

JOVENS E JOGOS ELETRÔNICOS: NOVAS NARRATIVAS, NOVOS LEITORES,
NOVAS COMPETÊNCIAS DE LEITURA

Helenice Mirabelli Cassino **Ferreira** – UERJ

Maria Luiza Magalhães Bastos **Oswald** – UERJ

Agência Financiadora: CAPES e FAPERJ

O artigo traz parte dos resultados de pesquisa de mestrado, cujo objeto de estudo foi a relação de jovens com jogos eletrônicos. A investigação foi desenvolvida em *animencontros* e *lan houses*, através de observações às práticas de jogar e entrevistas. O exame da relação dos sujeitos – jovens com idades entre 15 e 22 anos - com a imagem técnica nos permitiu avançar na compreensão do significativo papel que a imagem desempenha na transformação das formas de ler e de produzir conhecimento e cultura das gerações mais novas. Suas falas, interpretadas com o auxílio da imersão teórica nos campos da comunicação e da semiótica, apontaram que estamos diante de novos sujeitos culturais que se constituem leitores por intermédio das sensibilidades que desenvolvem na relação com os artefatos tecnológicos. Endereçado ao campo da educação, o estudo permitiu compreender que o mal-estar das gerações mais jovens – nativas digitais – com o texto impresso tal como ele se organiza no livro é fruto de um contexto histórico de educação pela imagem, mediador de novas formas de ler, que precisaria ser levado em conta pela escola.

Palavras-chave: jovens; jogos eletrônicos; novas práticas de leituras.