



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
DEPARTAMENTO DE QUÍMICA
CURSO DE LICENCIATURA EM QUÍMICA

LEANDRO JOSÉ BARBOSA

**ENERGIA, SUBSTÂNCIA E VIDA: Como os Jogadores de Videogame (*Gamers*)
Entendem esses Conceitos?**

RECIFE
2022

LEANDRO JOSÉ BARBOSA

**ENERGIA, SUBSTÂNCIA E VIDA: Como os Jogadores de Videogame (*Gamers*)
Entendem esses Conceitos?**

Monografia submetida a coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Química como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Química.

Orientador: Prof. Dr. José Euzebio Simões Neto
Co-Orientadora: Profa. Dra. Flávia Cristiane Vieira da Silva

RECIFE
2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- L437e BARBOSA, LEANDRO JOSÉ
ENERGIA, SUBSTÂNCIA E VIDA: Como os Jogadores de Videogame (Gamers) Entendem esses
Conceitos? / LEANDRO JOSÉ BARBOSA. - 2022.
62 f. : il.
- Orientador: Jose Euzebio Simoes Neto.
Coorientador: Flavia Cristiane Vieira Da Silva.
Inclui referências.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco,
Licenciatura em Química, Recife, 2022.
1. Perfil Conceitual. 2. Videogame. 3. Ensino de Ciências. I. Neto, Jose Euzebio Simoes, orient. II. Silva,
Flavia Cristiane Vieira Da, coorient. III. Título

LEANDRO JOSÉ BARBOSA

ENERGIA, SUBSTÂNCIA E VIDA: Como os Jogadores de Videogame (*Gamers*)
Entendem esses Conceitos?

Aprovada em 30 de Maio de 2022

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. José Euzebio Simões Neto (DQ/UFRPE)
(Orientador)

Profa. Dra. Flávia Cristiane Vieira da Silva (UAST/UFRPE)
(Co-orientadora)

Profa. Dra. Paloma Nascimento dos Santos (IQ/UFBA)
(1º Avaliadora)

Prof. Dr. João Roberto Ratis Tenório da Silva (CAA/UFPE)
(2º Avaliador)

AGRADECIMENTOS

“A mais bela experiência que alguém pode viver é o mistério. É ele a verdadeira fonte da Arte e da Ciência. Quem não se emociona, quem já não possui o dom de maravilhar-se, mais valia que estivesse morto, porque os seus olhos estão fechados” (Albert Einstein).

Essa parada de agradecer é meio tenso pra mim, da mesma forma que sou eternamente grato a tantas pessoas, tenho medo de esquecer alguém. Mas, vamos lá.

Primeiramente agradecer a Deus, as divindades que existem, acho que a parada de religião pra mim hoje é meio diferente do que era há 10 anos, então, não é só agradecer a Deus e sim agradecer a toda divindade superior que permitiu, de alguma forma, eu chegar aqui. Agradecer no sentido de ter dado uma vida, agradecer nos livramentos desses 32 anos, é isso, agradecer!

Agradeço aos meus pais, que foram e são suportes em minha vida, cada um dando o máximo deles para que eu seja a pessoa que sou hoje, seja esse Leandro que as pessoas conhecem. Meu pai, extremamente centrado e focado no trabalho, me ensinou que muito mais que escolher um trabalho para sobreviver a um mundo caótico, é preciso gostar e se sentir bem no que faz. Ele é meu maior exemplo de caráter e dedicação. Minha mãe, a pessoa mais comunicativa que conheço (acho que sabemos de onde eu puxei ser tagarela), me mostrou inumeras vezes que os sentimentos são importantes na construção de um ser humano. Tenho muito de ambos em mim.

Agradeço a presença da minha avó materna, uma pessoa que na sua maior simplicidade sabe cuidar e amar intensamente todos por igual, cada cafuné recebido até hoje me deixa extremamente feliz, afinal, quem não gosta de colo de vó?

Agradeço aos meus amigos que ganhei na graduação, que estiveram comigo nas alegrias das aprovações nas disciplinas e que acreditaram em mim e me deram apoio nas reprovações. São tantos que tenho medo de esquecer alguém, mas tem aqueles que são especiais e jamais iria esquecer: Catarina, que hoje é impossível pensar Leandro sem Catarina na UFRPE, Rerison, que está comigo sempre e que mostrou que posso sim ser um bom professor, Raphael, que posso dizer que é um amigo do caralho, a pessoa sair do Janga para lhe ensinar Analítica é ser amigo

mesmo. E posso citar ainda Filipe, Fred, Antônio, Mechele, Vanessa, Maxwell, Matheus (vulgo Nicholas), Cláudia e o pessoal do GIDEQ, grupo de pesquisa que me acolheu, em especial Paloma.

Agradeço a professora Maria dos Prazeres (Zeres), que contribuiu na minha prática e abriu as portas de sua sala de aula com tanto carinho e hoje é uma parceira de trabalhos.

Agradeço a professora Michele France, do CODAI, pela parceria, conselhos e encaminhamentos durante o Programa de Residência Pedagógica.

Agradeço a minha co-orientadora, a professora Flávia, que pegou a pesquisa andando e contribuiu de forma significativa. Tenho uma admiração por ela enquanto pesquisadora, aprendi a ter um carinho enorme, só gratidão.

E por fim, agradecer ao meu orientador, o professor José Euzebio, aqui é difícil escrever sem lembrar tudo que passei na graduação e ele esteve presente. Primeira lembrança é: Euzebio não gosta de aluno de 2º período pagando Prática Pedagógica, mas fui lá e coloquei. Aí, para completar, a pessoa vai e chama para ser o orientador. Desde 2017 sendo um saco na vida dele, inventando umas paradas doidas para trabalhar e ele sempre aceitando e me direcionando, Mas, mais que agradecer ao meu orientador, eu agradeço ao meu amigo. Construir uma amizade com esse cara foi uma das coisas mais importantes na minha vida durante esses 6 anos da graduação, se hoje escrevo essa monografia e estou há poucos passos de ter um diploma é muito por causa dele. Ele e Catarina são as pessoas que mais me seguraram no curso, que me abraçaram enquanto eu chorava, que choraram comigo. Sei que não sou uma pessoa fácil e, saber que Euzebio não desistiu de mim é ter a certeza que ele é mais que um orientador, é um amigo de verdade.

RESUMO

Perfis Conceituais foram pensados por Mortimer como uma maneira de modelar a heterogeneidade do pensamento nas salas de aula de Ciências e, ao longo das décadas, passou a contar com um arcabouço teórico e metodológico que permite pensar a proposta como uma teoria de aprendizagem, a Teoria dos Perfis Conceituais. A proposição de perfis conceituais, as reflexões teóricas e metodológicas e as aplicações em sala de aula configuram os caminhos mais usuais das investigações neste programa de pesquisa, porém, mais recentemente, alguns trabalhos centram as atenções em modos e formas de falar relacionadas a comunidades de prática, grupos que compartilham mesmos interesses. Assim, situamos o presente trabalho nesta perspectiva, apresentando o objetivo geral, analisar a emergência das zonas dos perfis conceituais de Energia, Substância e Vida em imagens e em vídeos de jogos de videogame clássicos, que foram apresentados a três *gamers*, com diferentes relações com as Ciências Naturais, que atuam em instituições diferentes, mas que fazem parte da mesma comunidade de prática. A partir de entrevista semiestruturada com os participantes, buscamos analisar a emergência dos modos de pensar sobre tais conceitos, a partir de suas formas de falar, quando colocados em situações específicas dos jogos, a partir das situações apresentadas, imagens e trechos curtos de jogos, exibidos em vídeo. Nas análises, buscamos associar as formas de falar com os modos de pensar que são característicos das zonas de cada um dos perfis conceituais considerados. Percebermos a emergência de várias zonas dos perfis conceituais destacados, associados a cada um dos contextos apresentados, em situações dos jogos, levando em consideração o valor pragmático de cada modo de pensar. Ainda, consideramos a proposta como uma possibilidade de ampliar a compreensão sobre conceitos fundamentais nas Ciências, em situações fora das salas de aula, ampliando os direcionamentos para o programa de pesquisa em perfis conceituais.

Palavras-chave: Perfil Conceitual. Videogames. Ensino de Ciências.

ABSTRACT

Conceptual Profiles were thought of by Mortimer as a way to model the heterogeneity of thinking in Science classrooms and, over the decades, came to rely on a theoretical and methodological framework that allows thinking of the proposal as a theory of learning, the Theory of the Conceptual Profiles. The proposition of conceptual profiles, theoretical and methodological reflections and applications in the classroom configure the most usual paths of investigations in this research program, however, more recently, some works focus attention on ways of thinking and ways of speaking related to communities of practice, groups that share the same interests. Thus, we situate the present work in this perspective, presenting the general objective, to analyze the emergence of the zones of the conceptual profiles of Energy, Substance and Life in images and in videos of classic video games, which were presented to three gamers, with different relationships with the Natural Sciences, which work in different institutions, but which are part of the same community of practice. Based on a semi-structured interview with the participants, we sought to analyze the emergence of ways of thinking about such concepts, based on their ways of speaking, when placed in specific situations of the games, based on the situations presented, images and short excerpts from games, displayed on video. In the analyses, we seek to associate the ways of speaking with the ways of thinking that are characteristic of the zones of each of the conceptual profiles considered. We perceive the emergence of several areas of the highlighted conceptual profiles, associated with each of the presented contexts, in game situations, taking into account the pragmatic value of each way of thinking. Still, we consider the proposal as a possibility to broaden the understanding of fundamental concepts in Science, in situations outside the classroom, expanding the directions for the research program in conceptual profiles.

Keywords: Conceptual Profile. Videogames. Science Teaching.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	14
2.1 A TEORIA DOS PERFIS CONCEITUAIS.....	14
2.2 O PERFIL CONCEITUAL DE ENERGIA.....	16
2.3 O PERFIL CONCEITUAL DE SUBSTÂNCIA.....	17
2.4 O PERFIL CONCEITUAL DE VIDA.....	19
2.5 COMUNIDADES DE PRÁTICA E OS PERFIS CONCEITUAIS.....	21
3 METODOLOGIA.....	24
3.1 PARTICIPANTES DA PESQUISA.....	24
3.2 ELABORAÇÃO DO ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA.....	25
3.3 ENTREVISTA COM OS JOGADORES DE VIDEOGAME E ANÁLISE DOS DADOS.....	27
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	28
4.1 ANÁLISE DAS PERGUNTAS ABERTAS (PARTE 1).....	28
4.2 ANÁLISE DAS IMAGENS DOS JOGOS CLÁSSICOS (PARTE 2).....	43
4.3 ANÁLISE DOS VÍDEOS DOS JOGOS CLÁSSICOS (PARTE 3).....	54
REFERÊNCIAS.....	61

1 INTRODUÇÃO

A partir da década de 1970, na didática das Ciências Naturais, surgiu um programa de pesquisa centrado em estudos que tinham como preocupação central as ideias sobre os conceitos científicos na perspectiva dos estudantes e no viés de como eram aprendidos na escola. Esses estudos culminaram no que hoje chamamos de concepções informais ou alternativas. Tais concepções configuram um modo diferente de pensar um conceito, que não é aceito e compartilhado pela comunidade científica, mas que possui características que permitem a fácil aceitação pelas pessoas em geral, inclusive instruídos. Viennot (1979) revelou a presença de concepções alternativas entre estudantes universitários, o que demonstra que, apesar de já expertos, por terem cursado disciplinas acadêmicas que abordam os conceitos científicos, permanecem com as concepções informais em sua estrutura conceitual.

Dentro da literatura científica da área, as concepções alternativas recebem diversas outras definições, algumas coerentes, outras nem tanto, como erros conceituais e concepções errôneas, que associam tais ideias a erros. O programa de pesquisa em concepções alternativas foi base de suporte para o surgimento de um modelo de ensino, que visa lidar com essas concepções dos estudantes com a finalidade de modifica-las para conceitos científicos, em um processo de substituição: o modelo da mudança conceitual (POSNER *et al.*, 1982).

Esse modelo foi proposto, inicialmente, para explicar ou descrever "as dimensões substantivas do processo pelo qual os conceitos centrais e organizadores das pessoas mudam de um conjunto de conceitos a outro, incompatível com o primeiro" (POSNER *et al.*, 1982, p. 211). Nele, os estudantes são direcionados a abrir mão de suas concepções, abandonando as ideias alternativas para, assim, poderem assumir novos conceitos científicos. Entretanto o modelo de mudança conceitual por muito tempo validado na comunidade científica, tal modelo não nos parece efetivo, tendo em vista a necessidade de o aluno precisar abrir mão de suas concepções para assim assumir novos significados.

Em meados dos anos 1990, Mortimer (1994, 1995) propõe uma noção, que surge como um caminho alternativo para a ideia de mudança conceitual, que chamou de Perfis Conceituais, uma maneira de trazer a heterogeneidade do pensamento, a pluralidade dos modos pensar e formas de falar sobre Ciências para as salas de

aulas. Assim, os perfis conceituais devem ser compreendidos como modelos que dão significados aos diversos modos de entender um conceito de acordo com seus contextos.

Atualmente, os perfis conceituais estão organizados como uma teoria, a Teoria dos Perfis Conceituais (MORTIMER; EL-HANI, 2014), e pensam na aprendizagem de conceitos científicos a partir da relação os modos de pensar e os contextos em que possuem valor pragmático, que podem co-existir com outros modos de pensar, que serão mais efetivos em outros contextos. Assim, na Teoria dos Perfis Conceituais não existe a necessidade de abandono de uma concepção alternativa, mas a necessidade de conhecer a diversidade de modos e pensar e os contextos em que cada um possui maior valor pragmático.

A presente pesquisa se situa em uma perspectiva recente no programa de pesquisa em Perfis Conceituais, que está na relação entre os modos de pensar e grupos que compartilham interesses, objetivos e desafios, denominados de comunidades de prática (SILVA, 2017). Especificamente, temos interesse em estudar a comunidade dos jogadores de videogame, chamados *gamers*, com relação a três conceitos científicos que já foram perfilados e que são recorrentes em diversos jogos: energia, substância e vida.

Entendemos os jogadores de videogames, como uma comunidade de prática partindo das relações estabelecidas e das trocas de informações e construção de significados a determinados elementos que perpassam e possuem assim um valor pragmático perante esses indivíduos. Acreditamos que ao buscar as trocas de informações sobre como passar de um *Level* no jogo, entender quais elementos essenciais para realizar determinadas ações nos jogos, os *gamers*, estabelecem entre si uma relação de colaboração que permeia a comunidade prática.

Assim, definimos como objetivo geral desta pesquisa analisar a emergência das zonas dos perfis conceituais de Energia, Substância e Vida, a partir de imagens e de vídeos de jogos clássicos de videogame, apresentados a *gamers*, representantes de uma comunidade de prática. Para auxiliar no direcionamento da pesquisa, definimos alguns objetivos específicos:

- (1) Identificar as zonas do perfil conceitual de energia que emergem na fala dos

- participantes em uma uma entrevista semiestruturada;
- (2) Identificar as zonas do perfil conceitual de substância que emergem na fala dos participantes em uma uma entrevista semiestruturada;
 - (3) Identificar as zonas do perfil conceitual de vida que emergem na fala dos participantes em uma uma entrevista semiestruturada.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Apresentamos, nesta seção, uma discussão sobre a Teoria dos Perfis Conceituais, os perfis conceituais de Energia, Substância e Vida e algumas breves reflexões sobre as comunidades de prática.

2.1 A TEORIA DOS PERFIS CONCEITUAIS

A Teoria dos Perfis Conceituais (MORTIMER, 2000; MORTIMER *et al.*, 2014) estabelece que um determinado conceito pode ser compreendido por um sujeito de diversas maneiras, que podem ser utilizadas em contextos apropriados, suportadas por compromissos epistemológicos, ontológicos e/ou axiológicos distintos, que direcionam o desenvolvimento de determinada concepção pelo indivíduo. Inspirada inicialmente nas ideias de Bachelard sobre o perfil epistemológico, os perfis conceituais foram associados a uma perspectiva sociocultural, constituindo um modelo para analisar formas de pensar e modos de falar sobre determinado conceito, bem como do processo de conceituação na aprendizagem de ciências (MORTIMER *et al.*, 2014).

Alguns conceitos são considerados polissêmicos, ou seja, possuem mais de um significado aceito em determinados contextos, como é o caso do conceito de calor, que pode significar energia em trânsito, cientificamente falando, mas também é pensado como uma sensação térmica, em situações mais cotidianas (SIMÕES NETO, 2016). A maior parte dos conceitos polissêmicos pode ser perfilado, ou seja, podem ser propostos perfis conceituais, com cada um destes significados, chamados modos de pensar, constituindo um elemento desta pluralidade, sendo denominados de zonas, que estão atreladas a compromissos epistemológicos, ontológicos e axiológicos.

Assim, cada zona de um perfil conceitual representa um entre os diversos modos de pensar a realidade, ou seja, diferentes modos de compreender ou atribuir significado ao conceito (MORTIMER; SCOTT; EL-HANI, 2009). Em um mesmo indivíduo coexistem diversas zonas para determinado conceito, o que traduz a pluralidade de modos de pensar e as relações estabelecidas entre os contextos apropriados de utilização.

Nessa perspectiva, podemos entender que aprender um novo significado para determinado conceito coloca a nova ideia em convivência com ideias anteriores, admitindo a pluralidade de pensamentos que incluem o conhecimento de senso

comum, escolar, científico e outros (MORTIMER et al., 2014), apresentando uma concepção de ensino de ciências na qual o estudante não abandona suas ideias não científicas, que permanecem válidas em determinados contextos.

Do ponto de vista da aprendizagem, podemos entender que o estudante pode incorporar novas zonas aos seus perfis conceituais, bem como tomar consciência dessas diversas zonas que, pelo valor pragmático, podem ser indistintamente usadas para resolver problemas em contextos específicos. A tomada de consciência pode ser entendida como a percepção da coexistência de diferentes formas de falar e modos de pensar, que torna o processo de ensino de ciências mais sensível à diversidade cultural, sem que haja necessariamente interesse na substituição e/ou abandono de visões que são coerentes, resistentes e reforçadas pela linguagem e experiência cotidiana.

Os perfis conceituais são propostos após o reconhecimento da possibilidade de perfilar um determinado conceito, a partir de uma metodologia específica, que considera a diversidade de significados atribuídos a um conceito e a relação com os contextos, incluindo os domínios genéticos de Vigotski (WERTSCH, 1988), especificamente o domínio sociocultural (relacionado ao contexto de uma época), ontogenético (relacionado ao desenvolvimento geral de um indivíduo e microgenético (relacionado as ações em tempo curto de um determinado indivíduo).

Com tais considerações, se busca a organização de uma matriz de modos de pensar, com dados oriundos de diversas fontes, a saber:

(1) Fontes secundárias sobre a história da ciência e análises epistemológicas sobre o conceito em estudo, que são particularmente instrumentais na compreensão da produção de significados no domínio sociocultural e no estabelecimento de compromissos ontológicos e epistemológicos que norteiam os processos de significação de um conceito; (2) trabalhos sobre concepções alternativas de estudantes, que são úteis para compreender a significação dos conceitos no domínio ontogenético; e (3) dados colhidos através de entrevistas, questionários e filmagens de interações discursivas numa variedade de contextos de produção de significado, particularmente em situações educacionais, que dão acesso aos domínios ontogenético e microgenético (MORTIMER; SCOTT; EL-HANI, 2009, p. 116-117).

Desta matriz, se estabelecem os compromissos epistemológicos, ontológicos e axiológicos, que permitem a proposição do perfil conceitual. Assim, fica evidente que as zonas de um perfil conceitual vão muito além de uma listagem de categorias, mas

estabelecem unidades relacionadas aos modos de pensar conceitos científicos.

Segundo Mortimer e colaboradores (2014), a pesquisa relacionada com a proposição de perfis conceituais foi estruturada em função de um grupo de três conceitos mais amplos, a saber: matéria, energia e vida. Esses foram chamados de ontoconceitos e apresentam formas de pensar e modos de falar relacionados a outros conceitos e utilizados em diferentes contextos. São estes ontoconceitos que iremos verificar com indivíduos que fazem parte da comunidade de jogadores de videogame, considerando o conceito de substância atrelado ao conceito de matéria. A seguir, vamos apresentar, de maneira geral, os perfis conceituais de energia, substância e vida.

2.2 O PERFIL CONCEITUAL DE ENERGIA

O termo energia, do latim *energĭa* e do grego *energeia*, que significa, de maneira simplificada, “trabalho”. A palavra teve um percurso histórico bastante complexo até chegar ao entendimento que temos hoje. Na Ciência, surge pela primeira vez em 1807, nos trabalhos de Thomas Young (1773-1829), que adotou o termo pois ele tinha uma concepção de que se tratava da capacidade de um corpo realizar algum tipo de trabalho mecânico, buscando relacionar o produto da massa pelo quadrado da velocidade (WILSON, 1968).

De modo geral, o conceito de energia é multidisciplinar, podendo assumir várias definições a partir de determinados contextos. Tal conceito tem origem na filosofia aristotélica e, segundo Zingano (2003), está relacionado as explicações do campo da Física, tendo como fundamento a ideia de movimento.

Energia possui caráter polissêmico, ou seja, está relacionado com diferentes significados, que possuem valor pragmático variado em diferentes contextos e pode ser perfilado. Assim, partindo da ideia que o conceito de energia é multidisciplinar, ou seja, abrange diferentes áreas das Ciências Naturais e, portanto, assume muitos significados dependendo do contexto de utilização, Simões Neto (2016) realizou uma proposta de perfil conceitual para o conceito de Energia, com seis zonas, apresentadas no Quadro 1.

Quadro 1: Perfil Conceitual de Energia

Zona	Descrição
Energia como algo Espiritual ou Místico	Em contextos religiosos ou sobrenaturais essa visão sobre energia assume um valor pragmático considerável, na abordagem da energização de ambientes ou energias cósmicas, associados a pseudociência.
Energia Funcional/Utilitarista	Nessa zona situamos as concepções de energia como algo que é útil e que pode ser usado para garantir conforto aos seres humanos, mas sem nenhuma preocupação com sua natureza ou propriedades.
Energia como Movimento	Associada a ideia de que todo corpo que está em movimento, possui energia e todos os corpos que não estão em movimento não possuem.
Energia como algo Material	A energia é pensada como algo, de natureza material ou quase material, que está contida nos objetos ou nas substâncias.
Energia como Agente Causal das Transformações	Essa zona está associada a forma de pensar a energia como algo que possibilita a ocorrência de diversos fenômenos da natureza, servindo como mecanismo de disparo, ou seja, um fenômeno só pode acontecer se a energia estiver disponível para ativar uma transformação.
Energia como Quantidade que se Conserva	A energia pode ser entendida como o produto do movimento dos componentes microscópicos da matéria, destacando dois conceitos: a conservação e a degradação da energia.

Fonte: Própria

Algumas dessas zonas podem aparecer predominantemente em contextos menos científicos, como a zona energia como algo espiritual ou místico, enquanto outras estão associadas com contextos com linguagem mais científica, como a zona energia como algo que se conserva, as zonas podem ser identificadas em vários contextos, com um determinado valor pragmático associadas a elas (SIMÕES NETO, 2016)

2.3 O PERFIL CONCEITUAL DE SUBSTÂNCIA

Assim como energia, o conceito de substância é polissêmico, ou seja, pode assumir diferentes significados, que correspondem a zonas de um perfil conceitual e possuem valor pragmático a depender do contexto a qual está apresentado. A origem do conceito de substância passa, na Grécia Antiga, pelo pensamento dos pré-socráticos, que buscavam explicar do que eram feitas as coisas. Aristóteles, importante filósofo, passa a defender as ideias de Empédocles de Agrigento, que entendia que tudo que existia era formado por 4 elementos principais: água, terra, fogo e ar. Ao longo da história o conceito de substância passa por refinamentos, até ser entendido como hoje.

Sendo um importante conceito para a Química, Silva e Amaral (2013) apresentaram uma proposta para o perfil conceitual de Substância, partindo da ideia de que o conceito de substância é polissêmico e poderia assim apresentar diferentes significados dentro de cada contexto, ou seja, esses significados que são atribuídos poderiam pertencer a diferentes zonas que poderiam constituir um perfil conceitual.

Inicialmente foram estruturadas as concepções levando em consideração os seus valores pragmáticos chegando assim às seguintes zonas: Essencialista, Generalista, Substancialista, Racionalista e Relacional. No entanto, recentemente, Silva (2017) e Sabino e Amaral (2018) fizeram propostas de reformulação, que foi considerada no nosso trabalho, conforme apresentamos no Quadro 2:

Quadro 2: Perfil Conceitual de Substância

Zona	Descrição
Zona Generalista	As substâncias são consideradas essenciais para construir e qualificar os materiais, além de estarem presentes em tudo. Não estão presentes ideias que diferenciem substância de elemento, por exemplo. De tal forma que prevalecem ideias intuitivas e vagas. Quando uma pessoa diz que um elemento químico pode ser considerado uma substância química, temos uma visão generalista de substância.
Zona Utilitarista/Pragmática	Nesta encontram-se concepções em que são atribuídas finalidades de uso, de tal forma que são associadas tanto os benefícios quanto os malefícios que as substâncias podem causar as pessoas. Estas atribuições devem-se ao fato de se associar a substância a essência de todas as coisas. Então, ao dizer que uma substância pode ser utilizada como um recurso medicinal, estão atribuídas concepções que tem relações com as propriedades.
Zona Substancialista	Nesta zona também são atribuídas qualidades a substâncias, as quais estão presente no interior delas. Também podemos destacar as concepções em que as propriedades das substâncias, são estendidas a átomos e moléculas. Quando uma pessoa diz que o cheiro, a cor e a fumaça são componentes isolados de uma substância, podemos dizer que essas concepções em relação a sua composição sem que haja

	uma diferenciação das propriedades do material e de seus constituintes, ou seja, uma visão substancialista.
Zona Racionalista	Apresenta discussão mais científica do conceito, com as substâncias sendo definidas a partir de suas propriedades físicas e químicas, mostrando também a compreensão de substância pura, assim como uma diferenciação de substância para elemento, composto e material. Nesta zona, temos visões microscópicas, que são associadas a visão atômico-molecular, e a macroscópica.
Zona Relacional	São consideradas concepções mais complexas do conceito, podendo ter relações de matéria e energia para explicações de fenômenos ou reações químicas. A substância química é algo que pode mudar sua constituição ou propriedade de acordo com o meio que está inserido e como se relaciona com outras substâncias. Ao dizer que uma substância é ácida, isso só será verdadeiro se estivermos considerando a interação com outra substância, que se comporta como base.

Fonte: Própria

2.4 O PERFIL CONCEITUAL DE VIDA

Definir vida é algo que, de certa forma, é bastante complexo. Pensando na dimensão do conceito, uma área inteira do conhecimento científico, a Biologia, está diretamente relacionada ao conceito, pois trata-se do “estudo da vida”. Entretanto, a definição de vida vai muito além de uma palavra e, por anos, não se tinha uma definição concreta para o conceito, sendo uma propriedade atribuída a dois dos três grupos sugeridos por Aristóteles, os vegetais e os animais, que assim eram colocados, dentro dessa taxonomia, por apresentarem propriedades relacionadas a ideia de vida, como crescimento, possibilidade de movimento e, no caso dos animais, sensações.

Essa análise decorre muito de estudos voltados a entender a vida, quando outrora se era estudado apenas o termo ser vivo. Para Foucault (2000), a partir do surgimento do termo Biologia, no século XIX, é possível entender a vida como uma relação intrigante de problemas que vão além das classificações taxonômicas vigentes à época, que apresentamos anteriormente. Agora, muito mais que classificar como ser vivo ou não vivo, se faz necessário entender os elementos que caracterizam esse conceito de vida.

Mas como definir a vida? Segundo Coutinho (2005), o problema com a definição de vida surge bem antes da ideia de Biologia, que é do século XIX. Aristóteles, assim como outros filósofos, entendiam a vida a partir de visões cosmológicas, entendimentos de que diziam que existiam a relação entre corpo e alma, vida e espírito. Ele defendeu que todos os seres possuem dois princípios: a matéria e a forma.

Essa relação de dualidade entre o conceito de vida está associada tanto aos preceitos científicos e filosóficos, como de cunho religioso. Na religião Cristã, a Bíblia remete que existe uma relação de dualidade de vida com Cristo. Ao afirmar que Cristo é “o caminho, a verdade e a vida”, a Bíblia nos remete a ideia de uma entidade que possui a capacidade de permitir que algo possua ou não vida a partir de uma relação de “seguir” seus caminhos. A partir dessas ideias sobre o conceito de Vida, Coutinho em 2005, propôs o Perfil Conceitual de Vida, em três zonas, considerando fontes diversas. O Quadro 3 apresenta as zonas:

Quadro 3: Perfil Conceitual de Vida

Zona	Descrição
Externalismo	Essa zona reúne categorias que expressam uma compreensão teleológica da vida, ou seja, uma entidade que tem o poder de fazer vivos os seres, como se alguma coisa externa doasse a vida ou viver fosse uma ação dirigida a uma finalidade externa ao vivente.
Internalismo	Expressa uma compreensão da vida como ligada a processos ou a propriedades dos seres vivos, que estabelece condições necessárias e suficientes para se atribuir condição de ser vivo a alguma entidade.
Relacional	Expressa concepções que apresentam a vida como uma relação de entidades ou que definem vida em termos de relações de conceitos. Segundo Coutinho (2005, p. 34) ...”a vida não é nem uma entidade nem uma propriedade inerente ao objeto, mas uma relação entre a entidade e o meio ou entre entidades”. Esse tipo de categorização rompe com a visão clássica e essencialista.

Fonte: Própria

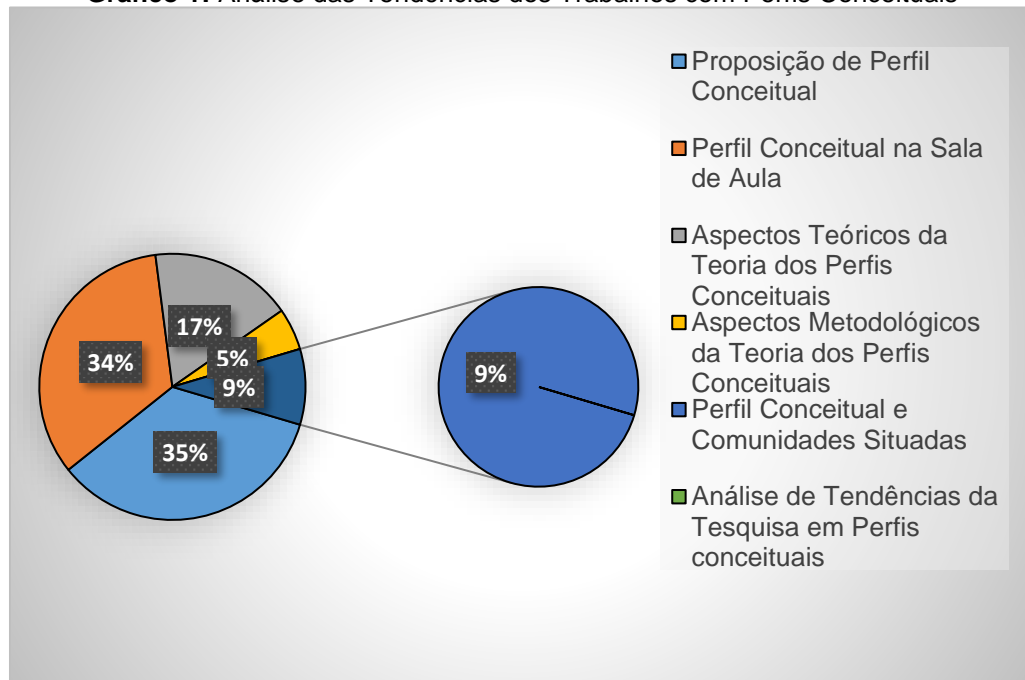
2.5 COMUNIDADES DE PRÁTICA E OS PERFIS CONCEITUAIS

As zonas do perfil conceitual podem estar relacionadas a grupos que compartilham objetivos e desafios, que interagem regularmente, aprendem a partir de outros e com os outros e desenvolvem habilidades para lidar com tais desafios para atingir seus objetivos, o que Wenger (1998) denomina de como Comunidade de Prática (SILVA, 2017).

Uma Comunidade de Prática se estabelece como *loco* para ocorrência de aprendizagens, que nessa perspectiva vai além do que se entende como um processo de internalização, mas se preocupa com a ação social do sujeito no mundo, e o processo de aprender está relacionado com o aumento na participação em uma determinada comunidade (LAVE; WENGER, 1991), com dois focos, o individual, envolvimento do sujeito em determinada atividade e como se torna um participante pleno, e o global, ao entender que as atividades, tarefas e funções não existem isoladamente e fazem parte de um sistema mais amplo das relações existentes entre eles.

As práticas surgem a partir do aprendizado coletivo e passam a ser de interesse e sustentada por um determinado grupo. Tais comunidades podem ser vistas como base do processo de aprendizagem, e sistemas mais amplos de aprendizagem podem ser vistos como constelações de comunidades de práticas inter-relacionadas, sendo que cada pessoa participa de múltiplas comunidades ao longo de sua vida. Assim, a comunidade de prática pode ser entendida como uma agregação informal, definida não apenas por seus membros, mas pela forma como eles compartilham significado, interpretam situações e realizam atividades (ARAÚJO, 2014).

As zonas dos perfis conceituais estão associadas a modos de pensar que possuem maior valor pragmático em determinados contextos, e estes podem ser mais convencionais para determinadas comunidades de prática. Simões Neto (2016) fez uma análise de tendências sobre os trabalhos envolvendo perfis conceituais e destacou que apenas 9% dos trabalhos apresentados até aquele ano tinham uma relação entre perfil conceitual e comunidades de prática, como pode ser observado no Gráfico 1.

Gráfico 1: Análise das Tendências dos Trabalhos com Perfis Conceituais

Fonte: Adaptado de Simões Neto (2016)

Percebemos que os trabalhos apresentados até 2016 estão relacionados, em sua maioria, a busca por proposições de novos perfis e/ou relacionados com as bases metodológicas e epistemológicas dos perfis conceituais. Ao relacionar os trabalhos de perfis conceituais e comunidades de práticas podemos citar duas que nos parecem interessantes para nossa pesquisa.

Araújo (2014) buscou investigar a emergência das zonas do perfil conceitual de calor em determinadas comunidades de prática e destacou que, por mais que as comunidades estabelecidas para coleta de dados na pesquisa, técnicos em refrigeração e bombeiros militar, possuísem contato direto com o tema calor, suas práticas eram responsáveis por suas formas de falar sobre tal conceito. Ela observou que por mais que o conceito científico de calor possa ser compreendido cientificamente como energia em trânsito, para as comunidades apresentadas a zona calor como energia (racionalista) só era observada nas falas quando noções de sensação térmica, temperatura e substância não conseguiam explicar o fenômeno observado. Aqui reforçamos a ideia de que uma comunidade de prática estabelece relações conceituais entre seus integrantes, com isso, determinadas zonas dos perfis possuem maior valor pragmático.

Já Silva (2017), buscou em duas comunidades de práticas extrair as formas de

falar que se relacionam a modos de pensar sobre ácidos, com base no perfil conceitual de substância, a saber: profissionais de beleza e licenciandos em Química. Primeiramente ela destaca que na comunidade de prática das profissionais de beleza, a zona Utilitarista do perfil conceitual foi a que mais emergiu nas falas das entrevistadas, pois no contexto dessas profissionais o conceito de substância, em particular ácidos e bases, está diretamente associado a um produto com essas características, utilizado para uma finalidade específica, seja uma descoloração ou para uma “definitiva” (técnica utilizada para manter os cabelos lisos por um tempo prolongado).

Já nos licenciandos em Química as falas remetem prioritariamente as zonas que possuem caráter mais científico, decorrente das vivências dos entrevistados com as disciplinas do curso. Entretanto, quando remetidos a elementos cotidianos, também foi possível observar as demais zonas em suas falas. Mais uma vez atribuímos essas relações com o valor pragmático que cada zona de um perfil possui e sua internalização por determinados grupos.

Buscando *locus* para nosso trabalho em analisar a emergência das zonas dos Perfis Conceituais de Vida, Energia e Substância, partimos da primícia que os gamers se comportam como uma comunidade de prática de modo que estabelecem relações interpessoais dentro de suas atividades. Segundo Resende *et al.* (2012) os jogos são mediadores das relações entre os indivíduos que obtém um objetivo em comum e não apenas da interação do jogador com a máquina. A construção de grupos com os mesmos interesses é capaz de proporcionar interação social com pessoas de diferentes partes do mundo, conhecimento sobre diversos idiomas e culturas, contribuindo mesmo que pouco para um entendimento de hábitos e costumes variados, tornando o ato de jogar um agente de produção cultural e de relações sociais.

3 METODOLOGIA

Esse trabalho está inserido em um viés de pesquisa qualitativo (LUDKE; ANDRÉ, 1986), pois considera, muito mais que sistematizar os dados em valores numéricos, um olhar analítico preocupado com a qualidade, ou seja, em explicar os fenômenos observados com rigor, procurando elementos que definem a natureza e explicam os resultados. Situamos, também, a presente trabalho no bojo das investigações relacionadas aos perfis conceituais e a comunidades de prática, panorama investigativo que se estabeleceu recentemente no programa de pesquisa em perfis conceituais.

Nesta seção, inicialmente apresentaremos os participantes da pesquisa, para em seguida apresentar o percurso metodológico proposto, que se divide em três momentos, interligados a partir da reverberação das ações desenvolvidas em cada um deles nos outros, a saber: elaboração do roteiro de entrevista semiestruturada, realização das entrevistas com os jogadores de videogame e, por fim, a análise dos dados.

3.1 PARTICIPANTES DA PESQUISA

Os participantes da pesquisa foram jogadores de videogame, chamados culturalmente de *gamers*, que foram convidados para responder a entrevista. A ideia original era conversar em locais diferentes da sala de aula, privilegiando ambientes de jogos, campeonatos e eventos relacionados aos jogos, que congregam parte da comunidade de prática. Na impossibilidade de trabalhar de forma presencial, devido a pandemia da COVID-19, as entrevistas foram realizadas via aplicativo de reuniões *Google Meet*.

O recrutamento dos envolvidos ocorreu a partir de contato prévio, via e-mail. A princípio, tentamos buscar jogadores nas redes sociais, em grupos específicos sobre videogames e cultura *geek* em geral, profissionais e amadores assíduos. Como não obtivemos respostas depois de um tempo, partimos para um recrutamento por indicação, o que nos possibilitou contar com três participantes, de perfis distintos, conforme Quadro 4.

Quadro 4: Participantes da Pesquisa

Participante	Descrição
1	Estudante da Licenciatura em Química em uma instituição de Ensino Superior de Pernambuco (UFRPE), jogador pouco assíduo.
2	Doutor em Ciências, Tecnologia e Educação, professor do Departamento de Química de uma instituição de Ensino Superior do Paraná (UFPR), jogador assíduo.
3	Engenheiro Químico de uma empresa situada no estado do Paraná (Argafácil), jogador assíduo.

Fonte: Própria

Assim, são critérios de inclusão o desejo de participar, sendo o único critério de exclusão a não vontade de fazer parte da pesquisa. Não foram incluídos menores de idade no grupo de participantes. Garantimos aos participantes, do ponto de vista ético, a preservação da identidade, da imagem e da voz bem como a garantia, sem prejuízos, de desistência durante o processo de pesquisa.

Os riscos ao participante estão relacionados a possibilidade de constrangimentos, que podem ser causados por conflito de opiniões entre os participantes, e desconforto, durante a entrevista. Para amenizar esses riscos, garantimos, como já exposto, anonimato quando da apresentação dos resultados, exercício da tolerância a opinião divergentes, que não contrariem as leis, e a adequação das entrevistas a local e data escolhida pelo participante, caso possam ser realizados de forma presencial. Os benefícios são relativos a identificar modos de pensar sobre ontosconceitos em uma comunidade de prática, jogadores de videogame, visando ampliar as pesquisas sobre Perfis Conceituais e comunidades de prática.

3.2 ELABORAÇÃO DO ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

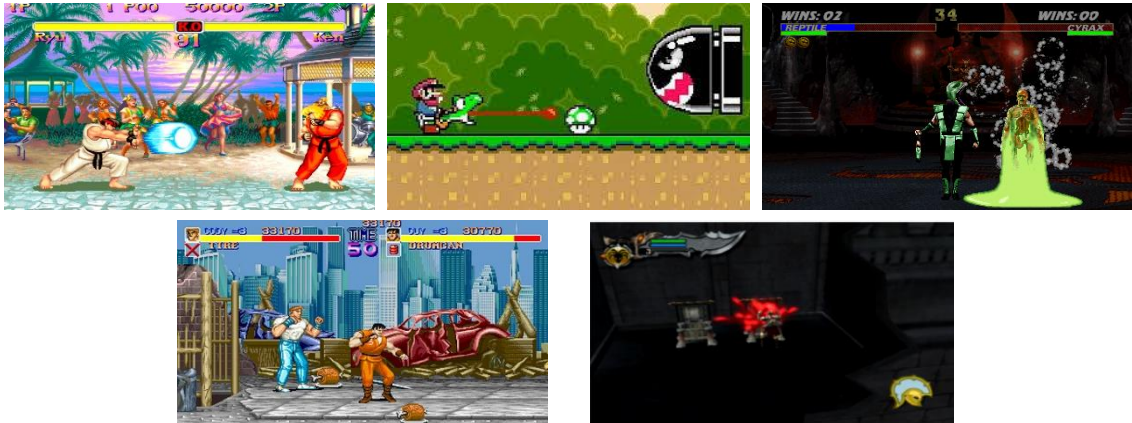
Elaboramos um roteiro de entrevista semiestruturada visando a obtenção dos dados da pesquisa e envolvendo perguntas abertas, imagens e pequenos vídeos, com o objetivo de fazer com que os entrevistados fossem capazes de expressar diferentes formas de falar, associadas a modos de pensar (MORTIMER, 2001) os conceitos de energia, substância e vida. O roteiro é apresentado no Quadro 5:

Quadro 5: Estrutura da entrevista semiestruturada.**Parte 1 (Perguntas Abertas)**

1. O que é vida?
2. Como você definiria se algo é vivo ou não? E nos jogos, como você definiria?
3. O que é energia?
4. Existem vários tipos de energia? Como elas aparecem nos jogos?
5. O que é substância?
6. Como você identificaria uma substância? E nos jogos?

Parte 2 (Imagens)

Observe as imagens e comente sobre os conceitos de Vida, Substância e Energia.

**Parte 3 (Vídeos)**

Apresentação de dois vídeos curtos dos jogos *River Raid* (Atari 2600, em que o avião abastece em uma estação de combustível e depois é atingido e explode) e *Super Mario World* (Super Nintendo, em que a personagem pega um cogumelo vermelho e cresce), com foco na pergunta: Como você identifica os conceitos de Vida, Energia e Substância nos vídeos apresentados?

Fonte: Elaborado pelo Autor.

Justificamos a escolha por trabalhar com entrevistas semiestruturadas pelas vantagens apontadas na literatura, tais como: variabilidade de tempo de aplicação, cobertura mais profunda sobre as questões discutidas, combinação entre perguntas abertas e fechadas e, principalmente, a inclusão de possíveis perguntas adicionais, visando elucidação de questão específica ou direcionamento da discussão para evitar

fuga ao tema (HAGUETTE, 1997).

Assim, buscamos proporcionar um diálogo para que os entrevistados pudessem expressar diferentes formas de falar, que são associadas a modos de pensar (MORTIMER, 2001), sobre os conceitos de Energia, Substância e Vida e, observar a emergência das zonas. Na impossibilidade de realização da entrevista de forma presencial, devido a pandemia da COVID-19, as entrevistas ocorreram em horário combinado com os participantes, utilizando um aplicativo de reuniões on-line. Os dados foram coletados a partir da videogravação das entrevistas, com consentimento dos entrevistados.

3.3 ENTREVISTA COM OS JOGADORES DE VIDEOGAME E ANÁLISE DOS DADOS

As entrevistas foram realizadas de forma individual, via aplicativo *Google Meet*, no ano de 2021, com os participantes 1 e 2, e em 2022, com o participante 3. O registro audiovisual foi capitado via gravação da entrevista e, posteriormente, fizemos a transcrição na íntegra das entrevistas. Em seguida, separamos trechos, dentro de cada transcrição, em que foi possível identificar a emergência de zonas dos perfis conceituais de energia, substância e vida, por meio da relação entre as formas de falar e os modos de pensar (MORTIMER, 2001).

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a realização das entrevistas, buscamos analisar a emergência das zonas dos perfis conceituais de energia, vida e substância. Apresentamos, separadamente, a análise e discussão das partes 1, 2 e 3 da entrevista. A análise da parte 1 está centrada na resposta as perguntas, em situação geral e pensando nas especificidades dos jogos. Já a análise dos dados obtidos nas partes 2 e 3, com foco nas imagens e nos vídeos, guardam relação com a natureza imagética das situações apresentadas, *frame* dos jogos e pequenos vídeos de captura de tela, que possuem natureza diferente das questões apresentadas na primeira parte do roteiro.

4.1 ANÁLISE DAS PERGUNTAS ABERTAS (PARTE 1)

O Quadro 6 apresenta as respostas à primeira pergunta, “o que é vida?”, bem como a relação da resposta com as zonas do perfil conceitual de vida.

Quadro 6: Respostas a pergunta 1 – “O que é vida?”

Participante	Trecho da Resposta	Zona do Perfil Conceitual de Vida
1	“Se algo é orgânico e tem movimento próprio é vida”.	Internalismo
	“Tipo um desenho animado, em um jogo, há vida naquele plano ”.	Relacional
2	“ Relações mais básicas possíveis ... no sentido de... eu olho para um corpo de um cadáver e eu pergunto se esse cadáver é vivo ou não, eu falaria que não, pelo olhar macro do cadáver, pela relação pelo aquilo que eu conhecia enquanto existência ”.	Internalismo
	“Eu, enquanto uma outra pessoa morreu, ela não está mais lá naquela forma , mas não deixa de um milhão, bilhão, trilhão de micro vidas, que antes não estavam lá, mas passaram a estar porque aquele corpo está perecendo ... então, assim, para definir algo que é vivo ou não, eu acho, que é fazer um exercício de olhar : qual seria a definição? Fazer o exercício de olhar, para algo que tá no não-vivo e, olhar para algo que tá no não-vivo implicaria em reconhecer que isso possibilita infinitas... milhões... de vidas, naquilo não-vivo”.	Relacional
3	“Vida seria... do caso da pessoa, objeto, animal... seria estar na condição de movimentação . Essas relações,	Internalismo/Relacional

	que temos do dia-a-dia de vida, você tem suas funções vitais em pleno funcionamento ".	
--	---	--

Fonte: Elaborado pelo Autor.

Percebemos a emergência da Zona denominada internalismo na fala do participante 1, quando ele associa vida a algo é orgânico e portador de movimento, uma visão que considera a vida como algo inerente a características internas ao ser vivo, composição orgânica ou possibilidade de movimento. Já em um segundo momento, quando dirigido a pensar o conceito de vida em associação aos jogos eletrônicos, podemos observar a emergência da zona relacional, quando o entrevistado associa a vida nos jogos a algo animado, porém, em associação as dimensões do jogo, ao pensar o conceito de vida no contexto específico do plano de jogo.

O participante 2 também apresenta na resposta a questão a emergência de duas zonas do perfil conceitual de vida. Primeiro, ao destacar que ao olhar um cadáver ele sabe que ali não tem vida, pois não existe mais uma relação com aquilo que ele entende por vida, processos, propriedades e/ou condições básicas preestabelecidas para definir algo como vivo ou não. Já em outra fala, conseguimos visualizar a zona relacional. O participante 2 destaca que mesmo em um corpo que já não possui vida podem existir outras vidas, ressaltando a necessidade de olhar o micro e não só o macro, um cadáver no macro não é vivo, entretanto existe uma relação com outras vidas no olhar micro, microrganismos do processo cadavérico.

Já o participante 3 faz emergir a zona relacional do perfil conceitual de vida, ao definir que vida se associa ao movimento, o que remete ao que facilmente encontramos nos livros didáticos, principalmente do Ensino Fundamental, a relação de ser vivo com o movimento e não-vivo com a impossibilidade de movimento próprio. Em um segundo momento, o participante 3, simultaneamente, destaca o modo de pensar das zonas relacional e internalista, ao afirmar que vida se associa as relações do dia-a-dia e com as funções vitais. Entendemos que ele concatena a vida como uma relação em sociedade, possuindo um valor pragmático de que o indivíduo possui vida ao se relacionar com os que o cerca, bem como precisa de uma função vital, algo interno, inerente ao ser para ser vida em termos de funcionamento.

No Quadro 7 apresentamos alguns trechos de respostas para a pergunta "Como você definiria se algo é vivo ou não? E nos jogos, como você definiria?".

Quadro 7: Respostas a pergunta 2 – “Como você definiria se algo é vivo ou não? E nos jogos, como você definiria?”

Participante	Trecho da Resposta	Zona do Perfil Conceitual de Vida
1	“Definir é assim: se algo é orgânico e tem movimento próprio é vida”.	Internalismo
	“Virtualmente fica num plano mais virtual, fora do plano virtual isso não seria vida , tipo um desenho animado num jogo, há vida naquele plano ”.	Relacional
2	“Bom, no mundo eu definiria se algo é vivo ou não, no mundo, assim a partir das relações mais básicas possíveis ”.	Relacional
	“Primeiro o que é esse algo, neh? Esse algo, é muito vago, no sentido de eu olho para um corpo de um cadáver e eu pergunto se esse cadáver é vivo ou não, eu falaria que não, pelo olhar macro do cadáver, pela relação pelo aquilo que eu conhecia enquanto existência , sabe?”.	Relacional
	“Eu enquanto uma outra pessoa morreu, ela não está mais naquela forma, mas não deixa de um milhão, bilhão, trilhão de micro vidas, que antes não estavam lá, mas passaram a está porque aquele corpo está perecendo, então assim, para definir algo que é vivo ou não, eu acho, que é fazer um exercício de olhar qual seria a definição? Fazer o exercício de olhar, para algo que tá no não vivo e, olhar para algo que tá no não vivo , implicaria em reconhecer que isso possibilita infinitas milhões de vidas, naquilo não vivo [...] então, assim se você for pensar em corpo humano, como você definiria se algo é vivo ou não? A partir do cérebro, algo é vivo ou não [...]por isso que existe discussões sobre aborto e eutanásia, então se a gente for pensar no campo de ser humano, o que faria essa definição para mim, e eu tento concordar bastante com uma pegada que talvez seja considerada científica é, que a construção do cérebro é que vai conseguir dizer pra mim se algo tá vivo ou não , quando a gente fala de ser humano”.	Internalismo/Relacional
	“Então se essa pergunta foi baseada em uma ideia de ser humano, sim para mim o que é vida ou deixa de ser vivo, se está vivo ou não estar vivo tem haver	Externalismo/ Relacional

	<p>inteiramente com a construção nossa do que que vai ser esse vivo ou não, que pra mim é de fato o cérebro, a formação desse cérebro e ativação desse cérebro. Quando tem essa ativação mais plena possível, eu te digo isso porque se a gente fala em uma ativação normal ou não normal, muitas pessoas não se encaixam nisso e não estariam vivas. Vamos lá, você tem um cérebro funcionando ou começando a funcionar é vida, é vida, porém eu vou um pouco além, porque de muitos tempos para cá, eu consegui, eu tenho noção que vida também é esse cérebro em funcionamento, estaria junto ou não com a noção de dignidade sabe? Por exemplo: eu tenho uma tia acamada praticamente, que não reconhece mais ninguém, que não vive como vivia antes, não faz aquilo que ela considerava bom de ser feito; para mim, essa vida só funciona de maneira formal e jurídica, mas ela não é vida, não é vida do ponto de vista cerebral, porque o cérebro já não está em suas condições. Então ela já no estágio de demência, já não reconhece mais ninguém; então ela come, dorme, fala coisas que não tem mais sentido; então entra num outro ponto, que é conceituar vida a partir desse cérebro que não está mais ativo na noção de dignidade”.</p>	
	<p>“Final Fantasy VII, tem uma personagem que, ela morre definitivamente, então assim, isso é uma outra opção do gamer-designer de colocar um personagem principal que morre. Então o que seria a vida nesse jogo? Seria tudo; dependendo de como o game-designer quer, assim a vida seria, a quantidade de força, de ação entre o play e o gamer over; então você vai lá, você dá o play, você tem tantas possibilidades de ação ou até o gamer over; então, talvez no videogame, vida fosse a capacidade nossa de realizar uma determinada tarefa, que tem a ver com o jogo, começaria com o play, terminaria com o gamer over e, isso vai variar de acordo com o que o game-designer ou a game-designer vai propor da estrutura narrativa, então seria isso”.</p>	<p>Internalismo</p>

	<p>“[...] Hunder Moon, em Thunder Moon, fala sobre memória, como que essa memória, ela nos consegue fazer entender aquilo que é vida; então quando eu falo um pouco de, sobre a demência da minha tia, eu falo um pouco sobre a memória também é vida para Thunder Moon, é totalmente voltado a capacidade de construir memórias; olha que legal, neh cara? Eu estou vivo desde que eu tenho memórias, mas o corpo é frágil. [...]Persona V, acabei ele esse final de semana, jogo também sensacional [...] e tem um momento que você muda a vida entre o mundo cognitivo e o não cognitivo; então a vida e a morte passa por uma construção cognitiva, então o(a) game-designer ajuda a gente, a pensar em diversas formas de se entender a vida quando ele quer fazer isso, se não ele não quer fazer, aí é um espaço entre o play e o gamer over”.</p>	Internalismo
3	<p>“O principal para definir se algo é vivo; é isso de ter funções vitais, não necessariamente sangue, mas ter algo que faça/promova movimento e direção do organismo. No ser humano seria sangue, pulsação, mas não necessariamente todo organismo veria de tal forma”.</p>	Relacional
	<p>“Já nos jogos seria as funções vitais determinadas por energia de vida vamos dizer assim”.</p>	Relacional/Internalismo

Fonte: Elaborado pelo Autor.

As análises nos permitem espaços para várias reflexões sobre o que seria algo vivo e a vida. Para o participante 1, algo é vivo quando é definido por matéria orgânica, ou seja, tudo que é orgânico é vivo, caracterização diretamente ligada a zona Internalismo do perfil conceitual de vida, na qual são atribuídos elementos necessários para a condição de vida. Aqui, o entrevistado condiciona essa relação ao tocante do ser orgânico, e entendemos essa associação, também, pela familiaridade do entrevistado com a Química, curso que atualmente é discente, com base na ideia histórica que as substâncias orgânicas eram aquelas obtidas a partir de seres vivos. No mesmo momento, o entrevistado faz associação da relação de algo vivo possuir movimento, estabelecendo relação com a zona do internalismo do perfil conceitual de

vida.

Quando perguntado sobre a relação entre os jogos e como entenderia vida nesse contexto, o entrevistado faz menção a vida como algo inerente ao meio. Ele alega que algo é vivo no jogo em decorrência daquele cenário, ou seja, atribui assim uma relação entre o ser vivo e o meio em que se encontra. Coutinho (2005, p. 34) também faz essa associação, quando diz que "a vida não é nem uma entidade nem uma propriedade inerente ao objeto, mas uma relação entre a entidade e o meio ou entre entidades", caracterizada, assim, na zona relacional do perfil conceitual de vida.

Já o participante 2 faz uma discussão bem mais ampla, transitando dentro das três zonas do perfil conceitual de vida. Em um primeiro momento, ele atribui o fato de ser vivo como uma situação advinda das relações mais básicas. Aqui, entendemos que o entrevistado associa relações entre o ser vivo e o meio em que se encontra, modo de pensar associado a zona relacional do perfil conceitual de vida, que também é associada a continuação da discussão, ao relacionar ser vivo com visões macroscópicas. Assim, cita que ao se deparar com um cadáver ele não entende mais como algo vivo, pois na visão macro aquele corpo não possui mais vida, pois não existe mais vida nessa relação entre um ser vivo e um não-vivo.

O participante 2 continua e se questiona quanto ao vivo e não-vivo. O corpo que não está mais vivo em uma visão macroscópica, entretanto, possibilita inúmeras outras vidas a nível microscópico. Em seguida, assume que esse algo vivo tem uma relação direta com o cérebro, que potencializa a concepção de vida a partir das suas interações. O entrevistado traz a analogia do conceito de vida perante cérebro a partir das discussões sobre eutanásia, quando um feto é diagnosticado com acefalia, os médicos trazem a alternativa de eutanásia para os familiares, decorrente da noção que aquele feto não terá uma vida "útil" se vir ao mundo. Então, dentro desse diálogo, entendemos a ideia de algo vivo relacionando assim, com algo inerente ao ser, nesse caso o cérebro, nos permitindo atribuir tais indagações do entrevistado dentro da zona internalismo do perfil conceitual de vida.

Ao prosseguir com sua fala, o participante 2 relata um pouco sobre sua própria experiência de vida, ao citar uma tia acamada ele nos relata que não entende mais tal situação como vida, em termos de relações externas com o meio em que vive, bem como na correlação com a vida em torno do algo inerente ao ser, que ele definiu como o cérebro. Assim, a partir dessa relação do entrevistado com sua tia, entendemos o algo vivo dentro das zonas internalismo e relacional do perfil conceitual

de vida.

No tocante a dimensão do jogo, o participante inicia afirmando que não consegue ver vida, além do que os *game-designer* designam para o jogo, ou seja, uma relação direta entre o que o criador pretende de sua criação, sendo assim, temos indícios da zona externalismo do perfil conceitual de vida. Entretanto, ele aborda o modo de pensar da zona relacional, ao inferir situações nos jogos que são diretamente relacionadas com as condições para continuar vivo dentro daquele cenário. Em um outro momento, o participante volta a associar o algo vivo e a zona externalismo, ao citar que no jogo *Final Fantasy V* existe uma personagem que realmente morre, em termos de não poder mais voltar a vida, uma atribuição do próprio *game-designer*. Aqui, voltamos a ideia da zona externalismo, em que um ser criador determina a vida de algo, nesse caso a vida da personagem. Por fim o participante permeia um pouco na zona internalismo ao citar dois jogos, *Thunder Moon* e *Persona V*. Enquanto que no primeiro o jogo é voltado para a construção da memória, algo inerente a um ser vivo, no segundo existe uma transição entre o mundo cognitivo e o não cognitivo, que remete ao cérebro.

Já o participante 3 entende que algo, para possuir vida, precisa estar em movimento. Essa associação, novamente, é inerente aos livros didáticos do Ensino Fundamental, com algo interno ao ser, aqui apresentado pelo participante como o sangue, no caso dos seres humanos. É importante percebermos que, em sua fala, o participante 3 discute o que é ser humano, abrindo espaço para pensarmos como entender vida relacionando com seres humanos e não-humanos. Mas sem destacar vitais em outros animais, nas plantas e em invertebrados.

Dando continuidade na sua fala, o participante 3 entende a vida nos jogos também associada com as funções vitais das personagens dos jogos, zona relacional do perfil conceitual de vida, mas também permeando a zona internalismo. Outro ponto que gostaríamos de destacar é a relação intrínseca entre vida e energia, apresentada pelo entrevistado quando faz uma relação entre funções vitais e energia de vida.

No Quadro 8 apresentamos alguns trechos de respostas para a terceira pergunta, com foco no conceito de energia.

Quadro 8: Respostas a pergunta 3 – “O que é energia? ”

Participante	Trecho da Resposta	Zona do Perfil Conceitual de Energia
1	“Energia pra mim é algo subjetivo, que tem como definição, que nos dá força para executar o movimento que eu falei, sobre vida... tipo o que faz a gente andar, circular, ter movimento, é essa energia , mas é algo subjetivo”.	Energia como Movimento
2	“É a capacidade de realizar trabalho/capacidade de fazer algo em um determinado contexto”.	Energia como Movimento
	“ Algo necessário para realizar tarefas, determinadas tarefas , eu vou trocar trabalho por tarefa, trabalho como um conceito”.	Energia como Agente Causal das Transformações
	“ Eu estou sem energia para fazer algo , então talvez, energia entre também como uma construção nossa que expressa a minha capacidade psíquica, psicológica , sei lá. Cognitiva”.	Energia como Algo Espiritual ou Místico
3	“Energia eu definiria como algo que você usa/gasta com a finalidade de manter suas funções vitais ”.	Energia Funcional/Utilitarista Energia como Agente Causal das Transformações

Fonte: Elaborado pelo Autor.

Ao analisar as respostas à pergunta 3 percebemos que os participantes fazem emergir, a partir das formas de falar, modos de pensar associados a zona energia como movimento. Enquanto o participante 1 retoma a resposta a primeira questão, relacionando movimento e energia a vida, o participante 2 apresenta a definição de energia que é comumente encontrada nos livros didáticos, a capacidade de realizar trabalho.

O participante 2 apresenta, em um trecho da sua resposta, a ideia de energia como agente causal das transformações, pois a energia é utilizada como agente causador das transformações, uma vez que é a energia que permite que as funções bioquímicas do corpo sejam realizadas, que possibilita, na interação com o mundo, causar transformações.

Ainda na resposta do participante 2, encontramos a energia associada também a uma construção do ser, que expressa capacidades psíquicas,

psicológicas e cognitivas. Aqui inferimos a emergência da zona energia como algo espiritual, na qual a energia não está apenas relacionada com a definição científica, mas com elementos espirituais e/ou místicos. Esse modo de pensar a energia se diferencia dos outros modos de pensar por tratar de uma energia que não tem necessariamente uma relação com a ciência, mas com outras manifestações do conhecimento, como algumas pseudociências, religião e misticismo.

O participante 3 apresenta, na curta resposta, um hibridismo entre a zona energia funcional/utilitarista, por não ter preocupação com a natureza da energia, mas com sua utilização, e a zona energia como agente causal de transformações, ao entender que a energia possibilita a realização das funções vitais.

Em seguida, no Quadro 9, apresentamos as respostas à pergunta “Existem vários tipos de energia? Como elas aparecem nos jogos?”.

Quadro 9: Respostas a pergunta 3 – “Existem vários tipos de energia? Como elas aparecem nos jogos?”

Participante	Trecho da Resposta	Zona do Perfil Conceitual de Energia
1	“Em relação a vida existe, acho que existe, por exemplo: nossa energia para pensar é um tipo de energia diferente da energia que temos para correr ou, tipo, pensando no meio de vida, não <i>tou</i> falando de cinética e elétrica, <i>tou</i> falando mais nesse sentido de vida; energia para metabolizar reações nos organismos, energia para correr , vários tipos, mais subjetivo mesmo”.	Energia como Movimento Energia como Agente Causal das Transformações
	“Nos jogos, é, poxa, é o que eu falei, como nossa energia é diferente da energia dos jogos, nos jogos acho que aparece mais no sentido figurado , né? Se eu tenho um personagem que faz várias coisas, ele tá simulando o que a gente faz, então eu tenho a simulação da energia também paralelamente , entendeu? Mas não seria energia como a gente conhece, é isso”.	Energia como algo Material
2	“Eu volto a te dizer, isso é uma pergunta um pouco mais difícil porque envolve uma reflexão; outro dia eu estava vendo o gameplay do <i>Zelda: Breath of The Wild</i> . Zelda fez um negócio diferente, que foi introduzir uma barrinha, que se chama barrinha de estamina , outros jogos têm isso também, então você em alguns jogos pode lutar à vontade, o quanto mais você consegue apertar botão , você tá lutando, isso por conta da sua barra de <i>stamina</i> ,	Energia Funcional/Utilitarista Energia como algo Material Energia como Grandeza que se

	<p> você precisa entender que o personagem é como também estivesse vivo. Como se a capacidade de realizar algo, ela vai ser maior de acordo com o que você consegue ampliar dessa barra de <i>stamina</i>, então nesse tipo de jogo a <i>estamina</i>, ela é quase considerada a energia do personagem com a capacidade de realizar algo, mas por exemplo, essa energia, talvez, esteja relacionada também a alguns jogos, como vida por exemplo, como substância, porque você adquire alguns itens em jogos, por exemplo em um RPG, você adquirir itens que vão ampliar sua capacidade de energética, talvez, isso que o mundo gamer tem chamado de <i>stamina</i> ou ampliar sua capacidade de vida, né?”. </p>	<p>Conserva</p>
	<p> “Em Super Mario, quando você como uma florzinha, você pega aquela florzinha e aquilo te faz crescer, não seria também uma forma energética? Ou então quando você pega a estrelinha e, a estrelinha e ela te faz derrotar rapidamente todos os inimigos; não seria uma forma de energia? Porque isso seria elementos que o videogame te traz para mostrar que você consegue ou não, ampliar aquilo que você conseguia fazer”. </p>	<p> Energia como algo Material Energia como Grandeza que se Conserva </p>
	<p> “Talvez você perceba essa energia para realizar uma tarefa, quanto mais você gasta energia [...] se a gente parar e pensar nesses jogos, quanto mais a gente realiza tarefas, a gente sobe de nível; então a energia nos videogames não se mostra apenas como algo para realizar uma tarefa”. </p>	<p>Energia Funcional/Utilitarista</p>
3	<p> “Sim vai existir vários tipos de energia, tem energia térmica, energia mecânica... inclusive nós temos energia mecânica”. </p>	<p>Energia como Movimento</p>
	<p> “Nos jogos de uma forma mais exotérica, tanto em forma de energia mágica, energia física, a energia da vida... vamos dizer que nos jogos temos uma maior variedade de energia”. </p>	<p> Energia como algo Espiritual ou Místico Energia como algo Material Energia como Agente Causal das Transformações </p>

Fonte: Elaborado pelo Autor.

Em primeiro momento os participantes 1 e 3 falam sobre os tipos de energias no mundo material e, posteriormente, relacionam esses tipos de energias com o mundo do games. Já o participante 2 faz uma análise dos tipos de energia de modo geral, relacionado tanto aos elementos dos jogos quanto do mundo real de modo unificado.

O participante 1 inicia sua fala dizendo que existem vários tipos de energia, afirmando que a energia que possuímos para pensar é diferente da energia que utilizamos para fazer algo, como correr. Aqui, encontramos, na fala do participante, a emergência das zonas energia como movimento, relacionada ao ato de correr, e energia como agente causal das transformações, na existência de uma energia para pensar, associando a energia como mecanismo de disparo para a ocorrência das sinapses do cérebro. Ao relacionar os tipos de energia com o mundo dos videogames, o participante responde vagamente, entretanto, conseguimos visualizar indícios das zonas energia como algo material e energia funcional/utilitarista, pois ele afirma que, nos jogos, as personagens se assemelham ao mundo real, no fato de necessitarem de energia para realizar determinadas tarefas.

Já ao analisarmos as falas do participante 2, percebemos uma maior ocorrência das diversas zonas do perfil conceitual de energia, tendo em vista os vários significados atribuídos em suas falas. Em um primeiro momento o participante traz a relação da zona energia como grandeza que se conserva, ao falar da introdução de uma barra de *stamina* no jogo *Zelda: Breath of The Wild*, que tem como finalidade dá maior impulso ao personagem, caracterizando uma forma de conservar essa energia. Porém, também entendemos esse tipo de ação como energia funcional/utilitarista, no sentido que essa barra confere também ao personagem a capacidade de realizar algo, um trabalho. Em outro momento de sua fala, percebemos a emergência da zona energia como algo material, quando menciona jogos em que é possível adquirir itens/substâncias que conferem energia as personagens, como na série Super Mario Bros., em que é possível adquirir energia ao comer uma florzinha, ou ao pegar uma estrela. Aqui, fica claro a associação das zonas energia como algo material e energia como grandeza que se conserva, pois a flor e a estrela que são elementos materiais no mundo do jogo e são dotados de energia, configurando assim a ideia de energia embutida em um material.

Por fim, o participante 2 associa a energia nos jogos com duas situações clássicas do mundo dos games, subir de nível e realizar tarefas. Na maioria dos jogos

de plataforma e RPG são atribuídas tarefas que precisam ser realizadas e, com êxito, os personagens concluem fases e sobem de nível, elevam seus XP (*experience point*), assim, a energia é vista como algo funcional/utilitarista, caracterizada para realização de uma determinada tarefa.

O participante 3 relata que existem diferentes tipos de energia, mas se detém as energias térmicas e mecânica. Entendemos tal posicionamento considerando a sua prática profissional de engenheiro, que tem no seu dia-a-dia contato direto com esses tipos de energia. No primeiro momento, ele usa o conceito de energia utilizando modo de pensar associado a zona energia como movimento, ao expressar que os seres humanos possuem energia mecânica, ou seja, uma energia voltada para realização do movimento dos corpos.

Nos jogos, o participante relaciona modos de pensar associados a três diferentes zonas do perfil conceitual de energia, a zona energia como algo espiritual ou místico, a zona energia como algo material e a zona energia como agente causal das transformações. Esse entendimento está relacionado a sua prática perante a comunidade dos *gamers*, sendo possível compreender que um feitiço ou um item do jogo possua energia a partir da ação visual que tal elemento proporciona ao jogador.

Dando continuidade nas análises das questões, no Quadro 10, temos as respostas à pergunta “O que é substância?”

Quadro 10: Respostas a pergunta 5 – “O que é substância?”

Participante	Trecho da Resposta	Zona do Perfil Conceitual de Substância
1	“Vou dizer que é uma parte da matéria. Qualquer parte da matéria é substancia ”.	Generalista
2	“Substância seria algo constitutivo, aquilo que é a essência. A essência de algo. É essência de algo, de algo que a gente conhece e, define como importante , porque o que não é importante não é definido, mas se a gente considera algo importante, a gente vai lá e define qual é a essência daquilo e, a gente muitas vezes fala que é a essência é aquilo que é a substância de algo , fazer essa definição aí”.	Utilitarista/Pragmática (Essencialista)
3	“Seria a forma da Matéria ”.	Generalista

Fonte: Elaborado pelo Autor.

O participante 1 apresenta a ideia de substância como algo presente em qualquer lugar, objeto ou ser. Essa definição de entender substância como algo presente em todos os espaços, do macro ao micro, está bem definida na zona generalista do perfil de substância, uma vez que o participante entende esse conceito de modo intuitivo, definindo apenas como algo que está em tudo, também dando a ideia de que tudo é substância.

Já no trecho da resposta do participante 2, percebemos a visão de que a substância é a essência de todas as coisas, como a parte essencial daquilo que existe. Essa visão é intimamente ligada a antiga zona essencialista do perfil conceitual de substância, que foi reorganizada na zona utilitarista/pragmática.

O participante 3 remete a zona generalista, ao definir que substância seria a forma da matéria. Essa ideia pode ser compreendida como se substância fosse toda e qualquer matéria, que se apresenta de diversas formas. Assim, tanto as substâncias isoladas quanto toda e qualquer mistura seriam considerados como formas de matéria e, portanto, substâncias.

Por fim, para a pergunta “Como você identificaria uma substância? E nos jogos?”, as respostas estão apresentadas no Quadro 11.

Quadro 11: Respostas a pergunta 6 – “Como você identificaria uma substância? E nos jogos? ”

Participante	Trecho da Resposta	Zona do Perfil Conceitual de Substância
1	“Assim o jogo em si já é uma substância . Identificar uma substância? É, identificar isso, qualquer parte da matéria é substância, e nos jogos seria basicamente isso, uma coisa paralela . É tipo, existe substância virtuais nos jogos , uma simulação da vida real, igual energia”.	Generalista
2	“A substância de acordo, agora como é a sexta pergunta, eu acho, não consigo separar isso do que você me perguntou antes, o que é vida? O que é energia? Então vamos pensar aqui: God of War IV, foi o jogo que eu citei de exemplo, um deles, a essência de algo que você precisa ”.	Generalista
	“E nos jogos como essa essência ela aparece? Ela aparece ampliando a minha capacidade de ter vida, de ter energia, para realizar a minha tarefa ; então eu	Generalista Utilitarista/Pragmática

	vou lá, eu acho um baú, aquele baú amplia minha barra de <i>stamina</i>, então eu recebo uma substância, representada por uma maçã, que amplia a minha energia ; então como eu pensaria, né, numa substância, principalmente nos jogos? Seria algo que é uma essência, seria algo que vai chegar a ser utilizado por mim e, que eu vou ampliar a capacidade de realizar a minha tarefa de chegar ao final do jogo”.	
	“Então pode se uma substância que me dá mais vida, me dá mais energia, ou então, favorece que eu realize essa tarefa, ou dificulta também , nos RPG a gente ver muito isso, né? [...] vamos dizer assim, ela entra naquela jornada para ampliar minha capacidade para realizar aquela tarefa, então é assim que as substâncias aparecem para mim nos jogos, como formas extras que ajudam outros, ou dificulta , de acordo com a minha habilidade como jogador, a realizar a minha tarefa que é jogar, encerrar aquele jogo”.	Utilitarista/Pragmática Relacional
3	“A melhor forma de definir substância eu diria que seria aquilo que você consegue sentir, o sentir no caso palpável , porque quando você sente algo por sensações seria Energia, a aqui o sentir é físico, palpável ”.	Generalista
	“Nos jogos seria no mesmo sentido; a diferença é que nos jogos você consegue definir coisas mais... coisas mais etéreas, vamos dizer assim; você pegaria para o lado espiritual e visível, porque nos jogos mesmo algo sendo etéreo você consegue sentir/pegar , você consegue realmente pegar/utilizar e não apenas ficar nas sensações”.	Utilitarista/Pragmática Generalista

Fonte: Elaborado pelo Autor.

Ao analisar as respostas dadas a pergunta 6, observamos que o participante 1 fala de forma diretamente relacionada com a zona generalista do perfil conceitual de substância, pois associa que o jogo em si, considerando o todo, é uma substância, ou seja, existe aí uma generalização, em que o participante entende que todos os elementos do jogo são substâncias. Ele também faz uma associação com o mundo real, o jogo é igual a vida real, na qual existem substâncias.

Quando observamos as respostas do participante 2, percebemos algo já

observado em outros momentos, que é a utilização de mais de uma zona do perfil, caracterizando hibridismo na fala. Em um primeiro momento ele nos mostra a emergência da zona generalista do perfil de substância, ao falar que não consegue entender uma não-relação entre vida, energia e substância, e completa dizendo que é a essência de algo que precisamos, ou seja, ele vai associar que substância está presente em tudo aquilo que é necessário para realizar algo dentro do jogo. Para ele, essa essência aparece no jogo como elementos que irão permitir que ele, enquanto *gamer*, venha a ter êxito em suas atribuições. Esses elementos podem prolongar sua vida ou sua capacidade. Identificamos a zona utilitarista/pragmática do perfil conceitual de substância, centrada nas características usuais. Ele continua e exemplifica como poderia encontrar essas substâncias nos jogos, em formas de maçã, o que entendemos fazer parte da zona generalista do perfil de conceitual de substância.

Ainda, o participante 2 aborda as zonas utilitarista/pragmática e relacional, e entende que as substâncias aparecem nos jogos com finalidades específicas e que podem auxiliar a personagem a terminar suas tarefas, de modo a possibilitar transformações ou dificultar as capacidades do jogador, tudo de acordo com as habilidades que ele venha a possuir.

O participante 3 associa substância como algo que pode ser palpável, algo que se pode sentir. Ele deixa bem evidente que sentir está sendo utilizado associado ao ato de pegar, não ter sensações. Assim, percebemos a utilização da zona generalista, pois entende que tudo que está no plano físico é substância. No caso dos jogos, o participante transita entre as zonas generalista e utilitarista/pragmática, primeiramente ele retorna a ideia que tudo é feito de substância e, depois, alega que nos jogos é possível pegar as substâncias e atribuir a elas finalidades.

Destacamos a relação entre conceitos, no caso específico Energia e Substância, quando o participante 3 associa que sensações são oriundos da energia (zona energia como algo espiritual ou místico) e se algo é palpável é substância (zona generalista do perfil conceitual de substância).

A seguir, apresentaremos as análises dos elementos imagéticos da entrevista, inicialmente com as imagens, capturas de tela de alguns jogos clássicos.

4.2 ANÁLISE DAS IMAGENS DOS JOGOS CLÁSSICOS (PARTE 2)

Na segunda parte da entrevista, apresentamos imagens, capturadas da tela de jogos clássicos e de sucesso aos entrevistados para que comentassem sobre os conceitos de vida, energia e substância.

A primeira imagem analisada corresponde a captura de tela do jogo *Super Street Fighter II*, que apresenta uma luta entre as personagens Ryu e Ken. O Quadro 12 apresenta as respostas dos participantes.

Quadro 12: Respostas a apresentação da Imagem do jogo *Super Street Fighter II*

Participante	Resposta	Zona/Perfil
1	“Ele simula uma energia que tá dentro dele ”.	Energia como algo Material (Energia)
	“Tipo energia em forma de substância ”.	Energia como Algo Material (Energia) Generalista (Substância)
2	“A energia como ideia , ela pra mim... ela é muito representada nesse Hadouken do Ryu , né? Porque é uma forma brilhante ”.	Energia como Algo Material (Energia)
	“Quanto mais energia eu consigo, maior as chances de eu tirar a barra de vida , de eu diminuir a barra de vida , zerando a barra de vida do Ken ”.	Externalismo (Vida)
	“E talvez a substância nesse momento, possa ser entendida, aí eu não consigo imaginar isso olhando para a imagem, mas eu consigo imaginar, pensando em coisas que o Ryu e o Ken fizeram para chegar nesse momento, elas estão presentes, a substância ela está presente , mas não na imagem, mas no momento anterior... o que o Ryu e o Ken, precisaram para conseguir chegar nesse ponto , de ter essa luta”.	Utilitarista/Pragmática (Substância)
3	“A vida aí é a parte que mais fica mais evidente com essa barrinha amarela que significa vida, a vida do corpo vamos dizer assim”.	Externalismo (Vida)
	“A energia nesse caso não fica tão evidente no jogo, mas seria uma energia corporea e a substância seria o golpe que o Ryu usa, seria uma forma que	Energia como Agente Causal das Transformações

	<p>ele usa energia; ele transforma a energia dele em substância e isso vira o poder dele. Ele consegue transformar a energia em substância, ele consegue dar uma forma, forma e direção”.</p>	<p>(Energia)</p> <p>Energia como algo Material (Energia)</p> <p>Generalista (Substância)</p>
--	--	--

Fonte: Elaborado pelo Autor

Percebemos, na resposta do participante 1, um foco maior na discussão do conceito de Energia, ao associar o “Hadouken”, energia liberada por diversos lutadores no jogo, como Ryu, Akuma, Dan e Ken, como uma manifestação de uma energia que estava, anteriormente, dentro da personagem, ou seja, armazenada em algum lugar do seu corpo. Podemos entender a resposta a emergência de um modo de pensar substancialista, associada a zona Energia como algo Material, do perfil conceitual de Energia. A mesma zona também é reconhecida quando o entrevistado entende o “Hadouken” como a energia em forma de substância. Nesse segundo trecho destacado, ainda podemos associar a resposta a zona generalista, do perfil conceitual de Substância, pois na visão do entrevistado o golpe é entendido como uma Substância, mesmo sem o reconhecimento real da sua natureza.

O participante 2 abordou os três conceitos de forma separada. O reconhecimento do “Hadouken” como uma forma de energia que se manifesta como algo brilhante, visível e quase material dá indícios da emergência da zona Energia como algo Material, em concordância com a resposta do participante 1. Quando fala sobre o conceito de vida, o participante 2 cita a barra localizada na parte superior, que direciona a personagem a propriedade vida. Quando a barra deixar de ser amarela e se torna completamente vermelha, a luta acaba, representando o fim da vida do lutador. Por fim, a visão de substância apresentada pelo entrevistado, muito relacionada a todas as coisas que contribuem para o momento da luta, na reflexão sobre a essência das coisas, se aproxima d a zona utilitarista/pragmática, associada ao um compromisso essencialista.

O participante 3 traz respostas semelhantes. Em primeiro momento é possível perceber a emergência da zona externalismo do perfil conceitual de vida, quando o participante associa a barra amarela como elemento externo que constitui a vida das personagens. No segundo momento ele inicialmente diz que não consegue visualizar

energia em tal contexto, entretanto, logo após ele fala que a energia estaria naquele contexto em questão corpórea das personagens, assumindo características que já havia apresentado no primeira fase da entrevista, nos permitindo associar essa energia corpórea como algo capaz de realizar transformações, associada a zona energia como agente causal das tranformações.

Ainda, o participante 3 também entende o conceito de substância, na imagem, na zona generalista. Para ele, a presença visível do poder emanado da personagem Ryu, o “*Haduken*”, é uma forma de substância material. Destacamos também a emergência da zona energia como algo material, sendo o poder emanado das mãos da personagem energia materializada, a ponto de ser utilizada.

A seguir, apresentamos os resultados referentes a imagem do jogo *Final Fight*, em que as personagens comem alimentos para maximizar a barra de *status*. As respostas dos participantes estão no Quadro 13.

Quadro 13: Respostas a apresentação da Imagem do jogo *Final Fight*

Participante	Resposta	Zona/Perfil
1	“Então, aqui seria, virtualmente, vida e não vida, a carne por exemplo... a carne foi vida; por quê a carne não é vida? Ela não se move, mas ela estava num corpo, presente em uma vida, que se movia sozinha , só que aí é armazenamento de energia , tipo, se eu comer essa carne, que já foi uma vida e, é uma substância , eu ganho vida, que é baseado em quanto de porrada que eu levo, mas se eu comer a carne, que é energia, eu aumento a energia, a carne pra mim é ideal, porque eu consigo ver, que já foi vida, mas tem energia”.	Relacional (Vida) Energia como algo material (Energia) Generalista (Substância)
2	“Eu não sei se esse jogo é de fliperama, mas a gente vê, também, a barra de vida é em cima , a gente também sabe, que a barra não pode ser zerada, nenhum dos personagens pode ter zerado . Eu não sei o jogo que é, tá? Mas pelo fato deles estarem, os dois juntos, ao lado do outro e darem entender que é um jogo cooperativo ”.	Externalismo (Vida) Relacional (Vida)
	“Outra coisa que eu sei, que nesse tipo de jogo, você amplia sua barrinha de energia a partir de pegar essas comidinhas , aí você tá lá, aí comendo	Energia como algo que se conserva (Energia)

	esse negócio, pernil, sei lá, você amplia sua barra de energia nesse caso . Você comendo isso... amplia essa energia”.	
	“E aí a substância seria algo essencial para ampliar essa sua capacidade de realizar a tarefa do jogo ”.	Utilitarista/Pragmática (Substância)
3	“O famoso jogo de rua. Esse aí é mais fácil ele tem a vida em forma de barra que é mais tradicional dos jogos, uns trazem informações numéricas, mas os mais clássicos trazem apenas a barra e, nesse caso entra em questão vital do personagem a partir do momento que acaba essa barra”.	Externalismo (Vida)
	“Nesse jogo não traz muito o efeito de energia visível, seria mais uma energia vital presente nos corpos dos personagens ”.	Energia com Grandeza que se Conserva (Energia)
	Já a substância seria esse pedaço de carne, essa carne que você pega, come e enche a vida dele . Pensando nesse pedaço de carne podemos também entender que a vida do animal serviria apenas para ‘dar’ vida ao ser humano , isso por exemplo, no Mario, fica mais visível, quem joga Mario muitas vezes usa o Yoshi como vida secundária ”.	Generalista (Substância) Relacional (Vida)

Fonte: Elaborado pelo Autor.

Observamos, na fala do participante 1, a emergência de várias zonas. Ele nos diz que, naquele cenário, entende uma relação de vida e não vida, ao observar o pedaço de carne, alegando que o alimento foi vida em um momento, pois já possuiu movimento próprio. No entanto, agora não há mais vida ali, pois a carne não tem mais capacidade de se movimentar sozinha, associando vida a ideia de movimento, zona relacional do perfil conceitual de vida. Ainda, ele nos diz que ali existe energia, em um viés substancialista, fazendo emergir a zona energia como algo material. Por fim, percebemos a zona generalista, do perfil de substância, quando alega que aquele pedaço de carne é uma substância.

O participante 2 aborda, inicialmente, as zonas externalismo e relacional do perfil conceitual de vida. Ele entende a barra como um elemento externo, associado a vida da personagem e que, naquele cenário, existe uma relação de cooperativismo entre os dois personagens centrais, caracterizando assim um entendimento da zona

relacional do perfil de vida, na qual os personagens têm suas relações interligadas com o meio e entre si. A posterior, o participante fala sobre energia de forma relacionada a zona energia como algo material, ao entender que aquele elemento do jogo, que seria o pernil, possui energia, e ao ser consumido, aumenta a energia armazenada na personagem. Por fim, o participante entende que no contexto do jogo, ele pode atribuir a substância a função de ampliar suas capacidades de realizar suas tarefas no jogo, ou seja, ele entende que a substância nesse cenário pode ser utilizada com finalidades específicas, caracterizando assim elementos oriundos da zona pragmática do perfil conceitual de substância.

Já o participante 3 inicia sua fala pelo conceito de vida, expressa pelo elemento externo barra de vida, atribuição da personagem, que permanece vivo enquanto essa barra não é zerada. Em seguida, entende a energia como algo conservado, presente dentro da personagem algo intrínseco ao ser. Por fim, ele aborda o conceito de substância via zona generalista para entender que o pedaço de carne presente na imagem é uma substância.

Destacamos que, assim como o participante 2, o terceiro entrevistado evidencia a relação de prioridade da vida humana em relação a vida animal, que estão quase sempre em segundo plano e muitas vezes existindo apenas como um benefício, algo com utilidade para a personagem principal.

A terceira imagem analisada foi extraída do jogo *Super Mario World*, o único presente nas partes 2 e 3 da entrevista. Nela, a personagem Yoshi está prestes a comer um cogumelo verde, que no jogo representa uma vida. As respostas estão no Quadro 14.

Quadro 14: Respostas a apresentação da Imagem do jogo *Super Mario World*

Participante	Resposta	Zona/Perfil
1	“É como se a vida existisse na natureza e, você tem que fazer um esforço para pegar uma vida, para ter mais vida. É como naquela história do gato que tem 7 vidas, só que nesse caso aí você pode pegar uma vida... nesse caso aí a vida tá materializada em forma de... isso é um cogumelo , né? Então você alimentando o bichinho ganha uma vida”.	Externalismo (Vida)

2	<p>“O Yoshi tá pegando a vida, porque no jogo do Mario é considerado vida... quando ele consegue esse cogumelo, ele consegue vida”.</p>	Externalismo (Vida)
	<p>“Mas veja que interessante, eu falei sobre vida-morte, se ele atingir essa bala, se ele tomar essa bala, ele vai perder uma vida... então aí a gente tem vida-morte na mesma imagem, onde ele tá se arriscando para conseguir uma vida, porque é importante”.</p>	Relacional (Vida)
	<p>“Qual vida é primordial nessa imagem? A vida primordial é a vida do ser humano, acima de qualquer outra coisa, tá? E não que eu concorde, mas eu tou dizendo o que o game... ele passa isso, ele mostra que a gente como ser humano, Mario é um ser humano, Mario é um encanador, eu não conheço outros seres encanadores também, gatos encanadores, cachorros encanadores, mas Mario é um encanador, ele é um ser humano, bigodudo, baixinho até onde se entende e, ele utiliza do Yoshi para seus fins pessoais. Utilizando esse ser para interesses que não sejam deles”.</p>	Relacional (Vida)
3	<p>“A vida do Mario é mais emblemática, seria o cogumelo, aí no caso a vida dele também é uma substância, nesse caso, nesse jogo a vida tem forma, você pega, você coleta. Nessa imagem, o Yoshi indo pegar/comer a substância, que seria a vida”.</p>	Externalismo (Vida) Generalista (Substância)
	<p>“No caso da energia ela é mais discreta porque também é uma substância e varia de acordo com os elementos que você consegue coleta no jogo”.</p>	Energia como Algo Material (Energia)

Fonte: Elaborado pelo Autor.

As respostas estão relacionadas ao conceito de Vida, pela relação direta que se faz, na comunidade de jogadores de videogame, entre o cogumelo verde e a vida. Os dois participantes entendem que nos jogos o mais importante é permanecer vivo, e a vida é atribuída a personagem ativa a partir de uma entidade externa, o cogumelo verde. Encontramos uma relação das formas de falar com o modo de pensar associado a zona intitulada externalismo, do perfil conceitual de Vida.

O participante 2 ainda permite a emergência da zona relacional, do mesmo perfil conceitual, ao colocar em oposição vida e morte. Ele comenta que a ideia de estar vivo no jogo, associada à possibilidade de progressão, de realizar ações, de estar presente em tela, deixa de existir se a bala atingir a personagem (por estar montado no Yoshi, antes de morrer o Mario ainda iria ser separado do dinossauro). No segundo trecho, é destacada a questão do valor atribuído a vida nos jogos de videogame. Mesmo sendo o Yoshi a pegar a vida, ela é atribuída ao Mario pelo motor do jogo, visto que é ele a personagem principal e o elemento humano presente no jogo. A vida se torna algo relativo quanto ao valor, pois a vida do Mario parece ser aceita como mais importante que a da outra personagem – em alguns momentos é possível pular das costas do Yoshi para evitar a morte do Mario, em um abismo.

No caso do participante 3, podemos perceber atribuições de zonas dos três Perfis Conceituais. Em um primeiro momento ele entende que naquele contexto a vida esta sendo representada por um elemento externo característico desse jogo, o cogumelo verde, que possui a capacidade de fornecer uma vida extra a personagem Mario (ou Luigi). Assim, a vida pode ser compreendida como um elemento externo, associada a zona Externalismo do perfil conceitual de Vida. Um dado importante dessa análise, assim como constatado pelo participante 2 e descrito indiretamente pelo participante 3, é o fato de que, na imagem, a fica é coletada (comida) pelo dinossauro Yoshi, porém, a vida extra é atribuída ao elemento humano da tela, o Mario (ou Luigi).

Ainda, o participante 3 novamente visualiza uma relação entre a energia e o conceito de substância, ao afirmar que no jogo a personagem Mario pode recolher elementos, vistos, em um viés generalista, como substâncias, bem como atribui que tais elementos podem fornecer energia a personagem, como portadores de energia, visão associada a Energia como algo material.

A imagem referente ao jogo *Mortal Kombat III* foi discutida pelos participantes e as respostas estão apresentadas no Quadro 15.

Quadro 15: Respostas a apresentação da Imagem do jogo *Mortal Kombat III*

Participante	Resposta	Zona/Perfil
1	“Cara eu era viciado nesse. Poxa aqui, ele derreteu o cara, seria no jogo, virtualmente, seria uma pessoa sem vida, morto. Para isso acontecer, como se a vida fosse baseada, não no tempo,	Relacional (Vida)

	<p>mas seria baseada no quanto de porradas você leva. Nesse caso aqui a vida seria baseada no tempo de quanto você sofre/ ou seja, eu posso levar 50 porradas, 51 porradas eu morro. Então aqui a vida é baseada, no que eu vejo, em quanto a força e a quantidade de pancada que você leva”.</p>	
2	<p>“Mortal Kombat. Agora eu entendi a tua pegada da substância. Mas eu acho que aí, a gente pensaria assim como no Street Fighter, mesma interpretação, você tem uma barra de vida, essa barra de vida parte do princípio que você tem que manter ela mais alta possível, para conseguir ganhar o jogo e zerar a do outro”.</p>	<p>Externalismo (Vida)</p> <p>Relacional (Vida)</p>
	<p>“Aí a gente percebe que o de verde, que é Reptile, né? Ele realiza uma tarefa, para realizar essa tarefa, ele utiliza aí algo que seria uma substância. Aí, eu uso a palavra substância porque me remete a uma noção de ácido da minha cabeça, porque eu vejo isso, eu vejo que o camarada tá derretendo, pelo menos a pele dele, o Cyrax. Então, aí diferente do Street Fighter, onde eu utilizaria a palavra Energia para dizer o que o Hadouken seria, aí eu já utilizaria a palavra substância, por conta de perceber um corpo sendo decomposto, ou seja, deixando de estar vivo a partir de um ácido. A gente percebe também uma reação, ao ponto que nos mostra através de uma representação aqui que sairiam gases dessa decomposição do corpo, né? Gases representados a partir de uma fumaça, de uma fumaça cinza. Então, a substância seria algo, nesse contexto, utilizada para realizar a tarefa do jogo, o objetivo do jogo, que é ganhar do outro. Então, o Reptile faz isso utilizando a substância”.</p>	<p>Utilitarista/Pragmática (Substância)</p> <p>Relacional (Substância)</p>
3	<p>“Mortal Kombat, a exemplo do Street Fighter, esse também tem a barra de vida que indica melhor as questões de funções vitais”.</p>	<p>Externalismo (Vida)</p> <p>Relacional (Vida)</p>

	<p>“A energia nesse caso também vai ter uma barrinha, que envolve o quanto ele tem de energia acumulada para usar os poderes dele, podendo transformar a energia em substância”.</p>	<p>Energia como algo Material (Energia)</p> <p>Energia como Grandeza que se Conserva (Energia)</p> <p>Generalista (Substância)</p>
	<p>“No caso aí também temos a substância do Reptile, essa gosma, ele consegue transformar energia em substância, ai nesse caso um ácido”.</p>	<p>Substancialista (Substância)</p> <p>Relacional (Substância)</p>

Fonte: Elaborado pelo Autor.

O participante 1 associa a situação apresentada pela imagem do jogo com a zona relacional, do perfil conceitual de Vida, quando entende que a vida no contexto apresentado está diretamente relacionada com as ações e realizações das personagens no meio em que vivem. Ele atribui o fato do personagem está vivo diretamente a quantidade de golpes sofridos, as “porradas”, discutindo sobre o máximo que pode ser suportado para que permaneça vivo.

Já o participante 2, em um primeiro momento, aborda as zonas externalismo e relacional, ambas do perfil conceitual de Vida, quando atribui elementos externos, a “barra de vida”, a capacidade da personagem se manter vivo, para que realize as suas tarefas em relação ao meio em que se encontra.

Em um segundo momento as respostas do participante 2 podem ser associadas a formas de falar relativas as zonas utilitarista/pragmática e relacional, ambas do perfil conceitual de substância. Visando realizar uma tarefa, derreter o oponente, a personagem utiliza substância como algo capaz de realizar transformações, ou seja, a substância é vista na finalidade, sem uma preocupação evidente com a sua natureza. Por fim, ele associa a presença de fumaça a corrosão causada pelo ácido na armadura da personagem passiva, destacando elementos visuais que identifica a presença de transformação química, relacionado o conceito de Substância as ideias de Reações Químicas e ao conceito de Ácido.

O participante 3, em um primeiro momento, vai entender que naquele contexto

a ideia de vida está relacionada com as zonas Externalismo e Relacional do perfil conceitual de Vida, ao destacar que, novamente, um elemento externo relacionado a vida das personagens, a barra de vida. Logo em seguida entende que essa barra também tem uma relação com as funções vitais dos personagens.

Em um segundo momento o participante faz emergir as zonas Energia como algo Material e Energia como Grandeza que se Conserva, do perfil conceitual de Energia, e Generalista, do perfil conceitual de Substância, ao entender que existe um elemento material presente naquele contexto (uma barrinha) caracterizado por possuir e armazenar energia, ao mesmo tempo que novamente retorna a ideia que as formas presentes são substâncias.

Por fim, o participante faz emergir as zonas substancialista e relacional do perfil conceitual de Substância ao atribuir características/propriedades distintas a substância identificada por ele, uma forma de gosma com propriedades ácidas.

A última imagem analisada foi a do jogo *God of War*, na qual Kratos, a personagem central, abre um baú contendo uma entidade vermelha não relacionada a algo do mundo real. As respostas dos participantes estão apresentadas no Quadro 16.

Quadro 16: Respostas a apresentação da Imagem do jogo *God of War*

Participante	Resposta	Zona/Perfil
1	“É tipo, igual ao anterior, no sentido de <i>life</i> , de energia, dessa barra, eu acredito que isso aí, não sei se é sangue? É um líquido vermelho! Isso dá vida? Não sei. Bem eu acho que é um líquido vermelho, que ele abre para ganhar vida. O sangue é que mais representa a vida, porque tem o fluxo sanguíneo”.	Externalismo (Vida) Relacional (Vida)
2	“Ah esse é o <i>God of War</i> , primeiro, né? Você tem uma barra de estamina ou de vida , você tem uma barra de estamina ou você tem uma barra de energia, essa barra de energia quanto maior, se não me engano , eu posso estar errado porque eu não me lembro, maior é a capacidade também de eu conseguir executar um ataque de fúria”.	Externalismo (Vida) Energia como agente causal das transformações (Energia)
	“ Kratos abre esse baú e ele consegue uma substância, essa substância ampliaria a vida dele ou a estamina, ou a energia dele , então ele	Pragmática/Utilitarista (Substância)

	conseguiria lutar melhor ou conseguiria tomar mais porrada sem o jogo acabar. Então, isso seria, pra mim, uma imagem que representa como uma substância interfere na dinâmica do jogo , acho que é isso”.	Generalista (Substância)
3	“Então, além da ideia principal, esse jogo traz uma ideia de como as cores podem identificar as coisas, ai a gente tem a barra de vida que seria até onde ele vai ter suas funções vitais, que está ai externalizada com a cor verde . Antigamente os jogos misturavam as cores; o Street Fighter era amarelo, o Mortal Kombat era azul, o briga de rua era amarelo com vermelho e o Mario começou a puxar para o verde. Aqui a gente já tem algo mais moderno o verde para vida e o azul para energia ”.	Relacional (Vida) /Externalismo/Energia como algo Material
	Nesse caso a substância seria essa “forma” que sai do baú, uma substância com forma, palpável.	Generalista

Fonte: Elaborado pelo Autor.

Na fala do participante 1 podemos identificar a emergência das zonas externalismo e relacional, do perfil de vida. Ele entende que existe uma barra, considerada elemento externo, que irá caracterizar a noção de vida, nesse contexto, e completa que ela está associada ao sangue, pois entende a entidade vermelha como uma representação do fluido, atribuindo também a sua relação com a existência de vida.

Já o participante 2, em um primeiro momento, faz emergir a zona externalismo, do perfil conceitual de vida, e energia como agente causal das transformações, do perfil conceitual de energia. Percebemos que ele associa a barra da parte superior de cada lado da tela como energia que garante a vida para a personagem, ou seja, aquele elemento atribui a capacidade de manter o personagem vivo, à medida que lhe confere energia. E também possibilita a realização de transformações, relacionada ao ataque de fúria. Por fim, ele apresenta elementos contidos nas zonas pragmática/utilitarista e generalista do perfil de substância, ao entender que aquele elemento externo é composto por uma substância, estamina, e que ao conseguir essa substância, o personagem ficaria mais suscetível a finalizar as atividades direcionadas pelo jogo.

O participante 3 traz uma ideia relacionada com a zona externalismo, ao

associar a vida com a barra verde, e energia como algo material, ao entender a energia também presente como um elemento externo. Parece interessante destacarmos, também, a mudança nas cores entre jogos mais antigos e jogos mais modernos, em busca de um padrão, de suma importância, pois é algo que podemos evidenciar enquanto elementos compartilhados dentro dessa comunidade de prática, a ideia de passar adiante que o um elemento verde tem grande possibilidade de vir a prover vida extra e um azul energia.

Por fim o participante faz emergir a zona generalista do perfil conceitual de substância evidenciando que o baú ali presente possui uma substância, pois é algo observável e que pode ser tocada.

4.3 ANÁLISE DOS VÍDEOS DOS JOGOS CLÁSSICOS (PARTE 3)

Na parte 3 do roteiro de entrevista semiestruturada, buscamos apresentar as imagens em movimento, a partir da captura em vídeos de dois jogos clássicos e que estão entre os mais vendidos de dois consoles destaques em suas gerações: *River Raid*, do Atari 2600, e *Super Mario World*, mais uma vez, do sistema Super Nintendo.

O vídeo referente ao jogo *River Raid*, um dos pioneiros na simulação de batalhas aéreas, mostra um avião sobrevoando um rio, atirando nos navios e outros veículos aéreos, e abastecendo o tanque de combustível em zonas específicas. As respostas dos participantes estão no Quadro 17.

Quadro 17: Respostas a apresentação do Vídeo do jogo *River Raid*

Participante	Resposta	Zona/Perfil
1	“É, nesse caso aqui, é tipo um avião, ele pode tá voando, porque tem navios e, ele pode tá voando em um plano. Então, é uma forma de vida aí, tem aqui a gasolina, existe energia aí, há um ganho e perda de energia cada vez que ele pega combustível , mas não é energia do humano, é energia da máquina e a cada morte dele, ele ganha pontos, ele tem uma pontuação, seria uma vida baseada em pegar energia e matar ”.	Relacional (Vida) Energia como Algo Material (Energia)

2	A substância está muito presente na ideia do combustível, Fuel , né? O combustível tá lá, a ideia é que você precisa ter um combustível para realizar a sua tarefa . Aí o combustível seria a substância que seria utilizada para ampliar a energia daquele avião, que ajudaria ele a realizar uma determinada tarefa , que seria destruir os navios e, se essa energia acaba por falta de uma substância, então, ele perde a vida”.	Generalista (Substância) Energia como algo Material (Energia) Energia como agente causal das transformações (Energia) Externalismo (Vida)
3	“Esse aí é um jogo em antigo, um jogo onde a imaginação era mais curta , onde o conceito de vida seria meio único, nesse caso a vida seria o avião ”.	Relacional (Vida)
	“A energia nesse caso seria o combustível , o combustível vai determinar o quanto você consegue voar a medida do quanto você consegue pegar ”.	Energia como algo Material (Energia) Energia como movimento (Energia) Energia Funcional/Utilitarista (Energia)
	“A substância seria a materialização dos tiros ”.	Generalista (Substância)

Fonte: Elaborado pelo Autor.

O participante 1 faz emergir a zona relacional do perfil conceitual de vida, ao atribuir vida aos elementos não humanos presentes na dimensão do jogo. Ele entende que o avião, mesmo sendo uma máquina no mundo real, naquele plano, é o elemento dotado de vida, pois não existem indícios de outro elemento no controle da aeronave, em nenhum momento. Em seguida, recorre a formas de falar associados ao modo de pensar da zona energia como algo material, pois, ao recolher gasolina a aeronave está ganhando energia, que estava armazenada na bomba.

Já o participante 2 faz emergir, primeiramente, elementos da zona generalista do perfil conceitual de substância, ao alegar que a substância se faz presente na forma de combustível. Também é possível perceber as zonas energia como algo material,

ao tratar do combustível, e energia como agente causal das transformações, tendo em vista sua associação direta entre o elemento combustível e a execução de tarefas, bem como esse combustível como fonte da energia que vai proporcionar a atividade de derrotar os navios inimigos. Por fim, percebemos a zona internalismo, do perfil conceitual de vida, quando associa a perda da vida a não manutenção das atividades, devido à falta de combustível.

O participante 3 inicia sua fala com uma ideia associada a zona relacional do perfil conceitual de Vida, ao entender que o ser vivo da ação é o próprio avião, pois naquele contexto é o elemento que pode ser expressado enquanto ser vivo, pois possui movimento. Também, ele apresenta que a energia presente naquele contexto é uma energia em forma de matéria, nesse caso o combustível, energia essa que pode ser utilizada para dar movimento ao avião, energia essa que não necessariamente precisamos saber de onde vem, assim, percebemos um hibridismo entre as zonas Energia como algo material, Energia funcional/utilitarista e Energia como movimento. No caso da substância, novamente o participante entende como substância qualquer material que se apresente na realidade do jogo, portanto, apresenta uma ideia generalista.

No Quadro 18, que finaliza a análise das respostas, apresenta a discussão sobre o vídeo do jogo *Super Mario World*, em que a personagem central, Mario, pega um cogumelo vermelho e imediatamente cresce.

Quadro 18: Respostas a apresentação do Vídeo do jogo *Super Mario World*

Participante	Resposta	Zona/Perfil
1	“Aqui é assim, a energia dele é pega com cogumelo , é tipo a parte energética de Mario , é a parte de cogumelo e utensílios internos a ele , que ele consegue ter, seria a comida. Tipo, o que dá energia a ele é comida , como a gente normalmente, isso dá energia através dessa substância do cogumelo ”.	Energia como algo material (Energia)
2	“É um conceito de vida também, porque é uma vida baseada em cogumelos , então, é para ele tirar vida mesmo do cogumelo, ele fica com energia, por comer cogumelo e, ele também ganha vida comendo cogumelo. É tipo fazer uma analogia: eu preciso alcançar meus objetivos, mas eu preciso comer no meio do caminho, no meio do percurso e,	Externalismo (Vida) Energia como algo material (Energia)

	se a caso eu perca, eu posso recuperar”.	
	“ O cogumelo verde seria uma substância , já o cogumelo vermelho ampliaria a sua força, e aí a gente poderia entender essa força, no jogo como energia. Quando o Mario só cresce significa que ele tem chance de tomar uma porrada a mais antes de morrer e, eu poderia entender que ele tá em um estado mais energético”.	Generalista (Substância)
3	“Esse aí a gente pode entender energia como propriamente dita, para dar movimento , a energia do Mario. Aqui a gente tem a vida e a energia como cogumelo , só que diferente de outros jogos o Mario só tem uma vida que no caso você pegar e repete ela... você não vai ter uma barra de vida para decrescer, a gente tem o cogumelo verde que te dar uma vida extra, o vermelho que dar energia extra vamos dizer assim, onde ele pega o cogumelo, ele vai crescer e ficar mais forte. Essa energia é diferente de outros jogos que irão materializar a substância como poder, a energia que o Mario utiliza para crescer faz ele se tornar a própria substância”.	Externalismo (Vida) Relacional (Vida) Energia como Movimento (Energia) Utilitarista/Pragmática (Substância) Generalista (Substância)

Fonte: Elaborado pelo Autor.

O participante 1 faz emergir a zona energia como algo material, ao alegar que o cogumelo presente na dimensão do jogo fornece energia para o Mario, que ao adquirir essa energia adicional, que estava armazenada no cogumelo, cresce. Já o participante 2, em um primeiro momento, entende o cogumelo como um elemento externo que proporciona vida, quando o Mario entra em contato com esse cogumelo, ganha vida (ele pode levar um dano e só irá encolher, não morrer), então, temos a emergência da zona externalismo do perfil conceitual de vida e da zona energia como algo material, do perfil conceitual de energia, pois o cogumelo detém a energia que termina ficando com a personagem. Por fim, ele relaciona a substância com o que constitui o cogumelo, como um elemento que irá proporcionar que a personagem possa realizar tarefas, o cogumelo como algo usual para completar as tarefas, zona pragmática/utilitarista do perfil conceitual de substância.

O participante 3 entende que os cogumelos podem ser associados a vida e energia, materializados em substância. Tais elementos irão proporcionar a personagem a capacidade de realizar determinadas ações, de modo que ele poderá, a depender do cogumelo, ganhar uma vida ou energia extra ou até mesmo expandir seu corpo. Tal conjunto de falas perpassa modos de pensar associados a zona energia como movimento, do perfil conceitual de energia, as zonas externalismo e relacional do perfil conceitual de vida e as zonas utilitarista/pragmática e generalista do perfil conceitual de substância.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Perfis conceituais, como uma forma de entender os diferentes modos de pensar sobre determinado conceito e quais são usuais em contextos específicos e que são compartilhados por pessoas em uma mesma cultura, podem ser utilizados para estruturar propostas de ensino, para compreender como os estudantes pensam e falam sobre determinado conceito e, também, para entender os significados sobre determinado conceito que são mais compartilhados por indivíduos dentro de uma comunidade específica, esse último foco do nosso trabalho, ao considerar jogadores de videogame.

A partir das respostas obtidas durante as entrevistas, podemos perceber na fala dos dois participantes da entrevista, a emergência de diversas zonas dos perfis conceituais de energia, vida e substância, tanto nas perguntas quanto nas situações de apresentação de imagem e vídeo de jogos. Durante as análises percebemos que muito do que está contido nas falas participantes, está diretamente relacionado com suas vivências, e como possuem caráter pragmático em determinados contextos.

Nosso interesse pela comunidade de *gamers* se relaciona com a constante presença de contextos que permitem uma associação com zonas dos perfis conceituais dos ontoconceitos Energia e Vida, bem como do conceito de Substância, associa ao conceito de Matéria. Identificar os modos de pensar mais usuais, para estes conceitos, em membros desta comunidade, parece um interessante adendo ao programa de pesquisa em perfis conceituais, seguindo as direções de trabalho com comunidade de prática (ARAÚJO, 2014; SILVA, 2017).

A partir das respostas obtidas durante as entrevistas, podemos perceber na fala dos participantes, a emergência de diversas zonas dos perfis conceituais de Energia, Vida e Substância, tanto nas imagens, quanto nos vídeos com trecho dos jogos clássicos apresentados. Algumas associações eram esperadas, pois os contextos escolhidos nos jogos estavam relacionados aos conceitos, como o cogumelo verde, que representa vida no *Super Mario World*, o Haduken, que pode ser relacionado a energia no *Super Street Fighter II*, o ácido atirado pelo Reptile em *Mortal Kombat III* e a entidade desconhecida que emerge do baú em *God of War*. A pluralidade de significados, marcado pela emergência de mais de uma zona de cada um dos perfis conceituais é um resultado significativo deste trabalho.

Acreditamos que trabalhos dessa natureza possibilitam uma ampliação dos objetos de interesse do programa de pesquisa em perfis conceituais, uma melhor

compreensão de como se entendem conceitos como vida, energia e matéria (associado ao conceito de substância), tão gerais, significativos e difíceis de definir e por isso ditos ontoconceitos.

Como perspectivas futuras, buscaremos ampliar o universo de participantes, buscando incluir *gamers* que não possuem uma relação próxima as Ciências, bem como realizar entrevistas em locais de convivência dos membros desta comunidade, como eventos e campeonatos de jogos.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, A. O. **O perfil conceitual de calor e sua utilização por comunidades situadas**. 2014. 223 f. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.
- COUTINHO, F. A. **A Construção de um perfil conceitual de vida**. 2005. 290 f. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005.
- FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**: uma arqueologia das ciências humanas. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- HAGUETTE, T. M. F. **Metodologias qualitativas na Sociologia**. 5a edição. Petrópolis: Vozes, 1997.
- LAVE, J.; WENGER, E. **Situated learning**: legitimate peripheral participation. Cambridge University Press, 1991.
- LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em Educação**: Abordagens Qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.
- MOTIMER, E. F. **Evolução do atomismo em sala de aula: Mudança de perfis conceituais**. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo. 1994.
- MORTIMER, E. F. **Conceptual change or conceptual profile change? Science & Education**, 4, 265–287. 1995.
- MORTIMER, E. F. **Linguagem e formação de conceitos no ensino de ciências**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2000.
- MORTIMER, E. F. Perfil Conceptual: modos de pensar y formas de hablar en las aulas de ciencia. **Infancia y Aprendizaje**, v. 24, n. 4, p. 475-490, 2001.
- MORTIMER, E. F.; EL-HANI, C. N. **Conceptual Profiles: A Theory of Teaching and Learning Scientific Concepts**. New York: Springer, 2014
- POSNER, G. J.; STRIKE, K. A.; HEWSON, P. W.; GERTZOG, W. A. Accommodation o scientific Concepcion: Toward a Theory of conceptual change. **Siencence Education**, n. 66, v. 2, p. 211-227, 1982.
- RESENDE, M. S.; SALLES DA SILVA, A. P. Jogar off e jogar online: compreensões acerca da interação nos jogos eletrônicos. **Contemporânea**, v. 10, n. 1, jul. 2012.
- SABINO, J. D.; AMARAL, E. M. R. A Utilização do Perfil Conceitual de Substância No Planejamento do Ensino e na Análise do Processo de Aprendizagem. **Investigações em Ensino de Ciências**, v. 23, n. 1, p. 245-265, 2018.
- SILVA, F. C. V. **Análise de diferentes modos de pensar e formas de falar o conceito de Ácido/Base em uma experiência socialmente situada vivenciada por Licenciandos em Química**. Tese (Doutorado em Ensino das Ciências) - Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2017.
- SILVA, J.R.R.T. Diversos modos de pensar o conceito de substância química na história da ciência e sua visão relacional. **Ciência e Educação (UNESP)**, v. 23, p.

707-722, 2017.

SILVA, J. R. R. T.; AMARAL, E. M. R. Proposta de um perfil conceitual para substância. **Revista Brasileira de Pesquisa em Educação de Ciências**, v. 13, n.3, 2013.

SIMÕES NETO, J. E. **Uma proposta para o perfil conceitual de energia em contexto do ensino da física e da química**. 2016. 248 f. Tese (Doutorado em Ensino das Ciências) - Programa de Pós- graduação em Ensino de Ciências, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2016.

VIENNOT, L. Spontaneous reasoning in elementary dynamics. **European Journal of Science Education**, v. 1, n. 2, p. 205-221, 1979.

WENGER, E. **Communities of practice: learning, meaning, and identity**. Cambridge University Press, 1998.

WILSON, M. **A energia**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1968. 200p.

ZINGANO, M. **Platão e Aristóteles - O Fascínio da Filosofia**. São Paulo: Odysseus, 2003.