

**VIDEOGAME, ASSOCIAÇÕES LINGUÍSTICAS E DESORDENS DE MEMÓRIA:
ENCONTROS E REVELAÇÕES****VIDEO GAME, LINGUISTICS ASSOCIATIONS AND MEMORY DISORDERS:
MEETINGS AND REVELATIONS**

Iva Ribeiro Cota¹
Nirvana Ferraz Santos Sampaio²

RESUMO: Este artigo apresenta um recorte de dados advindos do acompanhamento longitudinal de um sujeito com desordens de memória após evento neurológico com o objetivo de analisar os efeitos que os jogos de videogame proporcionam na interação linguística nesse contexto, explorando os estímulos para o processo de rememoração e discutindo as implicações de usos de tais jogos como recurso favorável à constituição do processo de enunciação, significação e ação verbal. A pesquisa baseia-se em um rigor metodológico não experimental com foco na singularidade dos dados, por meio da abordagem qualitativa e sublinha práticas que desencadeiam situações enunciativo-discursivas que trazem estímulos para o processo de rememoração por meio de ação e produção em sentido.

PALAVRAS-CHAVE: Videogame. Associações Linguísticas. Desordens de memória.

ABSTRACT: This article presents an excerpt of data from the longitudinal follow-up of a subject with memory disorders after a neurological event in order to analyze the effects that video games provide on linguistic interaction in this context, exploring the stimuli for the recall process and discussing the implications of using such games as a favorable resource for the constitution of the process of enunciation, meaning and verbal action. The research is based on a non-experimental methodological rigor with a focus on the uniqueness of the data, through a qualitative approach and underlines practices that trigger enunciative-discursive situations that bring stimuli to the process of recall through action and production in meaning.

KEYWORDS: Video game. Linguistics Associations. Memory Disorders.

1 Introdução

Este artigo é desenvolvido a partir da emergência da temática e da prática com jogos de videogame em um acompanhamento longitudinal de um sujeito acometido por desordens de memória após evento neurológico incidental como parte de uma pesquisa que analisa os efeitos das associações linguísticas presentes nas suas narrativas advindas de situações enunciativo-discursivas.

Ao considerar o espaço de possibilidades desses jogos que extrapolam as questões de entretenimento e sublinham perspectivas de práticas constitutivas que conduzem a interações e ações verbais reveladoras de estímulos e percepções para o jogador, destacam-se os dados do acompanhamento do sujeito JM, 47 anos, que, segundo relatório médico, é portador de arritmia cardíaca maligna que evoluiu com parada cardiorrespiratória no dia 02/12/2018, teve como decorrência anóxia cerebral pela morte súbita abortada e lesão em hipocampo, apresentando

¹ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia; Mestre em Linguística pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia. É membro do Grupo de Pesquisa e Estudo em Neurolinguística. Email: ivarcota@gmail.com

² Doutora em Linguística pela Universidade Estadual de Campinas; Mestre em Linguística pela Universidade de São Paulo. É professora titular da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), onde atua como docente do quadro permanente do Programa de Pós-Graduação em Linguística (PPGLin-Uesb). É pesquisadora do Grupo de Pesquisa e Estudos da Língua(gem) (GPEL/Uesb/CNPq) e líder do Grupo de Pesquisa e Estudo em Neurolinguística (GPEN/Uesb/CNPq). Email: nirvanafs@terra.com.br

dificuldade na marcha, na fala, na cognição e desordens de memória recorrentes para fatos recentes, gerando dificuldades de resgate de narrativas de experiências, retomada de rotinas, sistematização de novas informações e interferindo na atividade verbal e na interação com outras pessoas.

Nesse sentido, o interesse do sujeito JM pelo jogo de videogame *Free Fire*, um jogo de tiro e sobrevivência disponível no celular, produzido pela empresa Garena Internacional, que tem duração média de dez minutos e direciona o jogador para uma ilha remota onde o jogador enfrenta 50 outros jogadores, todos buscando sobrevivência, por meio da escolha livre do ponto de partida com o paraquedas, tentando permanecer na zona de segurança pelo maior tempo possível, é um meio para analisar o leque de possibilidades que advém da interação de um espaço virtual que pode ser habitado de diversas formas por seus jogadores, esclarecendo modos de operar que permeiam aspectos interativos, linguísticos, cognitivos e que privilegiam o fazer em simulações de situações reais que tornam um fator de impacto para o sujeito.

Ao considerar esse contexto de envolvimento de JM com o jogo de videogame e suas implicações para o uso da linguagem, questiona-se de que maneira práticas com jogos de videogame podem interferir e contribuir nos processos de rememoração e resgate de narrativas constituídas por associações linguísticas em um sujeito com desordens de memória após evento neurológico?

Nesse propósito, apresenta-se e discute-se um recorte de 52 situações enunciativo-discursivas advindos do acompanhamento longitudinal do sujeito JM com o objetivo de analisar os efeitos que os jogos de videogame proporcionam na interação linguística com um sujeito com desordens de memória, para explorar, dentre os intuitos mais específicos, práticas que desencadeiam estímulos para o processo de rememoração e discutir implicações de usos de tais jogos como recurso favorável à constituição de processo de enunciação, significação e ação verbal.

A partir da contextualização proposta nessas considerações iniciais, direciona-se para os aspectos teórico-metodológicos apresentados na seção metodologia, discute-se e ilustra-se os dados ao abordar os resultados e discussões em aspectos quantitativos e qualitativos para consolidar as considerações finais.

2 Metodologia

O estudo parte de uma demanda recebida pelo Grupo de Pesquisa e Estudo em Neurolinguística (GPEN), que formaliza suas pesquisas no Laboratório de Pesquisa em Neurolinguística (LAPEN), vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Linguística, PPGLin, da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, UESB, na linha Aquisição e Desenvolvimento da Linguagem Típica e Atípica. Os sujeitos das pesquisas são vítimas de eventos neurológicos, com comprometimento de memória e ou de linguagem e são, geralmente, encaminhados para o LAPEN por médicos neurologistas, geriatras, fisioterapeutas, fonoaudiólogos e psicólogos.

Ao objetivar a análise da questão da linguagem em funcionamento para adentrar o universo que compõe os sujeitos em suas diversas relações estabelecidas com a memória a partir da singularidade de um caso e das revelações de interações com jogos de videogame, estabelece-se o rigor metodológico não experimental, uma vez que o olhar dos pesquisadores está voltado para a singularidade dos dados, ancorado nos subsídios teórico-metodológicos da Neurolinguística Discursiva em uma prática enunciativa-discursiva com ênfase nos processos de significação constituídos a partir da linguagem em funcionamento e aliado a uma articulação teórica, que dialoga com a relação que há entre o cérebro e a língua(gem) na vida em sociedade.

Essas interações, esquematizadas em situações enunciativo-discursivas, são propostas para pesquisa no Centro de Convivência e Intervenção em Neurolinguística (CeCIN), que tem como sede o LAPEN e foram realizadas também de forma remota com auxílio de ambientes

virtuais de interação pela internet em virtude do contexto pandêmico, ocasionado pela disseminação da COVID-19. Dessa forma, foi oportunizado um ambiente com a garantia do protocolo de biossegurança, dinâmico e colaborativo, de interação entre pesquisadores, sujeitos e familiares por meio de tecnologia ativa. A pesquisa foi aprovada pelo Conselho de Ética e Pesquisa, com o protocolo de número 3.770.577, e teve o consentimento do sujeito JM, através da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

A pesquisa foi direcionada por meio de um olhar que contempla o interior de um “rigor flexível”, de acordo com Ginzburg (1989), em que entram em jogo outros elementos, como a percepção do investigador na observação do singular, do idiossincrático, bem como sua capacidade de, com base no caráter iluminador de dados singulares, formular hipóteses explicativas para aspectos da realidade que não se deixam captar diretamente, mas que podem ser recuperados através de sintomas ou de indícios.

Assim, conduz-se à percepção da importância de considerar o dado-achado (COUDRY, 1996) que resulta da articulação teórica a respeito do objeto em investigação juntamente com a avaliação e acompanhamento dos processos linguísticos e cognitivos envolvidos em que a teoria conduz ao caminho do dado e o dado alimenta um caminho para discutir e fundamentar a teoria.

A coleta de dados para tais fins configura-se de forma longitudinal, em meio à interlocução, para possibilitar o exame dos pormenores e marcas individuais, permitindo buscar explicações, mais do que tentar encontrar evidências para teorias existentes, analisando as variações concernentes às associações linguísticas, aos jogos de videogame e à memória ao longo de um período.

O acompanhamento longitudinal está registrado na forma de áudio, vídeo, conversas em aplicativos e tem o intuito de experienciar como o sujeito em questão lida com a linguagem depois do evento neurológico que gerou desordens de memória, partindo de conversas informais; leituras e comentários sobre a temática de diversos gêneros textuais e jogos; comentários sobre filmes, músicas, conversas ao telefone; troca de mensagens e de e-mails. As sessões em grupo foram realizadas de forma interativa com outros sujeitos com desordem de memória e pesquisadores com o objetivo de compartilhar e socializar experiências com a linguagem.

O presente artigo trata, desse modo, de um recorte de 52 situações enunciativo-discursivas de acompanhamento do sujeito JM, com desordem de memória após evento neurológico, como já mencionado aqui, e o que se analisa sobre as associações linguísticas e as revelações sobre os jogos de videogame. Essas revelações não são medidas por moldes, padrões e testes, mas vistas em um processo dinâmico, em que o investigador e os sujeitos participam do processo de interlocução, para depois, em um momento de deslocamento e análise, contemplar e sistematizar o que os dados revelam, tendo como alcance a aplicabilidade social gerada nas relações entre o que é típico e atípico, para contribuir com conhecimentos sobre a natureza humana.

Para estabelecer a interrupção da coleta de dados, foi utilizado o critério de saturação proposto por de Minayo (2006), que direciona o olhar para o que se repete e pode ser tratado em sua homogeneidade dentro do campo de investigação, sem perder de vista a singularidade de cada processo por meio do encontro com a lógica interna do objeto de estudo e da possibilidade de outros dados relevantes serem produzidos dentro dessa complexidade.

A análise dos dados-achados é fundamentada na articulação da abordagem qualitativa, na busca de melhor aproximação de uma realidade que se quer conhecer. Os números serão requisitados para mostrar a regularidade de alguns fatos linguísticos, mas sem negligenciar que os fatos devem ser analisados segundo o paradigma qualitativo, ou seja, descritos, compreendidos e explicados, levando em conta os processos de significação que o sujeito tenta produzir.

3 Resultados e discussões

Estudos sobre efeitos do uso de jogos de videogame têm se expandido em diversas áreas com impactos na saúde, educação, ciências sociais, rompendo paradigmas ligados apenas ao campo da tecnologia ou do entretenimento.

Rivero, Querino, Starling-Alves (2012, p. 38) apontam resultados que sugerem melhora significativa da atenção, dos processamentos visuais e espaciais e das funções executivas, principalmente da memória operacional em jogadores de videogame.

Em ambientes interativos, por meio de um mundo experiencial, designers do jogo criam mundos de imersão com regras embutidas e relações entre objetos que permitem experiências dinâmicas (BAUM; MARASCHIN, 2017), em que o jogo não é uma reprodução exata da realidade, mas utiliza elementos estéticos para que o jogador consiga identificar o desafio/problema e, a partir disso, possa elaborar estratégias de solução que afetam e exigem o exercício de ações simultâneas, de estratégias, que envolvem aquele que interage como também vai construindo seu arsenal de experiências.

Nesse sentido, o recorte de dados advindos do acompanhamento longitudinal de JM sublinha a emergência desses efeitos de uso do videogame e explora a sua materialização na organização da narrativa, por meio de constituição de associações linguísticas em que o sujeito sublinha modos de reconstrução em processos marcados por desordens de memória advindas do evento neurológico.

Segundo Gee (2009), apoiado pelas pesquisas em Ciências Cognitivas, pode-se enumerar diversos aspectos que os bons videogames incorporam à aprendizagem, quais sejam: (a) a identidade, no sentido de comprometimento com o mundo virtual; (b) a interação em que o jogo é acionado a partir da ação do jogador; (c) a produção que ocorre pelos diferentes desencadeamentos gerados por ações e escolhas daquele que joga; (d) os riscos que desafiam e encorajam a explorar coisas novas; (e) a customização como possibilidade de gerenciar estilo para jogar; (f) a agência como oportunidade de ação e controle por parte do jogador; (g) a boa ordenação dos problemas, fomentando hipóteses para novas estratégias; (h) o desafio e a consolidação em que um conjunto de problemas que estimulam a busca de estratégias; (i) aspectos “na hora certa” e “a pedido” que registram que a informação verbal que aparece no tempo apropriado; (j) sentidos contextualizados que relacionam ações, imagens e diálogos; (k) frustração prazerosa que desafia e motiva; (l) pensamento sistemático que conduz à análise das relações; (m) exploração, pensamento lateral, revisão dos objetivos que estimulam o cuidado com mínimos detalhes; (n) ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído que requerem encaminhamento do conhecimento que vai adquirindo; (o) equipes transfuncionais que requer domínio da função que se joga e (p) performance anterior à competência em que o jogador desempenha antes de se tornar competente. Tais aspectos destacam a multiplicidade de possibilidades e repercussões que a interação com o videogame pode desencadear.

A interação com o sujeito JM evidencia sua principal queixa relacionada à dificuldade de rememorar advinda do evento neurológico que o acometeu e interfere nos processos dialógicos simples, em interações cotidianas, impossibilitando resgatar atividades realizadas na rotina, reconstruir fatos recentes, que se materializam constantemente em sua fala que repete continuamente: “Eu não me lembro”. Os jogos de videogame apresentaram uma gama de estímulos que trouxe retomadas nas narrativas dos fatos vivenciados no jogo com precisão, rapidez, movendo o aprofundamento do impacto dessas interações.

No dado a seguir, apresenta-se a frequência de inferências realizadas pelo sujeito JM sobre o jogo de videogame *Free Fire* em 52 situações enunciativo-discursivas.

Dado 1

Durante o acompanhamento longitudinal do sujeito JM, a emergência da temática e dos efeitos do jogo de videogame *Free Fire* consolida um espaço de análise. O recorte destaca os dados que retratam o período de início de ocorrência dos dados e aponta momentos de incidência em 52 situações enunciativo-discursivas:

Tabela 1: Incidência de abordagens sobre o Jogo *Free Fire* realizada pelo sujeito JM em 52 situações enunciativo-discursivas.

Total de turnos dialógicos do Sujeito JM em 52 situações enunciativo-discursivas	Número de abordagens sobre o videogame <i>Free Fire</i> nos turnos dialógicos do sujeito JM	
	Quantidade	%
195	80	41

Em 52 situações enunciativo-discursivas, apresenta-se 195 turnos dialógicos realizados pelo sujeito JM. Desse número, destacam-se 80 turnos com abordagem sobre o jogo de videogame *Free Fire*. Ao considerar um sujeito com desordem de memória, a singularidade desses dados vem à tona, pois JM não consegue resgatar dados de sua rotina com facilidade, apresenta dificuldades de retomar fatos recentes e tem um novo paradigma apresentado ao interagir com o jogo de videogame.

Para exemplificar o quadro de desordem de memória manifesta na trajetória do sujeito JM, apresenta-se, abaixo, o Dado 2, que faz parte do recorte de dados elencado na pesquisa.

Dado 2

O dado transcrito a seguir no Quadro 1³, intitulado “Não me lembro de nada”, apresenta uma situação enunciativo-discursiva que, ao mesmo tempo, sublinha os lapsos de memória vivenciados pelo sujeito JM após o evento neurológico, como também traz o surgimento da temática relacionada ao videogame na interlocução.

Quadro 1: Não me lembro de nada.

Turno	Sigla do Locutor	Transcrição	Observações sobre condições de produção do enunciado verbal	Observações de condições do enunciado não verbal
1	Ins	Bom dia! Como foi a sessão ontem?		
2	JM	Foi ótima, Ins!		
3	Ins	Conversaram sobre o quê?		

³ Os dados transcritos em quadro neste trabalho seguem, com algumas adaptações, o modelo de registro do Banco de Dados em Neurolinguística (BDN) da Universidade Estadual de Campinas, UNICAMP, fundamentados nos Pressupostos Teórico-clínicos da Neurolinguística Discursiva (ND) de Maria Irma Hadler Coudry e Fernanda Maria Pereira Freire (COUDRY, FREIRE, 2010). As siglas Ins e Iic referem aos pesquisadores envolvidos no estudo e a sigla maiúscula JM está relacionada ao sujeito com acometimento de memória.

4	JM	Eu só estou triste porque não me lembro de nada.		
5	Ins	Falaram sobre algumas perguntas que Iic enviou por e-mail para você?		
6	JM	Me desculpa Ins. Eu vou dar uma olhada no email.		
7	Ins	Olha e veja as perguntas, você respondeu e enviou para ela. Será que conversaram sobre essas perguntas? Sobre o que você e Iic conversaram, qual das opções?		
8	JM	Eu procurei o nome amilcabarca e apareceu que ele está num jogo. Mais tarde eu procuro novamente.		

O Dado 2 ilustra parte dos acometimentos vivenciados por JM como a dificuldade de resgatar situações vividas recentemente e a insatisfação diante do não recordar que pode ser verificada no turno 4. Nesse processo, a interação com o outro possibilita traçar caminhos alternativos de retomada que direcionam a ações como a busca de informação no e-mail, sublinhando o papel da interlocução em processos de desordens de memória após eventos neurológicos.

Outro aspecto que se observa no Dado 2 é o impacto dos jogos para JM. No turno 8, é perceptível a mudança de tópico para o universo de interesse e lembranças que o jogo possibilita para o sujeito, ao mencionar que estava buscando o codinome de seu interlocutor no *Free Fire* para interagir, retomando aspecto peculiar do videogame com facilidade. Nos momentos de instabilidade e fragilidade de memória, JM recorre a aspectos que se apresentam com segurança na memória.

As vivências com o videogame trazem efeitos que refletem nas situações enunciativo-discursivas, fortalecendo narrativas, gerando autonomia discursiva. O “Dado 3” ilustra esse processo retratando narrativas que se fortalecem nesse processo.

Dado 3

A Tabela 2, a seguir, apresenta o registro da quantidade de desencadeamentos de narrativas sobre o jogo *Free Fire* nas manifestações do sujeito JM.

Tabela 2: Narrativas sobre o jogo *Free Fire*

Número de abordagens sobre o videogame <i>Free Fire</i> nos turnos dialógicos do sujeito JM	Turnos dialógicos do sujeito JM que contemplam construção de narrativas sobre o jogo <i>Free Fire</i>	
	Quantidade	%
80	25	32

Dos 80 turnos dialógicos direcionados ao jogo de videogame, apresentam-se 25 turnos de narrativas sobre detalhes de partidas, vivências e estratégias, composição da identidade do avatar, que evidenciam a amplitude de reverberações que a interação com o jogo de videogame pode alcançar.

Para exemplificar o impacto do jogo na narrativa do sujeito JM, observa-se o “Dado 4” que compõe uma das exposições sobre a interação com o videogame.

Dado 4

O Quadro 2 com o título “Não estou melhor porque não estou conseguindo jogar” traz a retomada da experiência com o jogo *Free Fire* e seu detalhamento através da narrativa.

Quadro 2: Não estou melhor porque não estou conseguindo jogar

Turno	Sigla do Locutor	Transcrição	Observações sobre condições de produção do enunciado verbal	Observações de condições do enunciado não verbal
1	Ins	Como você está?		
2	JM	Eu estou bem, graças a Deus. Não estou melhor porque não estou conseguindo jogar o <i>game Free Fire</i> .		
3	Ins	Por que não está conseguindo jogar? Como é esse jogo?		
4	JM	50 jogadores estão dentro de um avião e saltam em uma ilha ou caem no mar. Depois a estratégia tem de ser preparada de acordo com o que vamos encontrando. Suprimentos médicos, armas e por aí vai... O principal é a recarga de vida		

Ao observar o Dado 4, transcrito no Quadro 2, urge a necessidade de voltar o olhar para o lugar de análise composto por um sujeito com acometimento de memória, que rotineiramente não consegue retomar fatos do cotidiano e que tem resgatado autonomia linguística e habilidade ao traçar o perfil do jogo. Ao descrever os pormenores do jogo e retomar suas funcionalidades, retoma-se também a condição de rememorar as vivências e os impactos singulares da retomada.

Outro aspecto que se destaca é o envolvimento emocional com o jogo de videogame que também traz estímulos para interações linguísticas como retrata o Dado 5.

Dado 5

O Quadro 3 evidencia o envolvimento do sujeito JM com o jogo *Free Fire*, traduzindo, por meio de palavras, a avaliação do próprio sujeito sobre o processo em que está imerso.

Quadro 3: Foi muito bom!

Turno	Sigla do Locutor	Transcrição	Observações sobre condições de produção do enunciado verbal	Observações de condições do enunciado não verbal
1	JM	Consegui entrar no free fire!/ Pausa	Pausa	
2	JM	Terminou a minha emoção no Free Fire. Foi muito bom! Detonaram meu personagem com uma submetralhadora – Thompson. Afff		
3	Ins	Sério? Como era o seu personagem?		
4	JM	Vou tentar explicar. Alto, cabelos longos partidos ao meio e aparência de uns 40 anos de idade. Da minha cor (Moreno).		
5	Ins	Por que você selecionou esse personagem?		
6	JM	Eu creio que não selecionei / apareceu na mudança de personagem, vem aleatoriamente. Eu vou me sentir feliz quando a senhora e Iic jogarem comigo.		
7	Ins	Interessante, a escolha é aleatória e as características do personagem são parecidas com a sua descrição física. Tentei baixar o jogo no celular, mas nele não há memória suficiente ainda.		
8	JM	No princípio eu protejo vocês, mas depois será diferente.		
9	Ins	Qual é o objetivo do jogo?		
10	JM	Ser o último sobrevivente.		

Cada momento de interação com o jogo *Free Fire* vai revelando diferentes nuances e possibilidades de interlocução geradas no ambiente de videogame. Essas nuances revelam ganho de autonomia nos processos de memorização e envolve uma motivação que é perceptível em diversos momentos como o turno 2 em que a emoção vem à tona nas seguintes palavras “Terminou a minha emoção no Free Fire. Foi muito bom! Detonaram meu personagem com uma submetralhadora – Thompson. Afff”, assim, desencadeia-se a retomada de minúcias que em outros momentos de interlocução precisam ser retomados com muito esforço.

Dessa maneira, entra em jogo a exposição dos processos de significação constituídos e a língua(gem) permeia esse processo. Nessa relação que se materializa nas situações enunciativo-discursivas, existe um encontro entre aspectos exteriores e interiores em uma engrenagem que produz o diálogo e também retomadas consigo mesmo em solilóquio.

4 Considerações finais

O jogo de videogame apresenta-se como uma das estratégias para atender às demandas do sujeito JM que, após evento neurológico, teve a sua memória afetada. Outras atividades com um valor significativo para o sujeito foram realizadas. Entretanto, a temática *Free Fire*, o falar sobre o jogo, as vitórias e as derrotas conduziram narrativas e situações enunciativo-discursivas com este sujeito. Considera-se, dessa forma, que o jogo contribuiu para a aquisição e o aprimoramento de habilidades cognitivas, levando à incorporação de recursos que estimulam a motivação e a participação de JM nas atividades enunciativo-discursivas, o que pode ser eficaz também em outros casos desde que seja relevante para o sujeito.

Desse modo, observou-se que a prática com videogame instiga à criação de uma conduta inventiva, em um espaço que não pressupõe domínios preexistentes, ou padrões de habilidades, produzindo um leque de possibilidades singulares para qualquer sujeito, sem priorizar suas faltas. Enquanto o jogador aprende e executa novos movimentos, também constrói uma narrativa imagética pelas decisões que toma em uma prática concreta que emerge da interação jogo e jogador.

Considera-se que a ação com o videogame é produtora e possui meios para experimentar um circuito de reciprocidade que produz sentido, proporcionando interação linguística com sujeitos com desordens de memória, formalizando práticas que desencadeiam estímulos para o processo de rememoração e consolidando um recurso favorável à constituição de processo de enunciação, significação e ação verbal, como apresentados nos dados da seção anterior, interferindo e contribuindo nos processos de rememoração e resgate de narrativas constituídas por associações linguísticas em sujeitos com desordens de memória após eventos neurológicos. Assim, sintetiza-se a resposta para a pergunta norteadora deste artigo, qual seja: “de que maneira práticas com jogos de videogame podem interferir e contribuir nos processos de rememoração e resgate de narrativas constituídas por associações linguísticas em sujeitos com desordens de memória após eventos neurológicos?”.

Nessa perspectiva, ressalta-se a importância da realização de estudos sobre os jogos de videogame com enfoque em habilidades cognitivas, visto que atuam através dos usos, permitindo possibilidades e experiências para o sujeito por meio de habilidades que se encontram interligadas e a práticas que revelam experiências singulares. Nessa dinamicidade, o jogador lida com diversas questões no jogo, expandindo constantemente o domínio interativo e os problemas possíveis para o mundo real.

Referências

- BAUM, C.; MARASCHIN, C. Level Up! Desenvolvimento Cognitivo, Aprendizagem Enativa e Videogames. **Psicologia & Sociedade**, Belo Horizonte, v. 29, e132334, p. 1-11, 2017.
- COUDRY, M.I.H. O que é dado em Neurolinguística. In: CASTRO, M.F.P. (Org.). **O método e o dado no estudo da linguagem**. Campinas, SP: Editora Unicamp, 1996, p. 179-194
- COUDRY, M.I.H.; FREIRE, F. M. P. Pressupostos teórico-clínicos da Neurolinguística Discursiva (ND). In: COUDRY, M. I. H. (Org.). **Caminhos da Neurolinguística Discursiva: teorização e práticas com a linguagem**. Campinas: Mercado de Letras, 2010. p. 23-48.
- GEE, J. P.. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**, Florianópolis: UFSC, v. 27, n. 1, p. 1-11, jan./jun. 2009.
- GINZBURG, C. Sinais: raízes de um paradigma indiciário. In: _____. **Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história**. Tradução: Federico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1989, p. 143-179.

MINAYO, M. C. S. Desafio do Conhecimento. **Pesquisa Qualitativa em Saúde**. 9. ed. São Paulo: Hucitec, 2006.

RIVERO, T. S.; QUERINO, E. H. G.; STARLING-ALVES, I. Videogame: seu impacto na atenção, percepção e funções executivas. **Neuropsicologia Latinoamericana**, Calle, v. 4, n. 3, p. 38-52, 2012.

Submetido em 29/03/2021

Aceito em 01/09/2021