



## Em busca de um ludoletramento digital crítico

Ritaciro Cavalcante da Silva<sup>1</sup>

Universidade Federal de Alagoas (UFAL),  
Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística (PPGLL), Brasil.

Orientador: Sérgio Ifa<sup>2</sup>

### Resumo

Os estudos sobre jogos eletrônicos já avançaram bastante desde suas origens. Porém, surge uma nova responsabilidade que cabe a seus acadêmicos: levar as discussões sobre letramento nos videogames para o campo da criticidade. Este trabalho tem como objetivos encontrar os conceitos que compõem o letramento digital crítico nos videogames e listar as competências necessárias para que uma pessoa seja letrada criticamente em videogames. A proposta da pesquisa seria tratar destes problemas não mais da forma reativa que a mídia trata os videogames, buscando os efeitos que eles podem “causar”, mas buscando reaver os sentidos construídos socialmente através da produção e uso de jogos eletrônicos. Busca-se reconhecer os discursos dominantes nas diferentes tecnologias, assim como os contextos de uso dentro delas, e investigar as forças institucionais e populares que as governam. O estudo se subscreve à Linguística Aplicada, (LA) uma vez que a multitude de abordagens presentes nos game studies necessita de uma abordagem transdisciplinar, que é suprida pela LA. O estudo pretende seguir a metodologia da pesquisa narrativa, que permite enxergar a prática de jogar videogame como uma experiência da vida cotidiana que pode ser narrada, e seu foco na introspecção, ou seja, na (auto)reflexão como meio de se compreender um determinado fenômeno.

**Palavras-chave:** games, letramento crítico, ludoletramento.

### Contatos:

<sup>1</sup>ritaciro.silva@fale.ufal.br

<sup>2</sup>sergio.posgraduacao@gmail.com