sobre eles, o(a) jogador(a) é condecorado(a) como novo Campeão. Em Pokémon Scarlet, a estrutura permanece quase a mesma, mas recebe uma roupagem de viés educacional e profissional. Os ginásios permanecem e os desafios de jogabilidade são praticamente os mesmos. Uma das poucas diferenças é que para enfrentar os líderes, o personagem principal deve ser aprovado em um teste prévio, que o qualifica ou não para o confronto (Imagem 8). Esses testes apresentam pouco estímulo ao pensamento reflexivo sobre a estrutura do jogo ou da história, limitando-se a tarefas simples, como identificar um personagem perdido na multidão ou descobrir qual é a receita secreta de um prato específico do restaurante local.

5 Em tradução livre: “Parece que nossos aprimoramentos de uniformes estão finalizados! Muito obrigado, Atticus”.

6 Pokémon é um RPG de turnos no qual o jogador comanda até seis criaturas em batalhas, que funcionam a partir de um sistema pedra-papel-tesoura. Determinados tipos e golpes tem efeitos maiores sobre outros, tais como Água é superior ao Fogo, enquanto Fogo é superior à Planta, e Planta, por sua vez, é superior à Água. Cada Pokémon possui uma habilidade passiva única, pode aprender até quatro golpes simultaneamente e carregar um item específico, recursos que ampliam as possibilidades de enfrentamento e complexificam o sistema de combate. Cada novo ginásio reserva novos desafios, à medida que os oponentes possuem Pokémon com níveis mais altos, tipos diferentes, golpes mais fortes e estratégias mais elaboradas, elevando a curva de aprendizado.

Figura 8 – O jogador recebe a certificação de que passou no teste que o qualifica para a batalha no ginásio⁷



Fonte: Produzido pelos autores

Analisemos a natureza do feedback dado ao jogador derrotado em uma batalha: a tela escurece, há uma mensagem informando que ele teve de ser socorrido junto aos seus Pokémon e o jogo retorna com o personagem em uma das últimas localidades visitadas. Nenhum outro feedback sobre seu insucesso é fornecido. A derrota anterior não é contextualizada, não há uma reflexão sobre os movimentos certos ou errados no último combate ou indicação de qual deve ser o caminho a percorrer para superar aquele obstáculo. Poderia se argumentar que, nesse ponto, o Pokémon Scarlet repete a fórmula tradicional de feedback da franquia, mas esse é um jogo que clama para si a Educação como tópico central de sua narrativa e jogabilidade. Ao colocar o fracasso como pura incapacidade de concluir objetivos, o feedback no jogo se aproxima de uma abordagem pedagógica tradicional (MIZUKAMI, 1986).

Perde-se, então, a oportunidade de associar a prática lúdica com processos pedagógicos pautados por uma avaliação autêntica. Na perspectiva de Kozanitis (2021), a avaliação autêntica envolve processos de ensino-aprendizagem que exploram pensamento crítico, criatividade, versatilidade e repertório de conhecimentos dos educandos ao colocá-los frente a situações reais, problemas ou obstáculos a serem superados. A avaliação autêntica oferece mais possibilidades de resolução, por não se basear em uma resposta necessariamente correta ou ideal, estimulando o engajamento dos educandos. Ao relacionarem teoria e prática, os aprendizados e conhecimentos prévios com a situação real na qual se encontram, há a possibilidade de os educandos se avaliarem de forma mais autêntica.

O jogo, de fato, coloca os jogadores em situações concretas de desafio, oferecendo oportunidades para que eles coloquem seus saberes à prova, buscando soluções para enfrentar os adversários. Porém não seria propício que um personagem não-jogável docente da instituição convidasse o personagem principal a refletir sobre seus erros no último combate? Pelo ângulo da narrativa, os diálogos entre oponentes e seu personagem se repetem na íntegra em cada nova tentativa. Não seria pertinente uma mudança no texto indicando que fracassos fazem parte do processo de ensino-aprendizagem e que pode haver novas tentativas? O feedback se afastaria de uma dicotomia sucesso-recompensa e fracasso-repetição.

O terceiro caminho destacado aos jogadores é o Path of Legends, história na qual o protagonista se une a um educando do eixo humanístico da academia, Arven, em busca das Herba Mystica, ervas medicinais misteriosas. Arven apresenta um perfil pesquisador: ele quer explorar o continente para encontrá-las, entender seus efeitos medicinais nos Pokémon e qual sua conexão com fenômenos estranhos

⁷ Em tradução livre: "Teste de Ginásio / Procure as Sunflora em Artazon / Você passou!"

que estão ocorrendo. Nesse eixo, o jogador assume um papel passivo, pois cabe ao protagonista repetir cinco vezes o mesmo ritual: encontrar um Pokémon especial afetado por essa erva misteriosa e derrotá-lo (Figura 9). Em seguida, deve assistir diálogos nos quais Arven fala sobre suas descobertas (Figura 10). A mensagem passada é a de que a pesquisa acadêmica dentro do jogo existe, mas não é papel do seu personagem realizá-la, ou ao menos não nos moldes em que os outros personagens a desenvolvem. Arven afirma ao personagem principal que pesquisou em diversas fontes uma cura para o seu Pokémon enfermo, um objetivo pessoal no qual o jogador contribui apenas com um mesmo ciclo pré-determinado de missões relacionadas às ervas medicinais. Não há uma proposição de reflexão crítica sobre o impacto dessas ervas no ecossistema local ou na tomada de decisão do protagonista em derrotar essas criaturas afetadas por elas. A mecânica e a história operam no formato de estímulo e resposta condicionados.

Imagem 9 – Batalha contra um dos Pokémon Titan, criatura modificada pelo consumo das ervas medicinais misteriosas



Fonte: Produzido pelos autores

Imagem 10 – Arven, acompanhado de seu Pokémon enfermo, relata sua pesquisa⁸



Fonte: Produzido pelos autores

O quarto segmento narrativo consiste nas próprias aulas e vivência da Naranja Academy. Essas atividades não são obrigatórias para o jogador acessar o epílogo ou completar as outras três histórias - é possível obter o título de Campeão, por exemplo, sem frequentar a instituição. Elas ocorrem nas salas

⁸ Em tradução livre: "Eu procurei online, eu li livros, eu procurei em todos os lugares e tentei todo tipo de curativos e remédios que pude encontrar".

de aula, laboratórios ou pátio da Naranja Academy e consistem na exposição oral de algum educador especializado na disciplina. Cada aula apresenta um assunto relacionado ao jogo e à franquia de maneira geral: a aula de História apresenta a história da região enquanto a de Matemática expõe como calcular as variáveis de dano de um Pokémon. Todas as aulas, sem exceção, se limitam a breves exposições textuais dos educadores e uma ou duas perguntas lançadas à turma às quais o jogador é obrigado a responder (Imagem 11).

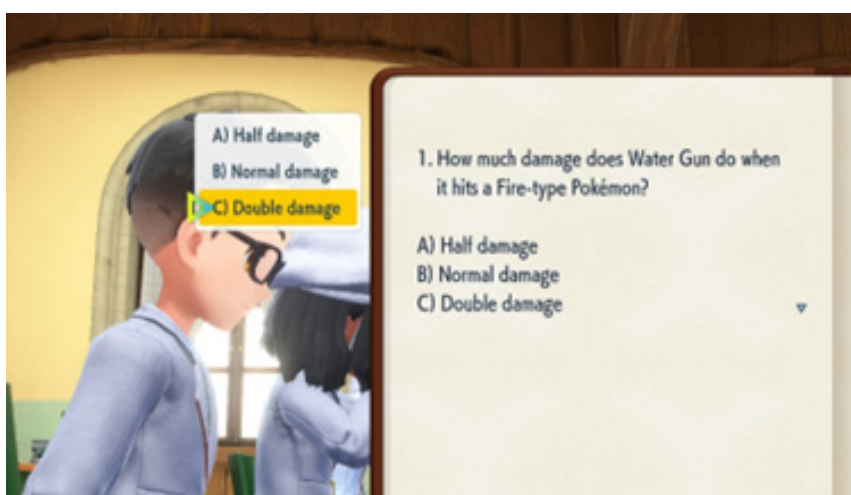
Imagem 11 – O educador de Biologia, Jacq, faz uma pergunta à turma⁹



Fonte: Produzido pelos autores

Além das aulas, todas as disciplinas têm provas com cinco perguntas no formato de múltipla escolha (Imagem 12). Quatro acertos resultam em aprovação, creditando ao jogador o item Exp. Crystal, que aumenta o nível dos seus Pokémon. Este recurso pode ser encontrado de diversas outras formas no jogo, por vezes até mesmo espalhado pelo chão.

Imagem 12 – Exemplo de teste proporcionado ao jogador¹⁰



Fonte: Produzido pelos autores

Novamente, o feedback fornecido ao jogador é limitado, operando na mesma lógica de não

9 Em tradução livre: "Jacq: Essa alguma coisa muito importante é algo do qual os Pokémon nascem. Vamos todos dizer juntos! Turma: Caixas! Poké-Bolas! Ovos!". Nesse caso, Ovos são a resposta certa.

10 Em tradução livre: "Quanto de dano o golpe Water Gun causa quando atinge um Pokémon do tipo Fogo? Respostas: A) metade do dano B) dano normal C) dano duplicado". Nesse caso, a resposta C é a correta.

contextualizar o fracasso, apenas de repetição – tentar fazer a prova novamente. Em uma eventual segunda tentativa de completar o teste, percebemos dois aspectos pertinentes: as perguntas são sempre as mesmas, na mesma ordem, e não há menção sobre quais perguntas nosso personagem errou ou acertou na primeira tentativa. Tanto as aulas quanto as avaliações estão associadas a uma abordagem tradicional, na qual o educando, desprovido de conhecimentos, deve ser preenchido por saberes já dados em sala de aula para regurgitá-los na hora do teste. A educadora de História Raifort, explicita essa associação entre educação e transmissão de informações em alguns diálogos com o protagonista e sua turma (Imagens 13 e 14).

Imagem 13 – A educadora Raifort finaliza suas aulas afirmando que buscou preencher as cabeças dos educandos com conhecimento¹¹



Fonte: Produzido pelos autores

Imagem 14 – A educadora Raifort faz um comentário ao final da aplicação do teste de sua disciplina¹²



Fonte: Produzido pelos autores

Uma situação específica é digna de comentário: a disciplina Estudos de Batalha ocorre no pátio da escola e os educandos participam com seus Pokémon. Esperava-se que nessa aula acontecessem batalhas, oferecendo cenários concretos para que os educandos pudessem resolver situações e criativamente

11 Em tradução livre: “Já acabou nosso tempo? Eu devo ter me perdido enquanto preenchia as cabeças de vocês com conhecimento”.

12 Em tradução livre: “Essa última questão foi um brinde. Até o menos capaz de vocês com certeza aumentou sua nota nessa”.

encontrar soluções. Entretanto, até mesmo essa disciplina é ministrada de maneira expositiva.

Pode-se argumentar que há uma recompensa narrativa por participar das aulas, à medida que novas possibilidades de interação com os personagens educadores são abertas a partir da conclusão das aulas expositivas e dos testes. Entretanto, assistir às aulas, ir à biblioteca, ouvir sobre a história da região e conhecer os educadores, fica em segundo plano, pois o próprio sistema prioriza as batalhas e seções repetitivas de comandos às quais o jogador é convidado a participar. O educador de Artes Hassel, por exemplo, é tanto docente quanto membro da Elite Four, o último desafio do jogo. Enquanto batalhar com ele é objetivo mandatário, a fim de desvendar o epílogo e outros recursos, assistir sua aula e, eventualmente, conhecer melhor a sua história, é apenas sugerido, sendo que a recusa ao convite não resulta em qualquer sanção educacional.

Imagem 15 – Encontro com o educador Hassel no qual ele sugere que você assista suas aulas¹³



Fonte: Produzido pelos autores

Considerações finais

Na primeira vez em que jogamos Pokémon Scarlet, nos deparamos com um jogo que frequentemente falava de educação e tecia diálogos com processos de ensino-aprendizagem. Nessa análise exploratória inicial, observamos que na narrativa e nas mecânicas propostas ao jogador, se apresentava uma perspectiva humanista de educação. A “Caça ao Tesouro” sugeria um cenário propício para uma perspectiva educacional que privilegiasse uma visão crítica sobre o mundo do jogo e processos de ensino-aprendizagem com maior liberdade para que o jogador e seu personagem pudessem aprender sobre o mundo do jogo e transformá-lo. Mas, na prática, a proposta não se sustenta pelos aspectos formais do game. O tema Educação é colocado como uma roupagem para mecânicas de jogabilidade e objetivos que pouco tem a ver com pedagogias não tradicionais – ainda mais em uma perspectiva crítica. Em outros momentos, o jogo associa processos de ensino-aprendizagem a uma série de signos e protocolos ligados a abordagens tradicionais, em uma perspectiva alienante do que entendemos que deveria ser um compromisso com a libertação do sujeito e transformação da sociedade. Em alguns lampejos, são oferecidas condições para que o educando protagonista do jogo exerça sua autonomia e criatividade para conduzir seus processos de ensino-aprendizagem, mas esse caminho parece nunca se estruturar de maneira efetiva.

Não esperávamos que um jogo digital comercial, desenvolvido por uma empresa líder de seu mercado, se adequasse a uma pedagogia crítica da mesma forma que outro game desenvolvido para um

13 Em tradução livre: “Ah, e apareça na minha aula de Artes de vez em quando. Eu ficaria extasiado em ter sua participação”.

contexto de sala de aula. Ainda assim, devemos refletir que há uma certa perversidade nos discursos, à medida que Pokémon Scarlet insinua que vai falar sobre educação em uma perspectiva crítica, quando na verdade não o faz. Promete-se uma história e mecânica de jogo na qual o educando exerça um protagonismo em contextos de ensino-aprendizagem, mas, na prática, em nossa análise, percebemos o contrário: narrativa e jogabilidade associam educação a uma pedagogia tradicional, aliada à perspectiva da educação bancária.

Os sujeitos que se engajam na prática lúdica com esse jogo buscam atingir os objetivos sugeridos e planejados pelo game, interagindo com os discursos e valores culturais e políticos intrínsecos aos seus atributos, negociando sentidos em suas práticas. A Educação está aqui nesse campo de batalha, alçada ao posto de protagonismo dentro das múltiplas retóricas do game e, portanto, deve ser debatida. A representação do jogo sobre a Educação, por muitas vezes, a apresenta em moldes tradicionais, alienantes e tolhida de escopo crítico e transformador. Então, devemos apontar para essa representação e oferecer as condições para que uma reflexão crítica sobre ela possa florescer. Educadores e educandos podem se apropriar desse jogo em sala de aula, ou em projetos pedagógicos diversos, expandindo essas reflexões em alinhamento com projetos elaborados de letramento midiático crítico a fim de transformar a realidade social por meio da prática lúdica.

Referências

- ALVES, Lynn Rosalina Gama. Jogos eletrônicos e violência: o retorno. **RUA**, v. 1, s. n., p. 2232-2233, 2009.
- BASSETE, Fernanda. Quase 30% dos adolescentes brasileiros fazem uso problemático de videogame, aponta estudo da USP. **Instituto de Psicologia**, IP Comunica, 12 set. 2022. Disponível em: <https://www.ip.usp.br/site/noticia/quase-30-dos-adolescentes-brasileiros-fazem-uso-problematico-de-videogame-aponta-estudo-da-usp/#:~:text=Uma%20pesquisa%20realizada%20pelo%20Instituto,acarreta%20preju%C3%ADzos%20emocionais%20e%20sociais>. Acesso em: 15 fev. 2023.
- BOGOST, Ian. Persuasive Games on Mobile Devices. In: FOGG, Brian Jeffrey; ECKLES, Dean. (Eds.). **Mobile Persuasion: 20 Perspectives on the Future of Behavior Change**. Stanford, CA: Stanford Captology Media, 2007a. p. 1-8.
- BOGOST, Ian. **Persuasive Games: the expressive power of videogames**. Cambridge, MA: MIT Press, 2007b.
- BOGOST, Ian. The Rhetoric of Video Games. In: SALEN, Katie. (Org.). **The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. p. 117-140.
- BUCKINGHAM, David. David Buckingham: a educação midiática não apenas lidar com o mundo digital, mas sim exigir algo diferente. **Comunicação & Educação**, v. 25, n. 2, p. 127-137, jul./dez. 2020.
- BUCKINGHAM, David. Precisamos realmente de educação para os meios? **Comunicação & Educação**, v. 17, n. 2, p. 41-60, jul./dez. 2012.
- BUCKINGHAM, David. Cultura digital, Educação Midiática e o lugar da Escolarização. **Educação & Realidade**, v. 35, n. 3, p. 37-58, set./dez. 2010.
- BUCKINGHAM, David; SEFTON-GREEN, Julian. Gotta catch'em all: structure, agency and pedagogy in children's media culture. **Media Culture & Society**, v. 25, n. 3, p. 379-399, maio 2003.
- NIC.BR/CETIC.BR. **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil - TIC Kids Online Brasil 2019**. São Paulo: CETIC, 2020. Disponível em: <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2019/>. Acesso em: 15 fev. 2023.
- CONSALVO, Mia. **Cheating: Gaining advantage in videogames**. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- ESTUDO mapeia perfil gamer de crianças e adolescentes brasileiros. **Mercado & Consumo**, Inovação,

29, ago. 2022. Disponível em: <https://mercadoconsumo.com.br/29/08/2022/inovacao/estudo-mapeia-perfil-gamer-de-criancas-e-adolescentes-brasileiros/>. Acesso em: 15 fev. 2023.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. **Introduction to Game Analysis**. New York: Routledge, 2015.

FLANAGAN, Mary. **Critical Play: radical game design**. Cambridge, MA: MIT Press, 2009.

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. **Values at Play: valores em jogos digitais**. São Paulo: Blücher, 2016.

FREIRE, Paulo. **Extensão ou Comunicação?** São Paulo: Paz e Terra, 2020 [1969].

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. São Paulo: Paz e Terra, 2020 [1967].

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 2019 [1968].

HJARVARD, Stig. Da Mediação à Mídiação: a institucionalização das novas mídias. **Parágrafo**, v. 2, n. 3, p. 51-62, jul./dez., 2015.

HJARVARD, Stig. **A midiatização da cultura e da sociedade**. São Leopoldo: Editora da Unisinos, 2014.

KALANTZIS, Mary; COPE, Bill; PINHEIRO, Petrilson. **Letramentos**. Campinas: Editora da Unicamp, 2020.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. Bauru: EDUSC, 2001.

KELLNER, Douglas; KAHN, Richard. Reconstruindo a tecnoliteracia: uma abordagem de múltiplas literacias. **Comunicação & Educação**, v. 20, n. 2, p. 57-82, jul./dez. 2015.

KELLNER, Douglas; SHARE, Jeff. Educação para a leitura crítica da mídia, democracia radical e a reconstrução da educação. **Educação e Sociedade**, v. 29, n. 104, p. 687-715, out. 2008.

KHALED JR., Salah Hassan. **Videogames e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

KOZANITIS, Anastassis. **O poder da Avaliação Autêntica**. Documento de trabalho. 2021.

KRZNNARIC, Roman. **O poder da empatia: a arte de se colocar no lugar do outro para transformar o mundo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PGB. **PGB 2023 10ª Edição**. Página Inicial. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 17 ago. 2023.

POKÉMON Scarlet & Pokémon Violet – My World My Way. **Nintendo of America**, 24 out. 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=WlBxRUpFMM&ab_channel=NintendoofAmerica. Acesso em: 15 fev. 2023.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: cultura**. v. 4. São Paulo: Blücher, 2012.

SCULLION, Chris. Pokémon Scarlet & Violet sold 20 million copies in six weeks. **VGC**, Video Game News, 7 fev. 2023. Disponível em: <https://www.videogameschronicle.com/news/pokemon-scarlet-violet-sold-20-million-copies-in-six-weeks/>. Acesso em: 15 fev. 2023

SICART, Miguel. **Play Matters**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2014.

SANTIAGO, Filipe Strazzer. **“Vá com cuidado”**: o discurso negativo sobre Pokémon GO nos sites da Folha de

S. Paulo e Zero Hora. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2016.

THE NEWEST Chapters in the Pokémon Series | Pokémon Scarlet and Pokémon Violet. **The Official Pokémon Youtube Channel**, 8 nov. 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ZWFID5-hhFU&ab_channel=TheOfficialPok%C3%A9monYouTubechannel. Acesso em: 15 fev. 2023.

Lucas Lopes Albuquerque Bastos é mestre e doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense (PPGMC UFF). Graduado em Comunicação Social – habilitação em Publicidade e Propaganda – pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Professor de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda na Universidade Federal Fluminense (UFF). Neste artigo, contribuiu com a concepção do desenho da pesquisa; desenvolvimento da discussão teórica; interpretação dos dados; apoio na revisão de texto; redação do manuscrito e revisão da versão em língua estrangeira.

Alexandre Farbiarz é Doutor em Design pela PUC-Rio, mestre em Educação e Linguagem pela USP e mestre em Design pela PUC-Rio. Professor associado do curso de Jornalismo e professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano (PPGMC) do Instituto de Arte e Comunicação Social (IACS) da Universidade Federal Fluminense (UFF). Coordenador dos grupos de pesquisa Educação para as Mídias em Comunicação (educ@mídias.com/PPGMC/UFF) e Design na Leitura de Sujeitos e Suportes em Interação (DeSSIn/PPG Design/PUC-Rio). Neste artigo, contribuiu com a concepção do desenho da pesquisa; desenvolvimento da discussão teórica; interpretação dos dados; apoio na revisão de texto; redação do manuscrito e revisão da versão em língua estrangeira.