

Universidade Federal da Paraíba
Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes
Programa de Pós-graduação em Linguística

**O GÊNERO *GAME* NARRATIVO: UMA ANÁLISE TEXTUAL À LUZ DO
INTERACIONISMO SOCIODISCURSIVO**

Maíra Cordeiro dos Santos

João Pessoa
2018

MAÍRA CORDEIRO DOS SANTOS

**O GÊNERO *GAME* NARRATIVO: UMA ANÁLISE TEXTUAL À LUZ DO
INTERACIONISMO SOCIODISCURSIVO**

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística (PROLING), da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), para obtenção do título de Doutora em Linguística, na área de concentração Linguística e Práticas Sociais.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Regina Celi Mendes Pereira da Silva

João Pessoa
2018

S237g Santos, Maira Cordeiro dos.

O gênero game narrativo: uma análise textual à luz do
interacionismo sociodiscursivo / Maira Cordeiro dos
Santos. - João Pessoa, 2018.

180 f. : il.

Orientação: Regina Celi Mendes Pereira da Silva.
Tese (Doutorado) - UFPB/CCHLA.

1. Linguística. 2. Game narrativo - Funcionalidade. 3.
Configuração textual - Game narrativo. I. Silva, Regina
Celi Mendes Pereira da. II. Título.

UFPB/BC

MAÍRA CORDEIRO DOS SANTOS

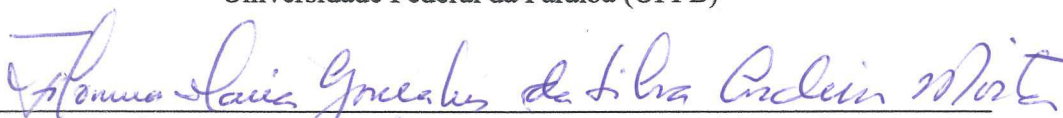
**O GÊNERO *GAME* NARRATIVO: UMA ANÁLISE TEXTUAL À LUZ
DO INTERACIONISMO SOCIODISCURSIVO**

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Regina Celi Mendes Pereira da Silva (Orientadora)
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Prof^ª. Dr^ª. Fábio Pessoa da Silva
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)



Prof^ª. Dr^ª. Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof^ª. Dr^ª. Marianne Carvalho Bezerra Cavalcante
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Prof^ª. Dr^ª. Mônica Maria Pereira da Silva
Instituto Federal da Paraíba (IFPB)

Prof^ª. Dr^ª. Danielle Barbosa Lins de Almeida (Suplente)
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Prof^ª. Dr^ª. Poliana Dayse Vasconcelos Leitão (Suplente)
Prefeitura de João Pessoa (PMJP)

*Ao meu amado filho Heitor,
Que foi desejado, concebido, gerado,
nasceu e cresceu
junto com esta pesquisa;*

AGRADECIMENTOS

A Deus, fonte de infinita bondade e misericórdia, por me permitir realizar todos os meus sonhos;
Ao meu pai e à minha mãe, que me ensinaram as maiores lições do mundo: o caráter, a honestidade, o respeito, a caridade, o amor;

Ao meu filho, Heitor, por ser a fonte inesgotável de amor e de motivação para que eu siga crescendo, mais e melhor;

Ao meu marido, Rodolfo, com quem compartilho minhas dores, sofrimentos, vitórias e alegrias; por todos os momentos em que esteve presente, dando-me força para continuar;

Aos meus irmãos Felipe e Thiago pela companhia diária e apoio nas horas incertas;

À minha orientadora, Regina Celi, por ser um exemplo de profissional extremamente dedicada, atuante e competente, cujos ensinamentos acadêmicos e humanos permanecerão inscritos sempre na minha história;

Aos membros da banca pelas contribuições, análises e comentários fundamentais para o desenvolvimento desta pesquisa;

À Coordenação do Programa de Pós-graduação em Linguística, da Universidade Federal da Paraíba, pelo apoio e pela prontidão de sempre.

Aos colegas do “Grupo de Estudos em Letramentos, Interação e Trabalho (GELIT)”, pelas discussões e contribuições, em especial às integrantes do subgrupo de estudos sobre Vigotski;

Aos colegas do “Ateliê de Textos Acadêmicos”, pelos momentos de aprendizado compartilhados;
A Capes, pela bolsa de estudos concedida para esta pesquisa;

Aos jogadores colaboradores, pela confiança depositada e pela disponibilidade em colaborar com esta pesquisa, jogando o *game* e respondendo à entrevista, sem os quais essa pesquisa não poderia ser realizada;

A todos os meus amigos, colegas e professores do Curso de Letras da UFPB que compartilham o amor pela Língua Portuguesa, pela Literatura e pela leitura, por tudo aquilo que vivemos e por tudo que ainda vamos vivenciar juntos;

A todas as pessoas marcantes, e não menos importantes, que passaram pela minha vida, compartilhando comigo diversos momentos de felicidade ao longo desta jornada, e a todos os familiares que viram ou participaram da construção da minha identidade;

E a todos aqueles que direta ou indiretamente contribuíram para a concretização desta pesquisa.

*“O gênero sempre é e não é ao mesmo tempo,
sempre é novo e velho ao mesmo tempo”
(BAKHTIN,[1929]1997, p. 106)*

*“Acredito que o verdadeiro (embora não dito) motivo
pelo qual as crianças jogam é o fato de estarem
adquirindo conhecimento. E é por meio desses games
que nossas crianças estão, inconscientemente,
preparando-se para a vida no século XXI”
(PRENSKY, 2010, p. 25)*

RESUMO

As novas práticas sociais fizeram emergir um novo exemplar de texto que, embora não seja tão novo, opera com recursos novos e cada vez mais modernos e mutáveis: os *games* ou jogos digitais. Os *games* são jogados por milhões de pessoas ao redor do mundo e, atualmente, exercem a maior força econômica no mercado do entretenimento, mesmo assim, ainda ocupam um espaço pequeno nas pesquisas acadêmicas. Neste trabalho, tomamos como objeto de análise o *game* narrativo e o consideramos como um gênero de texto. No contexto dos estudos de gênero, nos posicionamos no campo das “abordagens mestiças”, a partir da combinação de aportes teóricos que envolvem diferentes teorias sociodiscursivas e sociorretóricas, com ênfase no Interacionismo Sociodiscursivo (ISD), proposto por Bronckart ([1999]/2012), além de considerarmos também questões de multimodalidade. É nesse contexto, como integrante do Grupo de Estudos em Letramentos, Interação e Trabalho (GELIT/UFPB), que se insere esta pesquisa, na tentativa de promover uma reflexão teórico-analítica do jogo digital como texto, analisando suas características à luz do ISD. Nosso objetivo foi analisar um texto empírico, o *game* “*Batman, the Telltale Series*” (2016) que funciona como exemplo para se entender a estrutura e a funcionalidade do gênero *game* narrativo, analisando a configuração textual do gênero, considerando seus aspectos sócio-históricos, sua dimensão multimodal e hipertextual, no tocante às relações entre os elementos verbais e visuais na produção dos sentidos, e os papéis dos jogadores como leitores/escritores da narrativa. Essa pesquisa se justifica tendo em vista que a relação do texto verbal e não verbal ainda é pouco explorada no campo teórico do ISD. É nesse contexto que esta pesquisa teve o intuito de contribuir, ao sugerir o estabelecimento de interações do ISD com outras teorias, como a Gramática do Design Visual, a fim de possibilitar a análise de textos multimodais digitais, tão comuns nas práticas de linguagem humana. Para elucidar esta investigação, nos colocamos como uma pesquisadora iniciada e analista. A pesquisa é de cunho qualitativo-interpretativista, com objetivos exploratórios a partir da análise do *game* e do corpus gerado por três colaboradores durante a execução do jogo. Utilizamos na geração e coleta de dados o vídeo da tela do jogo de cada jogador e um questionário aplicado individualmente. Nessa perspectiva, consideramos como os elementos multimodais constroem os sentidos no jogo, os *hiperlinks* textuais, a materialidade textual, e por último, a linguagem dos *games* respaldando-nos nas categorias de análise do ISD (tipos de discurso, tipos de sequência, mecanismos de textualização). Demos ênfase, sobretudo, aos observáveis de ordem paralinguística, formados por unidades semióticas visuais, chamadas de unidades paratextuais e ao papel do jogador na construção da história, sua interação com os elementos do texto e com as relações intertextuais e as consequências para a definição da história. Nas análises, percebemos no *game* uma mescla entre os mundos do expor e do narrar, o modo como os elementos visuais podem indicar os tipos de discurso e de que forma eles podem funcionar como recursos de conexão. Verificamos que o plano geral do *game* é de enorme complexidade, pois envolve o encaixamento de mundos discursivos associados a tipos de discurso e perpassados por diferentes tipos de sequência. Por fim, identificamos as possibilidades de diálogos entre o ISD e a GDV que podem suscitar reconfigurações na perspectiva teórico-metodológica do ISD.

Palavras-chave: Games; Gênero textual; hipertexto digital; Interacionismo Sociodiscursivo; Multimodalidade.

ABSTRACT

The new social practices have given rise to a new type of text that, although not as new, operates with new and increasingly modern and changing resources: digital games or games. Games are played by millions of people around the world and currently have the greatest economic strength in the entertainment market, yet still occupy a small place in academic research. In this work, we take as object of analysis the narrative game and consider it as a genre of text. In the context of gender studies, we have positioned ourselves in the field of "crossbreed approaches", based on the combination of theoretical contributions involving different sociodiscursive and socio-retoric theories, with emphasis on Sociodiscursive Interactionism (ISD), proposed by Bronckart ([1999]/2012), as well as considering multimodality issues. In this context, as part of the Grupo de Estudos em Letramentos, Interação e Trabalho (GELIT/UFPB), this research is inserted in an attempt to promote a theoretical-analytical reflection of the digital game as a text, analyzing its characteristics in the light of ISD. Our objective was to analyze an empirical text, the game "Batman, the Telltale Series" (2016) that works as an example to understand the structure and functionality of the narrative game genre, analyzing the textual configuration of the genre, considering its socio-historical aspects, its multimodal and hypertextual dimension, regarding the relations between the verbal and visual elements in the production of the senses, and the players' roles as narrator readers / writers. This research is justified considering that the relationship of verbal and nonverbal text is still little explored in the theoretical field of ISD. It is in this context that this research had the intention to contribute, by suggesting the establishment of ISD interactions with other theories, such as Visual Design Grammar, in order to allow the analysis of digital multimodal texts, so common in human language practices. To elucidate this research, we have become a researcher initiated and analyst. The research is qualitative-interpretative, with exploratory objectives based on the analysis of the game and the corpus generated by three collaborators during the execution of the game. We use in generation and data collection the video of each player's game screen and an individually applied questionnaire. In this perspective, we consider how the multimodal elements construct the senses in the game, the textual hyperlinks, the textual materiality, and finally, the language of the games backing us in the categories of ISD analysis (types of discourse, sequence types, textualization). We emphasize, above all, the observables of the paralinguistic order, formed by visual semiotic units, called paratextual units and the role of the player in the construction of history, its interaction with the elements of the text and intertextual relations and the consequences for the definition of history. In the analysis, we see in the game a mix between the worlds of expose and narrate, how visual elements can indicate types of speech, and how they can function as connecting resources. We have verified that the overall game plan is extremely complex, since it involves the nesting of discursive worlds associated with types of discourse and pervaded by different types of sequence. Finally, we identify the possibilities of dialogues between ISD and GDV that can provoke reconfigurations in the theoretical-methodological perspective of ISD.

Keywords: Games; Textual genre; digital hypertext; Sociodiscursive Interactionism; Multimodality.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Figura 1: Perfil dos jogadores na América Latina.....	37
Figura 2: Perfil dos jogadores de games	39
Figura 3. Equivalência entre a Gramática do Design Visual e a Linguística Sistêmico-Funcional	66
Figura 4. Cena do Batman	68
Figura 5. Imagem inicial de “Batman: Episódio 1”	69
Figura 6. Resumo da categorização do valor informativo da imagem, adaptado da GDV (1996).70	
Figura 7. Capa do jogo “Batman: The Telltale <i>Series</i> ” para PS4.....	71
Figura 8. Influências do quadro do ISD	75
Figura 9. Noção de documento para o ISD	92
Figura 10. Charge sem os elementos não verbais.....	94
Figura 11. Charge com elementos verbais e não verbais	94
Figura 12. Folhado textual (BRONCKART, [1999]2012).....	97
Figura 13. Tipos de discurso.....	99
Figura 14. Conceitos do ISD	107
Figuras 15. <i>Menu</i> inicial	117
Figuras 16. <i>Menu</i> do Episódio 1	118
Figuras 17 e 18. Cena de investigação com presença de <i>links</i>	120
Figura 19. Primeira interação languageira da Ramona	129
Figura 20. Segunda interação languageira da Ramona	129
Figura 21. Terceira interação languageira da Ramona.....	130
Figura 22 e 23. Quarta e quinta interações languageiras da Ramona	131
Figura 24. Escolhas dos jogadores para Batman: Episódio 1	135
Figura 25. Escolhas das falas pelos jogadores.....	144
Figura 26. Mundos discursivos e tipos de discurso	147
Figura 27. Fase da ancoragem	150
Figura 28 e 29. Sequências descritivas	151
Figuras 30. Sequência descritiva encaixada na sequência narrativa	153
Figura 31. Segmentos de sequência descritiva	154

Figura 32. Fase transacional	155
Figura 33. Relações entre ISD e GDV	157
Figura 34. Níveis da arquitetura não textual (ISD e GDV)	157
Figura 35. Elementos de conexão.....	159
Figuras 36 e 37. Elementos não verbais como articuladores de conexão.....	160

QUADROS

Quadro 1. Gêneros de jogos	26
Quadro 2. Categorias dos jogos.....	29
Quadro 3. Personagens do <i>game</i> “Batman”	53
Quadro 4: Identificação dos colaboradores	55
Quadro 5: Contexto sociossubjetivo dos colaboradores.....	55
Quadro 6: Análise a partir do ISD.....	57
Quadro 7. Sistemas de coordenadas formais segundo Habermas	83
Quadro 8. Mundos representados (HABERMAS, 1987/2011)	84
Quadro 9. Classificação dos <i>links</i>	116
Quadro 10. Caracterização dos jogadores	125
Quadro 11. Avaliação do <i>game</i> “Batman”	126
Quadro 12. Caminhos traçados pelos jogadores nos labirintos da narrativa	132
Quadro 13. Games do Batman.....	138
Quadro 14. Plano Geral do <i>game</i> Batman	142
Quadro 15. Fases da sequência narrativa.....	148

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1 GAME ON: TUTORIAL DA PESQUISA	24
1.1 Delimitando as fronteiras da pesquisa: os games narrativos.....	24
1.2 Contextualizando a pesquisa e as condições de produção: jogos digitais, cultura e tempo.....	27
1.2.1 Jogos, desenvolvimento, aprendizado.....	27
1.2.2 Os jogos eletrônicos/games: história, tempo, cultura	32
1.3 O estudo sobre os games no contexto indisciplinar da Linguística Aplicada.....	40
1.4 Metodologia e constituição do corpus	46
1.5 Letramento gamico: o corpus de análise	52
2 O GÊNERO DE TEXTO: LAÇOS ENTRE CONCEPÇÕES SOCIOSSEMIÓTICAS E O INTERACIONISMO SOCIODISCURSIVO	58
2.1 A Semiótica Social de Rastier	58
2.2 Gramática do Design Visual: uma perspectiva de análise das imagens	64
2.3 Abordagem sociodiscursiva do Interacionismo Sociodiscursivo: considerações epistemológicas e teóricas.....	73
2.3.1 Percurso de uma teoria.....	73
2.3.2 Tese central do ISD.....	74
2.3.3 Pressupostos epistemológicos	76
2.4 Do texto ao gênero de texto na concepção do ISD	86
2.5 Para além da concepção de texto bronckartiana	92
2.6 A arquitetura interna do texto: a infraestrutura geral do texto e os mecanismos de textualização	96
2.6.1 Infraestrutura geral do texto: plano geral, tipos de discurso, sequências.....	97
2.6.2 Mecanismos de textualização	104
3 ISD E OS HIPERTEXTOS MULTIMODAIS: UMA PROPOSTA DE ANÁLISE.....	108
3.1 Linguagem na era digital: multimodalidade na produção de sentidos.....	108
3.2 O game como hipertexto digital: navegando pelos links.....	113
3.3 <i>Jogautor</i>: interação jogador/jogo e os labirintos da narrativa	122
3.4 ISD e hipertextos: caminhos para uma análise multimodal	136

3.4.1 Conteúdo temático: A construção do Cavaleiro das Trevas	136
3.4.2 <i>Plano geral do Batman (Episódio 1)</i>	142
3.4.3 <i>Os tipos de discurso no game</i>	143
3.4.4 <i>Sequências textuais</i>	148
3.4.5 Mecanismos de textualização	158
GAME OVER: O JOGO NÃO PODE PARAR	162
REFERÊNCIAS	168
ANEXO Questionários	175

INTRODUÇÃO

Escrever uma tese sobre gêneros textuais nos dias atuais poderia parecer um “lugar comum”, tendo em vista a infinidade de estudos e teorias que abordam esse tema no âmbito dos estudos linguísticos. Os gêneros são tratados, inclusive, em vários campos da linguística, sendo exaustivamente teorizados, estudados, problematizados. Em que pese a vasta amplitude de pesquisas, o curso do tempo propõe novos questionamentos, com a inserção de novos textos na comunicação humana, característica da dinamicidade da linguagem.

Ao tecer um estudo sobre gêneros, corre-se o risco de cair na armadilha de vê-los de modo estanque, dotados de estabilidade e uniformidade. Essa avaliação talvez decorra do fato de um estudo de gêneros selecionar e estudar alguns textos empíricos em circulação no meio social. Seria impossível, dessa maneira, avaliar todas as variações de um determinado gênero, até porque as produções de linguagem não podem ser reunidas em um único - ou mesmo em vários - estudo(s). A partir dessa discussão, deixamos clara nossa primeira observação alertada por Rojo e Barbosa (2015): não tratamos de classificação de um gênero, nem mesmo o tomamos como estável e “íntegro”.

Além disso, defendemos a tese de que o *game* narrativo é um gênero de texto, pois já o consideramos assim, uma vez que todo enunciado se manifesta por meio de um gênero e também que é possível analisar um texto multimodal no quadro do Interacionismo Sociodiscursivo. Bronckart ([1999]2012) também esboça esta opinião de que todo texto empírico é, necessariamente, formado com base em um modelo de gênero já existente e que os gêneros nunca podem ser objetos de uma classificação racional, definitiva e estável.

Os estudos contemporâneos de gêneros, na tradição anglófona, costumam ser relacionados a três vertentes elencadas por Bawarshi e Reiff (2013): i. Linguística sistêmico-funcional (LSF), associada à Escola de Sidney; ii. Inglês para fins específicos (ESP), associada à Linguística Aplicada; iii. Estudos retóricos de gêneros (ERG), associados à nova retórica. Ao lado das três vertentes tradicionalmente usuais, no Brasil, acrescentou-se a tradição franco-suíça, associada ao Interacionismo Sociodiscursivo (doravante ISD), também conhecida como Escola de Genebra.

Na discussão sobre as teorias de gêneros, Bawarshi e Reiff (2013) propõem a existência de uma “síntese brasileira”, dinamizada pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e pelo Simpósio Internacional de Estudos de Gêneros Textuais (SIGET). Essa abordagem seria

considerada como uma nova abordagem teórica, que conciliaria aportes teóricos de diferentes teorias usadas internacionalmente. Swales (2015) também aponta a “abordagem brasileira de gênero” como aspirante a uma quarta teoria nos estudos de gênero. Outros autores, no entanto, como Motta-Roth (2008), Vian Jr. (2015) e Bezerra (2017) acreditam ser impossível falar de uma “abordagem brasileira” uniforme e constante. Motta-Roth (2008) prefere chamar os estudos brasileiros de “abordagens mestiças”. Bezerra (2017, p. 104) afirma que os estudos no território brasileiro “se orienta[m] por “um mosaico de perspectivas”, de modo que os muitos pontos de mútua colaboração e diálogo existentes entre essas perspectivas não configuram necessariamente uma síntese”.

Embora não seja especificamente nosso objeto de estudo, tecer reflexões sobre os estudos brasileiros de gêneros pode marcar o lugar de onde falamos, sobretudo neste trabalho que propõe o diálogo com diferentes aportes teóricos. Comungamos com os autores supracitados e preferimos não generalizar as pesquisas brasileiras, que são heterogêneas não apenas nas escolhas das teorias adotadas, mas também nos objetos estudados.

No grande campo das “abordagens mestiças”, nos posicionamos na combinação de aportes teóricos que envolvem diferentes teorias sociodiscursivas e sociorretóricas, além das questões de multimodalidade. Entendemos, portanto, que para a análise de um texto multimodal digital como o *game* narrativo, em que se mesclam elementos verbais e não verbais, além de aspectos cinematográficos, como áudio, som e movimento, é necessário um olhar sob perspectivas amplas e multidirecionadas, a fim de ver o objeto nas suas múltiplas funções.

No contexto das pesquisas sobre gênero, também não é novidade tratar de gêneros digitais ou multimodais: desde o advento das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (doravante TDIC) várias pesquisas têm focado os estudos dos textos nos suportes digitais (MARCUSCHI, 2011, 2010a; 2010b; XAVIER, 2010; CAVALCANTE, 2010; PAIVA, 2010; ARAÚJO, 2010; COSCARELLI, 2012). Dessa forma, em que reside a contribuição inédita deste trabalho? Os gêneros são dinâmicos e mutáveis e, apesar das inúmeras pesquisas existentes, certamente não foram estudados todos os gêneros existentes, sobretudo os que fogem do padrão “escrito/oral” e se inserem nas multimodalidades. As novas práticas sociais fizeram emergir um

novo exemplar de texto que, embora não seja tão novo, opera com recursos novos e cada vez mais modernos e mutáveis: os *games* ou jogos digitais¹.

Não se pode negar que os *games* são jogados por milhões de pessoas ao redor do mundo e, atualmente, exercem a maior força econômica no mercado do entretenimento. Os jogadores da década de 1990 se surpreenderiam se se deparassem com os *games* modernos que em pouco se assemelham a jogos como *Super Mario Bros*, *Sonic*, entre outros. Utilizando recursos cinematográficos como enredo, personagens “humanizados”, cenários, direção de fotografia, direção de arte e trilha sonora, os *games* atuais mesclam elementos do gênero filme com doses de “autonomia” para o jogador interferir e co-construir a história. Aliado a esses recursos, muitos jogos incorporam outros gêneros em seu interior e operam como hipertextos digitais, seguindo *links* e permitindo uma diversidade de possibilidades de caminhos para os jogadores.

Minha experiência como jogadora de *games* iniciou-se nos anos 1990, sobretudo com o advento do console *Super Nintendo*. Na época, costumava jogar, com amigos e familiares, jogos de corrida (*Mario kart*), de luta (*Street Fight*) e outros, como *Donkey Kong*, *Super Mario Bros*. Nos anos 2000, com minha entrada na universidade, abandonei os jogos. Apenas em 2011, já como professora e atuando em sala de aula, comecei a observar os comentários empolgados dos alunos acerca dos jogos atuais e a maneira como eles interagem e lidavam com esses textos. Na época, tinha concluído o mestrado e estava em busca de um novo objeto de pesquisa para o doutorado. Comecei, então, a procurar as pesquisas sobre *games* e vi a escassez de análises no contexto da academia, em que pese seu avanço cada vez maior no mundo do entretenimento.

Mas por que as pessoas gostam de jogos²? Por que eles estão presentes nas práticas de linguagem das pessoas? Prensky (2012, p. 204) afirma que os jogos digitais são envolventes, pois proporcionam: “satisfação e prazer, envolvimento intenso e passiona, estrutura, motivação, algo a ser feito, fluxo, aprendizagem”. Diversos jogos fazem parte da infância há muitos anos, mas o advento das tecnologias digitais permitiu a criação de uma diversidade de opções na tela para uma geração cada vez mais conectada, a partir da década de 1990. Esses *games* proporcionam aos jogadores a construção e desenvolvimento de diversas habilidades e conhecimentos, como: construir e administrar cidades (*Sim City*), parques temáticos (*Roller Coaster Tycoon*) ou empresas (*Zillionaire*, *CEO*, *Risky Business*, *Start-up*); participar de civilizações históricas (*Age*

¹ Neste trabalho, utilizaremos os termos “jogos digitais”, “jogos”, “jogos eletrônicos” e “*games*” com a mesma carga semântica.

² É importante destacar que muitas pessoas não gostam ou não jogam, conforme discutiremos no capítulo 1.

of Empires); simular pilotagem em aviões, helicópteros ou tanques de guerra (*Microsoft Flight Simulator, Apache, Abrams M-1*); decidir assuntos estratégicos de guerra (*Warcraft, Command and Conquer*), treinar para cirurgias médicas (*surgery games, operate now!*).

Além do entretenimento que propiciam, Prensky (2010; 2012), Mattar (2010) e Arruda (2011) defendem também a força educacional dos *games*. Isso ocorre porque pesquisas indicam que a nova geração pensa diferente das gerações anteriores, pois desenvolvem seu pensamento por meio de hipertexto, com informações sendo formadas e processadas de maneiras paralelas e rápidas. Alguns autores denominam a geração nascida a partir da década de 1990 de “geração internet”, “geração digital” ou “nativos digitais”, que na acepção de Prensky (2010, p. 58) “são os novos “falantes nativos” da linguagem digital dos computadores, dos videogames e da internet”.

Moore (1997) faz uma analogia da linguagem digital com as línguas naturais. Para ele, os nativos digitais seriam “falantes nativos” da linguagem digital, enquanto para os “imigrantes digitais”, equivaleria a uma “segunda língua”. Embora entendamos que há uma relação possível nessa analogia, não podemos concordar com ela, pois a construção da relação com a linguagem digital não passa apenas por questão de idade ou de geração: inúmeros jovens nascidos na última década sequer tiveram acesso a qualquer equipamento digital; alguns adultos, por outro lado, têm mais familiaridade com a linguagem digital do que muitos jovens. Preferimos adotar, portanto, uma postura mais relativizada neste aspecto, ressaltando, apenas, o potencial da linguagem digital nas trocas comunicativas do mundo moderno.

Pensar sobre essas duas questões fundamentais – o *game* como uma prática de linguagem amplamente utilizada na atualidade e seu pequeno espaço na academia - nos fez refletir sobre as possibilidades de pesquisa a respeito desse objeto, considerando uma determinada perspectiva teórico-metodológica. O primeiro passo da pesquisa, portanto, foi um levantamento sobre as pesquisas de pós-graduação sobre *games* no Brasil, a partir do “banco de teses da CAPES”.

A busca pelo termo “*game*”³ oferece 2408 resultados. Em termos de números absolutos, pode-se dizer que já há uma boa variedade de estudos sobre *games* nas mais diversas áreas. A fim

³ Outras palavras-chave foram usadas para refinar a busca como “jogo digital”, “objeto de aprendizagem”. A busca por “objetos de aprendizagem” oferece 278 ocorrências, mas este termo refere-se a jogos elaborados para o contexto específico de aprendizagem. Por “jogo digital” têm-se 108 resultados. Optamos por mesclar as pesquisas a fim de obter resultados mais fidedignos em relação à nossa proposta. É necessário ressaltar, ainda, que pode ser que algum trabalho não tenha sido encontrado ou até que não conste no sistema, tendo em vista que só são cadastrados os trabalhos efetivamente depositados nas bibliotecas. Além disso, os números aqui oferecidos são apenas de caráter ilustrativo, tendo em vista que nosso objetivo não é o levantamento de pesquisas realizadas no Brasil. A pesquisa foi realizada em abril de 2017.

de refinar a pesquisa, selecionamos trabalhos da área de “linguística, letras e artes”, em que nos enquadrados, obtendo 256 resultados, de 2011 a 2016 (período compreendido pela plataforma). Embora uma análise dos títulos e dos resumos das pesquisas seja insuficiente para entender, de fato, do que se trata o trabalho, procuramos afunilar as pesquisas que, de alguma forma, se inter-relacionam com a nossa, a partir de termos como “*game*”, “literatura”, “ficção”, “narrativa”, “práticas de leitura”, “gêneros de texto”, “produção de sentidos”, “letramento”. Esse levantamento constatou a presença de 16 trabalhos que compartilham a nossa temática central, embora nenhum deles estabeleça uma análise de cunho sociointeracionista, como aqui proposto.

Moita (2006) já explana a necessidade de se estudar os *games* diante da escassez de pesquisas a esse respeito, embora permeie diversas áreas do conhecimento como Antropologia, Filosofia, Psicologia, Semiótica, Educação, Engenharia Elétrica, Design, Ciências da Computação, Computação Gráfica, Animação, Crítica Literária e Arte. Como se pode notar, os *games* ainda são pouco estudados na seara linguística, em que pode ser visto, efetivamente, como um gênero de texto.

Buscando averiguar o lugar dos *games* nas pesquisas em nossa instituição, o banco de teses da CAPES apresenta 20 trabalhos que versam sobre os *games* na Universidade Federal da Paraíba (UFPB), entre 2011 e 2016. As pesquisas estão distribuídas em várias áreas do conhecimento, como comunicação e culturas midiáticas, informática, educação física, ciências das religiões, psicologia social, profartes, mestrado profissional em linguística e ensino, história (cada área com um trabalho), educação (02 trabalhos), e modelos de decisão e saúde (com 03 trabalhos). O Programa de Pós-Graduação em Linguística (PROLING) também apresenta apenas uma dissertação com essa temática (BEZERRA, 2014), ao analisar um objeto de aprendizagem digital no tocante às contribuições para uma aprendizagem significativa e uma tese (COSTA FILHO, 2016), que discute sobre a atenção conjunta a partir da interação da criança com um aplicativo de jogo digital.

Existem alguns grupos de estudo que abordam questões referentes a tecnologias no Estado da Paraíba. Segundo o “diretório de grupos de pesquisa da CAPES”, na subárea “letras” existem os grupos: LEL - Leitura, Ensino de Literatura e Tecnologia (IFPB), Tecnologias, Culturas e Linguagens (UEPB). Na subárea “Linguística” aparecem os grupos: Ensino-Aprendizagem e Novas Tecnologias (IFPB) Grupo de Estudo Sobre Hipertexto Arquivos Eletrônicos e Tecnologia

Educacional - GEHAETE (UFPB), Linguagem, Interação, Gêneros Textuais e ou Discursivos - LITERGE (UEPB) e Núcleo de Estudos Linguísticos Interacionais - NELIN (UFPB).

No âmbito das pesquisas internacionais, o banco de dados do ERIC (*Institute os Education Sciences*) apresenta mais de 23 mil pesquisas com o termo “*game*”, desde 1998, em diversas áreas do conhecimento. Com o termo “*game genre*” as pesquisas são reduzidas para 161 concentradas em temas como *Educational Games* (46), *Video Games* (45), *Teaching Methods* (42), *Foreign Countries* (38), *Literary Genres* (27), *Educational Technology* (26), *Games* (20), *Computer Games* (19), *Adolescents* (18), *Student Attitudes* (16) e *Computers* (15). As pesquisas foram realizadas, sobretudo, no Reino Unido, Estados Unidos, Austrália, Taiwan, Canadá, Alemanha, Israel, Itália, Japão, Bélgica, China, França, Nova Zelândia, África do Sul e Singapura. Como visto, nem o Brasil nem outro país sul-americano contam com trabalhos nesta plataforma. O termo “*games text*” apresenta 941 resultados e, em geral, seguem as mesmas diretrizes quanto às temáticas e aos países correspondentes em relação ao termo “*games genre*”. Embora contem com bastantes pesquisas ao longo de 20 anos, percebemos que os números ainda revelam a necessidade de se estudar mais os *games* na perspectiva textual, sobretudo porque os jogos mudaram muitos nos últimos anos.

Embora essa estatística não possa ser considerada de modo absoluto, considerando todas as limitações em relação à pesquisa, à publicação e circulação dos trabalhos⁴, ela demonstra que as pesquisas sobre *games* numa perspectiva linguística ainda são muito escassas no âmbito das pós-graduações brasileiras e as que existem, focam, sobretudo, nas questões educacionais ou de ensino-aprendizagem de língua estrangeira. A partir daí, delimitamos o nosso espaço de pesquisa, buscando entender sobre o mundo dos *games* e que pistas linguístico-discursivas eles nos indicavam.

É possível afirmar que o potencial dos jogos digitais já vem sendo estudado por vários pesquisadores que alertam sobre as relações sociais entre os indivíduos ou sobre as potencialidades de ensino-aprendizagem nas escolas. Entretanto, estudos do jogo digital como gênero digital, analisando a materialidade textual, seus elementos constitutivos, seus correlatos teóricos no âmbito das teorias de gênero e de texto ainda são escassos. É nesse contexto, como integrante do Grupo de Estudos em Letramentos, Interação e Trabalho (GELIT/UFPB), que se

⁴ Nem todas as pesquisas são cadastradas no banco de dados, mas apenas aquelas que foram defendidas e depositadas nas respectivas bibliotecas.

insere esta pesquisa, na tentativa de promover uma reflexão teórico-analítica do jogo digital como texto, analisando suas características à luz do ISD.

Esta pesquisa pretende contribuir nessa discussão ao se propor a analisar um gênero de texto multimodal cujos principais elementos de comunicação são visuais e dinâmicos. Para isso, ao lado dos aspectos teóricos do ISD sobre o qual nos debruçamos, é importante analisar a linguagem digital e os gêneros de textos que circulam no universo dos jogos digitais. Esses textos são compostos, prioritariamente, de uma linguagem visual que propicia uma comunicação “universal” com o jogador. Dessa forma, os índices de comunicação estão, sobretudo, nas imagens e nas animações, constituintes “universais” da linguagem dos *games*. Dessa forma, percebe-se que na linguagem dos jogos digitais, as imagens e os aspectos visuais são constituintes do gênero de texto, devendo ser analisados em sua totalidade, como formadores de sentido.

Esse contexto foi propício para se pensar uma problemática para a pesquisa em tela. Esses jogos nos fizeram refletir sobre: de que maneira se organizam as dimensões verbal e visual (multimodalidade) no gênero *game* narrativo e de que maneira afetam a sua materialidade textual e a produção de sentidos na relação *game*-jogador?

Dessa forma, não temos o propósito de “classificar” o gênero ou indicar as suas características prototípicas. Entendemos que classificar um gênero de texto é muito difícil pela diversidade de materialidade que constitui os textos empíricos. Ao aventurar-se neste intento, corre-se sempre o risco de “engessar” o gênero e impor-lhe características que podem ser específicas de determinado texto empírico, mas que podem não aparecer em outro. Rodrigues (2005, p. 170) alerta, nesse sentido, que:

o risco que se corre é o de apagar a própria essência da teoria de Bakhtin, tomando o texto como modelo exemplar desse gênero, ou considerando que é possível analisar e “mostrar” as características de um gênero a partir de um texto ou de vários textos fora da situação social de interação.

Marcuschi (2011), seguindo esse pensamento e apoiando-se nos estudos de Bazerman, lembra que, apesar de ser interessante pensar em identificar e classificar os gêneros, parece ser impossível estabelecer taxonomias e classificações duradouras, considerando a grande volatilidade social a que estão suscetíveis os gêneros. Nosso objetivo, outrossim, é analisar um

texto empírico⁵ que funciona como exemplo para se entender a estrutura e a funcionalidade do gênero durante o período em que se realizou esta pesquisa, compreendendo jogos de 2011 a 2016. Certamente, os anos vindouros proporcionarão mudanças na concepção do gênero, podendo, inclusive, alterar sua estrutura e função. Não é nosso objetivo, portanto, estabelecer uma classificação reducionista e formal, mas analisar o *game* no atual contexto social, considerando seus aspectos linguísticos e sociais. Marcuschi (2011) argumenta que as classificações são sempre de base teórica, pois se constituem como recortes parciais do objeto analisado e não agrupamentos naturais, além do mais, são sempre genéricas e com curta duração:

Na realidade, o estudo dos gêneros textuais é uma fértil área interdisciplinar, com atenção especial para o funcionamento da língua e para as atividades culturais e sociais. Desde que não concebamos os gêneros como modelos estanques nem como estruturas rígidas, mas como formas culturais e cognitivas de ação social corporificadas de modo particular na linguagem, veremos os gêneros como entidades dinâmicas (MARCUSCHI, 2011, p. 18).

Dito isto, portanto, observamos que esta pesquisa trata de uma análise de um exemplar empírico do gênero de texto “*game* narrativo” que só pode nos proporcionar indícios parciais e limitados, para se entender o gênero como um todo. Outrossim, cabe observar, ainda, que este texto não é visto como exemplar do gênero, no sentido de ser considerado o melhor ou mais “adequado”. A escolha do *corpus* se deu por outras questões adiante discutidas.

Essa pesquisa se justifica tendo em vista que a relação do texto verbal e do texto não verbal ainda é pouco explorada no campo teórico do ISD. Pesquisas como as de Leal (2011), Melão (2014), Ferreira e Melo (2016) e Silva (2016) procuraram relacionar as concepções interacionistas sociodiscursivas com teorias como a Gramática do Design Visual (doravante GDV), de Kress e van Leeuwen (1996), ou com proposta analítica dos textos multimodais de Baldry e Thibault (2010).

Esse alerta também é feito por Audria Leal (2011) em sua tese, que discute aspectos verbais e visuais do gênero *cartoon*. Segundo ela, um dos pontos que não é desenvolvido no ISD é o papel dos elementos visuais na produção dos textos. Ou seja, segundo Leal (2011, p. 165), “ainda que a própria noção de texto do ISD problematize a noção dos formalistas, que reduz o universo textual unicamente às unidades linguísticas, o não verbal continua relegado a um

⁵ O conceito de texto empírico será discutido no capítulo 2.

segundo plano o que, no nosso entender, importa ser repensado”. Essa reflexão apresentada pelas autoras e por outras no âmbito do ISD foi propulsora para nossa pesquisa, pois consideramos que ainda é necessário alargar o debate do lugar do visual no quadro teórico-epistemológico do ISD, uma vez que suas ideias se encaixam nas perspectivas de análise de imagens e demais aspectos não verbais. É nesse contexto que esta pesquisa tem o intuito de contribuir, ao sugerir o estabelecimento de interações do ISD com outras teorias, a fim de possibilitar a análise de textos multimodais digitais, tão comuns nas práticas de linguagem humana.

Dessa reflexão, consideramos que há espaço para o estudo do texto multimodal no ISD, cuja denominação é “documento”, constituído de texto e paratexto. Bronckart, mais recentemente (CAVALCANTE, 2015) esboça interesse em estabelecer categorias de análise para esses textos, o que ainda não foi feito. Dessa forma, nossa pesquisa pode contribuir nesse sentido, ao se propor a analisar um texto multimodal em seus aspectos verbais e paratextuais (não verbais).

Diante da problemática desenvolvida, o objetivo geral da nossa pesquisa é analisar a configuração textual do gênero de texto “*game* narrativo”, considerando seus aspectos sócio-históricos, sua dimensão multimodal e hipertextual, no tocante às relações entre os elementos verbais e não verbais na produção dos sentidos, e os papéis dos jogadores como leitores/escritores da narrativa. Desse objetivo geral, extraímos os seguintes objetivos específicos:

- a. Descrever o texto empírico do gênero “*game* narrativo” em seus aspectos sociocomunicativos;
- b. Identificar, na arquitetura textual, como se organizam as diferentes modalidades (verbal e visual) e como se relacionam na constituição dos sentidos no texto, dos tipos de discurso, das sequências e dos mecanismos de textualização, em articulação com os conceitos da GDV;
- c. Identificar qual o papel do jogador como “leitor/escritor” na constituição da narrativa do jogo, considerando os elementos linguístico-discursivos e multimodais que conferem ao jogador o papel de coescritor (“jogautor⁶”) na constituição da narrativa.

A partir desses objetivos, levantamos as seguintes hipóteses para a constituição da pesquisa:

⁶ Utilizamos este termo em analogia ao termo “*lautor*”, cunhado por Rojo e Barbosa (2015, p. 119) para expressar a cisão produtores/leitores no contexto da web 2.0, em que todos podem publicar em rede e exercer simultaneamente os dois papéis.

- › A priori, no campo da planificação, os jogos digitais se constroem na interface do verbal com o não verbal, com marcas de organização constituídas por elementos multimodais, sobretudo com elementos do mundo cinematográfico como cenário, gráficos, animações, trilha sonora, diálogos etc.;
- › A ação do jogador provoca uma reconfiguração da noção de disjunção do mundo do narrar, intercalando a disjunção (tipo de discurso narração) e a conjunção (tipo discurso interativo) numa relação de encaixamento, uma vez que, ao se inserir na narrativa, o jogador assume o papel do personagem e constrói dialogicamente a história, a partir de suas decisões e comandos;
- › Os sentidos do jogo são construídos a partir de comandos verbais e visuais. Os elementos visuais funcionam como meios de conexão na construção da narrativa, fazendo o papel de “conectivos” do texto. Portanto, para um bom desempenho, é necessário um domínio dos códigos específicos do gênero, o que supõe um nível de letramento⁷ suficiente para a construção dos sentidos e o desenrolar da narrativa;
- › O comando do jogador traduz uma ação da personagem no contexto da narrativa, ou seja, ele (re)configura seu agir como jogador na medida em que joga e que pode (re)formular suas escolhas ou estratégias de ação. O jogador, dessa forma, assume o papel de “coautor” da história, dentro das possibilidades oferecidas pelo contexto do jogo;

Esta Tese, portanto, está dividida em três capítulos. O primeiro estabelece as fronteiras da pesquisa, apresentando e analisando os *games* como objeto de investigação científica. Para tanto, discute-se sobre a definição de *game* narrativo, seu contexto sociohistórico, relacionando história, tempo e cultura e suas relações com o desenvolvimento e aprendizagem, sobretudo em relação aos nativos digitais. Em seguida, situamos a pesquisa no campo dos estudos da Linguística Aplicada indisciplinar e discutimos os procedimentos metodológicos para construção do *corpus* e elaboração da análise.

⁷ O termo letramento apareceu na década de 1980, a partir da constatação de que jovens graduados na high school nos EUA não dominavam as habilidades de leitura demandadas em práticas sociais e profissionais que envolvem a escrita. Esse termo vem da extensão do conceito de alfabetização, que é a capacidade de ler e escrever. Magda Soares discute o termo no livro “Letramento”, em 1998 cujo conceito, no Brasil, nasce imbricado com o conceito de alfabetização. Atualmente, Roxane Rojo apresenta a noção de letramentos múltiplos, discutindo que existem múltiplas possibilidades de letramento, não apenas a canônica e valorizada, mas também as enraizadas nas culturas populares, cultura de massa, a fim de dotar o estudante de consciência crítica da leitura do mundo. O termo “letramento gamico” inscreve-se na perspectiva dos múltiplos letramentos discutidos por Rojo (2009).

O segundo capítulo reflete sobre as abordagens sociossemióticas, de Rastier e da GDV. Em seguida, postula-se sobre o Interacionismo Sociodiscursivo, considerando suas concepções epistemológicas e teóricas, analisando seus pressupostos centrais na constituição da teoria, como interacionismo social, atividade, ação, agir e mundos representados. Em seguida, discutimos as noções de texto e gênero de texto e os aspectos metodológicos do folhado textual, ou seja, a arquitetura interna do texto, a infraestrutura geral do texto e os mecanismos de textualização.

O capítulo três trata das questões de multimodalidade e hipertexto, analisando a linguagem na era digital e de que forma os *links* constroem labirintos para os navegadores. Buscamos analisar de que forma se constituem os links no *game* Batman e como criam sentidos para os jogadores, além de entender os caminhos que cada jogador pode percorrer na intensa interação com a narrativa. Além disso, articulam-se conceitos da GDV com as categorias do ISD, a fim de fundamentar uma proposta de análise de textos multimodais à luz do ISD.

1 GAME ON: TUTORIAL DA PESQUISA

1.1 Delimitando as fronteiras da pesquisa: os *games* narrativos

Pesquisar sobre o gênero de texto *game* exige uma discussão sobre sua caracterização, até porque não é um gênero que costuma circular frequentemente no escopo das discussões do mundo acadêmico, embora se constitua na contemporaneidade de diversas maneiras, inclusive configurando-se como objeto de investigação científica em grupos de pesquisa. Atualmente, temos centenas de jogos digitais das mais variadas formas, desde jogos comerciais voltados para o entretenimento, até jogos de treinamento profissional ou para o ensino básico (chamados de “*serious games*”). Dentro desse gênero, são muitas as possibilidades de materialização textual e, por este motivo, sequer podemos afirmar que todos os *games* se constituem como texto⁸.

Existem várias definições e categorias para os jogos digitais. Gallo (2007, p. 97-98) apresenta uma definição mais ampla, afirmando que os *games* são:

[...] uma designação ampla e genérica para todo aparato que se faz valer das estruturas digitais de um computador para produção, desenvolvimento, processamento e execução de jogos exibidos com sons e imagens em qualquer monitor apto para tal finalidade (aparelhos de televisão, monitores de computador e de vídeo, sistemas de projeção, displays de celulares, palmtops, etc).

Delmar Galisi (2009) estabelece uma definição mais clara e específica de *game*, a que nos filiamos neste trabalho, por ver o jogo digital como um artefato tecnológico com elementos híbridos, ao mesclar características de um *website* e de elementos cinematográficos, mas com peculiaridades que lhe fazem um texto único pela sua estrutura e dinamicidade, aliado ao tempo e cultura em que é produzido:

[...] um jogo é um objeto que se assemelha a muitos outros, mas possui as suas especificidades; sendo assim, tem a sua própria metodologia de desenvolvimento. Ele se assemelha a um *website*, pelo fato de possuir uma interface digital e visual,

⁸ Não entraremos na discussão sobre a caracterização do gênero *game* numa perspectiva mais ampla. Conforme se verificará mais adiante, esta análise está restrita a um tipo de *game*, ou seja, o *game* narrativo. A análise de outros tipos exige uma pesquisa mais acurada e específica, para que não se caia na armadilha da generalização.

mas um *website* não tem elementos fundamentais para o sucesso de um videogame, como regras e estratégias de jogos; é similar a um filme, pois, em muitos casos, apresenta cenários, personagens e roteiro, mas, até que se prove o contrário, o cinema é um meio cuja estrutura (quadro a quadro) é linear e cuja interação é pouco participativa, no que diz respeito à construção da narrativa por parte do usuário. Desenvolver um jogo é, muitas vezes, parecido com construir um *software* aplicativo, mas este é uma ferramenta, e o jogo é um produto de entretenimento e cultura (GALISI, 2009, p. 226).

Classificar os gêneros ou tipos de jogos digitais é uma tarefa difícil diante da grande quantidade de categorizações existentes, em decorrência dos objetos de estudo ou escolhas metodológicas dos autores. A própria nomenclatura também varia bastante, sendo chamados de jogos digitais, *games*, objetos de aprendizagem ou *serious games* (jogos digitais específicos da educação).

Quanto à classificação, utilizaremos como referência os gêneros de jogos oriundos das pesquisas da ESA⁹ (2016), de Belli e Raventós (2008) e de Arruda (2011). Os tipos de jogos apresentados configuram apenas exemplos das regularidades encontradas no gênero jogo digital, mas não excluem outras classificações, modelos, sobretudo porque o terreno dos jogos digitais é fluido, dinâmico e se modifica constantemente.

Os jogos digitais podem ser agrupados em três categorias: a. jogos cujo objetivo é vencer a partir de uma competição rápida e momentânea, como uma luta, uma corrida, uma partida de futebol; b. jogos em que o jogador se insere em uma história e tem como objetivo “escrever” a história, por isso, são jogos mais longos e mais complexos; c. jogos de simulação, cujo objetivo é simular alguma situação real, relacionada a determinadas atividades e profissões, como simulação de voo, treinamento militar, treinamentos empresariais.

Na primeira categoria, se inserem os gêneros de ação, luta, esporte e corrida. Na segunda categoria, estão enquadrados o RPG e o RTS. Prensky (2012) adiciona a esta classificação os jogos de aventura e estratégia, conforme vemos quadro abaixo.

⁹ A Entertainment Software Association's (ESA) representa os negócios da indústria de *software* de entretenimento e as necessidades do seu público. Os relatórios anuais da ESA destacam os principais marcos e realizações que enfatizam a crescente influência do *software* de entretenimento em áreas do cotidiano.

Gênero do jogo	Características
Ação	São valorizadas atividades que envolvem velocidade, reflexo e raciocínio rápido do jogador, envolvendo estratégias, conflitos, disputas, solução de charadas, desafios de exploração, dentre outros. São exemplos: <i>Tomb Raider</i> , <i>Quake III</i> , <i>Final Fight</i> , <i>Capitain Commander</i> .
Luta	Envolve combates e embates entre os personagens controlados pelo jogador, sobretudo a partir de artes marciais reais ou fictícias. Normalmente, não há uma narrativa ou história; o jogador centra-se no combate direto e momentâneo. São eles: <i>Street Fighter</i> , <i>Tekken</i> , <i>Mortal Kombat</i> .
Esportes	Simulam jogos esportivos reais, como futebol, vôlei, basquete, skate, surf etc. Atualmente, além dos movimentos do jogo em si, os jogadores são capazes de escalar times, gerenciar jogadores, comprar e vender passes, etc. Os mais famosos são o <i>Fifa</i> (futebol), <i>Tony Hawk's Pro Skater</i> (skate).
Corrida	Simulam disputas em corridas de automóveis e motocicleta, privilegiando a competição entre os jogadores, com o objetivo de “chegar primeiro”. São exemplos: <i>Mario Kart</i> , <i>Gran Turismo</i> e <i>Need For Speed</i> .
RPG	Os <i>Role-Playing Game</i> significa “jogo de interpretação de personagens” e é um tipo de jogo em que os jogadores assumem os papéis de determinados personagens e constroem narrativas colaborativamente. Os RPG não se dão apenas em jogos digitais, mas podem ser jogados por pessoas que se fantasiam e desenvolvem a narrativa “no mundo real”. A base do RPG é a criatividade em criar narrativas repletas de enigmas, charadas, problemas que serão “vivenciados” pelos jogadores;
RTS	Os <i>Real Time Strategy</i> são jogos de estratégias em tempo real, no suporte computador, que são baseados na construção e desenvolvimento de nações, países, cidades, planetas. Assim como os RPG, os RTS nasceram fora do ambiente virtual: um dos mais famosos jogos de estratégia é o jogo de tabuleiro <i>War</i> , cujo objetivo é dominar e conquistar territórios, fazer alianças e formar um exército. No meio digital, os RTS possuem ações simultâneas, ou seja, o jogo se desenvolve sem a necessidade de aguardar o outro jogador. Um dos roteiros preferidos para esse tipo de jogo é a História, com foco na “evolução” de estruturas, tecnologias, exércitos etc. São exemplos: <i>Rise of Nations</i> , <i>Age of Mythology</i> , <i>Empire Earth</i> , <i>World in Conflict</i> , <i>Age of Empires I, II e III</i> .
Aventura	Nesses jogos explora-se o mundo desconhecido, por meio de solução de problemas. São exemplos o <i>Myst</i> , <i>Riven</i> , <i>Zelda</i> , <i>the Ocarina of Time</i> (PRENSKY, 2012);
Estratégia	o jogador tem como objetivo a administração de um exército ou uma civilização inteira, usando de estratégias para a governabilidade. O exemplo clássico é o <i>Civilization</i> e, mais recentemente, o <i>Roller Coaster Tycoon</i> (PRENSKY, 2012);

Quadro 1. Gêneros de jogos

Fonte: Autoria própria

Considerando esta classificação, em geral, os *games* narrativos permeiam jogos dos gêneros ação, RPG, RTS, aventura e estratégia. Neles, os jogadores podem interagir com as narrativas e comandar os personagens. Dentro do imenso universo de *games* comerciais, fazemos

um recorte para analisar os jogos cuja jogabilidade¹⁰ centra-se na narrativa, uma vez que vemos estes jogos como gêneros de texto.

No entanto, para compreender a materialidade textual do jogo digital, é necessário entender seu contexto social, como foi (re)criado pelos *designers* ao longo da história e os meandros de um mercado que cresce a cada dia e transforma os jogos e os jogadores.

1.2 Contextualizando a pesquisa e as condições de produção: jogos digitais, cultura e tempo

1.2.1 Jogos, desenvolvimento, aprendizado

Construir um objeto de estudo no campo da Linguística Aplicada (doravante LA), sobretudo sob a perspectiva interacionista sociodiscursiva, requer reflexões sobre as práticas sociais languageiras envolvidas no contexto mais amplo. Nesse tópico, visamos apresentar para o leitor que tem pouco conhecimento do universo dos jogos a força social que desempenham no mundo do entretenimento, a fim de situar o gênero e o texto em seu contexto social de circulação.

O jogo está presente nas sociedades humanas há séculos, possuindo um caráter cultural forte, isto é, ele não é necessariamente constitutivo da natureza humana, mas construído em relações culturais e sociais. Isso ocorre porque nem todas as sociedades utilizam a prática do jogo, porque, para muitos povos, ele é considerado “inútil” e “improdutivo”.

Sobre o surgimento dos jogos, Álvaro Alves (2003) afirma que eles surgiram no século XVI, em Roma e na Grécia, com o objetivo de ensinar letras. Com a difusão do cristianismo, o interesse pelos jogos diminuiu, pois o foco era a educação disciplinadora, memorização e obediência e os jogos eram vistos como ofensivos, imorais, inúteis. Dessa maneira, os jogos passaram a ser considerados instrumentos de entretenimento, nem sempre vistos de maneira positiva. No entanto, pesquisas arqueológicas apontam que na antiguidade já existiam práticas de jogos: as primeiras bonecas foram encontradas em túmulos de crianças do século IX a.C, alguns

¹⁰ Vannucchi e Prado (2009, P. 10) discutem a dificuldade de se conceituar jogabilidade, pois o termo ainda não está dicionarizado. Por isso, recorrem ao diversos conceitos de *gameplay*, discutindo como este termo pode ser definido de formas distintas por autores e por dicionários. Nesta pesquisa, no entanto, tomamos o termo “jogabilidade” como sinônimo de “*gameplay*”, que “emerge das interações do jogador com o ambiente, a partir da manipulação das regras e mecânicas do jogo, pela criação de estratégias e táticas que torna interessante e divertida a experiência de jogar”.

brinquedos infantis foram achados nas ruínas dos Incas, no Peru, além da indicação de brincadeiras em pinturas rupestres. Jovens gregos e romanos jogavam o peão contemporâneo, distraíam-se com bolas construídas de pele de animais e animavam-se com jogos como o “cabo de guerra” e o “pique pega”.

Um dos primeiros e principais autores a discutir a noção de jogos, ludicidade e suas relações culturais foi Johan Huizinga, no livro *Homo Ludens*, de 1938. Ele afirma que a ideia de jogo é fundamental para a civilização, pois todas as atividades humanas seriam dele resultantes.

Huizinga (2003) entende que o jogo é um fenômeno cultural, recorte do tempo e elemento da cultura humana. O jogo atua como um (re)criador e (re)transmissor das construções culturais de determinada sociedade, transferindo o real para o imaginário. Por esse motivo, o jogo é um motor de criatividade humana e de (re)configuração da vida e das relações pessoais e sociais presentes em determinado tempo e em determinado lugar.

Moita (2006, p. 24) resume a posição do autor ao afirmar que:

O autor busca descobrir a função do jogo em si mesmo, a sua significação (pois ele vê forma e conteúdo no jogo – um significante – a beleza – e um significado – o divertimento) para os jogadores e, inclusive, sua significação social. Para ele, o jogo é uma atividade livre e voluntária; não é vida corrente, nem vida real, é como se fosse um intervalo em nossa vida cotidiana; distingue da vida ‘comum’ tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa, ou seja, tem por características o isolamento e a limitação; outra de suas características, talvez a mais marcante, refere-se ao fato de que, na dupla unidade do jogo e da cultura, cabe ao jogo a primazia: ele cria a ordem e é a ordem.

Segundo Huizinga, o jogo, portanto, pode ser considerado uma atividade livre, “não séria” e, apesar de ser exterior à vida habitual, seria capaz de absorver o jogador de maneira intensa. “É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras” (HUIZINGA, 2003, p. 16).

Esses jogos têm a capacidade de formar grupos sociais com interesses e objetivos em comum. Embora o autor se refira a jogos não digitais, suas ideias perpassam também os *games* (que nem existiam na época da publicação do livro), revestindo-se das características apresentadas, com a construção de clãs ou tribos sociais de *gamers* (MOITA, 2006).

Assim como Prensky (2010) pergunta o que leva uma pessoa a jogar jogos digitais, Huizinga também manifestou esse questionamento, buscando entender o que leva um jogador a

jogar frequentemente. O autor admite que o poder de fascinação do jogo não tem respostas claras. Na verdade, é no próprio fascínio, na paixão e na intensidade que reside a motivação para continuar jogando, característica fundamental dos jogos.

Caillois (1990) é outro autor importante nos estudos sobre os jogos, pois reconfigura muitos dos pensamentos do seu antecessor Huizinga. Para ambos, o jogo é um conjunto de regras que determina o que é possível ou não naquele contexto, além de ser uma atividade livre e prazerosa. No entanto, enquanto Huizinga (2003) aponta três funções básicas para os jogos: a agonística (competição), a lúdica (ilusão) e a dialógica (ócio e passatempo), Caillois (1990) apresenta quatro categorias de jogos:

Categorias de jogos	Características
<i>Agôn</i>	Refere-se a jogos de competição, em que os jogadores competem entre si ou contra a máquina a fim de superá-los, aprimorando suas habilidades. Podem ser jogos esportivos em geral ou jogos intelectuais, como o xadrez ou cartas. Muitos jogos digitais estabelecem a competição como característica fundamental, sobretudo os de esportes, luta, corrida e também os de ação e estratégia, em que é possível competir com jogadores <i>online</i> ;
<i>Alea</i>	refere-se aos jogos de sorte, em que os resultados não dependem da habilidade do jogador, mas de uma sujeição ao sistema, destino e sorte. Dessa forma, não se premia o esforço do jogador nem sua habilidade específica, sujeitando todos a um fator externo que condicionará o sucesso ou o fracasso. Esses jogos são comuns em cassinos, casas de apostas, jogos de corrida de cavalos, dentre outros;
<i>Mimicry</i>	trata dos jogos de interpretação de papéis em que tanto o jogador busca crer, como quer fazer crer que é outra pessoa. “Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra.” (CAILLOIS, 1990, p. 39-40). Refere-se, também, a representações teatrais, mímicas, máscaras e fantasias, cuja característica é colocar-se no lugar de outrem. Aqui se enquadram os jogos de RPG, tanto no mundo real, quanto no virtual;
<i>Illinx</i>	aborda os jogos que buscam a vertigem. É uma categoria que, nos jogos digitais, se materializa pelos efeitos luminoso-visuais e pela velocidade dos elementos da cena. Esses jogos buscam romper com a estabilidade dos movimentos e da percepção, buscando o transe, o espasmo. “A perturbação provocada pela vertigem é procurada como fim em si mesma, muito frequentemente” (CAILLOIS, 1990, p.43). Muitos <i>games</i> atuais contam com elementos cinematográficos que têm como finalidade colocar o jogador em um ambiente de estímulos que o “insira” na história e cause total concentração na tela.

Quadro 2. Categorias dos jogos

Fonte: Autoria própria

Conforme veremos no capítulo 3, o *game* Batman enquadra-se na categoria *Illinx*, por apresentar elementos cinematográficos e narrativos que instigam o jogador a manter-se concentrado e motivado a continuar jogando e “controlando” o personagem.

O processo de desenvolvimento relacionado com a brincadeira foi objeto de estudo da “*Troika*”, formada pelos pesquisadores russos Vigotski, Leontiev e Luria. Segundo Leontiev (2012, p. 120), “a brincadeira da criança não é instintiva, mas precisamente humana, atividade objetiva, que, por constituir a base de percepção que a criança tem do mundo dos objetos humanos, determina o conteúdo de suas brincadeiras”. A importância da brincadeira reside no desenvolvimento da atividade teórica abstrata e na constituição da consciência das coisas, ou seja, “uma criança que domina o mundo que a cerca é a criança que se esforça para agir nesse mundo” (LEONTIEV, 2012, p. 120). O brinquedo, para o pesquisador, exerce o papel de atividade principal, na medida em que estabelece a conexão com a qual acontecem as mais importantes modificações no desenvolvimento psíquico da criança e dentro da qual se desenvolvem processos psíquicos que organizam a trajetória de transição da criança para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento.

Segundo Leontiev (2012), existe uma contradição na criança entre a necessidade de agir (colocar o ato em prática) e a impossibilidade de executar as operações exigidas pelas ações (não executar o ato da maneira real) que só pode ser resolvido por meio da atividade lúdica do jogo. Isso se deve ao fato de o jogo não ser considerado uma atividade produtiva, pois o foco está no resultado e não na ação em si mesma, estando livre do aspecto obrigatório da ação estabelecida. Nesse sentido, ao se falar em jogos é fundamental associar à cultura lúdica de determinadas sociedades que permitem e incluem em seu seio o jogo como fator de desenvolvimento humano. Segundo Mattar (2010), os jogos têm importância fundamental no desenvolvimento do ser humano, auxiliando na formação cognitiva, cultural, social, afetiva, dentre outras. Jogando, as crianças aprendem as normas sociais e as tarefas essenciais do ser humano. Uma característica fundamental para entender o jogo como gênero é sua relação com a cultura e o tempo sociohistórico. Embora seja fundamental para o desenvolvimento psíquico humano, nem sempre e nem todas as culturas reconheceram a necessidade do jogo na infância.

Na atualidade, o jogo digital ainda é “desvalorizado” por algumas pessoas que o entendem como ação despreocupada, inútil ou um “passatempo”. Entretanto, inúmeros estudos apontam para a revolução que os jogos digitais causam na sociedade, inclusive no aprendizado nas escolas, corporações e instituições de treinamento (PRENSKY, 2010; 2012).

Já é clara a importância da brincadeira no âmbito escolar para o desenvolvimento das crianças, mas os jogos digitais ainda não costumam ser utilizados da mesma maneira, embora os

serious games já estejam inseridos em vários contextos de aprendizagem escolar. Por isso, o projeto *New Media Literacies* (NML), desenvolvido no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), investiga as competências e habilidades dos jovens necessárias para a vida no mundo de hoje. São elas: espírito de jogador, performance, simulação, apropriação, multitarefa, cognição distribuída, inteligência coletiva, senso crítico, navegação transmídia, *networking*, negociação, visualização (PRENSKY, 2010; 2012). Essas habilidades e competências podem ser desenvolvidas por meio de brincadeiras e por jogos digitais. Embora o objetivo desse trabalho não seja o uso educacional dos *games*, é importante salientar que já há um movimento de pesquisadores que estudam seus efeitos educativos, mesmo quando não utilizados na escola.

Prensky (2010; 2012) defende a importância dos jogos digitais como constituintes do mundo cultural contemporâneo dos nativos digitais, devendo ser compreendido como um espaço de oportunidades para aprendizado e interação sociais. A influência social é marcada por Filomena Moita (2006, p. 39) ao afirmar que:

[...] além das influências econômicas, enfatizo também as influências sociais, como os clãs, grupos com comportamentos e interesses comuns e tribos culturais; trabalhistas, como novos empregos e empresas surgidas em decorrência do jogo; acadêmicas, com a criação de cursos voltados para o desenvolvimento de games; e até no surgimento de novas profissões, com a profissionalização do jogador de games. Uma profissão que vem atraindo cada vez mais jovens jogadores.

Arruda (2011, p. 179), por sua vez, afirma que:

há uma necessidade de reconhecimento do jogo digital como elemento da cultura jovem, no seu aspecto semiótico proposto por Geertz (1978), no qual o jovem estabelece suas relações por meio das teias de significados que atribui aos objetos e sujeitos de sua vivência. O jogo digital cria discursos, relações sociais, produtivas, transforma, no sentido atribuído por Hobsbawm (2001), as relações humanas pela inovação tecnológica e social.

Os nativos digitais já nascem imersos nas tecnologias digitais, como sujeitos que vivem as dimensões da microinformática, de forma distinta das gerações anteriores, que buscam incorporar seus elementos em seus modos de vida. Para eles não há mudança, pois a flexibilidade própria das tecnologias faz parte de seu estilo de vida, ou seja, ela é “a própria dinâmica de sua vida, uma vez que uma das principais características de tais tecnologias é a sua flexibilidade, sua

instabilidade como objeto - o seu aparente caráter de efemeridade, de obsolescência na inovação” (ARRUDA, 2011, p. 180).

Prensky (2010) apresenta pesquisas que demonstram que os cérebros dos nativos digitais são influenciados pelos objetos tecnológicos com quem mantêm interação ao longo do seu desenvolvimento. O mundo digital constitui uma “linguagem nativa” para eles, que entendem as características dos gêneros digitais de forma mais ampla e fácil. De maneira diferente, os nativos digitais compartilham (*blogs, webcams*, aplicativos, redes sociais), compram e vendem (*sites*, redes sociais, aplicativos), trocam conteúdo (*download*, sites de música, filmes), criam (*sites*, *avatares*¹¹, *mods*¹²), encontram-se (salas de bate papo, 3D, *Skype*) etc.

Segundo Diana Oblinger e James Oblinger (2005), a geração *net* não aprende lendo ou assistindo aulas/palestras: eles aprendem fazendo, agindo, interagindo em grupos, uma vez que são multitarefas, interativos, exploradores, multimídia, processam as informações mais rapidamente, têm habilidades visuais mais desenvolvidas, além de possuírem uma expectativa de aprendizado relevante. Assim, querer ensinar os nativos digitais da mesma maneira como se ensinava nos séculos anteriores pode ser um problema para professores e alunos. O processo educacional deve acompanhar as mudanças nas gerações, suas novas competências e habilidades, anseios e expectativas, e não o contrário.

1.2.2 Os jogos eletrônicos/games: história, tempo, cultura

Enquanto os jogos têm uma longa história, os jogos digitais são artefatos digitais mais recentes, surgidos a partir do advento das tecnologias da microinformática em meados do século XX. Arruda (2014) expõe uma breve história dos jogos digitais. Segundo o autor, os primeiros jogos conhecidos são da década de 1950 e estavam relacionados ao universo militar, em que

¹¹ “Esta palavra também tem sido muito usada pela mídia e em informática, porque são criadas figuras semelhantes ao usuário, por exemplo, nas redes de relacionamento, permitindo a personalização dentro do computador, ganhando assim um corpo virtual. Esta criação fica parecida com um avatar por ser uma transcendência da imagem da pessoa. O nome foi usado a partir dos anos 80 em um jogo de computador”. Fonte: <<https://www.significados.com.br/avatar/>>. Acesso em: 12.08.17.

¹² “*Modification* (modificação) ou *mod*, no contexto de jogos eletrônicos, é um termo usado para denominar uma alteração em um jogo de modo a fazê-lo operar de forma diferente da original, desde pequenas alterações até a criação de jogos novos a partir do conteúdo original. Eles podem ser produzidos pelos próprios criadores do jogo original ou, mais frequentemente, por terceiros”. Fonte: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Modification>>. Acesso em: 12.08.17.

surgiram os primeiros computadores e a rede internacional de computadores. Os videogames, assim, são fruto das transformações sociais e culturais por que passou a história da humanidade, seguindo as descobertas e usos pelas pessoas.

Arruda (2014) afirma que os primeiros computadores começaram a ser usados, em maior escala, a partir da década de 1940, com o intuito de promover comunicação durante a Segunda Guerra Mundial, impulsionados pela corrida armamentista e espacial dos Estados Unidos e União Soviética. Eles eram baseados em cartões perfurados, com operações realizadas manualmente e com máquinas enormes, que chegavam a ocupar salas inteiras.

O advento dos computadores abriu espaço para a criação dos primeiros jogos digitais. Levando em consideração o contexto militar em que surgiu o computador, não é de se espantar que os primeiros jogos criados estivessem relacionados a esse contexto histórico, com o fim de permitir o relaxamento dos treinamentos militares. O primeiro jogo, portanto, foi criado em 1958 pelo físico William Higinbotham, se chamava *Tennis Programming*, ou *Tennis for Two*, e foi processado em um computador analógico e exposto em uma tela de 15 polegadas.

Entre 1961 e 1962, o jogo *SpaceWar!* foi criado por um grupo de estudantes do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) para realizar cálculos e programação militar de alta precisão, processado em um computador enorme (TX-0) e a um alto custo de milhões de dólares. Esse jogo surgiu do desafio de transpor a literatura de ficção científica para uma tela de uma máquina, inspirado nos livros do americano E.E. “Doc” Smith. Embora tivesse características extremamente diferentes dos *games* de hoje, podemos dizer que a relação entre *game* e ficção é constitutiva da história dos jogos, tais como os jogos narrativos aqui analisados. Como se pode ver, a intertextualidade dos *games* com a literatura/ficção é antiga e vem se desenvolvendo até os dias atuais.

O computador TX-0 foi substituído por um mais rápido (DEC-PDP-1), o que permitiu que *SpaceWar!* fosse desenvolvido na linguagem *Assembly*, que comportava mais recursos. O jogo tratava de uma batalha entre duas naves, em um campo estelar aleatório, o que exercia uma força gravitacional e atraía as naves. O jogador movimentava as naves e, ao mesmo tempo, precisava atacar o oponente e fugir do campo gravitacional da estrela da morte.

Por suas características realistas, em relação às propriedades físicas, mesmo com recursos simples, o jogo foi um sucesso e fez com que milhares de pessoas comprassem o computador

para ter acesso ao jogo. No entanto, o altíssimo custo do computador inviabilizava a comercialização do jogo, não gerando, na época, grande lucro para seus desenvolvedores.

Em 1966, o engenheiro Ralph Baer se propôs a criar uma TV interativa com jogos, que fosse viável e com preço acessível. A partir daí, ele criou o primeiro esboço de *Chasing Games*, finalizado e patenteado apenas em 1968. O protótipo *Brown Box* era uma caixa que, acoplada à TV, conseguia rodar jogos de futebol, vôlei e tiro. Ainda hoje os jogos de tiro e de esportes estão entre os de maior sucesso de venda.

A década de 1970 abre um novo leque na história dos jogos: a criação do primeiro console de videogame e das máquinas de fliperama (árcade). Segundo Arruda (2014, p. 40), “árcade são máquinas que contêm um computador dedicado para fazer funcionar os softwares com os jogos. Organizam-se em uma estrutura única, com hardware, software, monitor e controles”.

O primeiro console foi o da empresa Atari, com o lançamento do jogo *Pong*. O funcionamento dessas máquinas é semelhante a uma cabine, em que contém um computador específico para rodar os jogos, uma tela de vídeo e dispositivos de comando. Geralmente, ficam em lugares de grande circulação de pessoas e funcionam por meio de fichas. Atualmente, pode-se encontrar arcades em locais específicos de jogos, como em shoppings, restaurantes, por exemplo, e funcionam por meio de cartões magnéticos. O sucesso dos arcades, sobretudo nas décadas de 1970, 1980 e 1990 se deu pelo alto custo dos computadores pessoais, que impedia a aquisição pelas pessoas. Eram comumente encontrados em bares, restaurantes e vários locais públicos de grande circulação. Sua decadência se deu nos anos 1990, com a popularização dos consoles, advindos da queda dos preços, aumento da demanda e da oferta.

Os consoles são aparelhos criados para uso doméstico, acoplados à TV, funcionando por meio de cartuchos, inicialmente, e de CDs, DVDs, *blu-rays* e *online*, mais recentemente. Ao contrário dos arcades, os consoles possuem melhor qualidade gráfica e de processamento dos dados, garantindo uma melhor jogabilidade. Os primeiros consoles foram o *Magnavox*, de 1978 e o *Telejogo*, de 1972. No entanto, os primeiros consoles portáteis surgiram na década de 1980, como o *Game Boy* e, mais recentemente, o *Nintendo DS* e *Play Station Vita*.

Esses consoles introduziram uma nova forma de jogar, pois permitia o jogo em casa e a seleção dos jogos preferidos. O console *Nintendo Wii* revolucionou o mercado ao criar um *joystick* sem fio, permitindo a total movimentação do jogador, como em jogos de tênis, por exemplo, em que o jogador se movimenta rebatendo a bola. Atualmente, o mercado de consoles é o que

permite maiores investimentos e retornos financeiros, além de sofisticação e complexidade tecnológica.

Voltando à história dos jogos, em 1971, a *Magnavox* começou a desenvolver o *Odyssey*, o primeiro videogame conectado à TV produzido em larga escala para o mercado consumidor. No entanto, a ideia não vingou, pois possuía poucas opções de jogos, pouca capacidade de processamento e *layout* muito rudimentar. Paralelamente, o americano Nolan Bushnell elaborou uma adaptação do jogo *SpaceWar!* e deu-lhe o nome de *Computer Space*, criando, assim, o primeiro arcade, conhecido mundialmente como máquina de fliperama. O jogo funcionava por meio de moedas e fez um enorme sucesso. Aproveitando o contexto favorável, em 1973, Bushnell criou o jogo *Pong*, baseado em um jogo de tênis e criou a empresa Atari, ícone da indústria de jogos digitais no mundo. A Atari, ao criar o primeiro console de sucesso (o VCS), em 1977, popularizou os jogos no contexto doméstico e o compartilhamento dos jogos entre os jogadores.

A questão da autoria dos jogos é peculiar no campo dos *games*. A política de produção da *Warner* até os anos 2000, por exemplo, proibia a publicação de informações sobre a autoria dos jogos nos créditos, o que gerou uma falsa ideia de que não havia autor. Nos jogos atuais, é comum vermos uma introdução, semelhante a alguns filmes, com a presença dos créditos aos autores. Em outros, faz-se questão de incluir os nomes dos autores e programadores para garantir a autoria.

A década de 1980 marca a quebra do mercado de jogos digitais nos Estados Unidos. Nesse momento, acontece a ascensão das empresas japonesas, com a criação de consoles e jogos que fizeram enorme sucesso, como *Space Invader* (Atari, 1980), *Activision* (Atari, 1980) e *Pac-Man* (Namco), este último um dos jogos mais famosos do mundo. Em 1981 surgiram outros jogos importantes como *Donkey Kong*, *Super Mario Bros*. A partir desse ano, a Atari entrou em decadência e lançou jogos sem grandes preocupações, como o jogo *E.T.*, em 1982, baseado no filme homônimo de Steven Spielberg, que foi um enorme fracasso, com milhares de cartuchos sendo destruídos e enterrados.

A partir de 1983 assiste-se à quebra do mercado de *games* mundial, gerado, sobretudo, pelo aumento dos preços dos consoles e advento dos computadores, que agora poderiam incorporar jogos digitais. Enquanto o mercado americano estava em decadência, no Japão os jogos passaram a fazer parte da cultura local de entretenimento, surgindo entre 1986 e 1987 a

Nintendo, que se tornou a principal empresa de *games* no mundo. Até hoje, o mercado oriental mantém-se firme, com a produção de jogos, consoles e profissionais. O jogo mais vendido na história dos *games* surgiu nessa época, criada pela Nintendo, o *Super Mario Bros*, com mais de 40 milhões de cópias. Seu autor, o japonês Shigeru Miyamoto é conhecido como um dos maiores designers de jogos e foi responsável por outros jogos de enorme sucesso, como *The Legend of Zelda*, *Metroid* e *Metal Gear Solid*.

Em 1989, foi lançado o primeiro console portátil, o *Game Boy*, que popularizou um dos maiores jogos de sucesso, o *Tetris*. O início da década de 1990 marca a popularização dos consoles e o surgimento de diversas tecnologias. Em 1990, foi lançado o *Super Nintendo* (Nintendo) e o *Sega Saturn* (Sega), utilizando cartuchos, mas o maior sucesso foi o *PlayStation*, que inovou ao usar jogos armazenados em CDROM. A maioria dos jogos passou a contar com multiplataformas, como capacidade de rodar nos consoles e nos computadores, como acontece até hoje. A década de 2000 forneceu consoles de alta qualidade e performance e jogos cada vez mais elaborados. Atualmente, os dispositivos móveis, como *tablets* e *smartphones*, aparecem como suporte para os jogos digitais, sendo amplamente difundidos. Normalmente, trata-se de jogos mais simples, considerando a capacidade de memórias dos aparelhos, embora exista a possibilidade de jogar *online*.

Além de revolucionar a informática como um todo, a empresa *Apple* também foi precursora da oferta de aplicativos de jogos à venda nas lojas *online*, por meio de seus *gadgets* como o *iPhone*, *iPad* e *iPod*. A inclusão dos dispositivos móveis ampliou consideravelmente o número de jogadores, já que eles podem jogar em qualquer lugar e a qualquer hora, sem necessidade de ficar à frente de um console ou de um PC.

Toda essa “virada cultural”, ocorrida após os anos 2000, fez surgir novas relações entre jogador-jogo. Anteriormente criado com o intuito de entretenimento, os *games* passaram a ser profissão para alguns jogadores, por meio da criação de torneios e o que se denomina *e-sports*.

O mercado de *games* ainda é dominado por países como EUA, Japão e, atualmente, a China, que detém as maiores empresas de produção dos jogos, mas o setor vem crescendo de 9% a 15% nos últimos 15 anos no Brasil. Em relação ao número de jogadores, o Brasil ocupa o quarto lugar mundial, somando, em 2015, mais de 61 milhões de pessoas que jogam em consoles,

PC, *smartphones* ou *tablets*. O mercado global de jogos eletrônicos fechou o ano de 2016 com receita total aproximada de US\$ 99,6 bilhões, o equivalente a R\$ 337,6 bilhões¹³.

A pesquisa realizada pela Ericson, em 2014, retrata o perfil de jogadores em alguns países. Na Coreia do Sul, 85% dos entrevistados revelaram que costumam jogar, nos EUA esse número foi 75% e, no Brasil, o percentual de jogadores foi de 53%. Entretanto, o perfil desses jogadores varia entre os países: na Coreia do Sul ser jogador profissional é sinônimo de *status*; já nos EUA e Brasil os jogadores são prioritariamente casuais e usam os jogos como ferramenta de entretenimento. Enquanto nos EUA e na Coreia encontram-se jogadores com mais de 34 e 60 anos, respectivamente, no Brasil, 60% dos jogadores têm menos de 30 anos de idade, o que revela uma diferenciação no público, nos tipos de *games* jogados e no contexto social.

A imagem abaixo mostra que o Brasil é o maior consumidor de jogos da América Latina e o quarto maior do mundo, injetando 1,38 bilhões de dólares na indústria. Embora os jogadores casuais sejam maioria nesse mercado, o universo das competições tem conquistado muitos adeptos, como *gamers* profissionais, e muitos expectadores, que lotam estádios de futebol, salas de cinema, além de transmissões ao vivo na TV e em *sites*, para acompanhar as batalhas entre as equipes.

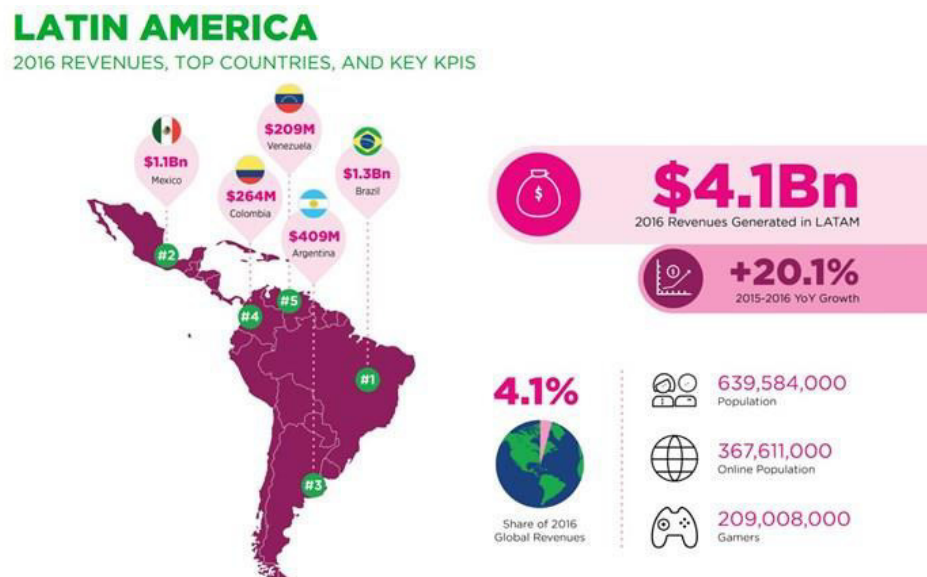


Figura 1: Perfil dos jogadores na América Latina

Fonte: <https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf>. Acesso em: 18.05.2016.

¹³Disponível em: <<http://g1.globo.com/pernambuco/noticia/2015/02/mercado-de-games-movimenta-r-44-mi-em-pe-e-quer-crescer-em-2015.html>>. Acesso em: 26.03.17

Assim, paralelamente aos jogadores casuais, surge uma nova categoria de esporte, o *esport*, e um novo tipo de atleta, o *gamer* (também chamado de *cyberatleta*). Esses atletas normalmente são jovens na faixa dos 20 anos, ou seja, são nativos digitais que nasceram imersos nas práticas digitais. Como qualquer atleta, eles podem treinar até 8 horas por dia e utilizam como instrumentos computadores, *mouses* e teclados de alto nível, adaptados à prática dos jogos, para participarem de competições ao redor do mundo. Alguns *gamers* chegam a ganhar até 30 mil reais mensais, mas em torneios, alguns jogadores podem ganhar mais de US\$ 500 mil¹⁴.

Existem muitos torneios ao redor do mundo. O principal deles é o *World Cyber Games*, fundado em 2000, dotado de um caráter “olímpico” em relação às competições virtuais. Em 2009, foram US\$ 500 mil em prêmios para competição de jogos em XBOX e PC como *Counter-Strike*, *StarCraft*, *Warcraft*, *Tekken 6*. O torneio *Cyberathele Professional League*, criado em 1997, foca em *games* em primeira pessoa como *Counter-Strike* e *Quake*, com prêmios que somam mais de US\$ 1 milhão. A *Major League Gaming*, por sua vez, é transmitida pela televisão e por *sites*, apresenta circuitos de competição de jogos como *Starcraft 2*, *Mortal Kombat 9*, *Call of Duty Black Ops 2* e *League of Legends*. Algumas transmissões das competições superaram a audiência de algumas das maiores partidas da NBA, nos EUA¹⁵.

A primeira edição do Brasil Mega Arena Rio, o maior torneio do Brasil, aconteceu em maio de 2016 no Rio de Janeiro, reunindo os melhores times nacionais de *League of Legends*, com R\$ 30 mil em premiações. Esses torneios crescem a cada ano e se desenvolvem como megaeventos mundiais que nutrem o mercado de jogos com o desenvolvimento de novas tecnologias e novos games de sucesso. Só em 2016, por exemplo, foram realizados mais de 20 campeonatos no *e-sports*, somando mais de US\$ 2 milhões em prêmios¹⁶.

Uma pesquisa realizada pela *Sioux* buscou traçar o perfil do *gamer* no Brasil. A pesquisa contou com a participação de 2.848 pessoas, de 14 a 84 anos, entre os dias 14 a 26 de fevereiro de 2016, abrangendo todos os estados brasileiros. A primeira pergunta foi sobre o costume de jogar algum jogo: 74,7% dos entrevistados revelaram jogar jogos eletrônicos, 34,1% jogos de tabuleiro, 32,4% jogos de quadra e 11,7% não costuma jogar.

¹⁴ Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/blog/a-origem-dos-bytes/a-vida-dos-jogadores-profissionais-de-videogame/>>. Acesso em: 05.03.17

¹⁵ Disponível em: <http://www.areah.com.br/vibe/tecnologia/materia/43161/1/pagina_1/maiores-torneios-de-games-do-mundo.aspx>. Acesso em: 05.03.17

¹⁶ Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/esports/104222-calendario-esport-confira-torneios-games-bombarao-maio.htm>>. Acesso em: 10.03.17

Mais de 65% dos jogadores brasileiros têm entre 16 e 34 anos e, em 2016, a participação feminina superou a masculina (52,6% e 47,4%, respectivamente), embora as escolhas dos jogos sejam sutilmente diferentes.

A imagem abaixo mostra que os jogos de estratégia, aventura e ação estão entre os preferidos por homens e mulheres, embora os homens joguem mais jogos de ação, corrida e esportes. O jogo selecionado por essa pesquisa, considerado do tipo ação, se inclui entre as preferências dos jogadores brasileiros em geral. O questionário aplicado aos colaboradores da pesquisa aponta suas características e preferências, conforme veremos no próximo tópico.

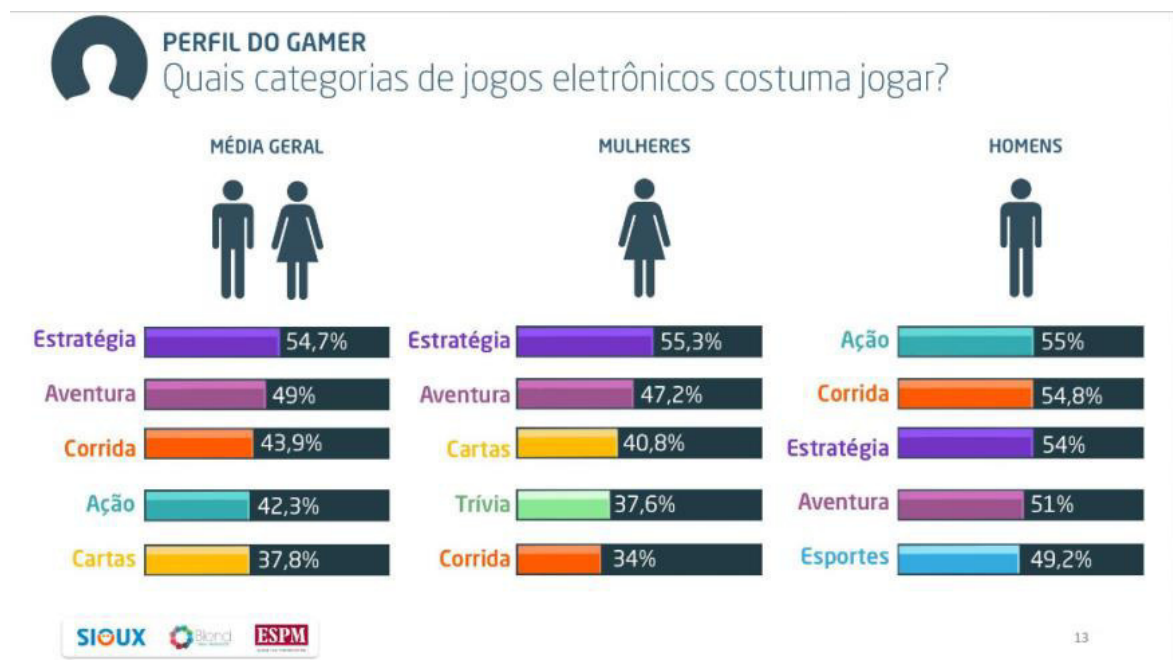


Figura 2: Perfil dos jogadores de games

Fonte: <https://media.wix.com/ugd/29fc6b_fd93f81c8ae945ec9aebb55fcacb8ad0.pdf>. Acesso em: 18.05.2016.

Em relação ao suporte dos jogos, a pesquisa mostra que os homens preferem jogar nos consoles (43%), enquanto as mulheres jogam mais nos smartphones (48,2%). Em consoles, se joga mais em casa e na casa de amigos; em PC se joga mais em *lan houses* e em casa; os *smartphones* são utilizados mais no trânsito e no trabalho; e os *tablets*, na casa de amigos e em casa. Esse dado corrobora a minha trajetória de letramento em busca de locais coletivos para jogar. Apenas 15,5% dos jogadores usam consoles em *lan houses*¹⁷. Na cidade de João Pessoa,

¹⁷ Disponível em: <https://media.wix.com/ugd/29fc6b_fd93f81c8ae945ec9aebb55fcacb8ad0.pdf>. Acesso em: 13.03.17

onde se desenvolveu nossa pesquisa, os locais coletivos são ainda mais restritos. O questionário aponta que dois colaboradores costumam jogar no suporte PC e um deles em console (*PlayStation4*) em suas respectivas residências. Nenhum deles joga em *lan houses*.

Uma consideração torna-se importante neste contexto: embora exista um número grande de jogadores de *games*, existem jovens e adultos que não jogam ou não gostam de jogar. Como toda prática social, não podemos cair na ingenuidade de generalizar, afirmando que todas as pessoas gostam ou jogam com frequência. O número de não jogadores também é grande, mesmo entre os nativos digitais. Por um lado, muitos não jogam porque não têm acesso aos suportes de jogos e às tecnologias; outros não jogam por desconhecerem os jogos ou por essa prática não fazer parte do seu contexto político-social. Embora as tecnologias façam parte da vida de milhões de pessoas ao redor do mundo, a exclusão digital ainda é uma realidade. Em muitas localidades, não existem computadores, internet e *smartphones*. Por outro lado, outras pessoas, apesar de terem acesso às tecnologias e conhecimento dos *games*, não jogam porque não gostam, não se sentem atraídos por essa atividade, não têm tempo ou interesse. Esse fenômeno é extremamente normal em qualquer contexto social, sobretudo em se tratando de entretenimento. Há quem goste de cinema, de música, de teatro e há quem não goste de nenhum deles.

Por esse motivo, ao apresentar o contexto social em que se desenvolvem os *games*, incluindo as tecnologias, jogos e jogadores, é imprescindível observar que neste universo existem os não jogadores e os críticos dos jogos, que os consideram “inúteis”, “ruins” ou “perda de tempo”. Assim, tratamos, neste trabalho, de um recorte no contexto social atual: o mundo dos *games*, seus desenvolvedores, designers, produtores e os jogadores, sem olvidar que constitui apenas uma parte da realidade social.

1.3 O estudo sobre os *games* no contexto indisciplinar da Linguística Aplicada

No contexto dos estudos linguísticos, cabe refletir sobre o lugar desta pesquisa no âmbito da LA. Estudar gênero de texto no âmbito da LA pode ser uma surpresa para os que ainda permanecem com a ideia de que a LA é uma aplicação de teoria no ensino de língua. Além disso,

a LA moderna pretende estudar as práticas de linguagem dos seres humanos inseridos em suas atividades sociais-linguageiras. E os jogos digitais já são uma realidade social praticada por pessoas ao redor do mundo, embora ainda não sejam tão estudados no meio acadêmico.

Atualmente, vários autores, dentre eles, Moita Lopes (2004; 2006a, 2006b; 2011), Kumaravadivelu (2006), Pennycook (2006), Rajagopalan (2006), Rojo (2006) e Kleiman (2013) propõem uma LA indisciplinar, que consiga reunir inúmeros conhecimentos de outras áreas, constituindo-se uma área mestiça e nômade, baseada na transdisciplinaridade, abandonando a preocupação em limitar-se às fronteiras da linguística.

O texto de Menezes, Silva e Gomes (2011) mostra um panorama das publicações em LA em revistas científicas. A partir desses estudos, percebe-se que ela continua a concentrar a maioria de suas pesquisas em questões relacionadas ao ensino de língua, seja estrangeira, seja materna. Embora o entendimento sobre a LA tenha avançado muito, não se vê esse movimento com força nas pesquisas e nas publicações.

É necessário ir além e incorporar, realmente, esses conhecimentos multidisciplinares e nômades no arcabouço das pesquisas em LA. A dificuldade existe porque parece claro que, embora sejam ressoantes os inúmeros autores que advogam por uma LA indisciplinar, nem sempre ela é compreendida dessa maneira, inclusive pelos próprios partidários de outros campos linguísticos. Dessa maneira, é fundamental manter e ampliar as discussões sobre as (não) fronteiras da LA e os desafios de torná-la, efetivamente, um campo interdisciplinar, superando as barreiras da linguística e abarcando outros contextos sociais da qual a linguagem faz parte.

Um dos maiores porta-vozes desse movimento é Luiz Paulo da Moita Lopes. Segundo o autor, a LA passa a ser estabelecida como um campo cujo centro situa-se na resolução de conflitos na prática de utilização da linguagem dentro e fora da sala de aula. O autor usa o termo indisciplinar para admitir a necessidade de não se estabelecer como disciplina, mas como área mestiça e nômade; e porque aspira arriscar-se a refletir de maneira diferente, mais adiante dos paradigmas convalidados, que se apresentam inúteis e que necessitam ser desaprendidos (MOITA LOPES, 2011). Entretanto, Moita Lopes (2006a) afirma que o uso do termo “INdisciplina” causa certo desconforto, pois pode representar uma ameaça aos paradigmas científicos entendidos como verdades únicas, imutáveis e transparentes.

Nessa perspectiva, Moita Lopes (2006a, p. 21) afirma que:

A necessidade de repensar outros modos de teorizar e fazer LA surge do fato de que uma área de pesquisa aplicada, na qual a investigação é fundamentalmente centrada no contexto aplicado onde as pessoas vivem e agem, deve considerar a compreensão das mudanças relacionadas à vida sociocultural, política e histórica que elas experienciam.

Dessa forma, Moita Lopes (2006a) expõe que a LA não é aplicação de linguística; seus interesses superam os processos de ensino-aprendizagem de línguas, ou seja, buscam enfocar as “práticas sociais”. Segundo o autor, a LA não é área unicamente focada em práticas de ensino/aprendizagem de línguas (especialmente, estrangeiras), tanto no modo presencial ou à distância, com intensa dependência da linguística (ignorando outras visões sobre linguagem a partir de outros campos científicos).

As pesquisas vinculadas à área de LA do Programa de Pós Graduação em Linguística da universidade Federal da Paraíba (PROLING/UFPB), ao qual se filia este trabalho, são voltadas, sobretudo para a análise de práticas de trabalho do professor, ensino-aprendizagem de língua materna e/ou estrangeira, letramento e letramento docente e análises de textos acadêmicos/escolares. Ainda há pouco espaço para discutir práticas de linguagem fora destes âmbitos, conforme preconizam as ideias desta LA sem fronteiras. Nossa pesquisa, portanto, trata do *game* como uma prática de linguagem dentro de um contexto de uso como entretenimento, fora dos campos acadêmicos e, assim, contribui para o alargamento dos estudos e pesquisas em LA. Seguindo este entendimento, Menezes, Silva e Gomes (2011, p. 25) corroboram ao afirmarem que “o objeto de investigação da LA é a linguagem como prática social, seja no contexto de aprendizagem de língua materna ou de outra língua, seja em qualquer outro contexto em que surjam questões relevantes sobre o uso da linguagem”.

A partir das discussões apontadas pelos autores, fica clara a necessidade de a LA ultrapassar os limites dos estudos linguísticos e dialogar com outras áreas científicas que estudam o sujeito na sua complexidade, levando em consideração as tramas sociais que interferem nas práticas sociais e languageiras. Enquanto Moita Lopes (2006a) utiliza o termo “indisciplinar” para a nova LA, Pennycook (2006, p. 82) usa o termo “transgressiva”. Segundo o autor:

Ela se baseia em uma abordagem transgressiva da teoria e da disciplinaridade. [...] A teoria transgressiva assinala a intenção de transgredir, política e teoricamente, os limites do pensamento e da ação tradicionais, não somente entrando em território proibido, mas tentando pensar o que não deveria ser pensado, fazer o que não deveria ser feito. Almeja atravessar fronteiras e quebrar

regras; tem como meta um posicionamento reflexivo sobre o que e por que atravessa; é entendida como em movimento em vez de considerar aquilo em relação ao que é ‘pós’; é pensada para a ação e a mudança.

Com base nisso, nota-se que a LA na perspectiva de Pennycook (2006) deve atravessar as barreiras do pensamento tradicional em linguística e enveredar por novos territórios até então inexplorados, atuando como um processo de mudança para a reflexão e a ação praxiológica. Seguindo esse rumo, Moita Lopes (2004) e outros autores dessa nova perspectiva da LA chamam a atenção para a necessidade da mudança de paradigma científico ante as transformações sociais modernas, chamadas de tempos pós-modernos, pós-coloniais, novas tecnologias. Diante dessa conjuntura, é necessário repensar padrões teórico-metodológicos que sejam adequados a essas novas realidades, incluindo os impactos da globalização nas Ciências Sociais e Humanas, como problematizam o sociólogo Boaventura Souza Santos (2002) e o geógrafo Milton Santos (2000).

Entretanto, para concretizar essa nova proposta ainda se apresentam vários desafios, tendo em vista que romper paradigmas estabelecidos pressupõem planejamento, tempo e uma nova agenda de pesquisa, que possa direcionar os novos estudos no campo. Além da reflexão teórico-metodológica, é fundamental a efetivação de pesquisas que garantam uma amplitude das questões tratadas pela LA, possibilitando uma maior visão dos processos sócio-histórico-culturais envolvidos nas práticas comunicativas humanas.

As disposições que sugerem a LA como indisciplinar provocam estranhamento em alguns teóricos acostumados com fronteiras definidas para cada área científica. Assim, surgem questionamentos sobre o lugar da LA no domínio dos campos da ciência: se a LA não cabe mais somente na linguística, em que contexto deve-se encontrar essa área de conhecimento? Moita Lopes (2006b) propõe, assim, que a LA esteja localizada no campo das ciências sociais. Por isso, ela deve alinhar-se às mudanças de paradigma sofridas pelas ciências sociais e das humanidades, expondo algo sobre o mundo como ele se apresenta, revelando os traços das questões sociais.

Para entender a linguagem utilizada na vida social, portanto, é preciso cruzar as fronteiras da linguística: é fundamental ler outras ciências como sociologia, geografia, história, antropologia, psicologia cultural e social etc. O autor conclui que para que a LA possa falar à vida contemporânea é necessário que ela se aproxime de áreas que enfoquem o social, o político e a história:

Em uma LA que quer falar à vida contemporânea é essencial, não a teorização elegantemente abstrata que ignora a prática, mas uma teorização em que teoria e prática sejam conjuntamente consideradas em uma formulação do conhecimento na qual a teorização pode ser muito mais um trabalho de *bricolage*, tendo em vista a multiplicidade dos contextos sociais e daqueles que os vivem (MOITA LOPES, 2006b, P. 101).

Segundo Moita Lopes (2004), o campo dos estudos da linguagem não pode ficar isolado de outras Ciências Sociais e Humanas: a linguagem em uso somente pode ser entendida mais adequadamente na contemporaneidade quando forem focados aspectos sociais, antropológicos, psicológicos, sociais, culturais, históricos, econômicos etc., apontando, dessa maneira, a complexidade da natureza social humana.

Os autores que defendem essa nova perspectiva para a LA estabelecem a necessidade de sair do campo puramente teórico ou de aplicação de uma teoria linguística: é fundamental criar condições para compreender as práticas sociais, unindo posições teóricas e reflexões práticas. Nesse sentido, Rajagopalan (2006) expõe que uma teoria, para ter utilidade prática, deve ser constituída com fins práticos, aliados a posições teóricas. “No campo da LA, o que falta é o reconhecimento de que é a teoria que precisa ser moldada segundo as especificidades de prática” (RAJAGOPALAN, 2006, p. 165). Nesse sentido, a LA deve repensar seu lugar na ciência e não continuar aguardando uma teoria pronta para ser aplicada. Ela precisa estabelecer seus próprios construtos teóricos que possam dar conta da variabilidade das práticas sociais de que a linguagem faz parte.

A pesquisa sobre os *games* narrativos insere-se nessa nova concepção de LA, pois trata de uma prática de linguagem de uso social, abordando não apenas questões linguísticas, mas também sociais, culturais, históricas, políticas. Além disso, ao invés de propor uma “aplicação de teoria” pressupõe (re)pensar e (re)configurar as questões teórico-metodológicas, apontando para possíveis caminhos e olhares sobre o objeto linguístico.

Outra questão muito debatida entre os autores do campo é a concepção do sujeito para a LA. Para promover uma ruptura com os paradigmas dominantes e propor uma nova teorização que fale à vida contemporânea, é necessário repensar o tratamento dado ao sujeito, enquanto foco de investigação das práticas comunicativas. Moita Lopes (2011, p 21) concebe o sujeito da LA enquanto “sujeito social em sua heterogeneidade, fluidez e mutações, além das relações de poder e desigualdade”. Rojo (2006, p. 273), por sua vez, afirma que:

A área de LA, no processo de constituição de sua identidade recente, só poderá esboçar resposta “própria” enquanto campo transdisciplinar, tomando as *privações sofridas* pelos sujeitos, comunidades e grupos em nossa sociedade para fundar seu(s) objeto(s) de investigação e, principalmente, buscando configurações teórico-metodológicas próprias, autônomas não só da linguística inaugural, mas também das outras disciplinas de referência (psicologia, sociologia, estética), porque rearticuladas de um ponto de vista “próprio”, colocado pelo problema a resolver.

Kleiman (2013) sugere uma LA crítica com uma proposta que, em conformidade com sua disposição metodológica interventiva, quebre o monopólio do conhecimento das universidades e outras instituições que aliam grupos de pesquisadores e intelectuais que têm como objetivo disseminar as vozes hegemônicas, legitimando seus saberes. Para combater essas atitudes, é necessário questionar os saberes e metodologias circulantes, dando voz ao sujeito do sul, levantando a discussão de como fazer para não “reproduzir, dentro da elitista e arcaica estrutura universitária brasileira, as relações que o centro mantém com a periferia?” (KLEIMAN, 2013, p. 55). Diante disso, a autora acredita, como muitos linguistas aplicados, que se pode construir um programa de pesquisa cujo objetivo seja a “justiça cognitiva global”.

Nesse sentido, essa pesquisa também dá visibilidade ao jogador de *games*, normalmente não levado “a sério” pela sociedade. E aqui temos uma questão político-ideológica: tomamos esses jogadores como sujeitos do sul, sem uma posição privilegiada nas pesquisas científicas, pois suas práticas são consideradas, muitas vezes, “inúteis”, “violentas”, “ociosas”. Pouco se dá voz e vez a esse jogador para se buscar entender o porquê de tantas pessoas gostarem de jogar e porque o mercado de *games* consome bilhões de dólares todos os anos e mobiliza milhões de pessoas ao redor do mundo. Ao considerarmos o *game* e o jogador como objetos de uma pesquisa acadêmica, procuramos criar um espaço para construção de conhecimento e dar visibilidade a essa prática tão comum nos dias sociais, sem estereotipá-los com julgamentos pré-definidos.

Tendo em vista toda a vastidão do estudo dos gêneros, cabe-nos refletir, enfim, sobre o percurso dos estudos e encontrar o lugar do *game* narrativo como gênero textual híbrido e multimodal, contribuindo para a construção do saber na linguística, na LA e na análise de práticas sociais-discursivas.

1.4 Metodologia e constituição do *corpus*

Antes do advento dos jogos digitais, na década de 1980, as categorizações sobre os jogos incluíam apenas jogos físicos, divididos conforme estivessem presentes competição, sorte, simulação, movimento ou proporcionasse agitação ou tranquilidade. A partir da década de 1980, os jogos passaram a ser classificados como: de tabuleiro, de cartas, atléticos, para crianças e de computador (CARWFORD *apud* PRENSKY, 2012).

O surgimento dos computadores e dos consoles permitiu a ampliação de vários gêneros/categorias de jogo, conforme discutidos em tópico anterior. Considerando essas categorias, iniciamos nossa pesquisa em diversos tipos de jogos digitais, buscando verificar características textuais e linguísticas que pudessem ser entendidas como texto. Sem dúvida, dentre os jogos mais populares estão os de esportes, os de luta, de corrida que, embora exijam uma dose alta de investimentos em tecnologia e variedade de ações, nem sempre focam sua jogabilidade em questões narrativas ou ficcionais. No entanto, novos jogos de aventura, ação e RPG estão surgindo com características particulares ligados à ficção e a estruturas narrativas. A partir da década de 2010, sobretudo, podemos encontrar diversos *games* que se relacionam, de modo intertextual, com romances ou filmes e que, por esta relação, estabelecem características linguísticas próprias. Ao analisar alguns desses jogos, consideramos uma nova forma de construção de texto e da linguagem e que, portanto, se caracterizaria como um gênero textual híbrido e multimodal.

No entanto, é preciso deixar claro que esta pesquisa não trata de todas as categorias de *games* presentes no mercado. A discussão em torno dos jogos digitais é restrita a um tipo de jogo, o que chamamos de “*game* narrativo”¹⁸, denominação também utilizada por Silva (2013). Frisamos a importância do conceito de “*game* narrativo”, uma vez que podemos encontrar essa materialidade textual em jogos da categoria ação, aventura ou RPG, conforme descrito por Prensky (2012). O foco, portanto, recai sobre a organização linguística do jogo, não sobre sua finalidade ou classificação.

¹⁸ Entendemos que todos os jogos, de certa forma, contêm elementos narrativos. O uso do termo “narrativo” não está em contraposição ao termo “não narrativo”, mas especifica a característica mais marcante do jogo, cujo foco central é o desenvolvimento de uma narrativa.

Entendemos o “*game* narrativo” como o jogo digital cuja jogabilidade centra-se em elementos narrativos ou ficcionais, ou seja, a estrutura do jogo é baseada em uma narrativa que deve ser seguida e construída a partir da interação do jogador¹⁹. Esses jogos contam com cenários e ângulos de câmera próprios da linguagem cinematográfica e apresentam diálogos e interação de personagens na construção da narrativa ficcional.

Mesmo considerando que a finalidade da pesquisa não é a criação de uma nova categoria, é fundamental construir um recorte no conjunto de todos os jogos e tipos existentes. Como nosso foco é essencialmente linguístico-discursivo, mas a classificação existente não dá conta de selecionar um *corpus* para nós favorável, estabelecemos para esta pesquisa a noção de “*games* narrativos” como fundamental para marcar o espaço dos jogos propostos, cujo foco não está na finalidade do jogo, mas na sua materialidade linguística.

Para nossa pesquisa, utilizamos uma sequência de atividades necessárias para seleção, constituição do *corpus*, geração dos dados e análise, seguindo os passos a seguir: 1. elaboração de pesquisa sobre *games*; 2. seleção de jogos narrativos; 3. letramento *gamico*; 4. seleção do jogo; 5. geração de dados, com a colaboração de três participantes; 6. análise dos dados.

A noção de letramento *gamico* é usada como um neologismo²⁰ para nos referir ao letramento necessário para jogar jogos digitais, que passa pelo conhecimento das linguagens utilizadas nos *games*, pela apropriação das ferramentas, como os controles do PC ou dos consoles. Essa expressão utiliza-se do termo em inglês “*game*” com o sufixo “*ico*”, em relação com outras expressões como “letramento científico”, “letramento cinematográfico”.

O primeiro passo foi a pesquisa sobre jogos digitais na internet. Mas, para a análise do *game* como um texto, seria necessário entrar nas comunidades de práticas de jogos e me²¹ inserir como leitora desses textos. Para tanto, busquei conversas informais com jogadores amadores, profissionais e vendedores de *games* para entender o universo e receber indicações de jogos que seriam fruto da pesquisa. Paralelamente, busquei informações em *gameplays*²² e em *sites* especializados em análise e resenhas de *games*. Em todas essas pesquisas, procuramos delimitar

¹⁹ Não queremos, com isso, propor uma nova categoria para os jogos digitais, até porque as categorias existentes baseiam-se no propósito do jogo ou no campo em que se encontra.

²⁰ Existem outros neologismos com essa analogia, como o termo “*gamificação*”.

²¹ O uso da primeira pessoa do singular se justifica nesta seção, pois se refere, especificamente, ao processo de letramento pessoal da pesquisadora.

²² *Gameplays* são vídeos publicados em canais do *Youtube*, cuja função é demonstrar/apresentar como se jogam os *games*.

games narrativos, conforme acima especificado, ou seja, jogos cuja narrativa fosse fundamental para a construção do jogo.

Bronckart ([1999]2012p. 78) alerta, em princípio, que:

É necessário admitir que, devido à heterogeneidade e à perpétua mobilidade das produções textuais, ainda não existe nenhum procedimento que permita assegurar, a priori, esse caráter de representatividade de um *corpus* de texto, qualquer que seja sua amplitude.

Conforme explicitado na citação de Bronckart, seria impossível constituir um *corpus* completo dos *games* narrativos existentes. Por isso, a partir dessa pesquisa, consideramos os jogos selecionados/indicados pelos jogadores, entre os que eles achavam os melhores representantes das características que lhes apresentamos, num recorte de 2010 a 2016. Dessa forma, eles indicaram os seguintes jogos para análise, apresentados em sequência temporal de lançamento: “*Alice: Madness Returns*” (2011), “*The Walking Dead: the game*” (2012), “*Game of Thrones*” (2014), “*Fable anniversary*” (2014), “*The Witcher 3: Wild Hunt*” (2015), “*Batman: Arkham Knight*” (2015), “*Batman: the Telltale Series*” (2016).

A partir das pesquisas realizadas, não foram encontrados *games* narrativos brasileiros. Esse fato muito provavelmente está ligado ao mercado mundial de jogos digitais e ao potencial financeiro na produção de jogos. Embora existam boas empresas de desenvolvimento de jogos no Brasil, muitas dessas produções envolvem somas vultosas. Por este motivo, estes jogos concentram-se, sobretudo, no mercado dos Estados Unidos e, em seguida, do Japão. Todos os jogos selecionados pelos jogadores são americanos e só a partir de 2015 passaram a contar com legendas em português, ainda que o Brasil seja, nos últimos anos, o quarto maior mercado de consumo de jogos do mundo. Existem versões não oficiais desses jogos com legendas em português disponíveis para *download* em *sites* de jogos. Preferimos, no entanto, por questões éticas, utilizar as versões oficiais de todos os jogos disponíveis para venda e utilização nos consoles ou PC.

Para selecionar o *corpus*, foi necessário jogar a fim de avaliar como e quais deles funcionariam melhor como objeto de análise. O jogo digital, no entanto, exige um certo nível de letramento *gamico*, como qualquer outra apropriação de um gênero de texto. Entendemos que, para se analisar qualquer texto, é necessário que o pesquisador tenha domínio das condições de

produção e um nível de letramento que o qualifique para analisar o texto dentro de seus contextos de uso.

Meu letramento *gamico* iniciou-se na década de 1990, quando comecei a jogar no antigo *Super Nitendo*, console desenvolvido pela *Nitendo* e lançado em 1990, no Japão. Na época, era uma voraz jogadora de jogos como *Super Mario World* (1990), *Street Fight* (1991), *Sonic the Hedgehog* (1991), *Super Mario Kart* (1992), *Mortal Combat* (1993), *SimCity 2000* (1993) *Donkey Kong Country* (1994), *Warcraft II* (1995). Eram jogos com objetivos simples e imediatos, sem constituir uma narrativa contextual elaborada, isto é, pouco se assemelham aos novos jogos surgidos pós 2010, sobretudo em relação aos narrativos. Nos anos 2000, entrei na universidade e abandonei os jogos, que eram/são considerados “perda de tempo”.

Embora minha experiência em jogos digitais tenha começado em meados dos anos 1990, a empreitada de analisar jogos, sem ser uma vivaz e frequente jogadora de *games* atuais, exigiu um processo de apropriação da linguagem e do funcionamento dos seus elementos fundamentais, a fim de garantir que a análise estivesse adequada ao contexto em que o jogo é produzido e consumido.

Só retornei aos jogos a partir da pesquisa do doutorado que me mostrou a necessidade de conhecer as práticas de linguagem dos jogos atuais. O primeiro passo nesse “retorno” aos jogos foi assistir a *gameplays* disponíveis no *Youtube*. O advento das tecnologias e, mais modernamente, os canais de redes sociais, fizeram surgir alguns trabalhos novos, como os *youtubers*, pessoas que possuem canais no *Youtube* para falar sobre determinados assuntos.

Após essa fase, iniciei a prática de alguns dos jogos selecionados no *Xbox 360*, um console de jogos da sétima geração de consoles de videogame, produzido pela Microsoft e lançado em 2005²³. Segundo indicação dos jogadores, iniciei a prática com o jogo “*Alice: Madness Returns*”, por ser considerado “o mais fácil”. Antes de iniciar o jogo, assisti ao *gameplay*²⁴ disponível no *Youtube* e, em seguida, iniciei as tentativas no console. A princípio, o jogo parecia ser fácil de jogar, até que iniciei minha prática e senti uma enorme dificuldade de manusear o controle do console. Num primeiro momento, não conseguia articular os diversos botões existentes, sobretudo articular o movimento da personagem Alice com o movimento da

²³ Atualmente, os consoles mais modernos são o *Xbox One*, da Microsoft, e o *Play Station 4*, da *Sony Interactive Entertainment*, ambos lançados em 2013.

²⁴ Canal de *Games* “HeyJogador”. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dbGWyNYyvW4>>.

câmera²⁵. No entanto, qualquer pessoa que tenha prática como jogadora e um mínimo nível de letramento *gamico*, facilmente domina os botões do controle e é capaz de movimentar os personagens e seguir adiante. Isso demonstra a importância da prática, pois o jogador tem domínio não só do movimento do personagem, mas capacidade de dimensionar o ângulo da câmera, atuando ativamente na condução/visão do personagem.

Em seguida, tentei jogar “*The Walking Dead: the game*” e “*Games of Thrones*” e as dificuldades persistiram, embora já com um melhor domínio da linguagem e dos comandos próprios dos *games*. Nesse momento, percebi que a experiência individual não seria suficiente para adquirir as noções necessárias para leitura do *game*. Seria como tentar adquirir o domínio da produção ou leitura de um gênero sem conhecimento do contexto e sem imersão nas práticas. Então, surgiu a necessidade de procurar um lugar onde eu pudesse interagir com outros jogadores em um lugar propício para desenvolvimento das minhas habilidades e práticas de linguagem em games.

Encontrar um local desses foi difícil, pois a popularização dos consoles e dos *PCGames* diminuíram os locais para a prática de jogos, como as *lan houses*. Muitos jogadores se reuniam em um local para que pudessem competir em uma mesma partida, mas o advento dos jogos *on line* também mudou essas práticas: pode-se jogar contra qualquer jogador no mundo, cada um em um lugar. Todos esses fatores fizeram as *lan houses*, antes lugares de intenso movimento de jogadores como demonstrado na pesquisa de Moita (2006), cederem lugar aos espaços privados das casas particulares ou de amigos. Portanto, para conseguir inserir-me no grupo, passei a jogar com familiares e amigos, que constantemente me auxiliavam nos jogos.

Dessa forma, também joguei os outros títulos da lista, com especial atenção para os jogos “*The Witcher 3: Wild Hunt*” e “*Batman: the Telltale Series*”, em que a jogabilidade centra-se mais nas narrativas. Enquanto jogadora, surpreendi-me com esses jogos a ponto de realmente gostar da sensação de controlar os personagens e direcionar a narrativa. Percebe-se a construção de uma relação interativa bem diversa com outros gêneros como história em quadrinhos, filmes ou romances. Enquanto nesses últimos o leitor interfere por meio da interpretação que confere ao que lê, nos *games* essa interação é mais marcante, pois se tem a possibilidade de interferir na história, criando a sensação de “jogautor”. Enquanto pesquisadora,

²⁵ O jogo permite que possamos ver o cenário em 360°, de modo que ao movimentar a personagem é preciso articular o movimento da câmera, a fim de que se tornem síncronos.

percebi o enorme potencial linguístico-discursivo oferecido por esses textos, além das relações interacionais proporcionadas pela materialidade textual.

Dessa forma, minha posição como pesquisadora dos *games* foi parcialmente possibilitada pelo meu papel como jogadora de *games*. Isso demonstra a importância do letramento *gamico* e inserção nas práticas e de um olhar “de dentro”. O pesquisador está sempre situado em algum lugar, pois não existe ponto neutro para se ver o objeto. Nossa visão é influenciada pelos nossos conhecimentos e nossos propósitos como pesquisadores. Os resultados da pesquisa, dessa forma, são sempre variados, a depender da maneira como cada pesquisador constrói seu trajeto de pesquisa, incluindo uma complexidade de fatores, como nosso conhecimento prévio da plataforma (os *games*, no nosso caso) e da linguagem aí utilizada.

Devies e Merchant (2007, p. 173) resumem as maneiras como os investigadores das novas mídias se posicionam: a. pesquisador como identificador de novos tropos: ele descobre a “novidade” das tecnologias; b. pesquisador como iniciado: um usuário ativo da tecnologia examinando outros usuários da tecnologia em questão; c. pesquisador como analista: analisa textos e práticas; d. pesquisador como sujeito e objeto: faz autoetnografias; e. pesquisador como ativista: estuda o impacto social das novas tecnologias.

As fronteiras são imprecisas e não rígidas. Colocamo-nos, nessa perspectiva, como pesquisadora iniciada e analista. O fato de ter passado pelo letramento *gamico*, ou seja, pelas práticas comuns à comunidade de jogadores, permitiu-me entender o ponto de vista dos jogadores, o sentimento, as dificuldades e os benefícios em jogar um *game*, constituindo uma pesquisa com um viés etnográfico. Bronckart ([1999]2012, p. 108) explicita essa necessidade ao afirmar que:

O agente que realiza uma ação de linguagem deve, necessariamente, colocar em interface o conhecimento sobre sua situação de ação e sobre os gêneros de textos, tal como são indexados no intertexto e tal como mobilizam os recursos e os pré-construtos particulares de uma língua natural.

Isso significou muito mais do que analisar o jogo de modo “externo”, apenas como uma analista linguista. Como analista participante, portanto, pude refletir sobre minha própria prática e compreender as linguagens, as regras, mecanismos, organização da narrativa e controle das personagens.

1.5 Letramento *gamico*: o *corpus* de análise

Entender a prática do jogo como incorporada na vida cotidiana dos jogadores é fundamental para a compreensão das múltiplas possibilidades de leitura e escrita das histórias narradas, além de compreender esse fenômeno como um letramento situado. “Quando aplicada à linguística ou à investigação baseada no discurso, a etnografia virtual também se mostra extremamente útil na compreensão das funções sociais do discurso mediado por computador” (BARTON; LEE, 2015, p. 236). Esse letramento pode ser considerado como uma prática vernácula que:

São muitas vezes minimizadas e desvalorizadas pelas escolas, principalmente quando associadas à cultura popular. Além disso, são recorrentes os pânicos morais sobre os efeitos deletérios da cultura popular sobre os jovens. Tais preocupações são ampliadas quando combinadas com pânicos morais sobre os efeitos das mídias sociais sobre os jovens (BARTON; LEE, 2015, p. 185).

Essa reflexão é facilmente empregada no contexto dos *games*, desvalorizados das instituições sociais e oficiais, além de apresentarem “pânico moral” em respeito aos “males” supostamente oferecidos. O letramento *gamico*, portanto, está inserido no quadro do letramento vernáculo ou letramento cotidiano que é aquele autogerado de forma voluntária, ao invés de ser moldado e valorizado pelos anseios das instituições sociais; insere-se, também, no quadro dos letramentos tecnológicos (SELFE; HAWISHER, 2004).

A partir do processo de letramento *gamico* e da experiência de jogar os *games* selecionados e conhecê-los melhor, estabelecemos como *corpus* de análise o jogo “*Batman, the Telltale Series*”, pelos seguintes motivos: a. trata-se do jogo mais recentemente lançado (ano de 2016); b. é um jogo reconhecido pela crítica especializada como um jogo bom; c. sua jogabilidade é focada em uma narrativa em que o jogador pode escolher o direcionamento do personagem: ser um herói para a cidade ou causar medo pelas ações brutais. Além disso, o *game* apresenta muitas cenas em que o centro é a construção da narrativa, relacionando os diálogos programados com as escolhas contextuais dos jogadores, estabelecendo uma linha ficcional; d. intertextualidade com as histórias em quadrinhos do Batman, bem como com diversos filmes lançados, o que facilita o entendimento do enredo para aqueles que não têm familiaridade com o gênero *game*. Os outros jogos, embora também intertextuais, fazem referência a textos

possivelmente menos conhecidos pelos leitores desta pesquisa; e. presença de legendas em português, facilitando o uso por jogadores brasileiros.

A história desenvolvida no *game* se passa alguns anos após Bruce Wayne ter decidido se tornar Batman, para “vingar” a morte dos seus pais e “limpar” Gotham do crime. O primeiro episódio, objeto desta análise, foca o enredo na investigação de um código que contém indícios de corrupção e fraude no “alto escalão” da cidade. Além de Bruce/Batman, os personagens principais presentes no *game* e em diversas histórias do Batman estão descritas no quadro abaixo.

Personagem	Características
Bruce/Batman	Batman é um super-herói fictício publicado pela <i>DC Comics</i> . Foi criado pelo escritor Bill Finger e pelo artista Bob Kane, e apareceu pela primeira vez na revista <i>Detective Comics</i> , edição 27 (Maio de 1939). A identidade secreta de Batman é Bruce Wayne, um bilionário americano, <i>playboy</i> , magnata de negócios, filantropo e dono da corporação <i>Wayne Enterprises</i> . Depois de testemunhar o assassinato dos seus pais enquanto criança, Wayne jurou vingança contra os criminosos, procurando promover a justiça na cidade de Gotham. Wayne treina, então, a si próprio, tanto física como intelectualmente, e cria uma <i>persona</i> inspirada no morcego para combater o crime: Batman.
Mordomo Alfred Pennyworth	Mordomo e tutor de Bruce Wayne. Aparece pela primeira vez na edição 16 de <i>Batman</i> , em 1946. Embora sua origem seja um mistério, Alfred tem um papel importante nas aventuras do Batman, auxiliando nas investigações e no cuidado com os ferimentos. Após a morte da família, ele é o mais próximo de Bruce, com quem mantém uma relação “paternal”.
Mulher-gato (Catwoman)	É o alter ego de Selina Kyle, uma personagem fictícia de histórias em quadrinhos da <i>DC Comics</i> , comumente associada a histórias do Batman. Criada por Bill Finger e Bob Kane, teve sua primeira aparição na edição número 1 de <i>Batman</i> , em 1940. A Mulher Gato tem sido tradicionalmente retratada como uma vilã e adversária de Batman, mas desde a década de 1990, ela tem se destacado como um anti-heroína em vez de uma vilã tradicional. Ela também é conhecida por compartilhar complexa rivalidade e relação amorosa com Batman, tornando-se o mais longo interesse amoroso do super-herói por várias décadas.
Carmine Falcone	Conhecido como “O Romano”, Falcone é um criminoso inimigo de Batman. Foi criado pelo escritor Frank Miller para a série <i>Batman - Ano Um</i> , 1987. Falcone é o chefe da mais poderosa família de mafiosos em <i>Gotham City</i> , e controla negócios ilícitos na cidade, como narcotráfico ou tráfico de armas.
Harvey Dent	Harvey Dent é um promotor público de Gotham City e aliado próximo de Batman. Entretanto, Dent enlouquece depois que o chefe da máfia Sal Maroni joga ácido nele durante um julgamento. Tendo o lado esquerdo do rosto desfigurado, torna-se o vilão Duas-caras, inimigo de Batman.
Policial James Gordon	James Gordon é o comissário de polícia Gotham City e aliado do Batman. Ele compartilha o profundo compromisso do herói para livrar a cidade escura e corrupta do crime. Criado por Bill Finger e Bob Kane, sua primeira aparição foi no quadrinho <i>Detective Comics</i> , edição 27 (maio de 1939). Diferente de outros policiais corruptos, Gordon representa a justiça e a luta contra o crime.
Jornalista	Jornalista aplicada, Victoria trabalha na <i>Gotham Gazette</i> , um dos maiores jornais de

Vick Vale	<i>Gotham City</i> , e teve um efêmero caso amoroso com Bruce Wayne. Mesmo descobrindo que ele era o Batman, não revelou sua identidade. Ela apareceu pela primeira vez em <i>Batman</i> , edição 49 (outubro/novembro de 1948), em uma história de 12 páginas intitulada “ <i>Scoop of the Century!</i> ”, Escrita por Bill Finger, com arte de Bob Kane e Lew Schwartz.
Oswald Chesterfield Cobblepot	Criado pelo artista Bob Kane e pelo escritor Bill Finger, a sua primeira aparição foi na revista <i>Detective Comics</i> , edição 58 (Dezembro de 1941). Oswald transforma-se no Pinguim, um dos inimigos mais duradouros de Batman. Ladrão e mafioso, ele refere-se a si próprio como “cavalheiro do crime”. O Pinguim é descrito como baixo e corpulento e é conhecido por ser um amante de aves e pelos seus chapéus de chuva com alta tecnologia.

Quadro 3. Personagens do game “Batman”

Fonte: Adaptado de <https://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Personagens_da_s%C3%A9rie_Batman>. Acesso em: 20.10.17

Embora o número de jogadores seja razoavelmente grande, encontrar colaboradores para a pesquisa foi difícil, pois nem todos estavam dispostos a gravar um jogo casual ou jogarem “algo que não conheciam”, além das diversas atividades profissionais que os impediam de jogar. Além disso, a maioria dos jogadores preferem jogos de ação, corrida, luta, esportes e não se dispuseram a jogar um *game* narrativo. Por este motivo, e por questões de delimitação de pesquisa, selecionamos três colaboradores, que se dispuseram, voluntariamente, a encontrar o jogo, jogar, gravar e disponibilizar os vídeos para análise.

A geração de dados deu-se com a gravação em vídeo²⁶ do primeiro episódio do jogo, jogado por três colaboradores diferentes, em locais e momentos distintos, sem qualquer interferência da pesquisadora. Após a gravação dos vídeos, foi aplicado um questionário²⁷ aos colaboradores, com o intuito de investigar seus contextos sociais, seus níveis de letramento, como se veem como jogador/leitor, de que forma concebem os *games* e como foram suas experiências ao jogá-lo.

²⁶ Deixamos os jogadores livres para escolher o suporte para jogar e colocamo-nos à disposição para gravá-los. No entanto, os três colaboradores optaram por gravar sozinhos com recursos que já eram conhecidos e usados por eles. A disponibilidade dos vídeos por meio do *Youtube* também foi iniciativa do Adler e da Ramona, pois nos encontramos em cidades distintas. Optamos, por isso, por deixar os jogadores livres para escolher os dias, horários, suportes, recursos para gravação e maneira de disponibilizar os vídeos, por entendermos ser importante respeitar os espaços dos colaboradores e suas escolhas, já que isto não interfere nas análises dos objetos. Por este motivo, apenas a Ramona quis utilizar um recurso com captação de áudio. Os outros dois vídeos captam, portanto, apenas a tela do jogo.

²⁷ As informações do questionário serão utilizadas ao longo do trabalho, nas sessões relacionadas com o assunto abordado.

Nome de identificação ²⁸	Gênero	Idade	Ocupação
Hariel	Masculino	18	Estudante
Adler	Masculino	23	Bolsista, estudante e empreendedor
Ramona	Feminino	25	Militar e aluna especial de mestrado.

Quadro 4: Identificação dos colaboradores²⁹

Fonte: Autoria própria.

Para proporcionar uma visão mais clara e comparativa dos colaboradores, optamos por organizar suas respostas em um quadro, para facilitar o entendimento do contexto em que se inserem e suas idiossincrasias no papel de jogador de *games*.

Item	Hariel	Adler	Ramona
Há quanto tempo joga games	Desde criança	Há mais de 10 anos	Desde os 03 anos de idade.
Lugar em que costuma jogar	Em casa e casa de amigos	Em casa	Em casa
Tempo que destina aos games (por semana)	10 horas	10 a 15h (segunda a sexta). Sábado e domingo varia muito.	10 a 15h

Quadro 5: Contexto sociossubjetivo dos colaboradores

Fonte: Autoria própria

Hariel jogou o *game* em sua casa no console *PlayStation*, em dois dias diferentes, usando para gravar um recurso presente no próprio console e transmitido por *pendrive*. Posteriormente, nós publicamos no *Youtube*³⁰ para facilitar o acesso. Adler jogou em sua casa, em diversos dias da semana, no seu *PCGame*, utilizando o recurso da *Camtasia* para gravar o vídeo. Ramona também jogou em casa, em dois dias distintos, também no suporte PC, usando um programa do PC para gravar os vídeos. Adler³¹ e Ramona³² publicaram seus vídeos no *Youtube*.

Em seguida, os vídeos foram analisados para entender a constituição da materialidade textual do gênero de texto “*game* narrativo”. Nessa perspectiva, foram considerados como os

²⁸ Os nomes foram escolhidos pelos colaboradores.

²⁹ Os colaboradores são representativos dos dados apresentados pelas pesquisas sobre *games* no Brasil, ou seja, temos dois homens e uma mulher e todos abaixo dos 30 anos de idade e estudantes.

³⁰ Links para acesso: Parte 1: <<https://www.youtube.com/watch?v=9NsLHp8f-sc>>. Parte 2: <<https://www.youtube.com/watch?v=qR3Z8KsgLfc>>. Parte 3: < <https://www.youtube.com/watch?v=NC-K1c38ywU&feature=youtu.be>>.

³¹ Link para acesso: <<https://www.youtube.com/watch?v=XN-Ubw-gysk&spfreload=1>>.

³² Link para acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=WRkkB5liKfg&index=1&list=PLa8R231lk124p0Mvrh8CesZULWw_EKEAZ>.

elementos multimodais constroem os sentidos no jogo, os *hiperlinks* textuais e a materialidade textual, a linguagem dos *games* e análises das categorias do ISD (tipos de discurso, tipos de sequência, mecanismos de textualização).

Conforme explicita Bronckart ([1999]2012), analisa-se o texto empírico como procedimento de observação ou, mais simplesmente, leitura, levando em consideração os três observáveis: de ordem semântica, de ordem léxico-sintática e de ordem paralinguística. Nessa pesquisa, damos ênfase, sobretudo, aos observáveis de ordem paralinguística, formados por unidades semióticas visuais, chamadas de unidades paratextuais. Embora Bronckart ([1999]2012) tenha descritos essas unidades de análise, em suas pesquisas ele não se ocupou delas. Por isso, percebemos a importância e a necessidade de se analisar esses elementos ainda não classificados na teoria, muito embora esteja prevista a possibilidade de observação dos procedimentos supratextuais como formatação da página, relevos, cor do texto, fonte, opção de destaque, em textos escritos; grau de explicitude dos códigos, em textos orais; e relações hipertextuais e multimodais em gêneros digitais,.

Assim, tomamos o *game* narrativo constituinte do *corpus* com um olhar analítico para os observáveis de ordem paralinguística com o intuito, nesse contexto, de analisar um texto multimodal, composto de elementos verbais e visuais dinâmicos no quadro metodológico proposto para textos escritos (ISD), em interlocução com a GDV, com o objetivo de verificar as possibilidades ou apontar caminhos para a ampliação da proposta teórica. Nosso estudo foca-se, portanto, nas relações entre os aspectos verbais e visuais presentes no *game* narrativo, buscando entender como esses elementos funcionam na construção da materialidade textual e na formação dos sentidos.

Numa segunda perspectiva, analisa-se o papel do jogador na construção da história, sua interação com os elementos do texto e com as relações intertextuais, os caminhos narrativos escolhidos pelos jogadores e as consequências para a definição da história. Dessa forma, não analisamos o produtor do texto (o *game designer*). Nosso foco recai sobre o jogador, entendido como “jogautor”, pois reúne características de leitor, mas também de autor da narrativa encenada no *game*.

Para melhor entender nossas perspectivas de análise no quadro do aparato teórico-metodológico do ISD, reunimos os caminhos analíticos (em destaque) do texto empírico do gênero “*game* narrativo” no quadro abaixo:

<i>Três observáveis</i>	<i>Elementos analisados</i>	<i>Sujeitos da pesquisa</i>	<i>Categorias de análise</i>
De ordem semântica	Apenas elementos verbais	Produtor do texto	<u>Infraestrutura geral do texto</u>
Ordem léxico-sintática	Apenas elementos não verbais	Leitor do texto	<u>Mecanismos de textualização</u> Mecanismos enunciativos
<u>Ordem paralinguística</u>	<u>Relações entre elementos verbais e não verbais</u>	<u>Leitor-autor do texto</u>	

Quadro 6: Análise a partir do ISD

Fonte: Autoria própria.

A discussão empreendida neste capítulo serve como uma iniciação para as análises que serão realizadas no jogo digital. Sendo assim, no próximo capítulo teceremos observações sobre as teorias de gênero de cunho sociosemiótico e sociodiscursivo, às quais nos filiamos, e que serviram de base para a constituição do ISD.

2 O GÊNERO DE TEXTO: LAÇOS ENTRE CONCEPÇÕES SOCIOSSEMIÓTICAS E O INTERACIONISMO SOCIODISCURSIVO

2.1 A Semiótica Social de Rastier

A discussão das teorias de gênero permite considerar que todo gênero pode variar quanto à particularidade de conteúdo, contexto, planificação, situação, intenção do escritor, variando sua forma/conteúdo. Mesmo com esta flexibilidade, o nosso conhecimento de gênero no uso diário e de sua função comunicativa normalmente são suficientes para promover o significado. As diferenças na forma podem se relacionar com as diferenças na organização social ou das atividades em cada campo, tempo, espaço, contexto. Os jogos digitais da década de 1990 são muito diferentes dos jogos atuais. Nos jogos mais recentes, estão associados elementos característicos do gênero com elementos ficcionais e cinematográficos, constituindo um novo exemplar de gênero adequado às realidades tecnológicas.

As perspectivas de gêneros, a partir da Semiótica Social, de Rastier, e da GDV, corroboram a construção de um olhar sociodiscursivo para a análise dos gêneros textuais. Entendemos que nenhuma teoria, sozinha, é capaz de ver o objeto por todos os ângulos e a interação e dialogismo são fundamentais para o entendimento do objeto. As teorias discutidas servem como escopo para a formulação do ISD como aparato teórico-metodológico, produzido por Bronckart. Por este motivo, a análise por diferentes olhares amplia os horizontes da pesquisa e permite que se enxerguem mais elementos e mais formas de se responder aos anseios propostos pelo objeto de pesquisa.

A premissa fundamental de Rastier é que o texto é uma entidade semiótica. O autor vê a semiologia como um campo amplo (da mesma forma que o projeto saussuriano), devendo englobar a gramática, morfologia, sintaxe, sinonímia, retórica, estilística, lexicologia etc., de modo inseparável. Basear-nos-emos nessa perspectiva para analisar o jogo digital enquanto texto, já que os elementos constituintes são inseparáveis, ou seja, os elementos verbais e não verbais são igualmente importantes na construção do gênero e do texto, assumindo condição semiótica. Nesse sentido, Bronckart (2008a, p. 50) afirma que:

Comme Saussure et François Rastier, nous soutiendrons nous aussi fermement que les entités linguistiques doivent, à chacun des paliers de leur organisation, être analysées dans une perspective sémiologique, c'est-à-dire en tant qu'elles exhibent nécessairement des propriétés de signe, ou de l'ordre du signe : ce qui implique que, outre qu'elles sont intégralement psychiques et intégralement sociales, toutes les entités linguistiques sont des «essences doubles » caractérisées par l'indissociabilité fondamentale du plan du signifiant et de celui du signifié³³.

A linguagem não é um instrumento, mas é dotada de elementos semióticos que constituem a sociedade. Ele afirma que é a sociedade, e não o indivíduo, que constitui a verdadeira sede da linguagem (ou da língua). Nessa perspectiva, a linguagem é tomada como meio intermediário e lugar de interação, internalizada em cada indivíduo, dando origem a representações individuais, num processo de reestruturação a partir de termos vigotskianos. Segundo Rastier, se a linguagem é um momento de evolução, as línguas são criações históricas e carregam consigo as inovações e experiências transmitidas na sociedade.

Além dos aportes de Vigotski, Rastier também se utiliza dos conceitos de Saussure, notadamente a questão do signo e da semiotização e discretização nos processos mentais. Saussure levanta questionamentos acerca do estatuto dos signos no campo da semiologia, embora não tenha desenvolvido respostas fixas. Na concepção saussuriana, por um lado, a língua constitui manifestação de ordem semiótica; por outro, representa o mais importante dos eventos, representando uma referência para os demais eventos semióticos.

Rastier (2009, p. 27) afirma que “a linguística é a semiótica da língua e dos textos”. Entretanto, tradicionalmente, a semiótica é vista como a ciência dos signos, envolto de uma tradição lógica e gramatical, universalista, realista, estática e reduzindo o signo ao conceito. As correntes semióticas oriundas dos estudos linguísticos, no entanto, apontam como objeto da semiótica o *sistema* dos signos, como propõe Saussure e Hjelmslev. A semiótica enquanto estudo dos signos é muito ampla, podendo analisar diversas modalidades de expressão: semiótica visual, auditiva, da dança, culinária, cinema etc. Nesse campo, na década de 1970, surge a semiótica discursiva com o objetivo de analisar o nível linguístico, diante da carência de uma linguística textual que abordasse o texto além de seus aspectos gramaticais. O paradigma do signo encontra-se

³³ “Como Saussure e François Rastier, também nós apoiamos firmemente que as entidades linguísticas devem, em cada nível de sua organização, ser analisadas a partir de um ponto de vista semiológico, isto é, na medida em que eles exibem necessariamente propriedades de signos, ou da ordem do signo: isso implica que, além de ser integralmente psíquico e integralmente social, todas as entidades linguísticas são “essências duplas” caracterizadas pela indissociabilidade fundamental do plano do significante e do significado” (Tradução nossa).

ligado à semiótica, enquanto o texto liga-se à semântica, de modo que “a semiótica contemporânea não produziu uma teoria do texto compatível com uma problemática retórico-hermenêutica” (RASTIER, 2009, p. 31).

A semiótica, portanto, afirma o autor, produz apenas teorias de significação, na medida em que se restringe aos signos, ao passo que a semântica produz teorias do sentido, pois trata dos textos. A significação, tradicionalmente, é tomada como uma relação entre o conceito e o referente, elementos externos dos signos. A interpretação é a identificação de uma relação de representação simples ou complexa. O sentido, por sua vez, é considerado em um percurso interpretativo norteado por determinada prática. Dessa forma, fala-se de *significação* de uma palavra e do *sentido* de um texto. Assim, Rastier (2009, p. 34) propõe a ideia de *semiose*:

Em outras palavras, as relações que estabelecem o sentido vão de significado em significado, como também do significado ao significante. Portanto, definimos a semiose a partir da rede de relações entre significados dentro do texto – considerando os significantes como *interpretantes* que permitem construir algumas dessas relações. Concebemos essas relações como percursos orientados. Sem dúvida, poderíamos distinguir tantos tipos de semiose quantos fossem os tipos de percursos elementares, mas é preciso apontar que todos os signos linguísticos não participam dos mesmos percursos. Enfim, a semiose pode ser fixada apenas como resultado da interpretação, não como sua partida. A identificação dos significantes parece ser um dos pontos de entrada no percurso interpretativo, mas ela é antecedida pelas esperas e presunções que definem o contrato próprio ao gênero textual da prática em curso; assim, parece ser igualmente, um ponto de volta.

Essa concepção de semiose relaciona-se ao conceito de “percurso interpretativo”, própria da construção do sentido, que não é definido previamente pela associação de um significante a um significado, mas é produzido em percursos que unem e discretizam significados entre eles, passando também por significantes. Esse posicionamento de Rastier se alinha ao projeto saussuriano e à concepção do ISD no tocante à discretização dos signos e à formação do pensamento consciente e do sentido do texto mediante o contexto sócio-histórico.

Bronckart (2008a) se interessa pelos trabalhos de Rastier em 1991, pois o pensamento deste autor une elementos da filosofia da mente, teorias da literatura, ciências cognitivas, ciências da linguagem, e concebe o texto na sua dimensão sócio-histórica, privilegiando a variação num processo contínuo de transmissão social e histórica. Os estudos de Rastier, portanto, se enquadram na perspectiva sociointeracionista na medida em que enfatizam a importância das

interações sociais e culturais no processo de humanização, ainda que não negue os aspectos biocomportamentais. François Rastier “postula que o surgimento e o desenvolvimento da ordem da semiótica constituem o elemento absolutamente essencial, nodal ou mesmo explicativo das condições de funcionamento e desenvolvimento das condutas humanas e dos trabalhos que dele decorrem”³⁴ (Tradução nossa) (BRONCKART, 2008a, p. 1).

Bronckart (2008a) propõe, portanto, que existem vários pontos de convergência entre as concepções de Rastier e as diretrizes teóricas do ISD. Um desses pontos refere-se aos conhecimentos humanos entendidos como construídos nas práticas sociais e, por isso, profundamente marcados pelas condições históricas. O funcionamento psicológico humano é essencialmente semiótico, em que as práticas textuais assumem papel importante no desenvolvimento humano. Rastier afirma que os textos e os gêneros de textos são “mediações simbólicas” que atuam no desenvolvimento humano, corroborando o que dizem Bronckart ([1999]2012) e Schneuwly e Dolz (2004). Assim, são nas práticas sociais que os textos são lidos e interpretados.

Outra convergência centra-se sobre a língua e a ordem semiótica serem características fundamentais do ser humano: desde que o homem começou a desenvolver interação com o meio ambiente e com outros indivíduos, ele tornou-se um “ser de linguagem”, pois a linguagem é o que o define enquanto ser humano social. A partir dessas premissas, Bronckart (2008a) afirma que as ideias de Rastier se enquadram no seu projeto de ciência do humano, na medida em que realça o surgimento da linguagem semiótica, o caráter sócio-histórico dos gêneros de texto em sua interpretação no seio da sociedade e seu papel na humanização. Considera, ainda, que a linguagem e os signos que nela se organizam constituem elemento central no ser humano, já que ela é construída a partir de interações sociais e reorganizada no aparelho psicológico por meio dos signos e do sistema linguístico.

As noções de texto, gênero de texto, práticas discursivas e atividade languageira são tomados por Bronckart para organizar o aparato teórico-epistemológico do ISD. A participação da linguagem no processo de desenvolvimento humano, considerando as relações interacionais e sociais, conforme proposto por Rastier, enquadra-se nas propostas do ISD. A língua se manifesta

³⁴ “pose que l’émergence et le développement de l’ordre du sémiotique constituent l’élément absolument essentiel, nodal voire explicatif des conditions de fonctionnement et de déploiement des conduites humaines et des oeuvres qui en sont issues”.

por meio de textos e gêneros de texto que circulam nas sociedades humanas. Segundo Rastier, “Um texto é uma sequência empírica atestada, produzida em uma determinada prática social, e fixada em um suporte qualquer” (tradução nossa)³⁵ (RASTIER, 2001, p. 21). Na medida em que as práticas sociais onde os textos emergem são variáveis, modificam-se os tipos de textos que lhes dão suporte, constituindo os gêneros textuais. Rastier, então, enquadra os textos e gêneros de texto como os primeiros objetos de estudo de uma ciência da linguagem.

O autor enfatiza, ainda, a dimensão praxiológica dos fatos de linguagem e, conseqüentemente, suas primeiras manifestações empíricas que são os textos, exemplares de determinados gêneros. O desenvolvimento humano, portanto, só pode ser plenamente compreendido na dimensão do signo e do texto. A interiorização dos signos corresponde a fatores decisivos na constituição das unidades mentais mobilizadas nas operações do pensamento humano, no qual é materializada nos textos empíricos no interior de um gênero de texto.

Para Bronckart (2008a) e Rastier, as ciências linguísticas devem abordar inicialmente o texto, local onde ocorrem as primeiras manifestações empíricas da linguagem e os gêneros de texto, em que se dão a inter-relação entre as propriedades do texto e as atividades sociais em que são produzidos. Segundo Rastier, “um texto, parte semiótica de uma prática social, participa de um conjunto codificado de ações” (tradução nossa)³⁶ (RASTIER, 2001, p. 45, note 3). E continua:

Cada tipo de prática social corresponde a um domínio semântico e a um discurso que a articula [...] mesmo as trocas linguísticas que parecem mais espontâneas são reguladas pelas práticas sociais em que ocorrem e, portanto, se enquadram num discurso e num gênero. Cada prática social é dividida em atividades específicas às quais corresponde um sistema de gêneros correlato. Os gêneros permanecem assim específicos para os discursos, e até mesmo para campos práticos: um tratado de física não obedece às mesmas normas que um tratado de linguística. Se os discursos podem influenciar-se reciprocamente, cada sistema de gênero permanece autônomo e evolui de acordo com suas próprias leis” (tradução nossa).³⁷ (RASTIER, 2001, pp. 228-229).

³⁵ “Un texte est une suite empirique attestée, produite dans une pratique sociale déterminée, et fixée sur un support quelconque”.

³⁶ “Un texte, part sémiotique d’une pratique sociale, participe d’un ensemble codifié d’actions”.

³⁷ “A chaque type de pratique sociale correspond un domaine sémantique et un discours qui l’articule [...] même les échanges linguistiques qui paraissent les plus spontanés sont réglés par les pratiques sociales dans lesquels ils prennent place, et relèvent donc d’un discours et d’un genre. Chaque pratique sociale se divise en activités spécifiques auxquelles correspond un système de genres en co-évolution. Les genres restent ainsi spécifiques aux discours, et même aux champs pratiques : un traité de physique n’obéit pas aux mêmes normes qu’un traité de linguistique. Si les discours peuvent s’influencer réciproquement, chaque système générique reste cependant autonome et évolue selon ses propres lois”.

Os fatores determinantes da semiose textual são os gêneros, na medida em que determinam, no quadro textual, a correlação entre os planos de significado e significante. São os gêneros que determinam o modo mimético do texto e também suas possibilidades de produção e interpretação, desnudando as práticas sociais em que são desenvolvidos. Dessa forma, o texto é um todo unificado, sem significante isolável: “Essa é uma razão fundamental para se escapar do modelo do signo: as unidades textuais não têm significante isolável como as partes do discurso; elas são constituídas por conexões de significados dos níveis inferiores (períodos, sintagmas, semas)” (RASTIER, 2009, p. 41).

O conceito de texto para Rastier é fundamental para a discussão desta pesquisa, pois é considerado como a parte semiótica de uma prática social, em que funcionam não apenas os signos linguísticos, mas todo o conjunto das ações semióticas também por meio de símbolos:

Gestos e movimentos, pontos nodais e momentos críticos, tempo do ritmo e fraseado dos contornos permitem conceber o texto como um *curso de ação* semiótica, [O conceito de *curso de ação* é emprestado da ergonomia. Nós consideramos que um texto é a parte semiótica de uma prática social. Por isso ele participa de um conjunto codificado de ações. As práticas comunicativas nunca são unicamente linguísticas, mas colocam em jogo várias semióticas.] além de uma concatenação de símbolos (RASTIER, 2009, p. 42).

Essa concepção será importante, sobretudo na discussão do *game* narrativo como gênero de texto em que estão envolvidos signos verbais, mas, principalmente, imagens, símbolos, gestos e movimentos que são “escritos” pelo jogador no momento da prática de jogar. Esse pensamento se inscreve, também, no quadro da semiologia proposta por Saussure, da qual a linguística (criada como ciência posteriormente) seria uma parte, uma vez que as ideias saussurianas lançam mão para o estudo dos símbolos não verbais, não desconectado totalmente da língua. Embora não tenha discutido a fundo as noções de texto e discurso, fica claro que Saussure não desconsiderou os símbolos no quadro do sistema linguístico. Se a língua constitui um sistema dentro do campo da semiologia, é possível que os símbolos possam também fazer parte deste sistema, embora analisados de forma diferente.

Além do aspecto não verbal, Rastier (2009, p. 43) enfatiza uma questão primordial: a relação do texto com a cultura, aspecto também discutido amplamente por Bronckart no quadro do ISD:

Em poucas palavras, se se escolhe deixar de lado, com o pretexto de ultrapassá-la, a irredutível especificidade linguística dos textos, mantém-se a mais tradicional concepção instrumental da linguagem e, sobretudo, privam-se os textos de sua dimensão cultural. Embora submetidas a constrangimentos antropológicos, as línguas e os textos que elas articulam são evidentemente formações culturais. Por exemplo, seu léxico reflete obviamente uma doxa.

Como se pode perceber, as ideias de Rastier corroboram o estabelecimento de uma ciência do humano, pois ratificam a participação da linguagem no desenvolvimento e formação social do ser humano e da dimensão semiótica dos textos e dos gêneros de texto. Rastier (2012) integra os estudos linguísticos no quadro das ciências da cultura, na medida em que as línguas são criações coletivas que se transformam todos os dias a partir dos usos nas práticas sociais e discursivas. As línguas são constituídas de textos orais ou escritos, isto é, por objetos culturais formados nas práticas sociais ao longo da história humana. Outras performances semióticas, como imagens, filmes, músicas, jogos digitais etc., também seguem o mesmo percurso histórico. Para isso, analisaremos o texto empírico do *game* narrativo numa perspectiva multimodal a fim de compreender os elementos que podem constituir um texto para além dos signos verbais.

2.2 Gramática do Design Visual: uma perspectiva de análise das imagens

Baseada na criação da Semiótica Social, na década de 1980, com inspiração saussuriana, surge a Linguística Sistêmica e Funcional de Halliday (1979), agregando, igualmente, a Análise Crítica do Discurso (ACD). No contexto desses estudos, Kress & van Leeuwen (1996) estabelecem a noção de língua como construção social, cuja realização nos textos se constrói a partir das diversas práticas sociais a que é submetida. Essa concepção demonstra a relação da Semiótica Social com os textos multimodais.

Os textos verbais regem-se pelas gramáticas das línguas, que determinam as regras³⁸ de composição e organização dos termos verbais. Da mesma forma, a constituição de um texto visual também deve seguir uma ordem estruturada e organizada, ou seja, as saturações de cores, os planos e inclinações não são selecionados em vão ou aleatoriamente.

³⁸ A gramática que estabelece regras é a normativa. Lembramos, outrossim, que existem outros tipos de gramática, como a descritiva, de uso, reflexiva.

Autores como Kress e van Leeuwen (1996) e Dondis (1980) aprofundam a discussão sobre a necessidade de estudos ligados a uma alfabetização visual, ou seja, é necessário aprender a compreender uma imagem, extraindo dela os significados subjacentes e seguindo as regras para sua constituição.

Dessa forma, Kress e van Leeuwen (1996) propõem a criação de uma Gramática do Design Visual como uma ferramenta para a análise de textos visuais. Essa gramática funciona na construção de textos não verbais, bem como na análise crítica, isto é, na relação entre os significados que podem ser interpretados. Para embasar seus estudos, os autores chamam de textos multimodais aqueles que realizam seus significados por meio da utilização de mais do que um código semiótico, ou seja, textos que combinam o código visual e o verbal. No entanto, é necessário observar que os gêneros que circulam na sociedade atual adotam, incessantemente, o apelo visual, em decorrência da mudança na estrutura de leitura e de circulação da informação, sobretudo pelas mídias digitais. Enquanto as pessoas se deparam com textos multimodais no seu dia a dia, o ensino/análise ainda centra-se em gêneros escritos tradicionais, sem dar a devida importância aos sentidos produzidos pelas imagens e sua relação com os signos verbais.

No caso do jogo digital, objeto da presente pesquisa, temos os participantes interativos (doravante PI), e os participantes representados (doravante PR), conceitos elaborados por Kress e van Leeuwen (1996). Os PI são aqueles que produzem e consomem a mensagem, no caso específico dos jogos digitais são os designers e os jogadores. Esses entram em relação de comunicação por meio do contexto social e do texto do jogo, promovendo diferentes graus de distanciamento ou aproximação, o que é um fator importante para o sucesso ou fracasso do jogo. A interação entre os designers e os jogadores acontece por meio dos PR, chamados de personagens ou sujeitos: os personagens, a história, o cenário, os locais envolvidos no jogo.

Com base na classificação da Gramática Sistemico-Funcional (GSF), proposta por Halliday (1978), Kress e van Leeuwen (1996) entendem que, em relação à composição sintática e seus significados, as imagens são descritas como: representacionais, interativas e composicionais.

O esquema a seguir ilustra como as metafunções são categorizadas e subdivididas no quadro da GDV, sintetizando a equivalência entre a GDV e a LSF:

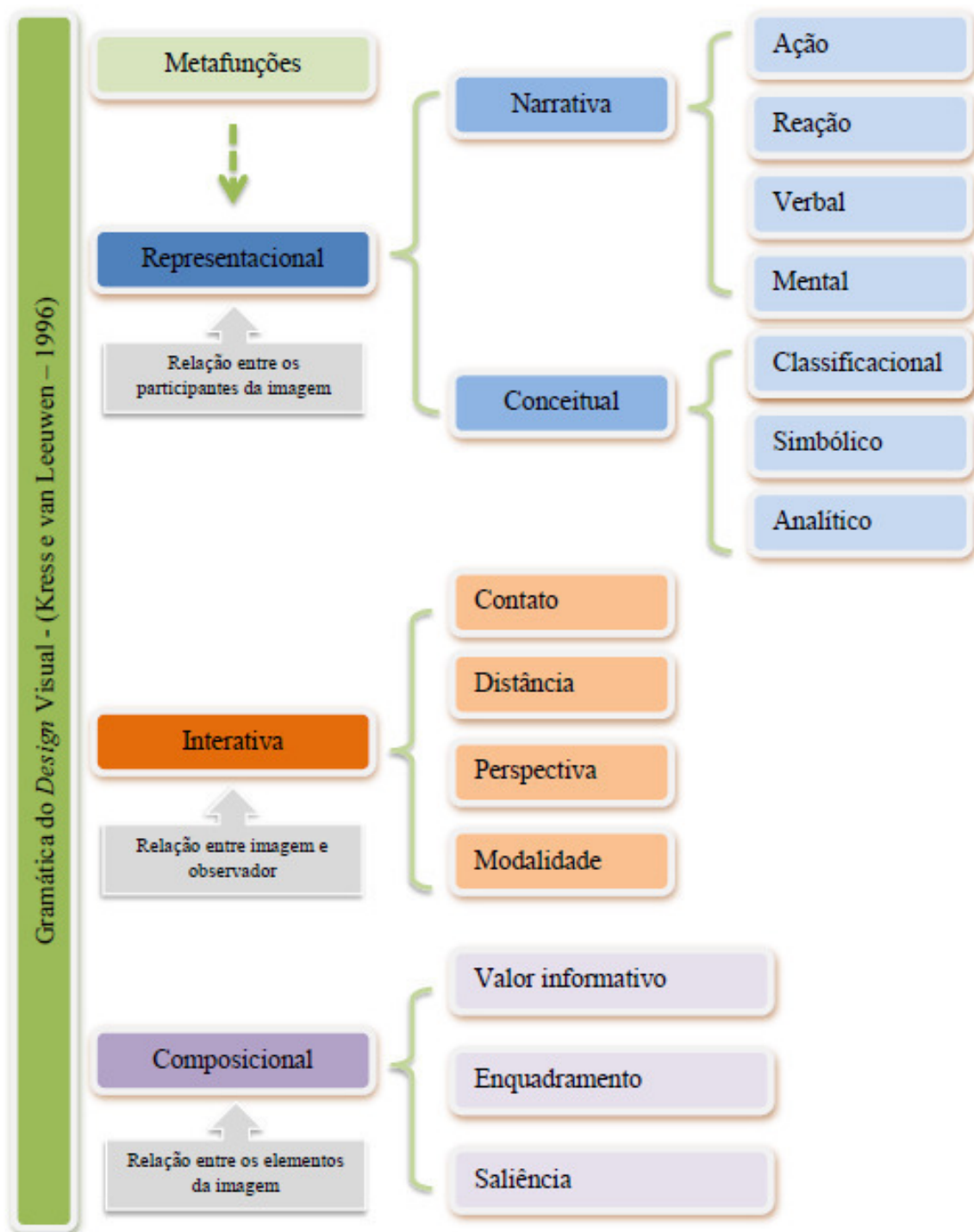


Figura 3. Equivalência entre a Gramática do Design Visual e a Linguística Sistêmico-Funcional

Fonte: Reproduzido de Silva (2016, p. 67)

Na Gramática, o potencial semiótico das imagens é descrito tomando por base três funções: a. função de representação, analisando como o verbal e visual constroem representações da realidade; b. função de interação, ou seja, como o verbal e a imagem atribuem papéis e

estabelecem relações com o leitor; c. função de composição, verificando como o verbal e o não verbal expressam diferentes valores de acordo com sua localização no texto.

Na função de representação, Kress e van Leeuwen (1996) descrevem duas estruturas, por meio dos participantes representados, cujos elementos se relacionam de maneira diferente uma da outra: a representação narrativa e a conceitual. A primeira delas refere-se aos participantes em uma ação, num processo de transformação, um evento em desenvolvimento; a segunda, por sua vez, é estática e envolve os participantes como eles são, no tocante à classe, estrutura ou significado.

A representação narrativa descreve um processo ou uma ação em desenvolvimento, estabelecido por uma relação espacial entre os elementos representados na imagem. Ela é caracterizada pela presença de um vetor. Enquanto “verbos de ação” funcionam na modalidade verbal, em imagens a ação é apresentada por meio de vetores; enquanto preposições locativas são usadas na língua verbal para indicar movimento (ex: Vim de São Paulo; Vou a João Pessoa), nas imagens essa ação é realizada por meio dos contrastes, criados entre o primeiro e o segundo plano (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996). A construção desse conceito refere-se, sobretudo, a imagens como fotos, desenhos, anúncios publicitários em que o movimento indicado está implícito por meio dos vetores, já que não é possível ver a ação ocorrer.

As características predominantes das representações narrativas são: a. presença de participantes envolvidos no evento, que podem ser humanos ou não; b. presença de vetores que indicam algum tipo de ação, como setas, olhar, braços ou outros elementos que sugiram movimento ou direção; c. plano de fundo indicando as circunstâncias nas quais se desenvolve o evento.

Dentro das representações narrativas existem quatro processos: acional, reacional, mental e verbal. O acional remete à ação, com a presença de vetor de movimento; o reacional apresenta um vetor correspondente à linha do olhar do participante, humano ou personificado; o mental alude a um processo realizado por um balão de pensamento; e o verbal é o processo apresentado por um balão de fala.

Dentre os processos acionais e reacionais, Kress e van Leeuwen (1996) descrevem o processo transacional e o não-transacional. Ao contrário do transacional, que apresenta ao menos dois participantes representados, o não-transacional só apresenta o “ator” e não a “meta”, o que poderia ser traduzido para a linguagem verbal como um verbo intransitivo, que dispensa objetos

(KRESS; VAN LEEUWEN, 1996). Além dos processos acionais, Kress e van Leeuwen (1996) estabelecem os processos reacionais que são compostos por vetores formados por linhas de olho. Aqui, ao invés de ator, há um reator (aquele que olha) e, ao invés de uma meta, existe um fenômeno (aquele que é olhado).

No caso dos jogos digitais, temos imagens dinâmicas e móveis, ou seja, os vetores se movimentam e, de fato, realizam a ação, sem haver a necessidade de “interpretar” a ação estática dos envolvidos na cena. O jogador, no controle do personagem, promove as movimentações que entende necessárias, considerando o contexto do jogo e os objetivos que pretende alcançar.



Figura 4. Cena do Batman

Fonte:

<https://www.microsoftstore.com/store/msusa/en_US/pdp/Batman--The-Telltale-Series-for-Xbox-360-Season-Pass/productID.5065021700>. Acesso em: 25.07.17

Na imagem acima, capturada de uma cena jogo, a metafunção representacional é estabelecida pelo ator “Batman”, participante principal na imagem, pelo seu tamanho, posicionamento “acima da cidade”, contraste em primeiro plano, cor e foco. Assim, vemos que a metafunção representacional elucida a maneira como os participantes internos aparecem na imagem. Percebemos, ainda, que o vetor corresponde ao corpo do ator que pratica a “ação” de “voar”, corroborada pelo movimento da capa que alude ao movimento do vento durante o voo. As luzes da cidade abaixo demonstram que o Batman está em movimento, em um lugar alto,

“voando” de um prédio para outro. A partir das categorias da GDV, pode-se dizer que se trata da função de representação, processo acional não transacional. A imagem pode gerar o sentido de superioridade do Batman, “voando” pela cidade da qual é herói, sempre em movimento e disposto a salvar os cidadãos de Gotham.

A imagem abaixo é a capa do primeiro episódio³⁹ dos cinco disponíveis da série, denominado de “*Realm of Shadows*”, objeto de análise desta pesquisa.



Figura 5. Imagem inicial de “Batman: Episódio 1”

Fonte: <<https://www.microsoft.com/en-us/store/p/batman-the-telltale-series/9nblggh4sq91>>. Acesso em: 25.07.17

No plano direito da imagem, no contexto da metafunção composicional, encontramos Batman e a Mulher Gato em um processo reacional transacional estabelecido pelo vetor da linha do olhar de ambos os participantes. Batman encontra-se no ângulo alto e a Mulher Gato no baixo, indicando a superioridade do herói e seu poder, o que é corroborado pelo fato de que Batman segura o braço dela, numa espécie de “captura”. A significação ideológica dessa imagem é associada à dinâmica do jogo, em que Batman luta contra ela e a “apanha”. Em todas as imagens produzidas para o jogo, Batman aparece como a figura central, de onde emana poder e força. O símbolo presente no lado esquerdo faz parte da capa do jogo, que será analisado adiante.

³⁹ Por questão de tempo e espaço optamos por usar apenas o primeiro episódio da série para geração dos dados.

No tocante à composição da imagem acima, considerando o grau de relevância de um elemento visual no contexto imagético como um todo, o esquema abaixo sintetiza essas características, no âmbito da GDV:

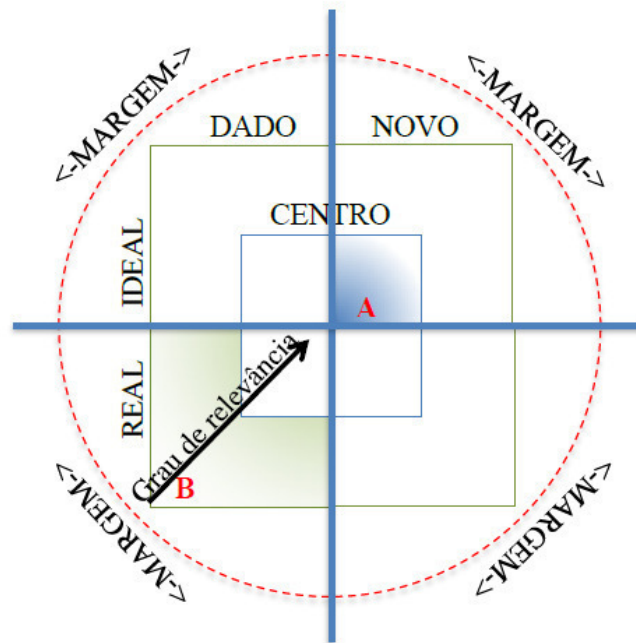


Figura 6. Resumo da categorização do valor informativo da imagem, adaptado da GDV (1996)
 Fonte: Reproduzido de Silva (2016, p. 83)

A partir daí, percebemos que o lado esquerdo aparece como o dado, pois a imagem refere-se à capa do jogo e o nome do episódio, já conhecidos pelos jogadores. Batman e a mulher gato encontram-se no ponto A, sendo a informação nova, ocupando o maior grau de relevância na composição da imagem. Essa relação demonstra como a construção e interpretação de imagens segue uma organização lógica de sentidos, assim como os textos verbais.

Ao contrário da representação narrativa, que descreve uma ação e apresenta processos de transformações e ações do homem no mundo, as imagens das representações conceituais são produzidas a fim de representar um estado de coisas, revelando descrições e classificações, delineando quem é o PR, em termos de classe, estrutura ou significação (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996, p. 79). Suas características predominantes são: organização dos PR em taxonomias implícitas ou explícitas; apresentação dos PR em uma relação parte/todo; ausência de

vetores de movimento; foco nos participantes e seus atributos e menos no detalhamento do plano de fundo.

As representações conceituais são subdivididas nos seguintes processos: classificacional, com a presença de taxonomias explícitas ou implícitas; analítico, cujo foco se estabelece na parte ou no todo do objeto; ou simbólico, com a existência de algum elemento que atribua valor simbólico adicional à representação, ou seja, apela-se para uma simbologia compartilhada socialmente.

Uma das principais características do modo de representação conceitual classificacional, descrito por Kress e van Leeuwen (1996), é a imagem constituída como não-natural, ou seja, os PR estão arrumados e foram considerados como pertencentes ao mesmo grupo e/ou à mesma classe. O processo simbólico transmite o que um participante significa ou é, sendo subdividido em dois grupos: atributivo e sugestivo (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996). O analítico, por sua vez, foca na parte ou no todo do objeto, extraindo, daí, sentidos próprios.

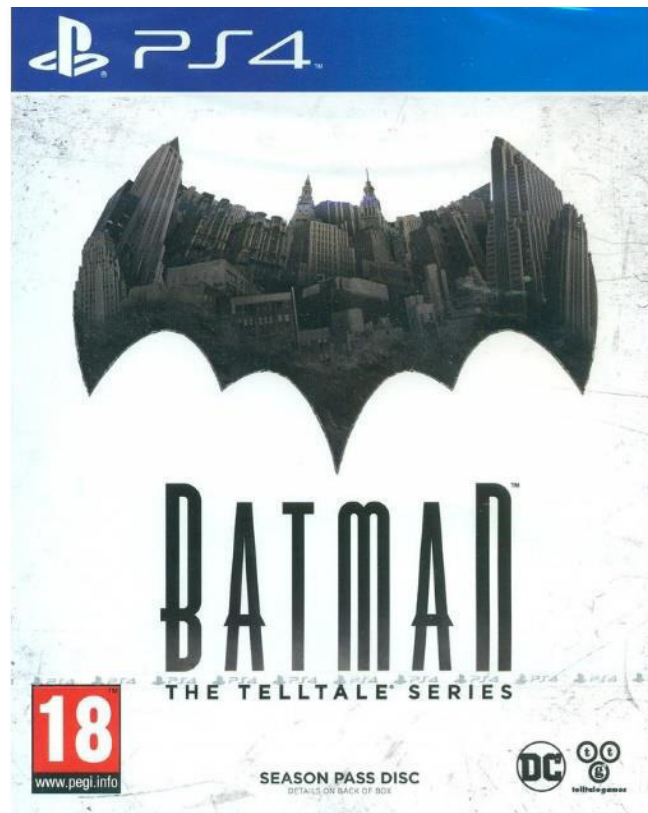


Figura 7. Capa do jogo “Batman: The Telltale Series” para PS4

Fonte: <<http://www.play-asia.com/batman-the-telltale-series-english-chinese-sub/13/70acwb>>. Acesso em: 26.07.17

A capa do jogo apresenta a figura simbólica do homem morcego, usada como “contorno” para a cidade de Gotham. A imagem transmite a significação de que a cidade está sob “a custódia” ou “domínio” do Batman, ou seja, ele seria o “salvador” ou até o “dominador” dela, dependendo de como se interpreta. O fato é que a imagem de capa do jogo transmite a ideia de que o Batman é o elemento central da cidade de Gotham e pode adquirir diversas significações, conforme o desenvolvimento da história por parte do jogador: ele pode ser o “salvador” da cidade ou o “dominador” (causado pelo medo das pessoas).

Em um nível discursivo, a análise de textos multimodais permite que sejam percebidas as estratégias de persuasão e o modo como estas estão colocadas no texto, por meio de elementos visuais a exemplo de cores, iluminação, ângulos, poses e cenários; e linguísticos como modos e processos verbais, colocação de pronomes e utilização de adjetivos. Em todo o jogo encontramos um cenário com tons pretos, seja na capa ou durante as cenas do jogo, remetendo ao personagem “morcego” e ao contexto em que aparece, ou seja, à noite, em referência a elementos “sombrios”. Os elementos verbais são simples, denotando o maior foco na palavra “Batman”, personagem principal.

A Gramática no contexto da GDV é usada não como sinônimo de regras a serem seguidas, mas demonstra uma relação entre elementos de um sistema. Os sentidos são construídos a partir das relações entre os elementos do texto, tanto verbal quanto visual. Os autores trabalham com textos multimodais em que são analisados por meio de uma “sintaxe visual”. Kress e van Leeuwen (1996) afirmam que a GDV descreve um recurso social, o conhecimento explícito e implícito deste recurso e seu uso nas práticas sociais de determinado grupo. A proposta da GDV pretende dar conta de uma variedade de imagens, como pintura a óleo, imagens publicitárias, desenhos, *layout* de revistas, diagramas científicos. No entanto, as imagens dinâmicas ainda precisam de maior aprofundamento nos termos dessa perspectiva⁴⁰.

Uma característica importante da GDV é a relevância do contexto social na construção dos significados. Nesse ponto, essa perspectiva se aproxima do ISD, o que nos permite uma clara convergência de ideias e acepções, permitindo que a GDV possa complementar traços ainda não desenvolvidos no ISD, conforme destacaram as pesquisas de Leal (2011), Melão (2014) e Silva

⁴⁰ Tendo em vista que nosso foco é analisar as relações entre verbal e não verbal no âmbito do ISD, optamos por não aprofundar a discussão a respeito da análise de imagens dinâmica a partir da GDV.

(2016). Para as duas teorias, o texto e seus significados são oriundos das práticas sociais e dos conhecimentos advindos das comunidades em que circulam os gêneros e textos.

Desse modo, a GDV não é uma gramática normativa com normas e regras pré-estabelecidas. Ao contrário, ela se configura como um quadro teórico-metodológico, inserido na Semiótica Social, que busca analisar o texto a partir da compreensão do uso dos distintos modos semióticos a fim de construir uma interpretação crítica de condutas ideológicas.

Tomando por norte as reflexões desenvolvidas ao longo do trabalho, analisaremos, a seguir, alguns aspectos do *game* como gênero digital multimodal a partir do quadro teórico do ISD, inserido num âmbito maior das teorias sociodiscursivas de análise de gêneros e inter-relacionado com teorias semióticas, a fim de entender como podem funcionar os elementos verbais e visuais na materialidade textual. Nosso objetivo é identificar se o folhado textual, proposto inicialmente para a análise de textos verbais, pode ser usado, tomando por base elementos visuais, e de que forma o texto é constituído na interface de aspectos multimodais. Para isso, iniciamos a discussão sobre as concepções teóricas e epistemológicas do ISD e, posteriormente, a análise do conteúdo temático do texto empírico analisado, a análise das três camadas do folhado textual e, por fim, a identificação do papel do jogador na interação e co-construção da narrativa.

2.3 Abordagem sociodiscursiva do Interacionismo Sociodiscursivo: considerações epistemológicas e teóricas

2.3.1 Percurso de uma teoria

O ISD é fruto das reflexões de Jean-Paul Bronckart, psicólogo franco-suíço, a respeito da linguagem numa perspectiva sociodiscursiva. O autor afirma que suas ideias derivam de uma psicologia da linguagem norteada pelos princípios epistemológicos do interacionismo social. A teoria situa-se em oposição às correntes mentalistas e biologizantes das ciências humanas, contra as variantes do cognitivismo em psicologia e aos estudos chomskianos em linguística. Dessa

forma, o ISD adere a uma psicologia interacionista-social que aborda o estudo da linguagem em suas dimensões discursivas e textuais.

Jean-Paul Bronckart estabelece as bases de uma teoria fundada em elementos da filosofia, psicologia, linguística, sociologia, com o objetivo de discutir o desenvolvimento humano e estabelecer uma metodologia de análise dos textos e discursos, num campo mais vasto do estudo das ciências do humano, focada na dinâmica formadora das práticas de linguagem.

O objetivo deste capítulo não é o de apresentar minuciosamente as diretrizes teóricas que fundamentam o ISD. Para isso, podem-se consultar os diversos livros e artigos publicados por Bronckart ([1999]2012; 2006; 2008; 2009) que, de forma magistral, explicam e fundamentam as diretrizes teórico-metodológicas do pensamento interacionista sociodiscursivo. Dessa forma, têm-se como foco de discussão os conceitos básicos que fundamentam o ISD para sua concepção de texto, gênero de texto e seus procedimentos de análise, elementos essenciais para a análise do *game* narrativo, objeto desta pesquisa. Dessa forma, os conceitos serão apresentados de forma mais sucinta e concisa em relação ao aprofundamento necessário para entender a complexidade das interações teóricas propostas por Bronckart.

O livro *Atividade de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sociodiscursivo*, publicado no Brasil em 1999, dá prosseguimento ao livro *Fonctionnement des discours*, publicado na França em 1985. No livro de 1999, Bronckart apresenta as bases teóricas inspiradoras e lança o aparato metodológico de análise, com o folhado textual, conforme discutiremos a seguir.

2.3.2 Tese central do ISD

O ISD tem como pressuposto geral a ideia de que as atividades de linguagem devem adquirir um papel essencial no desenvolvimento dos processos de inclusão social e de constituição da cidadania. Suas teses têm aproveitamento nas tarefas referentes ao processo de gênese dos seres humanos, assim como nas atividades existenciais e sociopolíticas de seus partidários.

Pinto (2007) elenca os cinco princípios básicos do ISD: 1. Caráter multidisciplinar do ISD, ao trabalhar com concepções do meio sociológico, psicológico, linguístico, antropológico,

educacional etc.; 2. O entendimento do desenvolvimento e funcionamento dos comportamentos humanos tem como alicerce a sua caracterização e a sua composição sócio-histórica; 3. Todo desenvolvimento humano se concretiza no “agir” humano; 4. O desenvolvimento humano se alcança por meio de duas visões integrantes e indissociáveis: a do processo de socialização e a do processo de constituição individual; 5. Em toda abordagem de desenvolvimento humano, a linguagem exerce um papel crucial, essencial e insubstituível. A linguagem para o ISD é concebida como “atividade”, em seu aspecto social e discursivo.

As tarefas do ISD, assim, para Pinto (2007, p. 116) consistem em: “a) propor uma teoria do estatuto, dos modos de estruturação e das condições de funcionamento da linguagem; b) a realização da tarefa anterior, resultando na definição da linguagem como centro do enfoque do ISD”.

Como analogia, podemos dizer que o ISD é um grande “*bricoleur*” de formulações teóricas, escolhidas como peças que se encaixam para formulação de uma teoria que vislumbra o desenvolvimento sócio-histórico-cultural com foco central para a função da linguagem enquanto mediadora.



Figura 8. Influências do quadro do ISD
Fonte: Autoria própria

A partir de contribuições de Habermas, Vigotski, Saussure, Voloshinov, Bakhtin, dentre outros, Bronckart ([1999]2012) busca compreender o processo de desenvolvimento do ser humano, a partir das constituições sociais que têm como foco central a linguagem. Bronckart constitui um quadro teórico com base na articulação conceitual oriunda de diversas abordagens teóricas a fim de construir uma base teórica comum para constituição do aparato metodológico de análise de textos, por ele desenvolvido, que considere o ser humano em sua totalidade e complexidade, incluindo os aspectos biológicos, psicológicos, cognitivos, afetivos, político-ideológicos etc.

Bronckart ([1999]2012, p. 13) inicia seu livro destacando que “o quadro interacionista-social leva a analisar as condutas humanas como “ações situadas”, cujas propriedades estruturais e funcionais são, antes de mais nada, um produto da socialização”. Valendo-se de alguns conceitos formulados por Vigotski ([1934]2010), Ricoeur (1986) e Habermas ([1987]2011), Bronckart ([1999]2012, p. 13) expõe que, para o ISD, “é no contexto da **atividade** em funcionamento nas **formações sociais** que se constroem as ações imputáveis a agentes singulares e é no quadro estrutural das ações que se elaboram as capacidades mentais e a consciência desses mesmos agentes humanos”.

Dessa forma, o ISD adota uma psicologia interacionista-social que aborda o estudo da linguagem em suas dimensões discursivas e/ou textuais, isto é, as manifestações empiricamente observáveis das ações de linguagem são os textos e/ou discursos. Dessa forma, a língua, enquanto mediação do desenvolvimento humano, revela-se por meio de textos e/ou discursos, únicas manifestações possíveis de serem observadas.

A primeira seção do livro de Bronckart ([1999]2012) é dedicada à análise dos textos como produções sociais, apresentando o quadro e questionamento epistemológicos, no qual nos deteremos a seguir.

2.3.3 Pressupostos epistemológicos

Bronckart ([1999]2012) esclarece alguns conceitos-chave para consubstanciar suas ideias. Ele inicia o primeiro capítulo “quadro e questionamentos epistemológicos” tratando do interacionismo social, corrente compartilhada pela filosofia, psicologia e outras ciências humanas.

Tomaremos, nesta pesquisa, conceitos que auxiliarão a análise do objeto, considerando o agir do jogador numa perspectiva sociointeracionista. Por este motivo, iniciaremos discutindo a concepção do interacionismo social, como constituinte das atividades humanas.

Embora variem quanto a posições metodológicas ou ênfase teórica, as correntes do interacionismo social concordam que os atributos específicos “das condutas humanas são o resultado de um processo histórico de socialização, possibilitado especialmente pela emergência e pelo desenvolvimento dos instrumentos semióticos” (BRONCKART, [1999]2012, p. 21).

Apesar de o ser humano ser condicionado por elementos físicos e biológicos, próprios de sua espécie, a posição interacionista implica a ideia de que é uma ilusão tentar interpretar as condutas humanas apenas pelas suas propriedades biológicas (como propõe o cognitivismo ou as neurociências) ou pelos comportamentos apreendidos com o meio preexistente (tese behaviorista). Ao contrário, o interacionismo entende que a historicidade, ou seja, o processo sócio-histórico e as interações sociais por que passa o ser humano, são fundamentais para seu desenvolvimento cognitivo e para o pensamento consciente. Segundo Bronckart ([1999]2012, p. 22):

Levando a sério a **historicidade** do ser humano, a investigação interacionista se interessa, em primeiro lugar, pelas condições sob as quais, na espécie humana, se desenvolvem formas particulares de organização social, ao mesmo tempo que (ou sob o efeito de) formas de interação de caráter semiótico. A seguir, desenvolve uma análise aprofundada das características estruturais e funcionais dessas organizações sociais, assim como dessas formas de interação semiótica. Enfim, trata dos processos filogenéticos e ontogenéticos pelos quais essas propriedades sociossemióticas tornam-se objeto de uma apropriação e de uma interiorização pelos organismos humanos, transformando-os em pessoas, conscientes de sua identidade e capazes de colaborar com as outras na construção de uma racionalidade do universo que os envolve.

Nesta perspectiva, o interacionismo retoma ideias de Hegel, na “fenomenologia do espírito”, a partir da constatação do caráter dialético do desenvolvimento da atividade psíquica no ser humano; de Marx e Engels, em “O Capital”, sobretudo quanto ao papel dos instrumentos, a linguagem e o trabalho que desempenham na construção da consciência e as propriedades das classes ou das formações sociais. Além de outras, como a corrente neokantiana, socioantropologia, as formas de organização das representações coletivas em três tipos de mundos formais (objetivo, social e subjetivo) conduzidos por critérios de validade específicos em

Habermas ([1987]2011) e Ricouer (1986), e as teses de Mead, segundo as quais a construção da identidade individual (individuação) e social são coextensivas.

Na concepção sociológica, o interacionismo toma de empréstimo as abordagens “descendentes” e “ascendentes” e a análise das instituições sociais e das representações coletivas determinadas por essas formações em Durkheim.

Para Bronckart ([1999]2012), a tese interacionista se apoia, no âmbito linguístico, na análise de Saussure ([1916]2012) do arbitrário radical do signo, que estabelece uma contribuição fundamental para a compreensão do estatuto das relações de interdependência entre a linguagem, as línguas naturais e o pensamento humano; em Voloshinov/Bakhtin (2006), quanto ao aspecto social e ideológico da linguagem; e em Bakhtin (1997), em relação à concepção dos gêneros discursivos.

Bronckart (2006) critica as teses de Descartes e de Kant que se baseiam na ideia do dualismo de essência ou de substância. Para contrapor a tais perspectivas, Bronckart (2006) se inspira no pensamento de Spinoza, que defende o monismo materialista, ou seja, a existência de uma única realidade, a Natureza, que é homogênea; o paralelismo psicofisiológico, na medida em que a matéria é única, os fenômenos físicos e psicológicos coexistem e funcionam em paralelo, constituindo-se dois aspectos complementares da realidade da matéria; o estatuto do humano como um produto contingente da atividade permanente da matéria, dispondo, portanto, de capacidades mentais e biocomportamentais.

A escolha de Bronckart ([1999]2012) pela adoção ao monismo articula-se com o pensamento de que o ser humano é único, ainda que constituído pelas dimensões física, social, subjetiva. Dessa forma, o autor critica o pensamento teórico que vê o ser humano “compartimentalizado”, dividido em disciplinas que visam entender apenas parte do fenômeno humano. Assim, influenciado por Spinoza, Bronckart ([1999]2012) busca compreender o ser humano como uma única matéria/substância, que não pode ser analisado de maneira fragmentada. Por este motivo, o ISD não pretende ser uma “disciplina”, mas uma “ciência do humano” que tem por escopo analisar o ser humano em seus mais diversos níveis, buscando compreender, especificamente, o papel da linguagem como central no desenvolvimento biopsicossocial.

Esta visão permite entender que por seu agir e por seu pensamento, o ser humano pode construir seus conhecimentos, embora sejam parciais e imperfeitos, pois o agir humano consciente age por contato e interação com outros objetos ou corpos. “Noutros termos, o

conhecimento humano é imperfeito porque ele só dá acesso aos atributos da matéria enquanto tais; ele age por **discretização** desses atributos ontológicos, que são contínuos e infinitos” (BRONCKART, 2006, p. 98).

No que se refere ao aspecto psicológico, o interacionismo social desenvolve uma releitura dos pressupostos de Piaget, mas utiliza, sobretudo, a obra de Vigotski como fundamento mais importante da articulação com o ISD. Nesse sentido, Bronckart (2006) discute a problemática do estatuto e da origem do pensamento consciente, analisando as práticas languageiras situadas (texto/discursos) como instrumentos principais do desenvolvimento humano, em relação aos saberes e conhecimentos relativos às capacidades de agir e da identidade das pessoas.

Ao tratar do interacionismo social e sua preocupação com a problemática da ontogênese do pensamento consciente, Bronckart (2006) critica a concepção biologizante de Piaget, baseando-se nos autores da corrente interacionista. Nas palavras do autor:

Nossa própria abordagem, que classificamos de interacionismo sociodiscursivo, inscreve-se no esquema vygotskyano evocado anteriormente, integrando, porém, ao esquema, ao mesmo tempo, de maneira mais determinada e técnica, o papel e as propriedades da atividade da linguagem (BRONCKART, 2006, p. 104).

A partir deste esquema, o ISD busca identificar e descrever as construções da história social humana, analisando suas relações de interdependência. Para tanto, Bronckart ([1999]2012) aponta três ordens de pré-construídos, que constituem a identidade humana.

Um primeiro conjunto é formado pelos distintos tipos de atividades humanas (ou de trabalho), tais como foram organizadas pelas formações sociais e tais como são estabelecidas e reguladas pelas instituições erigidas por essas próprias formações. Um segundo conjunto é composto pela atividade de linguagem, à qual se confere, na sequência de Habermas (1987/2011), o estatuto de mecanismo de ajuste formado pelos homens para planificar, ajustar e avaliar as atividades coletivas. Essa atividade de linguagem se manifesta concretamente sob a configuração de textos, que são unidades semióticas e comunicativas contextualizadas. Esses textos se espalham, por este motivo, em vários gêneros, socialmente indexados, que se aglomeram naquilo que se considera, após Bakhtin (1997), de arquitexto de uma determinada comunidade. Por fim, o terceiro conjunto é estabelecido pelos mundos formais do conhecimento, mencionados antes, cuja existência implica a dos signos de valor declarativo.

A partir dessas premissas, Bronckart (2006, p. 106) analisa as mediações formativas por meio das quais esses pré-construídos da história social humana são oferecidos aos indivíduos particulares. Apoiando-se em Vigotski, o autor afirma que “a interiorização dos signos da língua natural em uso no ambiente é a condição da transformação do psiquismo prático em um pensamento consciente”, que ocorre na fase da infância. O centro de estudos do ISD é o papel das práticas de linguagem, materializadas em textos no curso do desenvolvimento humano.

Para compreender de que maneira a linguagem atua no processo de desenvolvimento humano, Bronckart ([1999]2012; 2006; 2008) discute vários termos e conceitos, influenciados pela filosofia, sociologia, psicologia e linguística, para construir um arcabouço teórico-metodológico que seja capaz de analisar os textos enquanto propiciadores do pensamento consciente humano.

Por questões de ordem didática, abordaremos os conceitos utilizados por Bronckart que melhor se adequem à presente análise. Inicialmente, trataremos das noções de atividade, ação e agir que são centrais na proposta do ISD, uma vez que a linguagem se manifesta enquanto agir comunicativo. Em seguida, discutiremos a noção dos mundos representados.

Bronckart ([1999]2012) apresenta como conceito-chave do ISD a noção de atividade social, inspirada em Léontiev que designa a noção geral de atividade como sendo “as organizações funcionais de comportamentos dos organismos vivos, através das quais eles têm acesso ao meio ambiente e podem construir elementos de representação interna (ou de conhecimento) sobre esse mesmo ambiente” (BRONCKART, [1999]2012, p. 31). Ainda segundo o autor, a espécie humana é caracterizada pela grande diversidade e complexidade de formas de organização e, portanto, de atividade. Essa diferenciação em relação às organizações sociais mais simples dos animais dá-se graças à emergência da linguagem, modo de comunicação particular, que confere às organizações e atividades humanas uma dimensão própria, no que podem ser chamadas estritamente de sociais.

Bronckart (2008) discute sobre a problemática do agir na filosofia nas ciências humanas. Para consubstanciar esses questionamentos, Bronckart (2008) recorre às teorias filosóficas. Da filosofia analítica de Wittgenstein, Bronckart (2008, p. 16-17) adota as três teses, segundo as quais:

a linguagem só existe em práticas, e essas práticas, ou jogos de linguagem, são heterogêneas, diversas e estão em permanente transformação”; “as práticas

linguageiras seriam instrumentos de regulação do agir geral, e seria na relação com esse agir que as unidades e estruturas mobilizadas nessas práticas assumiriam sua significação”, “é no quadro dos jogos de linguagem que se elaboram os conhecimentos humanos.

A partir dessas concepções, percebe-se a importância praxiológica da linguagem para a constituição do agir humano, apoiada nos jogos de linguagem que elaboram os conhecimentos humanos. A semântica da ação, utilizada pelo ISD, é inspirada por Austin, Danto, Davidson, Ricoeur e determina que:

qualquer ação implica um agente, que, ao fazer uma intervenção no mundo, mobiliza determinadas capacidades mentais e comportamentais que ele sabe que tem, determinados motivos ou razões que ele assume e determinadas intenções; sendo que esses últimos parâmetros (capacidades, motivos e intenções) definem a responsabilidade assumida em sua intervenção ou em sua ação (BRONCKART, 2008, p. 19-20).

Ao relacionar os conceitos de atividade e agir comunicativo, Bronckart ([1999]2012) visita o conceito de ação, inspirado em Habermas e Ricoeur. Uma ação “pode ser compreendida como a realização de um plano de ação que se apoia numa interpretação da situação. Ao executar um plano de ação, o ator resolve uma situação. A situação da ação constitui o excerto de um mundo circundante interpretado pelo ator” (HABERMAS, 2010, p. 139). A ação comunicativa, assim, está baseada na comunicação pela linguagem comum e dependeria da compreensão mútua dos símbolos sociais. Bronckart ([1999]2012, p. 39), ao reconfigurar o conceito de ação, afirma:

A ação apresenta um estatuto duplo: pode ser definida, de um lado, como essa “parte” da atividade social imputada a um ser humano particular (ponto de vista do observador externo) e, de outro, como o conjunto das representações construídas por esse ser humano sobre sua participação na atividade, representações essas que o erigem em um organismo consciente de seu fazer e de suas capacidades de fazer, isto é, em um agente (ponto de vista interno). Sustentaremos que é o agir comunicativo que, ao mesmo tempo que é constitutivo dos mundos representados, é também o instrumento pelo qual as ações são delimitadas. Enfim, mostraremos que, do mesmo modo que a atividade social em geral pode ser tomada sob o ângulo psicológico da ação, a atividade de linguagem também pode ser tomada, sob o mesmo ângulo, como ação de linguagem, imputável a um agente, e que se materializa na entidade empírica que é o texto singular.

Essa extensa citação de Bronckart ([1999]2012) é muito elucidativa da construção teórica pensada para o ISD, na medida em que o arcabouço teórico-metodológico se presta a analisar os textos empíricos, demonstrando que esses textos singulares são fruto de uma ação de linguagem humana, resultante da apropriação do signo no curso do desenvolvimento da criança. A construção do aporte teórico, portanto, baseia-se na gênese do pensamento consciente, que se forma quando os signos da língua natural são interiorizados pela criança. Entretanto, a criança não só internaliza as palavras, mas também as representações do mundo que a rodeiam, os aspectos culturais e sociais que lhe constituem. Quando domina a linguagem, enfim, a criança utiliza como uma ação, um agir que tem uma função comunicativa.

A parcela da atividade sob responsabilidade individual é chamada de ação significativa, conceito derivado do pensamento de Anscombe. Bronckart (2006) discute a noção de ação e de discurso como unidades de análise da psicologia. Segundo o autor, “é essa intervenção no mundo que define a **ação**, sequência organizada de eventos atribuídos a um **agente** (organismo dotado de capacidades de ação), ao qual pode ser atribuído um **motivo** (ou uma razão de agir) e uma **intenção**” (uma representação do resultado) (BRONCKART, 2006, p. 67).

A ação significativa é a ação enquanto mobilizadora de representações ativas e conscientes do agente que não pode ser elemento de uma explicação causal. A ação significativa constitui a unidade de análise essencial da psicologia, buscada por Vigotski, pois é concomitantemente ativa, consciente e objetivável.

Bronckart (2006) discute a noção de Ricouer a respeito da ação humana como sendo sempre social. Daí, Bronckart conclui que, do ponto de vista sociológico, participam da ação vários agentes; do ponto de vista psicológico, é necessário desenvolver um recorte no fluxo de ações sociais para sistematizar as condutas do agente individual, embora este agente não tenha total controle sobre esses fluxos. Entendemos, a partir daí, que a ação do jogador, como a de qualquer ser humano, é social e, por isso, analisamos seu agir considerando o contexto social que integra a atividade de jogar *games*.

Para promover a interpretação social da ação, a partir de um sistema orientado de comportamentos no mundo, Habermas ([1987]2011) descreveu os tipos de mundo ou de sistemas de coordenadas formais a partir das quais esses três aspectos da ação, apontado por Ricouer, são situáveis e avaliáveis.

Nesta perspectiva, Bronckart consegue reunir uma série de autores para dar conta da complexidade da formação da linguagem no ser humano. Por este motivo, quando nos comunicamos temos um motivo (ou razão de agir), uma intenção e uma responsabilidade que o agente assume no encadeamento dos fenômenos. Isso ocorre porque a dimensão da ação é específica das condutas humanas, constituídas como o conjunto dos componentes mentais e comportamentais. Para Bronckart ([1999]2012), seria essa ação humana o objeto da psicologia que deve ser cientificamente interpretada.

Enquanto homens e animais são dotados de atividade, embora em sentidos diferentes, na espécie humana, verifica-se o agir comunicativo, termo empregado por Habermas (1987/2011). Segundo o autor, “na espécie humana, a cooperação dos indivíduos na atividade é, ao contrário, regulada e mediada por verdadeiras interações verbais e a atividade caracteriza-se, por essa dimensão [...] de agir comunicativo” (BRONCKART, [1999]2012, p. 32). O agir de linguagem é a possibilidade de agir no mundo por meio de um particular “instrumento semiótico” que é a linguagem, assegurando a organização social.

Habermas (1987/2011) afirma que um agir humano deve ser avaliado sob três ângulos diversos: agir teleológico, agir regulado por normas e agir dramático. Segundo Bronckart (2008) o agir teleológico envolve um conhecimento objetivo ou verdadeiro sobre as coordenadas do mundo físico. O agir regulado por normas apresenta pretensões à conformidade em relação às regras e valores que o mundo social organiza, tendo em vista que qualquer agir é produzido no contexto do mundo social. Por fim, o agir dramático demanda pretensões à autenticidade ou à sinceridade em relação ao que as pessoas expõem de si mesmas, uma vez que o agir é determinado no contexto do mundo subjetivo.

Agir teleológico	coloca em jogo as coordenadas do mundo objetivo (físico). Esse primeiro aspecto da ação é avaliado segundo o critério da verdade e o segundo o critério da eficácia;
O agir regulado por normas	orientação dada às ações dos membros de um grupo pelos valores (normas, símbolos, etc.) que eles compartilham. Esse segundo aspecto da ação coloca em jogo o mundo social;
O agir dramático	todo agente teria um acesso privilegiado à esfera íntima de seus pensamentos, desejos, sentimentos etc. e gerenciar a interação regulando o acesso público a essa subjetividade. Segundo Habermas, o agir dramático implica um mundo subjetivo, ou mundo das experiências vividas do agente, ao qual apenas este último tem um acesso privilegiado

Quadro 7. Sistemas de coordenadas formais segundo Habermas

Fonte: Adaptado de Bronckart (2006, p. 70-71)

Relacionando esse sistema de coordenadas ao contexto de ação dos “jogadores”, podemos dizer que o agir teleológico se articula com o mundo objetivo, ou seja, os jogos digitais disponíveis ao público; o agir regulado por normas corresponde às regras, valores e símbolos compartilhados pelos jogadores, na dinâmica das interações com os *games*; o agir dramático revela as idiosincrasias de cada jogador, como cada um joga e interage com o jogo, nas encruzilhadas dos caminhos permitidos pelos jogos.

Embora o ISD se assente nas questões do agir e da ação, ele recupera as proposições de Habermas ([1987]2011) que propõe uma teoria do agir humano que supere as insuficiências de um ator estratégico e/ou racional. Segundo o autor, o ser humano, ao longo da vida, acumula uma série de conhecimentos coletivos em relação ao quadro de regras, convenções e sistemas de valores adotados por certa comunidade ou grupo particular. São os conhecimentos a respeito dessas regras os elementos constitutivos do mundo social.

Bronckart situa os conceitos habermasianos de maneira abreviada em relação à complexidade da teoria original, estabelecendo um recorte epistemológico que deixa de lado as concepções sobre ética, moral, filosofia, democratização da comunicação, largamente estudadas por Habermas. Dos conceitos mais amplos, Bronckart retoma a noção da linguagem e dos mundos. A primeira, como elemento fundamental para o desenvolvimento humano e a vida em sociedade democrática, nas dimensões política, ética e moral; os últimos são utilizados para explicar a inter-relação na construção da interação na ação comunicativa.

Segundo Bronckart ([1999]2012), a emergência do agir comunicativo é constitutiva do psiquismo especificamente humano e também constitutiva do social propriamente dito. Esses signos cristalizam as pretensões à validade designativa, na medida em que estão disponíveis para cada indivíduo particular e, devido a sua dimensão transindividual, veicula representações coletivas do meio, que se estruturam em configurações que podem ser chamadas, segundo Habermas (1987/2011) de mundos representados.

Mundo objetivo	Conhecimentos acumulados sobre os parâmetros do ambiente
Mundo social	Conhecimentos acumulados sobre as modalidades convencionais de cooperação entre os membros do grupo
Mundo subjetivo	Conhecimentos acumulados sobre as características próprias de cada um dos indivíduos engajados na tarefa individual

Quadro 8. Mundos representados (HABERMAS, 1987/2011)

Fonte: A autoria própria.

No caso dos *games*, o mundo objetivo refere-se aos conhecimentos acumulados na realidade social, advindos dos parâmetros do ambiente, ou seja, a existência dos jogos, consoles, seu funcionamento, etc.; o mundo social corresponde aos conhecimentos advindos da prática de jogar e da inserção no grupo de jogadores, como o funcionamento das regras, tipos e padrões de jogos; o mundo subjetivo diz respeito aos conhecimentos individuais adquiridos por cada jogador no curso da sua prática de jogar, o que caracterizaria seu letramento *gamico*.

Esses mundos são sistemas de referências das representações humanas e, como intérpretes da realidade, os pesquisadores devem compreender os mundos dos sujeitos para conseguir estabelecer uma análise mais adequada, já que não existe uma interpretação verdadeira da realidade.

Para Habermas, a linguagem é tomada como mecanismo que cria unidades semiológicas e socioconvencionais, tendo em vista que “é na prática dos signos organizados em textos que se constroem e se transformam os mundos representados” e que “sem agir comunicativo, não poderia haver desenvolvimento das formas de agir praxiológico atestáveis nos seres humanos” (BRONCKART, p. 2008, p. 25/27).

A partir dessas discussões, pode-se perceber que a linguagem humana se constitui, primeiramente, como uma produção interativa ligada às atividades sociais, sendo ela o elemento pelo qual os interactantes, intencionalmente, lançam pretensões à validade relativas às propriedades do ambiente em que essa atividade se desenvolve. A linguagem é, dessa forma, inicialmente, uma característica da atividade social humana, cuja maior função é de ordem comunicativa ou pragmática. É apenas sob o efeito do confronto do valor ilocutório das produções dos interactantes que se consolidam de maneira progressiva os signos, como formas partilhadas (ou convencionais) de correspondência entre representações de entidades do mundo.

A complexidade da construção do aparato teórico do ISD, que envolve autores da sociologia, filosofia, psicologia e linguística, reside no fato da própria característica da linguagem propriamente humana, que perpassa não só os elementos linguísticos subjacentes, mas carrega consigo traços da cultura, sociedade, ideologia de cada comunidade, bem como a formação e desenvolvimento cognitivo e psicológico. Por este motivo, Bronckart ([1999]2012) relaciona o ISD com o signo e a formação do pensamento e da consciência, sobretudo em interlocução com os estudos de Saussure e com o desenvolvimento humano no quadro do Interacionismo Social. Levando em consideração os objetivos desta pesquisa, não trataremos desses aspectos, pois não

se relacionam, de forma mais íntima, à análise realizada. A seguir, discutiremos os conceitos mais relacionados a esta pesquisa, isto é, gênero, texto e tipos de discurso.

2.4 Do texto ao gênero de texto na concepção do ISD

O conceito de texto é basilar para os estudos em ISD, constituindo a unidade empírica em que se manifesta a língua. Segundo Érnica (2007), o ISD está associado a uma tradição maior que entende a língua/linguagem como uma atividade social mediadora das interações humanas. O ISD adota a expressão “linguagem” como sendo a capacidade do ser humano para a constituição de organizações semióticas que são aptas a garantir a comunicação e o pensamento dos homens organizados socialmente e que lhes servem de instrumentos para o agir. O termo “língua natural”, assim, indica as realizações particulares dessa capacidade. A partir das concepções saussurianas, Bronckart ([1999]2012) explica a constituição da língua natural, formada por signos imersos em um sistema, possibilitando a comunicação em uma sociedade. As produções verbais efetivas, materializadas em textos, sejam orais ou escritos, são as manifestações da língua natural que articulam as situações de comunicação. Essas realizações efetivas e empíricas da língua são chamadas de textos.

A análise do *game* focará, sobretudo, em seu aspecto textual, buscando entender como se manifestam os elementos multimodais na formação dos sentidos. Tomamos por referência, para tanto, a concepção sociointeracionista de texto bronckartiana, buscando ir além de suas concepções, ao propor um diálogo com acepções da semiótica social, sobretudo com os conceitos da GDV.

Érnica (2007, p. 129) explica que “as ações de linguagem se materializam em textos que são os produtos empiricamente observáveis correspondentes às ações que os engendram”. Entretanto, um texto não pode ser definido exclusivamente por características linguísticas, pois é na situação de ação de linguagem que são determinadas as suas fronteiras e é em relação a ela que o seu sentido se cumpre.

Essa concepção permite um duplo estatuto: por um lado, toda língua natural está baseada em regras de um sistema; por outro lado, essas regras só podem ser identificadas por meio de abstrações realizadas em torno de textos que são utilizados no seio da comunidade de fala. A

partir daí, pode-se estudar o fenômeno em duas direções: o estudo do sistema da língua (procedimento metodológico interno) ou o estudo do funcionamento das diversas espécies de textos em uso na sociedade (perspectiva metodológica externa).

A primeira acepção entende o texto como entidade genérica ou geral, cuja noção pode ser adotada a toda e qualquer produção de linguagem situada, seja escrita ou oral. Cada texto, portanto, está em relação de interdependência com o contexto em que é produzido, é composto de frases articuladas que seguem regras mais ou menos estritas, tem uma maneira determinada de organização do conteúdo referencial, dentre outros aspectos. Segundo Bronckart ([1999]2012, p. 71), portanto, nesta primeira acepção “a noção de texto designa toda unidade de produção de linguagem que veicula uma mensagem linguisticamente organizada e que tende a produzir um efeito de coerência sobre o destinatário”.

Nas palavras de Bronckart ([1999]2012, p. 86):

Aquilo que, em uma língua, “constitui sistema” (as categorias de unidades e as estruturas oracionais) não pode ser considerado senão como produto de um procedimento de abstração operado sobre essas entidades funcionais e empiricamente observáveis que são os textos: portanto, os textos são primeiros e o sistema da língua não é senão um *construto* secundário, a cuja elaboração se consagram gerações de gramáticos.

O ISD, enquanto corrente teórica derivada da psicologia em relação com outras ciências do humano, concebe o texto a partir da atividade humana, em interdependência com o desenvolvimento do ser humano. Por este motivo, adota conceitos e designações próprias, a fim de dar conta do objeto “texto” a partir do olhar epistemológico que constitui a teoria. Para Bonckart (1999/2012), os textos são fruto da atividade humana, estando articulados às necessidades, interesses e condições de funcionamento das estruturas sociais no meio em que são produzidos. Desta forma, o texto não está associado apenas à reunião de palavras e frases, mas aos aspectos mais amplos que o constituem enquanto unidade de comunicação.

Os textos são compreendidos como produções verbais mediadoras das interações humanas cuja disposição interna é infraordenada. Assim, as produções de linguagem só são possíveis porque participam de uma atividade social da mesma forma que os textos não podem ser entendidos como realidades que existem em si e por si, uma vez que seriam esvaziados de seu sentido social. O texto, desta forma, pressupõe operações que estejam fundadas no social (ÉRNICA, 2007).

O texto circula na sociedade a partir de uma determinada espécie, ou seja, faz parte de um conjunto de textos que apresentam características comuns. Essas espécies de texto são chamadas por Bronckart ([1999]2012) de gêneros de texto, entidades vagas, pois estão em constante movimento e modificação, o que não permite que suas fronteiras sejam rigidamente estabelecidas. Como unidade comunicativa, o gênero de texto jamais pode ser determinado apenas por critérios linguísticos, mas também por critérios extralinguísticos, de que trataremos adiante.

Os gêneros são meios socio-historicamente estabelecidos para realizar objetivos de uma ação de linguagem ou, em termos marxistas, são instrumentos mediadores da atividade dos seres humanos no mundo. Nesse sentido, a apropriação dos gêneros de texto é um mecanismo fundamental no processo de socialização do ser humano, pois permite a inserção nas práticas comunicativas humanas e permite o desenvolvimento humano. O texto é:

Uma unidade comunicativa verbal, oral ou escrita, gerada por uma ação de linguagem, que se acumula historicamente “no mundo das obras humanas”, que os indivíduos utilizam para interagir uns com os outros nos diferentes ambientes discursivos da sociedade (BALTAR, 2007, p. 147).

Baltar (2007, p. 148) explica que o ISD considera que existem espécies de textos “funcionando como unidades relativamente estáveis disponíveis no arquitexto, criadas historicamente pela prática social”: são as atividades gerais e atividades de linguagem, que circulam nos múltiplos meios discursivos, que os usuários de uma língua natural elegem e atualizam no momento em que participam de uma atividade de linguagem, a partir do efeito de sentido que almejam provocar nos seus interlocutores. A noção de gêneros textuais adotada pelo ISD é resultado do trabalho de análise e de conceitualização dessas espécies de textos.

Para clarificar suas decisões teóricas e metodológicas, Bronckart ([1999]2012) expõe o conceito de texto de maneiras diferentes ao longo do livro:

[...] uma língua natural só pode ser apreendida através das produções verbais efetivas, que assumem aspectos muito diversos, principalmente por serem articuladas a situações de comunicação muito diferentes. São essas formas de realização empíricas diversas que chamamos de **textos** (p. 69).

Numa primeira acepção, muito geral, a noção de **texto** pode ser aplicada a toda e qualquer *produção de linguagem situada*, oral ou escrita. (...) Nesse primeiro sentido, portanto, a noção de texto designa **toda unidade de produção de linguagem** que veicula uma mensagem linguisticamente organizada e que tende a produzir um efeito de coerência sobre o destinatário (p. 71).

Chamamos de texto toda unidade de produção de linguagem situada, acabada e auto-suficiente (do ponto de vista da ação ou da comunicação) (p. 75).

Na escala sócio-histórica, os textos são produtos da atividade de linguagem em funcionamento permanente nas formações sociais: em função de seus objetivos, interesses e questões específicas, essas formações elaboram diferentes espécies de textos que apresentam características relativamente estáveis (justificando-se que sejam chamadas de **gêneros de texto**) e que ficam disponíveis no *intertexto* como *modelos indexados*, para os contemporâneos e para as gerações posteriores (p. 137).

Os gêneros do discurso, gêneros do texto e/ou formas estáveis de enunciados de Bakhtin podem ser chamados de **gêneros de texto**; *os enunciados, enunciações e/ou textos* bakhtinianos podem ser chamados de **textos**, quando se trata de produções verbais acabadas, associadas a uma mesma e única ação de linguagem ou de **enunciados**, quando se trata de segmentos de produções verbais do nível da frase (p. 143).

[...] os textos, como *formas comunicativas* globais e “finitas” constituindo os produtos *concretos* das ações de linguagem, que se distribuem em gêneros adaptados às necessidades das formações sociodiscursivas [sócio-langagières), permanecendo esses gêneros, cujo número e cujas fronteiras são por essência indeterminados, à disposição, como *modelos*, nesse construto sócio-histórico que é o **intertexto** (p. 149).

As definições de texto apresentadas por Bronckart ([1999]2012) não se restringem ao texto verbal; na verdade, mas ao fato de que se trata de uma “unidade de produção de linguagem situada, acabada e autossuficiente (do ponto de vista da ação ou da comunicação)”. Todas as definições se complementam e procuram ver o texto como uma unidade de produção de linguagem, seja oral ou escrita. No entanto, entendemos que nas definições apresentadas não existe um “impedimento” em considerar o texto multimodal. Esse assunto foi colocado como questionamento na entrevista realizada com Bronckart em 2015, cuja resposta reproduzimos na íntegra:

Rivadavia: Elas são convergentes. Há outra questão: as categorias de análise propostas em Bronckart (1997) são pertinentes para textos impressos (orais e escritos), mas existe um lugar, no âmbito do ISD, para a análise de textos multimodais (verbal e não verbal)?

Jean-Paul Bronckart: Claro, há um lugar para esse tipo de análise, mas com um questionamento concernente ao que chamamos de texto. Trata-se de uma interrogação que tem sido objeto de discussões, especificamente, com os nossos colegas da universidade Nova de Lisboa. De nosso lado, qualificamos os textos como sendo produções realizadas com os signos de uma língua natural humana, concorda? E na obra *Atividade de linguagem*, que você acabou de mencionar, esclareço que o texto é o produto de uma atividade da linguagem, que utiliza os recursos semióticos específicos de uma língua natural humana. De acordo com essa definição, o texto compreende apenas uma única modalidade, a dos signos verbais. Sendo assim, nessa perspectiva, quando as produções combinam os

signos verbais com quadros, gráficos, fotografias etc., decorrentes de outras modalidades, nós os classificamos como *documentos*. No início do nosso trabalho, após a publicação do *Funcionamento dos discursos*, trabalhamos com os colegas da unidade TECFA⁴¹, na tentativa de elaborar uma concepção que integrasse a análise dessas outras dimensões e suas relações com os textos como tal. Como eu já tinha visto que você ia me colocar essa questão, eu pesquisei e revisei o relatório desses estudos, mas ainda não tive tempo de fazer uma releitura. Daniel Peraya, que está se aposentando, trabalhou conosco para analisar todas as formas de interação entre o que foi denominado texto, propriamente dito, e as dimensões classificadas como paratextuais. Dessa forma, em nossa teoria existe, primeiramente, um *documento*, composto por um ou vários textos a serem analisados, e, possivelmente, também elementos paratextuais exercendo diversas formas de interação com o texto. De qualquer forma, somos bastante reservados em decorrência da nossa orientação em semiologia, mas posso dizer que, ao afirmar que um cartaz, como este que estou te mostrando, por exemplo, seja um texto, estou considerando-o um documento constituído de texto e paratexto (CAVALCANTE, 2015, p. 112).

Dessa reflexão, podemos tirar algumas conclusões fundamentais para esta pesquisa: a. há espaço para o estudo do texto multimodal no ISD; b. esses textos multimodais são considerados documentos constituídos de texto e paratexto. Outro desdobramento dessa resposta é o interesse de Bronckart em estabelecer categorias de análise para esses textos, o que ainda não foi feito. Dessa forma, nossa pesquisa pode contribuir nesse sentido, ao se propor a analisar um texto multimodal em seus aspectos verbais e paratextuais (visuais).

Essa observação é feita por Ferreira e Melo (2016) ao afirmarem que a análise do ISD refere-se ao texto verbal, sem uma constituição metodológica específica voltada para análise e interpretação de textos multimodais do texto, como imagens estáticas ou dinâmicas, sons, gestos e elementos espaciais. Diante dessa lacuna, as autoras apontam a emergência de aprimorar e adequar os aportes teórico-metodológicos do ISD às mídias digitais e a novos formatos e gêneros de texto que circulam na sociedade atualmente.

Cada jogo digital funciona como um texto empírico que traz consigo características individuais que o constituem como objeto único, formado a partir das escolhas do agente produtor em relação ao conhecimento que possui acerca dos gêneros e dos tipos em uso, que se mostram como modelos sociais, adaptáveis às situações de comunicação-tipo.

⁴¹ TECFA é uma unidade de pesquisa e ensino no campo das tecnologias educacionais, da Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade de Genebra.

A abordagem adotada pelo ISD compreende o texto além dos seus aspectos puramente linguísticos: a organização e o funcionamento do texto dependem de parâmetros múltiplos e heterogêneos que estão além do aspecto semântico-sintático. As situações de comunicação, os modelos de gêneros e de tipos discursivos, as decisões do produtor, a motivação e o objetivo, as regras do sistema da língua etc., interferem na constituição e circulação do gênero e na sua função comunicativa.

A partir do aparato epistemológico usado pelo ISD, Bronckart ([1999]2012) centra seu procedimento metodológico, inicialmente, nas condições sociopsicológicas da produção de textos e, posteriormente, na análise de suas propriedades estruturais e funcionais internas. Para realizar o procedimento de observação e análise de um texto empírico, a busca inicial reside em três conjuntos de observáveis: de ordem semântica, de ordem léxico-sintática e ordem paralinguística, de acordo com as seguintes explicações:

- Observáveis de ordem **semântica** – o texto (assim como seu contexto imediato: principalmente a capa e a contracapa) produz um efeito global de significação em seu leitor, que se traduz principalmente na identificação do tema ou dos temas tratado(s) e na apreensão de certos elementos do quadro e do projeto nos quais o texto se inscreve.
- Observáveis de ordem **léxico-sintática** – uma leitura atenta mostra as modalidades específicas de codificação lexical das unidades de conteúdo, isto é, as escolhas efetuadas nos paradigmas de lexemas disponíveis em língua para se indicar um mesmo referente.
- Observáveis de ordem **paralinguística** – nos textos escritos, a leitura inicial permite identificar as unidades semióticas não verbais (quadros, imagens, esquemas, etc.), que chamamos de unidade **paratextuais**; o estatuto dessas unidades assim como suas modalidades de articulação ao texto propriamente dito são objeto de análises específicas, que, entretanto, não serão apresentadas neste livro. A leitura também permite observar os procedimentos **supratextuais** de formatação da página (títulos, subtítulos, paragrafação) e de relevo (sublinhados, itálicos, negritos, etc.), que traduzem alguns aspectos dos procedimentos de planificação e/ou dos procedimentos enunciativos [...] (BRONCKART, [1999]2012, pp. 80-81).

Esses conjuntos de observáveis permitem ver o texto como um todo: seus aspectos linguísticos (ordem semântica e léxico-sintática) e seus aspectos não linguísticos (ordem paralinguística) como constituintes do sentido pretendido. Essa classificação geral dá conta das complexidades acerca do fenômeno do texto, apontando categorias de análise geral. Entretanto, por uma decisão metodológica, embora não negue sua existência, Bronckart ([1999]2012) afirma que não tratará dos observáveis de ordem paralinguística neste livro. Essa é uma discussão

importante de se aprofundar no campo do ISD, uma vez que o texto deve ser analisado em sua totalidade, o que inclui os três conjuntos de observáveis, quando assim o *corpus* apontar. É possível que essa escolha se deva aos gêneros de texto estudados por Bronckart, que se constituem mais puramente de signos verbais e menos de unidades visuais. No entanto, ao se analisar um texto que compreenda aspectos verbais e visuais, é fundamental que o analista interprete todos os aspectos que são fundamentais para a constituição do texto.

2.5 Para além da concepção de texto bronckartiana

O estudo do texto é central no aparato teórico-epistemológico do ISD. Conforme visto acima, a noção de texto para Bronckart ([1999]2012) refere-se “às produções realizadas com os signos de uma língua natural humana”. Para o autor, o texto comporta apenas a modalidade dos signos verbais. No entanto, quando esses signos verbais são combinados com signos visuais, como tabelas, gráficos, fotos, Bronckart ([1999]2012) chama de *documento*, considerado como elementos para-textuais. Assim, o documento pode conter dois elementos: o textual e o para-textual.

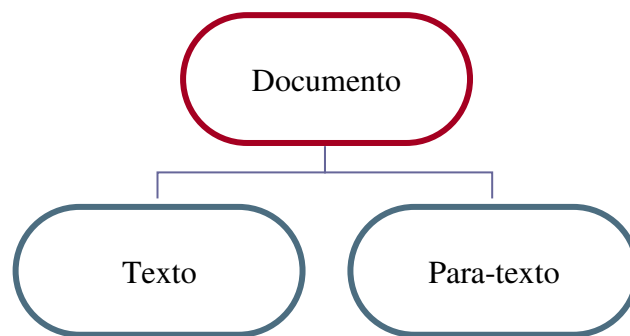


Figura 9. Noção de documento para o ISD
Fonte: Autoria própria

Embora considere a existência dos elementos para-textuais na constituição do documento, em suas análises, Bronckart ([1999]2012) limita a noção de texto ao aspecto do signo verbal. Mesmo assim, ele entende que a análise de textos multimodais (verbais e visuais) é possível no

âmbito do ISD, dependendo da noção que se tem de texto. Para isso, o autor cita os trabalhos desenvolvidos na Universidade Nova de Lisboa que têm o texto como um objeto de análise mais amplo.

Já em 2000, em sua dissertação de doutoramento em Linguística, Maria Antónia Coutinho (2003) discutia as noções de texto empreendidas em diversos campos do saber linguístico. A autora tomava como norte os estudos de Rastier e Bronckart. Para a autora:

Será esta a tendência que eu própria assumirei: falarei de textos a propósito de produções linguísticas empíricas e atestadas, que realizam uma função comunicativa e se inserem numa prática social, correspondendo os gêneros de texto às formas comunicativas relativamente instáveis (ou relativamente estabilizadas, num determinado período histórico, para uma sociedade ou grupo social), de que qualquer texto participa necessariamente (ainda que por divergência) (COUTINHO, 2003, pp. 118-119).

Como se pode notar da definição proposta pela autora, o texto é uma produção linguística empírica que realiza uma função comunicativa, inserida numa prática social. Disso, percebe-se que a noção de texto não comporta apenas a dimensão dos signos verbais, mas ultrapassa seus limites, abarcando todas as modalidades necessárias para a concretização da comunicação humana.

Se analisarmos a noção de desenvolvimento humano proposto por Vigotski e pelo próprio Bronckart, vê-se a participação da linguagem como centro do desenvolvimento consciente, mas essa linguagem não pode comportar apenas os signos verbais. Antes da interiorização do signo e semiotização, a criança estabelece uma série de interações com as pessoas, utilizando linguagem visual, que contribuem para seu desenvolvimento físico, cognitivo e emocional. Assim, se o texto, material empírico da linguagem, funciona como papel mobilizador no desenvolvimento humano, a restrição a signos puramente verbais impede a formação total do sujeito, inclusive proposta por Vigotski, a quem Bronckart toma como referência.

Vejamos como exemplo o texto abaixo, que comporta elementos verbais e não verbais. Em primeiro lugar, retiraremos as imagens, deixando apenas a linguagem verbal.

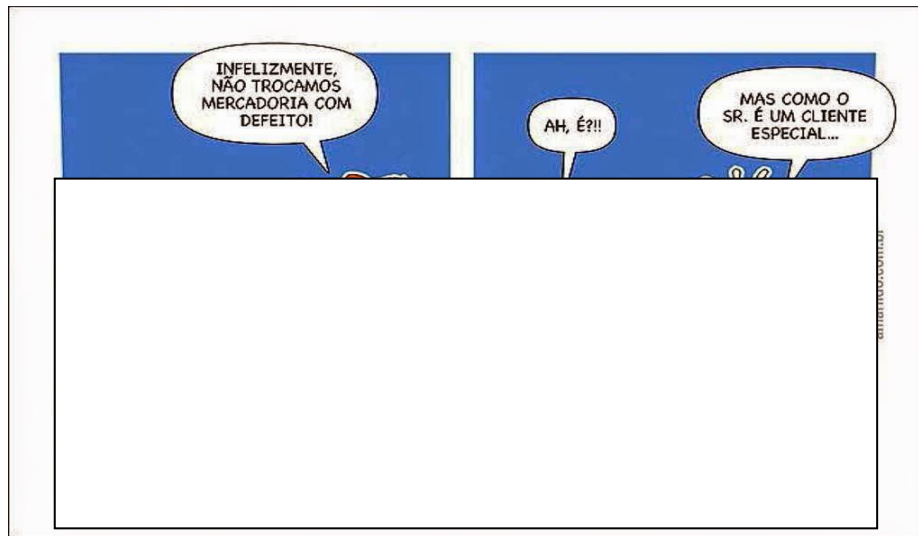


Figura 10. Charge sem os elementos não verbais

Fonte: <<https://oficinaenem.wordpress.com/linguagem/linguagem-verbal-nao-verbal-e-mista/>>. Acesso em: 15.09.17

O foco de análise de texto na perspectiva bronckartiana contempla o material semiótico verbal. Embora ele considere a existência dos elementos para-verbais, não há uma categoria de análise no folhado textual própria para contemplá-los. A partir dessa concepção, os enunciados verbais não permitem compreender por que motivo no primeiro quadrinho o atendente não quis trocar a mercadoria e no segundo ele quis trocar, inclusive tratando o cliente como “especial”. Para compreender a mensagem transmitida pelo autor, é necessário considerar os aspectos verbais e visuais.



Figura 11. Charge com elementos verbais e não verbais

Fonte: <<https://oficinaenem.wordpress.com/linguagem/linguagem-verbal-nao-verbal-e-mista/>>. Acesso em: 15.09.17

A análise conjunta do material verbal e visual remete a outro sentido. Na verdade, os elementos visuais corroboram o sentido pretendido pelo diálogo, isto é, a sequência de imagens mostra que a mudança no comportamento do atendente deveu-se à possível atitude do cliente de postar⁴² no *Facebook* uma reclamação sobre os serviços da empresa. A interpretação do quadrinho também perpassa as situações contextuais, em que se espera que o leitor tenha conhecimento sobre redes sociais e seus impactos em disseminar informações, inclusive sobre a qualidade das empresas. O “humor” é construído a partir das relações entre aspectos verbais, visuais e o contexto social que circundam a produção do gênero charge. Percebemos, dessa forma, que a interpretação dos sentidos de textos multimodais requer a inter-relação dos signos constituintes e da relação contextual em que se insere.

Alguns gêneros textuais englobam multimodalidades, sendo compostos de elementos verbais e visuais, como a charge discutida acima. Entendemos que o objetivo de Bronckart ao propor a teoria baseou-se em textos verbais, tendo em vista os objetos de sua análise. Por esse motivo, os elementos visuais não foram contemplados, embora ele admita a existência dos elementos para-textuais e expresse uma preocupação em refletir sobre essas questões na atualidade. Essa “lacuna”, portanto, não constitui um problema em sua teoria, mas elucida suas decisões no contexto específico das análises empreendidas por Bronckart.

Embora uma característica fundamental do ser humano seja o papel da linguagem enquanto mediadora do desenvolvimento e do pensamento, o homem é dotado de outras características que são fundamentais no processo de concepção da natureza humana, como a linguagem não verbal, os sentimentos, emoções etc. Assim, uma teoria que se propõe a analisar o ser humano em suas diversas conotações, permite uma ampliação na noção de texto e de gênero de texto na constituição do seu desenvolvimento.

Por este motivo, utilizaremos as acepções propostas nos estudos do ISD em Portugal, bem como noções advindas de outras áreas da linguística que consubstanciem a existência dos textos multimodais e digitais, objeto desta pesquisa.

A partir dos estudos de Antónia Coutinho (2003, p. 121-122):

Consideremos o *texto* como produção linguística atestada, que participa necessariamente de um *gênero* – de entre os gêneros disponíveis, quer em relação ao sistema de gêneros vigente, na sua precária estabilidade histórica e

⁴² Utilizamos o sentido do verbo postar, nesse caso, referindo-se à variante do termo em inglês *post*.

social, quer na perspectiva do indivíduo que os apre(e)endeu, através do contacto com textos diversificados. Como modelo textual, o género prefigura o texto – ou aquilo que, no objeto empírico, constitui figura de texto, isto é, a organização de múltiplos fatores na estrutura estabilizada do género, reproduzindo ou recriando (poder-se-ia talvez dizer auto-organizado). Poder-se-á então dizer que na construção do texto (como objecto empírico), o género assume essa função figurativa (que se pode atribuir ao texto, como objecto de figura, numa relação dual entre texto e discurso).

A noção adotada por Coutinho (2003) e compartilhada por nós, portanto, relaciona textos diversificados participantes de um dado gênero disponível, apreendida pelo sujeito por meio do contato com os textos incursos em práticas sociais.

Conforme podemos apreender da discussão, as teorias analisadas convergem para um olhar comum sobre a análise de gêneros de textos e a consequente utilização em textos multimodais. Nossa perspectiva se insere na concepção sociointeracionista, buscando ampliar o olhar sobre os textos digitais em sua maneira de se constituir, enquanto materialidade textual e no tocante à arquitetura interna do texto, como veremos no próximo tópico.

2.6 A arquitetura interna do texto: a infraestrutura geral do texto e os mecanismos de textualização

Para analisar textos, pertencentes a diferentes gêneros, Bronckart ([1999]2012) propõe um modelo da arquitetura interna dos textos que se concentra na análise do folhado textual, composto pela infraestrutura global do texto, dividida, por sua vez, em plano geral/global do texto, tipos de discurso, sequências e coesão verbal; pelos mecanismos de textualização, divididos em conexão e coesão nominal; e pelos mecanismos de responsabilização enunciativa, que são constituídos das modalizações e das vozes presentes no texto.



Figura 12. Folhado textual (BRONCKART, [1999]2012)
Fonte: Autoria própria

Para analisar o folhado textual (BRONCKART, [1999]2012), começamos pelo primeiro nível que é o da infraestrutura geral do texto, composta pelo plano geral, pelos tipos de discurso e pelas sequências.

2.6.1 Infraestrutura geral do texto⁴³: plano geral, tipos de discurso, sequências

O plano geral corresponde à organização do conteúdo temático que aparece no texto, visível no processo de leitura e codificado por meio de um resumo, conforme veremos no próximo capítulo em relação ao *game Batman*.

Os tipos de discurso correspondem aos mundos discursivos construídos na produção textual. Os tipos de discurso são formas linguísticas identificáveis nos textos e revelam a criação de mundos discursivos específicos, sendo esses tipos relacionados entre si por mecanismos de textualização e por mecanismos enunciativos que atribuem ao texto como um todo sua coerência sequencial e configuracional. Nas palavras de Bronckart ([1999]2012, p. 152):

⁴³ A coesão verbal (tempos e modos verbais) atualmente situa-se na infraestrutura geral do texto. Entretanto, considerando que nosso intento é analisar as relações multimodais no *game*, não trataremos dos elementos da coesão verbal.

Sustentamos que os mundos discursivos se constroem com base em dois subconjuntos de operações. As primeiras explicitam a relação existente entre as coordenadas gerais do mundo ordinário em que se desenvolve a ação de linguagem de que o texto se origina. As segundas dizem respeito, mais especificamente, ao relacionamento entre, de um lado, as diferentes instâncias de agentividade (personagens, grupos, instituições, etc.) e sua inscrição espaço-temporal, tais como são mobilizadas em um texto, e, de outro, os parâmetros físicos da ação de linguagem em curso (agente-produtor, interlocutor eventual e espaço-tempo de produção). Essas duas ordens de operações referem-se, portanto, respectivamente, à construção das coordenadas gerais do mundo discursivo e à especificação das relações existentes entre a situação das instâncias de agentividade em ação nesse mundo discursivo e os parâmetros físicos da ação de linguagem que se desenvolve no mundo ordinário.

As operações de construção das coordenadas gerais que organizam o conteúdo temático em um texto dão-se em dois eixos: ou são apresentadas como disjuntas das coordenadas do mundo ordinário da ação de linguagem ou, quando o distanciamento não é efetivo, as coordenadas organizadoras do conteúdo temático aparecem conjuntas às da ação de linguagem.

De um lado, na disjunção, as representações mobilizadas referem-se a fatos passados e atestados ou a fatos futuros, plausíveis ou imaginários, ou seja, os fatos narrados ancoram-se em um mundo disjunto (separado) do mundo ordinário. Na conjunção, por outro lado, os fatos apresentados estão acessíveis ao mundo ordinário dos protagonistas da interação de linguagem, ou seja, são mostrados ou expostos e não narrados em outro “tempo”.

Essa distinção permite que os tipos de discurso sejam entendidos como pertencentes a dois eixos principais: narrar e expor. O eixo do narrar (disjunção), o mundo discursivo é situado em um “outro lugar”. Esse eixo pode ser implicado ou autônomo, ou seja, pode apresentar ou não implicação em relação ao ato de produção (através de dêiticos espaciais, temporais e de pessoa).

No eixo do expor (conjunção), o conteúdo temático dos mundos discursivos são conjuntos, ou seja, são interpretados sempre à luz dos critérios de validade do mundo ordinário. Ele pode também ser implicado ou autônomo. Sendo assim, dentro desses dois eixos, há uma outra divisão que dá origem aos tipos de discurso: narrar – disjunto e autônomo (narração); narrar – disjunto e implicado (relato interativo); expor – conjunto e implicado (discurso interativo); expor – conjunto e autônomo (tipo de discurso teórico).

Relação ao ato de produção	Coordenadas gerais		dos mundos
	Conjunção		Disjunção
	EXPOR		NARRAR
	Implicação	<i>Discurso interativo</i>	<i>Relato interativo</i>
	Autonomia	<i>Discurso teórico</i>	<i>Narração</i>

Figura 13. Tipos de discurso

Fonte: Reproduzido de Bronckart ([1999]2012, p. 157)

Bronckart ([1999]2012) afirma que essas operações são identificáveis apenas por meio de formas linguísticas que semiotizam, sendo delas dependentes. O autor constrói essa hipótese a partir de seus estudos de textos verbais. No entanto, este trabalho tem o objetivo de identificar se essas operações também podem ser vislumbradas por meio de elementos visuais (em articulação com elementos verbais ou sozinhos) presentes em textos multimodais digitais. Bronckart ([1999]2012) não advertiu sobre essa possibilidade possivelmente porque seu *corpus* de análise não lhe ofereceu essa “problemática”, já que se tratava apenas de textos escritos.

O discurso interativo ocorre quando o mundo discursivo criado é conjunto ao mundo ordinário e implicado quanto à instância de agentividade. São criados processos de um expor dialogado, que se caracteriza pela implicação dos parâmetros físicos da ação de linguagem em curso. Em textos escritos, o discurso interativo é encontrado em segmentos que remetem diretamente aos agentes da interação (eu, me), ao interlocutor (você), ao espaço dessa interação (local indicado no texto) ou ao momento da interação (hoje).

Nas formas dialogadas, a interação é marcada pelos turnos de fala e pela presença de frases não declarativas. Normalmente, são utilizados os tempos verbais no presente e no pretérito perfeito do indicativo (em português) e no futuro. Esses tempos verbais exprimem semanticamente as relações de simultaneidade, anterioridade e posterioridade, respectivamente. Outras marcas linguísticas são as presenças de: unidades que remetem a objetos acessíveis aos interlocutores; nomes próprios, além de verbos, pronomes e adjetivos de primeira e segunda pessoa do singular ou plural; anáforas pronominais; auxiliares de modo. A interpretação dessas unidades dêiticas requer um conhecimento dos parâmetros da situação de ação de linguagem em desenvolvimento. O discurso interativo caracteriza-se, enfim, por uma densidade verbal elevada e por uma densidade sintagmática baixa.

O discurso teórico também se enquadra na noção de conjunção, pois o conteúdo temático mobilizado é organizado em um mundo discursivo cujas coordenadas gerais não são separadas das do mundo ordinário do agente-produtor. Essa situação é marcada no texto pela ausência de origem espaço-temporal, revelando uma autonomia em relação aos parâmetros físicos da ação de linguagem de que se origina o texto e pelo apagamento dos elementos linguísticos sinalizadores da instância de agentividade. Esse tipo de discurso é comum em gêneros acadêmicos, como o artigo científico, o dicionário etc. Dentre as marcas linguísticas, encontram-se: ausência de unidades que remetam diretamente aos interactantes; ausência de frases não declarativas; ausência de nomes próprios e de pronomes e adjetivos de primeira e segunda pessoa do singular; presença de organizadores com valor lógico-argumentativo; presença de modalizações lógicas; exploração do intertexto científico; presença de frases passivas; grande frequência de anáforas pronominais e anáforas nominais. Dessa forma, pode-se dizer que o discurso teórico se caracteriza por uma densidade verbal fraca e uma densidade sintagmática extremamente elevada.

O relato interativo situa-se em um mundo discursivo cujas coordenadas gerais são disjuntas das do mundo ordinário do agente-produtor e dos agentes ouvintes. Essa disjunção é marcada no texto escrito por uma explícita indicação espaço-temporal (tempo passado, indicação do local), o que torna o mundo criado situado em algum quadro geográfico e temporal distinto do mundo ordinário dos agentes. Nos textos escritos, esse tipo de discurso é marcado, além da presença de elementos do espaço-tempo, por segmentos que se referem diretamente ao agente-produtor. É caracterizado, ainda: pela ausência de frases não declarativas; uso de “tempos da história”, como pretérito perfeito, pretérito imperfeito, pretérito mais-que-perfeito, futuro simples ou futuro do pretérito (em português); presença de organizadores espaço-temporais; pronomes e adjetivos de primeira e segunda pessoa do singular e plural, que remetem aos protagonistas da interação verbal; presença de anáforas nominais. Assim, o relato interativo apresenta uma densidade verbal semelhante à do discurso interativo, mas com uma densidade sintagmática mais baixa.

A narração, por fim, também está em uma relação disjunta entre as coordenadas gerais e as do mundo ordinário do agente-produtor e dos leitores, o que torna o mundo discursivo criado “não situável” em relação às coordenadas geográfica e temporal do mundo ordinário. O narrar, portanto, permanece disjunto em relação aos parâmetros físicos da ação de linguagem de que se origina. O texto escrito comporta apenas frases declarativas com as seguintes características

linguísticas: uso dos “tempos da história”, como o pretérito perfeito e o imperfeito; presença de organizadores temporais que decompõem o narrar; ausência de pronomes e adjetivos de primeira e de segunda pessoa do singular e do plural; presença conjunta de anáforas pronominais e nominais. Enfim, a narração é marcada por uma densidade verbal que se situa no meio do caminho entre a do discurso interativo e a do discurso teórico e sua densidade sintagmática é igualmente mediana.

Após a descrição dos tipos de discurso, Bronckart ([1999]2012) faz uma importante observação sobre os limites entre eles. Em primeiro lugar, o autor afirma que as operações dos mundos discursivos são apenas inferíveis na materialidade do texto e nas unidades linguísticas que as semiotizam, no caso, nas unidades da língua observáveis em seus exemplos. Tendo em vista que Bronckart utilizou em suas pesquisas apenas textos escritos, ficam claras as evidências aos signos e segmentos linguísticos correspondentes. Nossa pesquisa tem o intuito, nesse contexto, de analisar um texto multimodal, composto de elementos verbais e visuais dinâmicos no quadro metodológico proposto para textos escritos, com o objetivo de verificar as possibilidades ou apontar caminhos para a ampliação da proposta teórica já indicada pelo autor na entrevista (CAVALCANTE, 2015). Dessa forma, são analisados os aspectos paratextuais do *game* narrativo enquanto gênero multimodal digital. Por isso, embora o *game* apresente segmentos textuais, nossa análise centra-se na relação entre os aspectos verbais e visuais constituintes da materialidade textual, como os elementos visuais podem indicar os tipos de discurso e de que forma eles podem funcionar como recursos de conexão.

Uma segunda observação feita por Bronckart ([1999]2012) refere-se ao caráter “impuro” desses tipos, ou seja, podem existir diversas mesclas de tipos de discurso, o que ele denomina de “encaixamento” ou “fusão”. O autor apresenta os “infinitos limites de um modelo finito” analisando os problemas terminológicos da teoria e, mais precisamente, as variantes, fronteiras e fusões dos tipos de discurso, a que nos deteremos na análise empreendida no próximo capítulo.

Ainda no nível da infraestrutura textual, Bronckart ([1999]2012) baseia-se em Adam (1990) e propõe uma outra forma de planificação que são as sequências. Diferentemente dos tipos de discurso, essas sequências podem ou não estar presentes, aparecem geralmente combinadas (é difícil encontrar em um texto uma só sequência) e dividem-se em: narrativa, descritiva, argumentativa, explicativa, injuntiva e dialogal. Além disso, o autor apresenta o grau zero da sequência narrativa, na qual não há intriga, tensão, que seria o *script*; e o grau zero das

sequências argumentativa e explicativa, a esquematização, mobilizada quando não há a necessidade de explicar algo de difícil compreensão ou argumentar em favor ou contra algo que pode ser contestável.

Embora os tipos de discurso sejam elementos centrais no ISD, a organização sequencial ou linear do conteúdo temático também é fundamental, tendo em vista que:

O agente produtor de um texto dispõe de representações ou de conhecimentos relativos a um dado tema, que estão estocados na memória em formas lógicas e/ou hierárquicas, às quais chamamos de *macroestruturas*. Quando sua re-semiotização em um texto, devido às restrições técnicas da produção verbal humana, esses conhecimentos tornam-se, necessariamente, objeto de uma reorganização, inserindo-se em estruturas sintáticas básicas (relações predicativas e/ou sintagmas), que são, por sua vez, organizadas no **eixo do sucessivo**. As macroestruturas disponíveis simultaneamente na memória desenvolvem-se, pois, em diversas formas de organização linear (planos, esquemas, sequências, etc.), que, às vezes, têm sido denominadas de *superestruturas textuais* (BRONCKART, [1999]2012, p. 217).

Nessa citação, o autor faz referência à organização textual promovida pelo produtor do texto, relativa aos conhecimentos mobilizados, às restrições técnicas e aos procedimentos marcados para o gênero. Esses modelos constituem-se em formas de sequências, tratadas nos trabalhos de Adam e reconfigurados por Bronckart.

Para Adam, as sequências constituem modelos abstratos disponíveis aos produtores do texto e definíveis, concomitantemente, pela natureza das macroproposições que permitem e pelas modalidades de articulação dessas macroproposições em uma composição autônoma. Nesse sentido, Adam aponta cinco tipos de sequência: narrativa, descritiva, argumentativa, explicativa e dialogal, que podem aparecer sozinhas nos textos ou em combinação (encaixamento hierárquico, mesclas, etc.). Tendo em vista o nosso *corpus* de análise, que comporta as sequências narrativa, descritiva e dialogal, nos restringiremos à discussão desses tipos que se relacionam com o objeto analisado.

A sequência narrativa é uma das mais antigas a ser estudada, remontando aos estudos de Aristóteles. No século XX, inúmeras correntes também se debruçaram na sequência narrativa, como os formalistas russos, a escola francesa de narratologia, sociolinguística americana e psicologia cognitiva. Bronckart ([1999]2012, p. 219) explica que, em que pese a diversidade terminológicas dessas correntes, elas compartilham a mesma ideia: “embora cada história contada

mobilize personagens implicados em acontecimentos organizados no eixo sucessivo, só se pode falar em sequência narrativa quando essa organização é sustentada por um processo de intriga”. Sendo assim, os acontecimentos são organizados de modo a formar um todo coerente, com início, meio e fim e, a partir de um estado equilibrado, cria-se uma tensão que proporciona uma série de transformações nos personagens e um novo estado é obtido.

A sequência descritiva pode ser observada em vários textos empíricos, com particular discussão sobre seu grau de autonomia em relação aos segmentos discursivos em que se insere. Ela apresenta a peculiaridade de ser composta por fases não organizadas de forma linear, mas que se combinam e se encaixam em uma ordem vertical ou hierárquica.

A sequência dialogal aparece apenas nos segmentos de discurso interativo dialogado, estruturados por meio de turnos de fala assumidos pelos agentes em uma interação verbal. Adam explica que só se pode falar de diálogo quando os interactantes estão efetivamente engajados em uma conversação, ou seja, seus enunciados se dão mutuamente e se constituem como um todo coerente.

Sobre a planificação da ordem do narrar, notadamente do tipo de discurso “narração”, objeto de nossa pesquisa, pode ocorrer em três modalidades, alternadas e combinadas de diversas maneiras: o *script*, a sequência narrativa e a sequência descritiva. O *script* organiza o conteúdo temático em uma ordem cronológica efetiva dos acontecimentos narrados. Já as sequências narrativa e descritiva constituem formas de planificação mais convencionais, em que os acontecimentos são organizados por meio de fases e sustentados por operações de ordem dialógica. Conforme veremos no capítulo seguinte, o *game* analisado constitui-se das sequências narrativa (principal) e descritiva (secundária), em que se mesclam elementos verbais e visuais em suas caracterizações.

Quanto à planificação na ordem do expor, o autor explica que os segmentos de diálogo são mais verificáveis no tipo de discurso interativo, organizados, em geral, em sequência dialogal. Nesse caso, Bronckart ([1999]2012) chama de “discurso interativo dialogado”, cuja organização está centrada em sequência dialogal. A análise do texto empírico do jogo digital mostrará as interlocuções entre os tipos de discurso “narração” e “discurso interativo” em que convergem as sequências narrativa, descritiva e dialogal, um misto multimodal de elementos circundantes.

Essa constatação já é posta por Bronckart ([1999]2012, p. 246) ao sustentar a ideia de que “situando-se agora no nível global do texto pertencente a um gênero, convém lembrar,

inicialmente, que este pode ser composto de um só tipo de discurso, mas que, frequentemente, é constituído de vários tipos de discurso encaixados”. Ao analisar o texto como um todo coerente, é possível verificar um tipo de discurso dominante (ou principal) e os tipos de discurso secundários (ou menores). Assim como nos romances ou gêneros literários (com exceção dos autobiográficos), no *game* narrativo o tipo principal é a narração e, no caso do texto empírico analisado, o tipo menor é o discurso interativo. Nesse caso, o mundo discursivo correspondente ao discurso interativo é subordinado ao mundo discursivo da narração e o tipo menor constitui uma dilatação de uma das fases de planificação do tipo principal. Por este motivo, o plano geral do *game* é de enorme complexidade, pois envolve o encaixamento de mundos discursivos associados a tipos de discurso e perpassado por diferentes tipos de sequência.

2.6.2 Mecanismos de textualização

Ainda no nível dos pré-construídos, mas no segundo nível de análise do folhado textual, temos a segunda grande contribuição do ISD, que é a identificação e denominação dos mecanismos de textualização que contribuem para dar aos textos uma coerência global e exploram os recursos linguísticos para assegurar a coerência temática (BRONCKART, [1999]2012).

Para Bronckart ([1999]2012), o segundo nível do folhado textual é constituído dos mecanismos de textualização, caracterizado pela conexão e pela coesão nominal. Esses mecanismos são apreensíveis a partir da organização dos elementos constitutivos do conteúdo temático, marcando as operações de continuidade, ruptura ou contraste, constituindo, dessa forma, a coerência temática do texto. Eles se distribuem no conjunto do texto, podendo atravessar (ou transcender) as fronteiras dos tipos de discurso e das sequências que compõem o texto.

A conexão diz respeito às relações entre os níveis de organização de um texto e é explicitada pelos organizadores textuais, “que podem ser aplicados ao plano geral do texto, às transições entre os tipos de discurso e entre fases de uma sequência, ou ainda às articulações mais locais entre frases sintáticas” (BRONCKART, [1999]2012, p. 122). Trata-se da conexão entre as macroideias do texto. As ocorrências de unidades que podem ser entendidas como marcas de

textualização são efetivamente identificáveis nas frases ou na junção de frases e, geralmente, exercem também um papel na organização dessas unidades sintáticas locais.

O primeiro mecanismo de textualização é a conexão. Nas palavras de Bronckart ([1999]2012, p. 263):

Os mecanismos de conexão contribuem para marcar as grandes articulações da progressão temática e são realizados por um subconjunto de unidades, a que chamamos de *organizadores textuais*. Esses organizadores podem assinalar as transições entre os tipos de discurso constitutivos de um texto, entre fases de uma sequência ou de uma outra forma de planificação e podem ainda assinalar articulações mais locais entre frases.

Em textos escritos, os organizadores textuais são marcados por conjunções, advérbios, grupos preposicionais, grupos nominais e segmentos de frases. Em textos multimodais digitais, como o *game* analisado, entendemos que elementos visuais também podem funcionar como instrumentos de organização textuais e como elementos de conexão e coesão, como veremos no próximo capítulo.

O segundo grupo de mecanismos de textualização refere-se à coesão nominal (retomadas nominais e pronominais, ou anáforas e catáforas). Tendo em vista que nosso objetivo, nesta pesquisa, é analisar as relações entre os aspectos verbais e visuais (multimodais) no gênero *game* narrativo deixaremos de nos ater aos mecanismos de coesão nominal que se restringem a organizadores puramente linguísticos.

No terceiro nível do folhado textual, encontramos os mecanismos de responsabilidade enunciativa que dão a clarificação dialógica do texto (BRONCKART, 2008). Nesse nível, pode-se analisar a questão das modalizações, responsáveis pelas diversas avaliações do enunciador sobre um ou outro aspecto do conteúdo temático e que podem ser divididas, segundo Bronckart ([1999]2012) em lógicas, deônticas, pragmáticas e apreciativas. Estas últimas envolvem as apreciações subjetivas do enunciador, que avaliam o conteúdo temático do enunciado como sendo negativo, positivo etc. para o enunciador. Já as vozes explicitam as instâncias que assumem ou se responsabilizam pelo que está sendo dito e também fazem parte dos mecanismos enunciativos. De igual forma, não utilizaremos os mecanismos enunciativos como categoria analítica, pois não se configuram objeto da nossa pesquisa, mas entendemos que essas análises também são possíveis e plausíveis em relação ao gênero *game* narrativo.

Como síntese, podemos dizer que no quadro do ISD, os gêneros de texto se referem a formatos relativamente estabilizados, organizados pelas gerações anteriores e que coexistem, sob forma de nebulosa, no intertexto, funcionando como recurso para o produtor em situações diversas de produção textual. Os textos, por sua vez, são compreendidos como unidades comunicativas globais que se relacionam, por um lado, com as *atividades de linguagem* (ou discursos) de que estão sujeitos e, por outro, com os *tipos de discurso* (ou atitudes de locução) que integram (COUTINHO, 2007).

O processo de textualização, atividade pela qual se atualiza um gênero, é fruto dos ajustes realizados pelos sujeitos em interação ao fato no qual atuam, pelo qual reconstroem em sua memória esquemas de ação, estabelecendo um modelo de representação da situação real. Assim, “os gêneros seriam, artefatos (instrumentos), sociocognitivamente construídos, com base nos quais o sujeito se orienta ao projetar o jogo de imagens entre os interlocutores e o espaço e o tempo da interação e ao textualizar” (MATENCIO, 2007, p. 58). Nesse sentido, Coutinho (2007) afirma que os gêneros de texto regulam a organização textual, adaptando modelos (plásticos e não normativos) de articulação entre as diversas acepções envolvidas: a accional (do ponto de vista da ação de linguagem), a cognitiva (associada ao nível da representação da ação e dos conteúdos mobilizados) e a linguística (eventualmente em relação com outros sistemas semióticos em vista).

Assim, para analisar textos, constituintes de diferentes gêneros, Bronckart ([1999]2012, 2006, 2008) sugere um modelo da arquitetura interna dos textos que se centra no exame do folhado textual, composto: pela infraestrutura global do texto, repartida em plano geral/global do texto, tipos de discurso, sequências e coesão verbal; pelos mecanismos de textualização, decompostos em conexão, coesão nominal; e pelos mecanismos de responsabilização enunciativa, que são formados pelas modalizações e pelas vozes constantes no texto.

Como forma de síntese, podemos ancorar os conceitos apresentados por Bronckart ([1999]2012) na imagem abaixo.

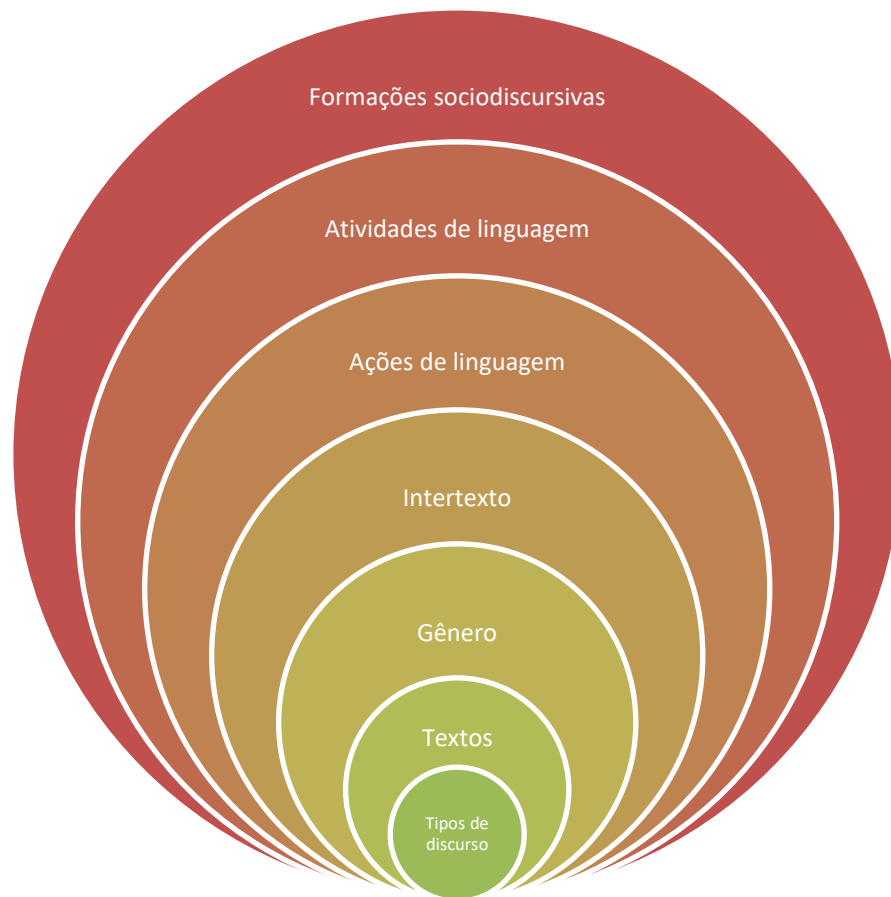


Figura 14. Conceitos do ISD
 Fonte: Diagramação própria (idealização do GELIT)

Tendo em vista nosso objetivo de analisar a materialidade textual do *game* narrativo, ou seja, verificar como os elementos verbais e visuais se constituem na construção do texto e na formação dos sentidos, verificaremos, no próximo capítulo, características acerca da linguagem no mundo digital, os *links* que permeiam esse texto e como podem funcionar para elucidar os tipos de discursos, as sequências ou como mecanismos de conexão. Tomando por norte o aparato do ISD, buscamos entender de que forma elementos visuais podem funcionar na constituição de um texto multimodal digital e como o diálogo com outras teorias, sobretudo a GDV⁴⁴ podem auxiliar nesse intento.

⁴⁴ Utilizamos, como recorte epistemológico da GDV as metafunções, sem nos esquecer das outras perspectivas possíveis de análise.

3 ISD E OS HIPERTEXTOS MULTIMODAIS: UMA PROPOSTA DE ANÁLISE

3.1 Linguagem na era digital: multimodalidade na produção de sentidos

Atualmente, é muito comum encontrarmos pessoas, sobretudo jovens, falando sobre os mais diversos *games*, assistindo a vídeos e compartilhando informações sobre jogos digitais na *web*. Esse é um mundo que se abre a novas possibilidades a partir do desenvolvimento de novas práticas de linguagem digital, estabelecendo novas formas de comunicação e de entretenimento. Arruda (2011, p. 29) afirma que:

Essas tecnologias, ao digitalizarem a produção humana, reconfiguram o nosso olhar sobre o mundo, agora não mais limitado às estruturas físicas que delimitam a organização das coisas, mas introduzindo a noção de que não há maneira ideal de organizar o mundo, mas sim, uma horizontalidade no poder de organização das coisas pelos sujeitos – importa menos a forma de apresentação que a habilidade de localizar. Dessa mesma forma, estruturas sociais consolidadas vivem situações limítrofes, nas quais as novas gerações questionam a rigidez organizativa em detrimento da liberdade de aferir resultados.

É um fato que o mundo se transformou nas últimas décadas, sobretudo a partir do surgimento das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (doravante TDIC). É difícil encontrar uma área da vida que não tenha mudado: existem mudanças nas relações de poder social, na estrutura econômica, no *status* da escrita, nas práticas comunicativas, nas virtualidades tecnológicas etc. No entanto, as tecnologias não são mais novas; os *games* também não são: ambos nascem interligados a partir da década de 1960 e vão evoluindo juntas, isto é, à medida que novos recursos são criados, novos *games* são produzidos, com novas dinâmicas e novas interfaces. Essa trajetória pode ser analisada ao se comparar versões de jogos “*Super Mario Bros*”, o primeiro *game* de sucesso dos anos 1980 com reedições até 2017⁴⁵, mas com recursos muito diferentes.

Esta nova era é chamada por Charles (2009) de hipermodernidade, pois o autor considera esta fase como uma radicalização da modernidade. Isso ocorre porque os princípios da

⁴⁵ A lista completa dos *games* do Mario Bros estão disponíveis em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_jogos_da_s%C3%A9rie_Mario_\(por_ano\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_jogos_da_s%C3%A9rie_Mario_(por_ano))>. Acesso em: 19.06.17

modernidade, como a “racionalidade técnica ou desenvolvimento tecnológico-científico, economia de mercado, valorização da democracia e extensão da lógica individualista, continuam vigorando e se renovando/desdobrando continuamente” (ROJO; BARBOSA, 2015, p. 117). Nesse sentido, afirma Charles (2009, p. 21-22):

Por um lado, nem todas as grandes narrativas (ou metanarrativas) foram desacreditadas com o tempo (a que diz respeito aos direitos humanos, por exemplo, continua atual, ainda hoje sendo um fundamento das nossas democracias); por outro lado, o desaparecimento de boa parte das metanarrativas não significa o fim da modernidade, pelo contrário. Eu acredito que essas narrativas eram essenciais para se transformar a ordem temporal e para fazer os homens dos séculos passados aceitarem o sacrifício de um tempo concebido unicamente sob a forma da repetição do passado, assim como eu penso que elas hoje não têm a mesma influência de antes ou simplesmente porque nós pensamos e agimos como modernos e porque o combate contra a tradição já não está na moda.

No contexto da hipermodernidade, o prefixo se desloca denominando outros fenômenos inerentes a nosso momento: hipercomplexidade, hiperconsumismo, hiperindividualismo, hipertexto e hipermídia. Nessa conjuntura, o espaço dos projetos coletivos vai cedendo espaço para o hedonismo individual, o hipernarcisismo e o hiperconsumo. A contemporaneidade é marcada pelo hiperindividualismo, termo cunhado por Lipovetsky (2004), cujo consumo é elevado a uma terceira categoria, o hiperconsumo que se trata de:

Um consumo que absorve e integra parcelas cada vez maiores da vida social: que funciona cada vez menos segundo o modelo de confrontações simbólicas tão caro a Bourdieu; e que, pelo contrário, se dispõe em função de fins e de critérios individuais e segundo uma lógica emotiva e hedonista que faz com que cada um consuma antes de tudo para sentir prazer (LIPOVETSKY, 2004, p. 25-26).

Esse contexto se coaduna perfeitamente com o mundo contemporâneo dos *games*, em que há uma massiva busca pelo hiperconsumo de jogos cada vez mais caros e mais desenvolvidos. Os consoles e *PCGames* são objetos de consumo de uma minoria econômica que pode dispor de uma grande quantia não só para comprar esses suportes, mas os próprios *games* que são comercializados em mídia CDROM ou por meio de *download online*. Além do alto consumo, os consoles mais antigos disponibilizavam dois controles, para jogos em duplas; atualmente, os jogadores, em geral, dispõem de apenas um controle, já que podem jogar *online* com jogadores ao

redor do mundo, sem sequer conhecê-los, constituindo uma característica, pode-se dizer, ligada ao hiperindividualismo.

O hipernarcisismo ou hedonismo individual marca, também, esse período de contínua busca pelo prazer imediato e demonstra a extrema fluidez dos pertencimentos atuais. Na era da *Web 2.0*⁴⁶ em que os próprios usuários produzem conteúdo na internet e publicações em diversas redes sociais como *Facebook*, *Twitter*, *Tumblr*, *Google+*, *Wikipédia*, *Youtube*, *Flickr*, *Instagram*, *Snap* etc., vemos proliferar a busca por “curtidas” e “seguidores” e produção autônoma de conteúdos em diversas áreas, inclusive no mundo dos *games*. Esse contexto origina a cultura de convergência, termo adotado por Jenkins (2009, p. 377) que “se refere a uma situação em que múltiplos sistemas de mídia coexistem e em que o conteúdo passa por eles fluidamente”. Esse paradigma em voga impulsiona os consumidores a buscarem e produzirem novas informações e constituírem novas conexões.

Na *web 2.0*, o conteúdo multimodal é gerado e produzido pelos usuários, isto é, eles saem do patamar de “consumidores” para “produtores” de informação. Por isso, embora tratemos de uma tese científica, no âmbito do discurso acadêmico, usamos em diversas passagens deste texto referências a autores “não científicos” que produzem conteúdo na internet, como *youtubers*, *blogueiros*, vozes de críticos “informais” de jogos (jogadores), além de enciclopédia livre (*Wikipedia*). Abordar um tema e não lhes dar voz, vez e importância seria injusto e, no mínimo, incoerente, mesmo se tratando de uma análise de cunho científico.

Esses recursos também são usados pelo mercado de *game* que é o mais rentável mercado do entretenimento atual. A ideia é construir jogos cada vez mais interessantes e envolventes que façam os jogadores consumirem cada dia mais. Esse movimento é marcado no questionário aplicado aos jogadores, pois todos indicaram ter interesse em jogar os outros episódios da série do Batman, como veremos adiante.

⁴⁶ Essas ideias, no entanto, só entraram em pleno funcionamento com o advento da *Web 2.0*, no ano 2000, momento em que, de fato, as pessoas passaram de “consumidoras” de informação para “produtoras” de informação. Isso porque, a versão anterior (*Web 1.0*) era área de domínio, sobretudo, de empresas e instituições que conseguiam pagar os custos de manutenção de um *site*. A navegação, portanto, era mais restrita a pesquisas de informações já existentes. Já a *Web 2.0*, e mais versões posteriores, instaura uma nova maneira de interação na internet, pois permite a abertura da rede para a produção de conteúdo, compartilhamento por usuários ao redor do mundo, criando, com isso, diversos ambientes de interação, como as redes sociais (*Orkut*, *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *Youtube* etc.), enciclopédias livres, como a *Wikipédia* e eficientes buscadores, como o *Google*. A discussão sobre as fases da *web* (1.0, 2.0, 3.0, 4.0 e 5.0) vão muito além das considerações aqui trazidas. No entanto, para fins de recorte, discutiremos apenas alguns traços pertinentes ao objeto analisado, mas sem desconsiderar toda a discussão, sua história, contexto e suas relações, inclusive com questões educacionais.

A mudança nas interações sociais gerou alterações nas práticas linguísticas e nas maneiras de se comunicar. As práticas de Comunicação Mediadas por Computador (CMC) são denominadas de várias maneiras, como *e-mailismo*, *internetês*, discurso escrito interativo, *e-linguagem*, *chatspeak*, *textspeak*, linguagem cibernética e gíria de internet. Além dos fatores contextuais e sociais envolvidos nessas práticas linguísticas, a CMC aparece como uma “nova” variedade de linguagem caracterizada por traços como⁴⁷: acrônimos e siglas (pfv para “por favor”, ctt para “certo”, rs para “risos”); reduções de palavras (blz, tb, vc, kd, bj); homófonos letra/número (U para “you” e 2 para “too”); grafia estilizada (lindooooo, saudaaaaadeee); *emoticons* (☹ e ☺); pontuação não convencional/estilizada (“!!!!!!!”, “.....”).

Além disso, a linguagem da CMC é moldada por vários fatores sociais e está situada em contextos específicos de uso. Nessa seara, os jogadores de *games* estão inseridos numa comunidade de práticas (grupo de afinidade, para James Gee) que partilha linguagens e termos próprios do contexto em que atuam, modificando-se à medida que os jogos vão se diversificando. Por isso, podemos dizer que há uma variação social na linguagem de CMC, ou seja, ainda que pareça homogênea e constante, a linguagem no contexto digital varia conforme as comunidades usam as tecnologias e as plataformas mudam.

Passando para a internet, vemos alguns desses mesmos agrupamentos de participação e surgem as mesmas interrogações e alertas. Os designers e produtores dos *games* podem ser considerados integrantes de uma comunidade de prática específica, pois compartilham um objetivo comum, partilham interações e formas específicas de linguagem. No entanto, James Gee (2004) apontou que a dinâmica de jovens que interagem por meio de *videogames* não poderia ser meramente considerada uma participação em comunidades de prática, pois numa comunidade de prática a inserção é relativamente estática e determinada por um conjunto particular de requisitos; em vez disso, ele os considerou como “grupos de afinidade”, agrupamento de que as pessoas fazem parte por causa de um interesse específico, entrando e saindo deles sem dificuldade ou problemas.

No mundo *online*, a linguagem tem um papel fundamental e diferente na dinâmica das trocas discursivas. Barton e Lee (2015, p. 13-14) a esse respeito afirmam que:

⁴⁷ A CMC não “inventou” esse tipo de linguagem, já que podemos encontrar em contextos não digitais e até em tempos muito antigos. Na Idade Média, período da formação das línguas nacionais, já era comum o uso de abreviações ou redução de palavras, uma vez que não havia uma unificação das regras ortográficas. De outro modo, siglas, grafia estilizada, pontuação não convencional e até *emoticons* podem ser encontrados em textos não digitais, como bilhetes informais, cartas pessoais, diários etc.

A linguagem tem um papel fundamental nessas mudanças contemporâneas, que são, antes de tudo, transformações de comunicação e de construção de sentidos. A linguagem é essencial na determinação de mudanças na vida e nas experiências que fazemos. Ao mesmo tempo ela é afetada e transformada por essas mudanças. Muitos estudos da linguagem se basearam num conjunto de conceitos bastante estáveis, que parecem agora um tanto quanto forçados, à medida que a vida das pessoas entra *online*. Por exemplo, num *site* que combina imagens e palavras, conceitos básicos como *texto* têm de ser redefinidos. [...] Noções de *autor* e *público* tornam-se ainda mais complexas. Não é totalmente claro quando devemos nos referir à linguagem como *escrita* ou *falada*; e as atividades de *leitura* e *escrita* estão sendo redefinidas.

Essas modificações derivam das relações multimodais entre linguagem e imagem e discursos de linguagem e aprendizagem, referentes às práticas de linguagem *online* e *offline*. A linguagem muda e também os textos adquirem novos formatos e funções no meio social. Barton e Lee (2015) afirmam que no meio digital os textos estão cada vez mais fluidos, derivados das virtualidades mutantes das novas mídias, além de cada vez mais multimodais e interativos, aparecem mais gêneros híbridos e novas relações entre oral e escrito. Essas noções instauraram novos regimes para termos como “público”, “autor”, “autoria”, já que o limite entre leitor e autor se torna, muitas vezes, impreciso, a partir da propagação do conteúdo autogerado na *web*. Além disso, também são fluidos e relativos os domínios de uso da linguagem e às noções de grupos e comunidades.

Nesse contexto, os textos assumem novas formas no mundo social textualmente mediado nos espaços de escrita disponíveis no meio digital. Nas palavras de Barton e Lee (2015, p. 43,47):

Textos *online* não são mais estáveis, não atuam mais como ponto de referência fixos. Em vez disso, são mais fluidos do que os textos impressos, e as mudanças são constantes. [...] Outra razão pela qual os textos já não são mais fixos é que os leitores têm maior controle sobre um texto no mundo *online*. [...] Os textos multimodais são onipresentes em nossa vida cotidiana, especialmente aqueles que combinam o verbal com o visual. As práticas multimodais não são novas e têm sido uma estratégia essencial de construção de sentido ao longo da história da linguagem escrita. Em materiais impressos, como revistas, jornais e anúncios, a programação visual muitas vezes define como os espectadores interpretam o verbal, e vice-versa.

A discussão sobre a linguagem digital revela traços importantes para se entender a concepção de textos multimodais digitais, sua materialidade, funcionamento, contexto em que circula e como é consumido/produzido pelos usuários. Uma das principais características desses

textos é a presença de *links*, que tornam os textos “navegáveis” e diferentes de textos impressos⁴⁸, tendo em vista que o leitor tem um labirinto de caminhos disponíveis no intertexto, tornando-o leitor e, ao mesmo tempo, autor das trilhas que percorre.

Há uma grande discussão sobre as semelhanças e diferenças entre texto e hipertexto e sobre textos multimodais. Entendemos que todos os textos, impressos e digitais, podem ser multimodais, na medida em que podem utilizar diferentes semioses além do texto verbal. Além disso, nos textos impressos também podem ser encontrados *links*, na forma de boxes, notas de rodapé etc. Dessa forma, preferimos usar o termo “texto multimodal digital” para marcar o contexto a que nos referimos. De outro modo, entendemos que os *links* presentes em textos digitais podem levar à leitura de textos, infinitamente, ao interconectar diferentes textos. A posição de Braga (2005) é mais moderada ao afirmar que o hipertexto é o resultado de uma nova modalidade linguística no meio digital sujeita aos limites e possibilidades inerentes ao meio.

3.2 O *game* como hipertexto digital: navegando pelos *links*

O elemento central desta pesquisa é a discussão do conceito de texto e a adequação do aparato metodológico para o ISD no tocante a textos multimodais, especificamente, os jogos digitais. Não é muito comum identificar o jogo digital como um texto em trabalhos acadêmicos. Entretanto, pode-se notar que ele é um gênero presente na sociedade e que apresenta diversos elementos relativamente estáveis na sua constituição. Embora nem sempre estejam presentes elementos verbais⁴⁹, pois um jogo é criado para ser jogado por qualquer jogador ao redor do mundo, independentemente do idioma, existe uma “linguagem do *game*” própria para a constituição do jogo. Para jogar é necessário compreender a linguagem do jogo e os comandos necessários, isto é, elementos constituintes do letramento *gamico*, pois o jogador vai “escrevendo” seu texto enquanto determina suas escolhas e suas ações.

Esses textos são multimodais ou multissemióticos na medida em que:

⁴⁸ Autoras como Koch (2005) e Braga (2004) discutem sobre a presença de *links* também em textos impressos, como as notas de rodapé, por exemplo. Portanto, não desconsideramos nem desconhecemos essa discussão, no entanto, nos limitaremos à relação dos *links* especificamente em textos digitais.

⁴⁹ Alguns *games* têm como foco as ações das personagens e dinâmica do jogo, aparecendo poucos elementos verbais, como alguns jogos de luta, esportes, corrida.

Recorre[m] a mais de uma modalidade de linguagem ou a mais de um sistema de signos ou símbolos (semiose) em sua composição. Língua oral e escrita (modalidade verbal), linguagem corporal (gestualidade, danças, performances, vestimentas – modalidade gestual), áudio (música e outros sons não verbais – modalidade sonora) e imagens estáticas e em movimento (fotos, ilustrações, grafismos, vídeos, animações – modalidades visuais) compõem hoje os textos da contemporaneidade, tanto em veículos impressos como, principalmente, nas mídias analógicas e digitais (ROJO; RODRIGUES, 2015, p. 108).

Os textos que circulam no âmbito virtual são chamados de hipertextos e têm como característica principal a presença de *links*, que podem ser palavras, imagens, ícones etc. que funcionam para remeter o leitor a outros textos, permitindo percursos distintos de leitura e construção de sentidos a partir das escolhas e dos acessos efetuados pelo leitor. O hipertexto se realiza quando é “clicado”, quando o leitor percorre seus labirintos de *links*, pressupondo autonomia do leitor em escolher o seu próprio caminho de leitura. Os *links* ligam blocos de informações que são chamados de *lexia*, termo empregado por Barthes no contexto de blocos de texto significativo. Outros autores denominam esses blocos de *nós*. De qualquer forma, os *links* selecionam *lexias/nós* que são (re)significados quando escolhidos pelos navegadores.

O hipertexto surge das reflexões do físico e matemático Vannevar Bush, em 1945, sobre o pensamento humano. Ele afirmou, no artigo intitulado “*As we may think*” que o pensamento não seria constituído de forma linear, mas por associações. Para explicar, ele apresenta o *Memex* (mnemônico de *Memory Extension* – Extensão da Memória), um dispositivo mecânico, com mescla de microfilme e célula fotoelétrica, anterior ao computador e de uso individual, na qual a pessoa poderia armazenar todos os seus livros, mensagens, registros e consultá-los de forma mais rápida e eficiente.

No processo de indexação das informações, Bush não focou nas instituições, como bibliotecas, mas nos usuários, sobretudo nos pesquisadores acadêmicos que poderiam, assim, pesquisar artigos e livros, incluir comentários, alterar e (re)organizar conteúdos e criar *links* entre os documentos. A inovação estava no fato, portanto, da possibilidade de classificação pessoal que cada pesquisador poderia adotar conforme seus interesses, além de permitir a intervenção nos conteúdos, instalando uma profunda relação de interação entre leitor-texto-autor e antecipando as questões sobre a linearidade dos textos como característica fundamental da existência de coerência.

Embora o *Memex* fosse desenvolvido no sistema de microfilme, atribui-se a ele a primeira descrição das potencialidades do hipertexto. O primeiro hipertexto baseado em computador foi desenvolvido na década de 1960, por Theodore Nelson, como trabalho final de seu curso de pós-graduação em Harvard. O termo “hipertexto” foi cunhado pelo pesquisador numa conferência nacional da *Association for Computing Machinery* (Associação para Organização da Computação), em 1965, no artigo sobre “*zippered lists*”, um algoritmo importante para o sistema *Xanadu*, considerado o precursor da *web*. Nelson baseou-se no poema “*Kubla Khan*”, do poeta inglês romântico Samuel Taylor Coleridge, em que *Xanadu* aparece como mágica, onírica, sensual e uma silenciosa capital comandada pelo imperador chinês Kublai Khan. A partir dessa analogia com o poema *Xanadu*, foi criado como um sistema mundial de hipermídia, onde “tudo” poderia ser acessado imediatamente, onde as ideias estariam relacionadas e intercaladas e onde os documentos poderiam aparecer em múltiplos contextos e para várias pessoas ao mesmo tempo. Para Nelson, o hipertexto seria um trecho de texto verbal ou pictórico interconectado a inúmeros outros textos, não linearmente e representado de forma diversa do texto impresso.

Outro importante precursor do hipertexto foi o pesquisador Douglas Engelbart, especialista no uso de radares. Trabalhando em um laboratório aeronáutico, ele começou a pensar no uso de computadores no desenvolvimento do intelecto humano. Assim, em 1962, publicou o artigo “*Augmentation*” (processo de aumentar), em que apresentava os conceitos de *mouse* e das múltiplas janelas, que depois seriam utilizados por Bill Gates no desenvolvimento da Microsoft. Em 30 anos de pesquisa, Engelbart e seu grupo de 17 pesquisadores criaram a noção de edição de texto na tela, o primeiro sistema para *linkar* blocos de informação e projetaram, ainda, o primeiro sistema hipermídia para computador.

Outra criação importante no desenvolvimento do hipertexto foi a *World Wide Web* (www), em 1991, por Tim Berners-Lee. A *web* (teia) baseia-se, atualmente, numa interface gráfica através de uma interface do *mouse* e de ícones em telas. Com isso, a internet tornou-se um conglomerado de redes públicas e privadas que interconectam pessoas e informações; a *web*, no entanto, é um sistema de informações constituído para englobar todos os sistemas de informação disponíveis na internet. A *web* é um hipertexto aberto, pois tem a capacidade de conectar milhões de informações e pessoas ao redor do mundo, simultaneamente e em qualquer lugar, além de ser descentralizado, já que não existe um “controlador”.

Gomes (2010), baseando-se em Berners-Lee e outros, afirma os hipertextos podem ser de dois tipos: fechados ou abertos. São fechados quando todo o conteúdo se encontra armazenado em uma única unidade de armazenamento (CD-ROM ou arquivo de *download*, por exemplo, no caso dos *games*) ou servidor; são abertos quando os conteúdos podem estar distribuídos em vários repositórios ou servidores (*Web*, por exemplo), ou seja, encontram-se fisicamente distribuídos e é possível fazer referências (*links*) entre documentos armazenados em diferentes servidores.

Para Snyder (1996), os hipertextos podem ser de quatro tipos: a. fechados, como o HyperCard; b. sistemas de distribuição, como a *www*; c. só permitem a leitura; d. permitem ao usuário acrescentar textos e/ou links.

Claramente, no caso do *game* narrativo analisado, estamos diante de um hipertexto fechado, pois as informações estão armazenadas no arquivo do jogo. Entretanto, no tipo de interação que permite ao usuário atuar, verificamos que ele não se enquadra nem no tipo *c* nem no *d*, tendo em vista que além da leitura, o jogo permite ao usuário a seleção de itens e percursos a partir de *links* pré-estabelecidos, mas não permite que o usuário acrescente alguma informação. Sendo assim, seria necessária uma quinta categoria que pudesse abranger a relação entre o jogador enquanto leitor, mas também como coautor da história.

Gomes (2011) estabelece uma compilação de classificação dos tipos de *link*, a fim de entender de que forma eles se constituem para produzir sentidos.

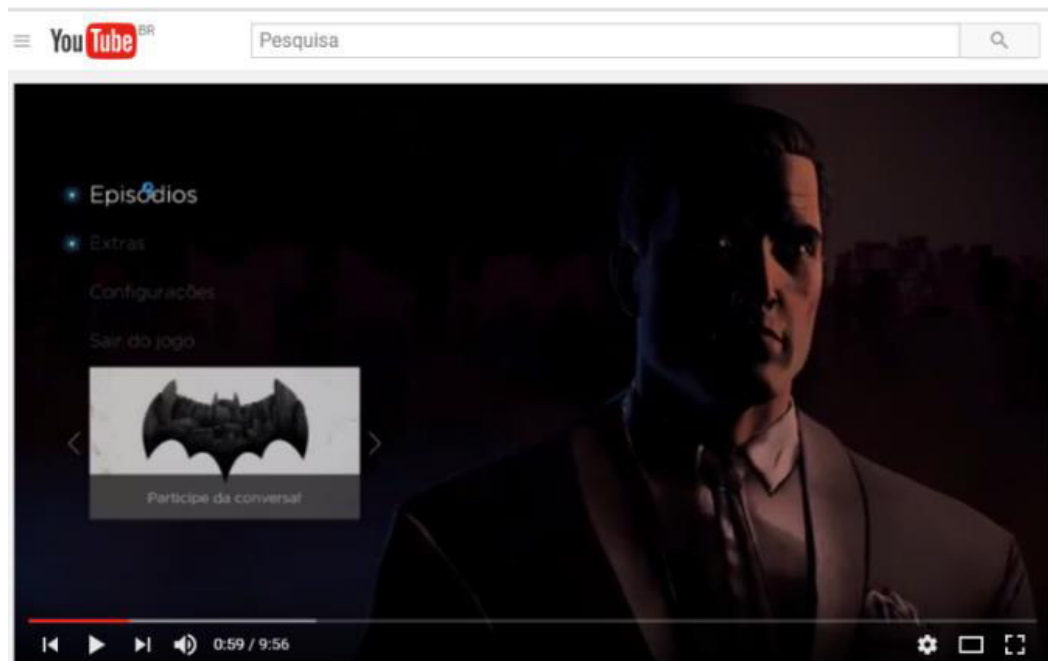
Classificação segundo	Links	Game “Batman”
As macrofunções semânticas e organizacionais	Semânticos: produzem relações de sentido	“Bolinhas” que funcionam como âncoras que apresentam informações quando clicadas
	Estruturais: proporcionam relações estruturais de navegação	Links como “ <i>pause</i> ”, “ <i>menu</i> ”, “ <i>sair</i> ”
A forma e o visual do <i>link</i>	Links textuais: são verbais ou mistos. Aparecem sob a forma de ícones, botões, imagens, mapas etc.	Todos os links são textuais, seja apenas com elementos verbais (iniciar, sair, <i>menu</i> , <i>pause</i>), seja com elementos visuais (ícones e âncoras ao longo do jogo)
	Links gráficos: geralmente sublinhados, destacam-se do texto pela cor e também pelo tipo e tamanho da fonte	Não estão presentes no <i>game</i> .
O lugar de conexão	Links internos: conectam documentos, ou partes deles, a outros documentos que estão no mesmo site	São os <i>links</i> que constituem o jogo, pois conectam elementos dentro do próprio jogo.
	Links externos: ligam documentos, ou	Alguns <i>links</i> remetem a outros textos

	partes deles, a outros documentos que não fazem parte do mesmo hipertexto; e que estão em outro(s) site(s)	disponíveis na <i>web</i> , como “participe da conversa”, “ <i>crowd play</i> ”, “mais de DC Telltale”
Tipo de percurso que oferecem ao usuário	Linear: possibilitam apenas a leitura sequencial dos textos.	Os links são lineares, pois seguem uma sequência própria da narrativa, embora o jogador possa, algumas vezes, escolher o que vai acessar ou não.
	Não linear: possibilitam leitura não sequencial	Esse jogo não permite a leitura não sequencial da narrativa
Modo de troca de páginas ou documentos web	Links de substituição: o texto de destino substitui o texto de partida, na tela.	Na sequência descritiva, em que aparecem descrições dos personagens, os <i>links</i> aparecem superpostos à página inicial.
	Links de superposição: o texto de destino se abre em outra janela, sem fechar o primeiro, ficando ambos os textos compartilhando a mesma tela	Os <i>links</i> das cenas de investigação são implicados, a fim de permitir a observação das informações sem perder a imagem da cena.

Quadro 9. Classificação dos links

Fonte: Adaptado de GOMES, 2011.

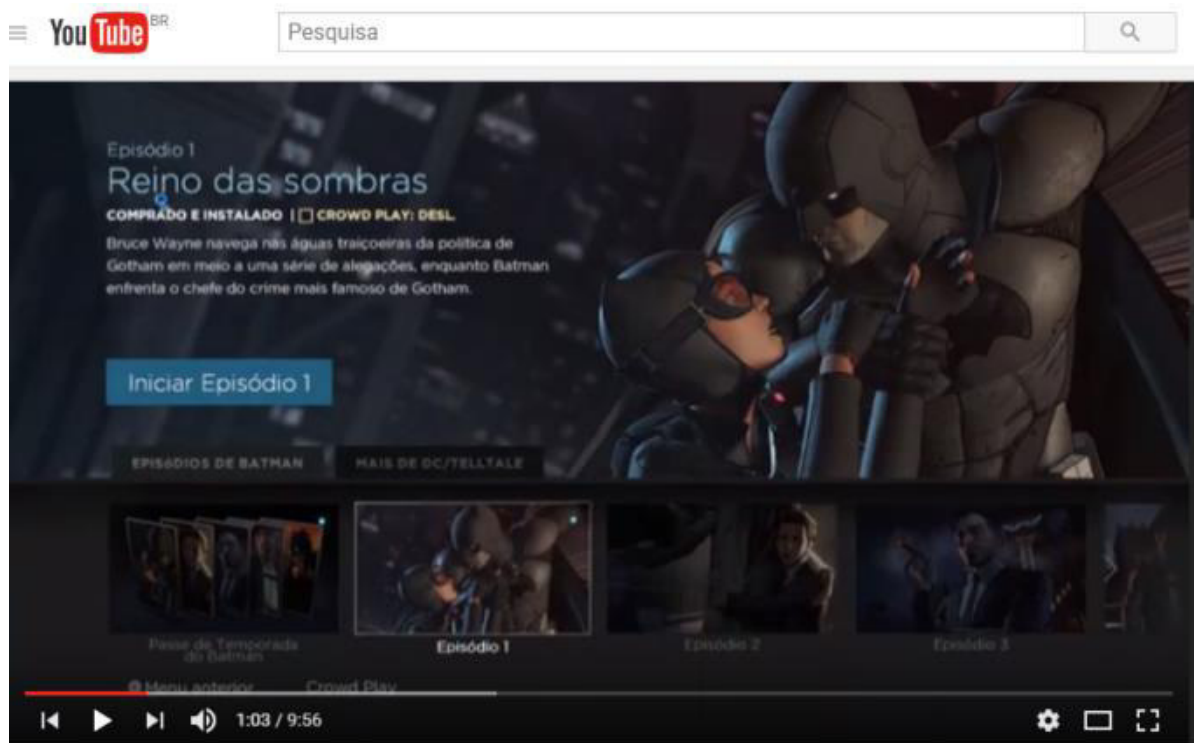
Tomando por norte essa classificação, discutiremos de que maneira os *links* se organizam na materialidade textual do *game* “Batman” a fim de produzir sentidos. Os primeiros links presentes em um *game* compõem, geralmente, o *menu* inicial, que funciona como um sistema de ícones para a navegação. São *links*, portanto, estruturais.



Figuras 15. Menu inicial

Fonte: Partida da Ramona. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WRkkB5liKfg&index=1&list=PLa8R2311k124p0Mvrh8CesZULWw_EKEAZ>. Acesso em: 25.08.17

No *menu* inicial, como podemos ver na primeira imagem, o jogador pode escolher entre iniciar com os episódios, acessar os extras, as configurações, sair do jogo, ou participar da conversa *online* disponibilizada pelo portal da empresa, em que os jogadores podem interagir entre si, conhecer o jogo, discutir os caminhos. Ao “clique” em “episódios”, tem-se acesso a uma nova página (imagem abaixo) em que o jogador pode escolher qual episódio quer jogar (*link* interno). Além disso, há outros *links* que remetem para fora do jogo (*links* externos), como “mais de DC Telltale”, cujo *link* dá acesso a *lexias* sobre outros jogos da empresa com heróis da *DC Comics*, ou “*crowd play*”, uma ferramenta criada pela empresa para promover interação entre os jogadores, conforme veremos a seguir.



Figuras 16. Menu do Episódio 1

Fonte: Partida da Ramona. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WRkkB5IiKfg&index=1&list=PLa8R231lk124p0Mvrh8CesZULWw_EKEAZ>. Acesso em: 25.08.17

Dessa forma, encontramos *links* internos (endofóricos), como os que indicam as partes próprias do jogo (“iniciar episódio 1”, “voltar ao *menu* anterior”) e externos (exofóricos), como os que remetem a *lexias* fora do contexto do jogo (“*crowd play*” e “mais de DC/Telltale”). Gomes (2011, p. 29), nesse norte, explica que:

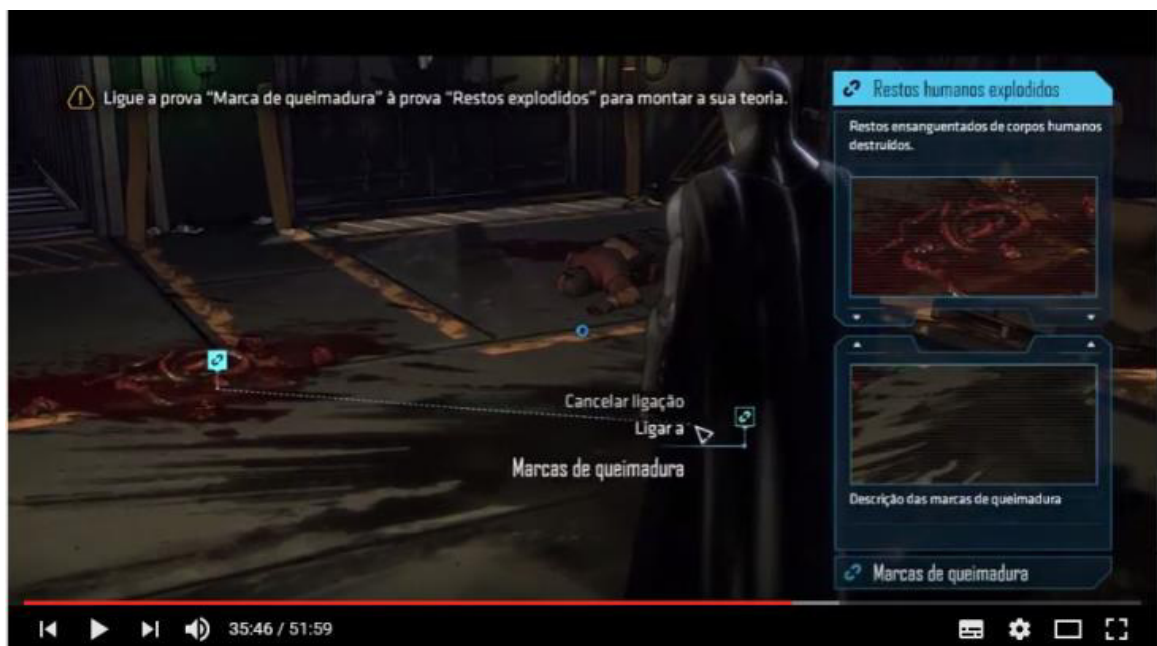
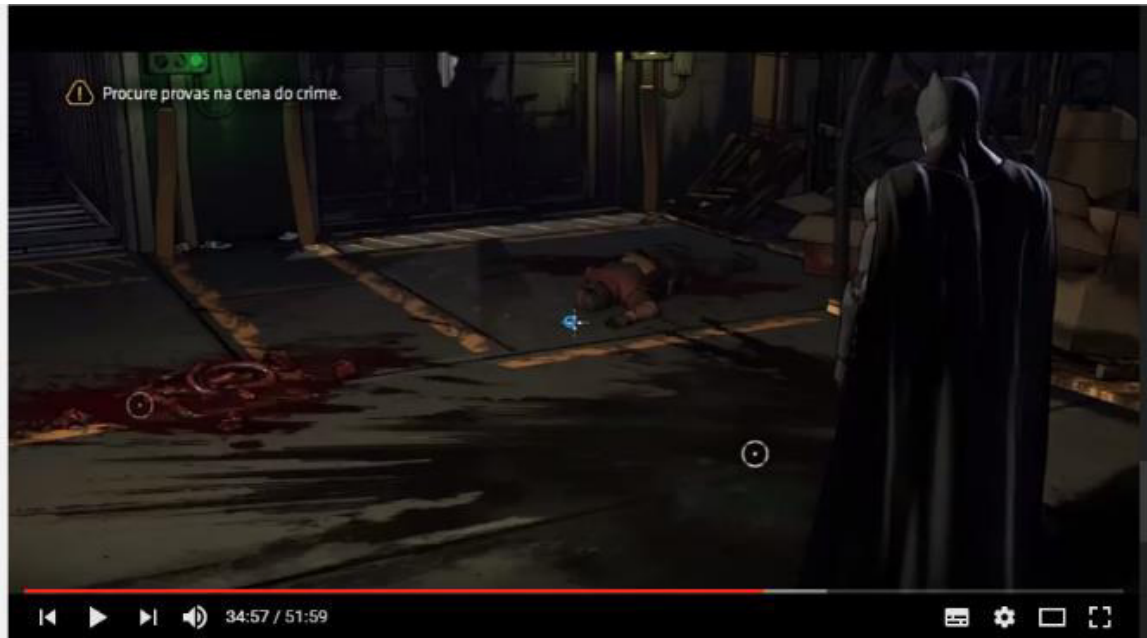
Os *links* funcionam como dêiticos, isto é, como indicadores, sendo chamados de endofóricos, quando levarem a documentos ou a partes do próprio documento, ou exofóricos, quando abrirem textos que estão fora do documento de origem. Eles também funcionam como conectivos lógicos (setas), como elementos de coesão que orientam o leitor sobre os rumos da leitura que está fazendo, permitindo retornar ao texto anterior, conforme sua necessidade de atribuição de sentidos o exija.

Os *links* aparecem em quase todas as cenas em que o jogador deve movimentar o personagem e funcionam como elementos de conexão para a construção da narrativa, como veremos adiante. As cenas de enigma protagonizadas pelo Batman funcionam como “nós” na narrativa do *game*, seduzindo os jogadores que procuram situações desafiantes.

Esses nós e *links* têm a função dos elementos coesivos no texto escrito, ou seja, segundo Antunes (2005, p. 47) “de criar, estabelecer e sinalizar os laços que deixam os vários segmentos do texto ligados, articulados, encadeados. Reconhecer, então, que um texto está coeso é reconhecer que suas partes não estão soltas, fragmentadas, mas estão ligadas, unidas entre si”. Enquanto a presença dos links indica a continuidade do game, a partir da interação com o jogador, no texto escrito a função da coesão também é estabelecer a continuidade do texto, a partir da interligação entre suas partes, a fim de não perder o fio da unidade que garante sua interpretabilidade.

Nas imagens abaixo, vemos uma cena de investigação em que o jogador deve controlar o Batman a fim de resolver o enigma sobre o massacre que ali ocorrera. Toda a construção da cena é feita por meio de *links*, selecionados por meio de ícones (círculo com um ponto no centro) escolhidos pelos jogadores. Quando são acionados, os ícones abrem uma “tela” com a informação contida naquela *lexia*, para facilitar o entendimento da cena e a resolução da investigação.

No canto superior esquerdo da primeira imagem há um segmento textual descrevendo ao jogador o objetivo da ação. Esse segmento textual está “fora” da narrativa e tem como função direcionar o jogador para a ação a ser tomada no comando do Batman. O segmento da segunda imagem aprofunda a descrição, informando ao jogador os mecanismos de ação para “seguir” com a narrativa, ou seja, essas informações auxiliam o jogador a entender o objetivo da cena e os mecanismos de ação para resolução do problema.



Figuras 17 e 18. Cena de investigação com presença de *links*

Fonte: Partida da Ramona. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WRkkB5liKfg&index=1&list=PLa8R231lk124p0Mvrh8CesZULWw_EKEAZ>. Acesso em: 25.08.17

As indicações confirmam que o jogador deve fazer “ligações” entre as marcas encontradas na cena, a fim de entender o que ocorreu. Dessa forma, o segmento textual da segunda imagem indica como o jogador deve atuar para montar sua teoria sobre o acontecimento. Esses segmentos usam verbos no imperativo, ou seja, funcionam como “ordens” ao jogador. Esses ícones, *links* e

segmentos têm um papel fundamental na dinâmica da história, uma vez que se o jogador não conseguir transpor essas informações e concluir a ação que controla, a narrativa não se constitui, isto é, a história não se desenvolve. Esses *links* funcionam, portanto, como conectivos que interligam a história, tal como alguns segmentos verbais.

Os *links* mostrados na segunda imagem podem ser classificados, na perspectiva de Gomes (2011), como semântico, textual, interno, não linear, implicado e de superposição. Na classificação de Leão (2005), eles são considerados conjuntivos, pois permitem a experiência de simultaneidade da informação da *lexia* sem sair da página inicial. Essa característica é importante, pois, assim, pode-se ter acesso à informação sem perder a imagem da cena principal, permitindo que o jogador tenha uma “visão do conjunto”. Outros *links* (sobretudo na sequência descritiva, conforme será discutido abaixo) são disjuntos (ou de substituição), ou seja, ao selecionar um *link* as novas informações se sobrepõem à página inicial. Em geral, os *links* disjuntos são mais usados, sobretudo quando as informações são maiores, mais complexas ou não necessitam da visão simultânea da página inicial. *Links* conjuntos são bastante usados como publicidade em páginas na *web* ou quando a interpretação da nova informação precisa do contexto da página inicial.

Uma observação importante, nesse sentido, diz respeito à produção de sentidos gerados pelos *links*:

Nós precisamos entender melhor as maneiras pelas quais os *links* e os caminhos podem agenciar formas e figuras (intermediar relações entre *lexia* e o documento todo) ao se associar aos estados internos das *lexias* individuais. Nós precisamos entender como escrever as *lexias* individuais, de tal forma que elas possam ser claramente permeáveis a essa influência (LEÃO, 2005, p. 113).

Dessa maneira, entendemos que os *links* e as *lexias* no *game* “Batman” são fundamentais para a construção da história, motivo pelo qual entendemos que o jogador também é co-construtor da narrativa, conforme discutiremos mais a seguir. O *game* narrativo foi programado em hipermídia, concebido em *scripts* baseados nas escolhas dos usuários. Um “clique” implica comandos que o programa deve executar, ainda que o *game* limite as escolhas dos jogadores. Diferente da navegação na *web*, as opções aos jogadores são mais limitadas e, portanto, devem seguir “um padrão”, mesmo existindo várias maneiras de se constituir a narrativa em processo de constante interação jogador/jogo.

A não-linearidade é uma característica importante dos hipertextos digitais *online*, ou seja, a internet permite ao navegador caminhos sem fim no labirinto das hipermídias. Isso também ocorre com jogos *online*, em que os caminhos são mais livres. Mesmo assim, todo *game* é um *software* produzido e que, por isso, tende a manter limites dentro da programação pré-estabelecida. Enquanto os textos disponíveis na *web* geralmente não seguem limites e são não-lineares, no jogo *Batman* encontramos um labirinto linear, em que os caminhos disponíveis levam a um mesmo lugar, embora o jogador possa “decidir” de que forma seu personagem chegará ao final em relação à sua “fama” na cidade de Gotham.

Embora seja linear, Leão (2005, p. 66) faz uma ressalva importante:

A hipermídia é uma tecnologia que só ganha existência, isto é, só é operacionalizável a partir de uma interface *online* com o computador. Ou seja, o fato de possuir um CD-ROM é algo distinto de possuir um livro. A experiência hipertextual exige o elemento “computador” para acontecer. É uma experiência que só é possível “via máquina”. Vale lembrar que, quando imprimimos um trecho extraído de um documento hipertextual, a rigor, o que temos em mãos não é mais um “hiperdocumento”.

Podemos dizer, por fim, que os *links* fazem parte da organização estrutural e retórica do hipertexto, modificando a maneira como os documentos são acessados e como podem ser compreendidos, estabelecendo, assim, diferentes relações de sentido. Os hipertextos são conectados por meio de *links* manipulados pelos usuários, que podem percorrer labirintos disponíveis nos documentos. Essa discussão nos mostra que o hipertexto é, por natureza e essência, intertextual, pois se constitui como um “texto múltiplo” que possibilita o acesso a inúmeros textos através dos *links*. Além de a intertextualidade ser mais explícita e ser elemento integrante do hipertexto, os *links* podem remeter a textos “de dentro” (*links* internos) ou “de fora” (*links* externos).

3.3 Jogador: interação jogador/jogo e os labirintos da narrativa

Ao longo deste trabalho enfatizamos o papel do jogador na construção do enredo nos *games* narrativos. Entendemos que o *game* só existe quando é jogado e quando o jogador lhe denota sentidos. “Se o leitor não interagir com a obra, simplesmente nada acontece. A obra só se

revela mediante a participação efetiva do leitor” (LEÃO, 2005, p. 41). Neste tópico, analisaremos como se manifesta a interação do jogador com o jogo digital e como cada um desenvolve seus caminhos nos labirintos propostos pelos designers.

Segundo Arruda (2011, p. 42):

A imersão do jogador nos ambientes fantásticos, a meu ver, pode ser considerada como possibilidade de interação e construção do saber que se possui do espaço simulado, e beira o infinito, nesse caso considerado não na limitação da programação do jogo, mas na abertura de construções narrativas pelos jogadores. O jogo pode ser compreendido, então, como espaço criativo da invenção do fantástico baseada na própria realidade.

Diferentemente do cenário literário que se inscreve nas palavras, os jogos digitais são narrativas em que a imaginação é aperfeiçoada pelo audiovisual, criando dimensões e explorações de tempo e espaço comandadas pelos jogadores. Ao invés de receber uma história pronta, o jogador vai tecendo sua própria história seguindo os caminhos do personagem que comanda.

Sem dúvidas, todos os *games* são interativos, porque o caráter interativo é componente constitutivo do processo hipertextual. O leitor se transforma em outro personagem à medida que a hipermídia se materializa na interface entre os nós da rede. Por isso, concordamos com Leão (2005, p. 41) para quem “o leitor é agora um construtor de labirintos”.

Com o novo tipo de interatividade construído por meio do computador, novas relações surgem e o leitor passa a ter uma função essencial, pois sem ele a obra se reduz à mera potencialidade. Um *game* sem o jogador é apenas um *software*, ou seja, o jogo só existe quando é usado, ou seja, quando o jogador lhe atribui sentido.

O termo “leitura” tem sido usado nas discussões sobre hipertexto para indicar a ação daquele que interage com o sistema, mas deve ser pensado de forma diferente do universo da escrita. De acordo com pesquisas em Ciências Cognitivas, os textos hipermidiáticos exigem de seus leitores dois tipos de habilidade: a habilidade de compreender um texto convencional, básica para todo tipo de texto; e a habilidade de “navegar” pelo espaço multidimensional do sistema, o que chamamos de “letramento digital” e, mais especificamente, no caso dos *games*, de “letramento *gamico*”.

Nesse sentido, Jim Rosenberg (1996) afirma que o leitor do hipertexto, ao percorrer o documento com suas escolhas no ato da leitura, acaba por criar um documento virtual. Essa

nomenclatura, inclusive, se aproxima da usada por Bronckart, que considera “documento” o texto que apresenta elementos verbais e não verbais.

O jogador, enquanto leitor é, então, um agente das multiplicidades, que procede de uma forma descontínua e multilinear. Esse papel requer um leitor habilidoso em navegação, com um bom índice de letramento *gamico*. Nessa interface, o jogador assume os papéis de leitor e de autor, que também é uma característica dos navegadores dos hipertextos, como nos ensina Leão (2005, p. 46):

No hipertexto todo leitor é também um pouco escritor, pois, ao navegar pelo sistema, vai estabelecendo elos e delineando um tipo de leitura. O conceito de texto flexível requer e cria um leitor ativo. [...] O leitor-ativo que a hipermídia requisita é também o arquiteto de um labirinto. O viajante, ao percorrer o sistema, faz existir um espaço que se desdobra. No momento em que este atualiza escolhas, o desenho de um labirinto é criado. Labirinto, como sempre, pessoal e único.

O labirinto é programado pelos *designers*, que incorporam portas de acesso a outros pontos do documento; os elos hipermidiáticos oferecem diversos caminhos, presentes na virtualidade e atualizados mediante a escolha dos jogadores. Cada percurso percorrido caracteriza uma “desterritorialização”, ou seja, o “jogautor” penetra em novos mundos ainda desconhecidos para ele. Os caminhos e as encruzilhadas que vai encontrando são fruto da imaginação e escolha de cada jogador, o que faz cada partida ser “única” como produção de linguagem situada:

O traçado do labirinto construído pelo viajante é do tipo labirinto sem bívios. Ou seja, o labirinto vivido acaba sendo uma linha contínua. Mesmo se essa linha insiste em voltar para determinados pontos, geometricamente temos, durante uma excursão com começo, meio e fim, uma linha sequencial. [...] O labirinto vivido, por sua vez, pode ser fruto de impulsos, interesses súbitos e surpresas. O labirinto vivido vai se formando como uma *assemblage* na qual o diverso quis se interconectar (LEÃO, 2005, p. 131).

Considerando os aspectos discutidos até então, analisaremos os percursos escolhidos pelos jogadores no processo de interação com o *game* Batman, além de compreender como se formam no papel de jogadores. Assim, por meio do questionário, buscamos tecer uma ideia do perfil de cada jogador.

As primeiras perguntas referiram-se aos dados pessoais, tratados no capítulo 1 (quadros 4 e 5). O segundo bloco de perguntas ateu-se à caracterização dos jogadores, ou seja, ao tipo de *game* que gostam, como os escolhem e o que mais lhes atraem neles.

Categoria	Hariel	Adler	Ramona
Tipo de game você prefere	Aventura, ação, esportes, estratégia, RPG	RTS, FPS, Survivor	Aventura, ação, luta, corrida, RPG, estratégia
Games preferidos	<i>Ragnarok, Battlefield 3, Call of Duty Black Ops 2, Sim City e Fifa 2017</i>	<i>Age of Empires II e III, Supremacy 1914, The Long Dark, Counter-Strike, Global Offensive.</i>	<i>Tomb Raider, Crash Bandicoot, Need for Speed, League of Legends, Tekken</i>
Como você escolhe seus games?	indicação de amigos; recomendação a partir de <i>gameplays</i>	recomendação a partir de <i>gameplays</i> ; Promoções da Steam	recomendação a partir de <i>gameplays</i>
O que te chama mais atenção num game?	História, personagens, estética/produção, diversão, jogabilidade	História, poder de controle e jogabilidade	Personagens, estética/produção, diversão, jogabilidade

Quadro 10. Caracterização dos jogadores
Fonte: Autoria própria

Verificamos, no quadro acima, que eles não compartilham nenhum jogo preferido, o que demonstra a grande diversidade de possibilidades no mundo dos jogos. Percebemos, ainda, a importância do universo digital na escolha dos *games*: todos responderam que escolhem seus jogos por meio de indicações de *gameplays* disponíveis em canais no *Youtube*, como já discutimos no primeiro capítulo. Para escolher, Hariel usa como critério “se os propósitos do jogo são de acordo com meu estilo e gosto”; Ramona escolhe conforme o “estilo de jogo e que tenha tido críticas positivas”; Adler escolhe a partir de “críticas positivas, preço, plataforma *desktop*, linguagem”.

Os jogadores afirmam que as escolhas desses jogos se deram porque “são ótimos jogos dentro de suas categorias” (Ramona), porque proporcionam “competitividade e diversão com amigos” (Hariel) e porque estabelecem desafios contra outros jogadores (Adler). Eles consideram que para um *game* ser considerado bom é necessário ter mecânicas interessantes, bons gráficos, boa história (caso seja *offline*), bons servidores (se for *online*), mapas, boa jogabilidade, ser *multiplayer*, proporcionar desafios e *ranking*. Na opinião dos jogadores, os elementos que fazem um *game* ser divertido são: “ter mecânicas que incentivem os jogadores a permanecerem jogando e acompanhando os lançamentos” (Ramona); “jogabilidade, a interação com amigos” (Hariel);

“possibilidade de jogar com várias pessoas ou caso seja um jogo *single*, a possibilidade de o jogador fazer o que quiser (jogos de mundo aberto)” (Adler).

A quarta seção do questionário foi sobre a experiência de jogar “Batman: The *Telltale Series*”. Todos afirmam ter gostado de jogar o *game* e todos têm conhecimento da história do Batman, sobretudo por meio de filmes. Adler afirma que gostou do modelo baseado em escolhas; Ramona enfatiza que é um estilo de jogo que não havia jogado antes e Hariel foca na história que, segundo ele, “me prendeu e me deixou curioso para saber mais da história”. Todos gostaram e acharam a narrativa fácil, pois os diálogos eram simples, as narrativas se focam nos personagens e por causa da capacidade de interferir na história. Adler e Ramona confirmam que o que mais lhes chamou a atenção no jogo foi a narrativa, ou seja, a possibilidade de interferir e de mudar o curso da história.

Perguntas	Hariel	Adler	Ramona
O que mais te chamou atenção no jogo?	As ações que você toma em diálogos e outras ocasiões influenciam no futuro do jogo.	Possibilidades de narrativas se alterarem	Narrativa
Quais aspectos da narrativa lhe chamaram a atenção?	A relação da família Wayne com o crime em Gotham	Disparidade de ações.	Possibilidade de interferir na história.
Como foi a experiência de controlar o personagem Bruce/Batman neste jogo, tomando decisões e interferindo no rumo da narrativa?	Interessante, pois as escolhas influenciam no restante do jogo	Previsível	Interessante.
Como você avalia “Batman: The Telltale Series, Episódio 1”?	Bom	“0 - 10, jogabilidade 8 (comandos shift+algo, são péssimos). 0-10 História, 10, muito envolvente e gera curiosidade enorme. 0-10 Gráficos, 10, perfeitos. 0-10 Ações para escolher, 7, previsíveis”.	nota 8/10

Quadro 11. Avaliação do game “Batman”

Fonte: Autoria própria

Apenas Ramona havia jogado outro *game* sobre o Batman, no caso, “Batman: Arkham City”. Ela achou este último jogo melhor, porque no *game* da *Telltale* “A narrativa não envolve muito a ação do jogador e pouco se explora do mundo do jogo”. Essa observação converge com

as outras observações feitas por analistas, em que este jogo dá a “falsa sensação de liberdade”, já que apesar de interferir na narrativa, a ação do jogador não muda, de fato, o curso da história. Mesmo assim, todos acharam que a jogabilidade lhes pareceu coerente e interessante e todos ficaram interessados em jogar os episódios seguintes, para saber a continuidade da história narrada. Adler, inclusive, chegou ao fim dos cinco episódios da série.

Apenas Ramona gravou o *game* com a opção do seu áudio. Percebemos que a interação verbal dela é pequena, existindo poucos momentos de interação linguageira com o jogo. No entanto, a interação se constitui a todo o momento, seja quando interpreta os acontecimentos, seja quando toma as decisões sobre as sequências dialogais, seja quando comanda as personagens e “resolve” os desafios do *game*.

A primeira fala da Ramona ocorre durante a cena inicial de combate do Batman na prefeitura, no exato momento em que surge na tela um comando que deve ser executado para gerar a ação do Batman. Ela fala “hummm... é o quê?” (parte 1, 8:22) e, em seguida, o personagem morre porque ela não conseguiu entender o código enunciado. Logo de início, vemos a discussão do letramento *gamico* e a importância do conhecimento da linguagem para o desenvolvimento da narrativa. A fala da Ramona demonstra que, naquele momento, ela não conseguiu decodificar a informação visual para mover o Batman e, por isso, a história foi interrompida. Além de confirmar nossa tese de que é importante um nível de letramento para a construção dessa produção de linguagem, ratificamos, também, que esses elementos visuais constituem organizadores de conexão no texto multimodal do gênero *game* narrativo, sem o qual a narrativa não transcorre.

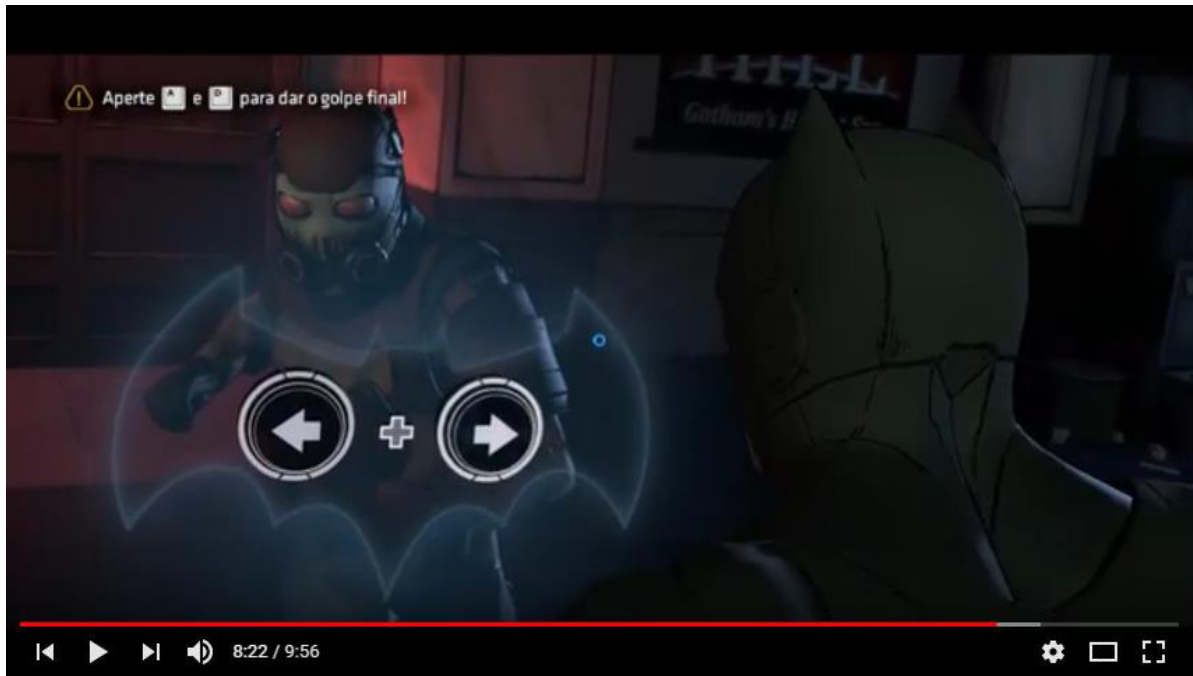


Figura 19. Primeira interação languageira da Ramona

Fonte: Partida da Ramona – Parte 1. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WRkkB5IiKfg&index=1&list=PLa8R2311k124p0Mvrh8CesZULWw_EKEAZ>. Acesso em: 25.08.17

Essa preocupação da jogadora também pode ser evidenciada na fala “ai meu Deus” (Parte 2, 2:31) no momento em que, novamente, surgem comandos na tela (“alvo”) para que Batman consiga capturar a mulher-gato. Essa fala, portanto, mostra a apreensão da jogadora para acertar o código e continuar a história, o que, neste caso, é alcançado por ela. Percebemos que na primeira interação, a jogadora não entende o código e, por isso, o Batman morre, recomeçando o jogo. Neste segundo momento, embora a fala demonstre apreensão, a jogadora consegue êxito, mostrando, possivelmente, que ela entendeu os comandos específicos deste jogo⁵⁰. Isso significa que, embora exista uma linguagem dos *games*, cada jogo se utiliza de mecanismos próprios dentro do repertório do gênero. Esta cena revela não apenas o conhecimento sobre o código do jogo, mas habilidades no controle do PC, já que o Batman deve alcançar o “alvo” para capturar a Mulher-Gato. O letramento *gamico* envolve, assim, conhecimentos em relação aos códigos e linguagem utilizados no jogo e em relação aos aspectos físicos, como habilidades no manuseio dos controles do PC ou do console.

⁵⁰ Lembramos que a gravação foi realizada na primeira vez que todos os jogadores jogaram este jogo, ou seja, nenhum deles tinha conhecimento sobre a mecânica deste jogo específico.



Figura 20. Segunda interação languageira da Ramona

Fonte: Partida da Ramona – Parte 2. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WRkkB5IiKfg&index=1&list=PLa8R231lk124p0Mvrh8CesZULWw_EKEAZ>. Acesso em: 30.08.17

Além de interações languageiras referentes à compreensão do código visual do jogo, Ramona demonstra interesse pelas questões visuais e composicionais do jogo. A sua fala “Eita, chicote!!” (parte 2, 1:23) referente ao momento em que a mulher-gato retira um chicote para lutar com o Batman revela uma “surpresa” sobre o artefato usado pela personagem, ou seja, esta fala estaria ligada, mais propriamente, à estética do jogo, ao *design* e à elaboração e construção dos personagens.

A partir da análise composicional da imagem, vemos a Mulher-gato no centro da cena, segurando o chicote em posição de golpear o Batman, que aparece no canto inferior esquerdo. Com base na categorização do valor informativo da imagem, a partir da GVD, nota-se que Batman aparece como o dado/real e a Mulher-Gato como novo/ideal, ou seja, nesta cena, o centro visual e composicional recai sobre a Mulher-Gato, por este motivo, possivelmente, este aspecto visual tenha chamado a atenção da jogadora.



Figura 21. Terceira interação linguageira da Ramona

Fonte: Partida da Ramona – Parte 2. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WRkkB5IiKfg&index=1&list=PLa8R231Ik124p0Mvrh8CesZULWw_EKEAZ>. Acesso em: 25.08.17

As duas falas seguintes referem-se à jogabilidade, ou seja, à maneira como o jogador deve agir para prosseguir na narrativa. Na cena na “bat-caverna” em que há uma sequência descritiva encaixada na sequência narrativa, o jogador tem acesso a diversos *links* e move livremente Bruce, sem indicação do jogo. Após dois minutos percorrendo o cenário, sem encontrar “a chave” para sair, Ramona diz “Cadê o negócio de [inaudível]?” (parte 4, 5:59), referindo-se, provavelmente, ao caminho que deve tomar para continuar a história. Após 10 segundos, ela fala “Humm, tem que andar” (parte 4, 6:09). Essa sequência de fala no intervalo de 10 segundos mostra, em primeiro lugar, que ela não dominava a maneira de seguir e continuar a narrativa e, em seguida, a descoberta de como prosseguir, ou seja, ela deveria “andar” com o personagem. Essa informação não foi mencionada no jogo e deveu-se, provavelmente, ao seu conhecimento da linguagem dos *games* e à sua curiosidade em buscar “saídas” para resolver aquela cena.

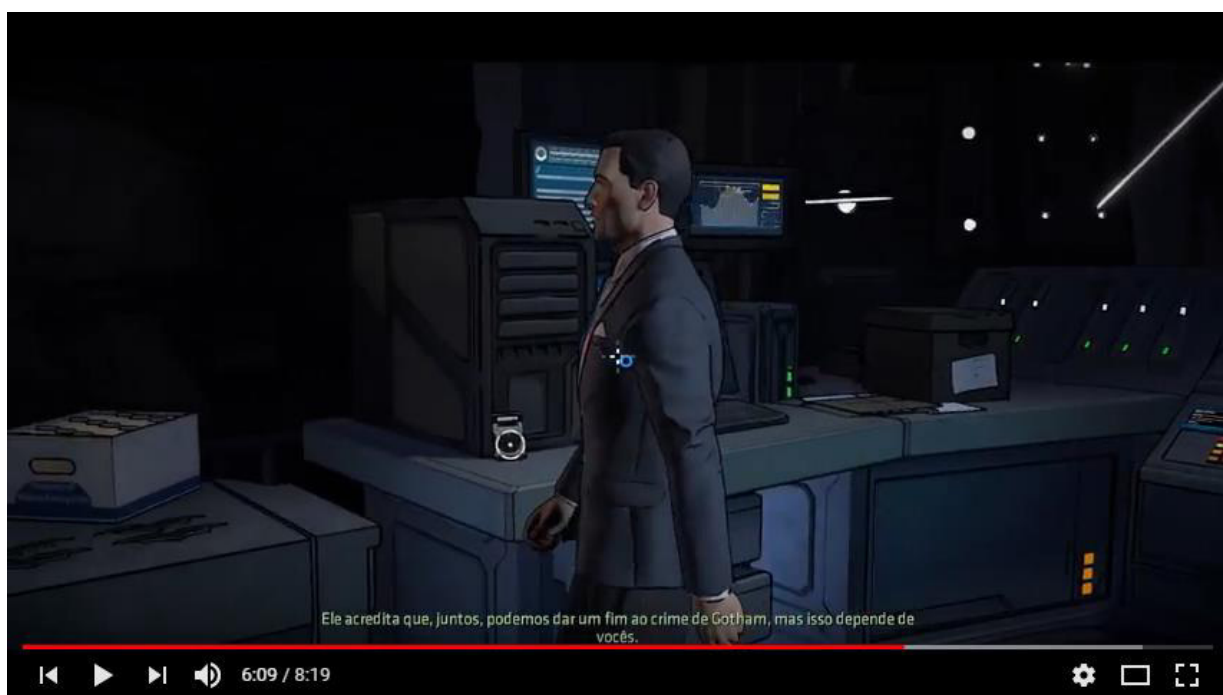
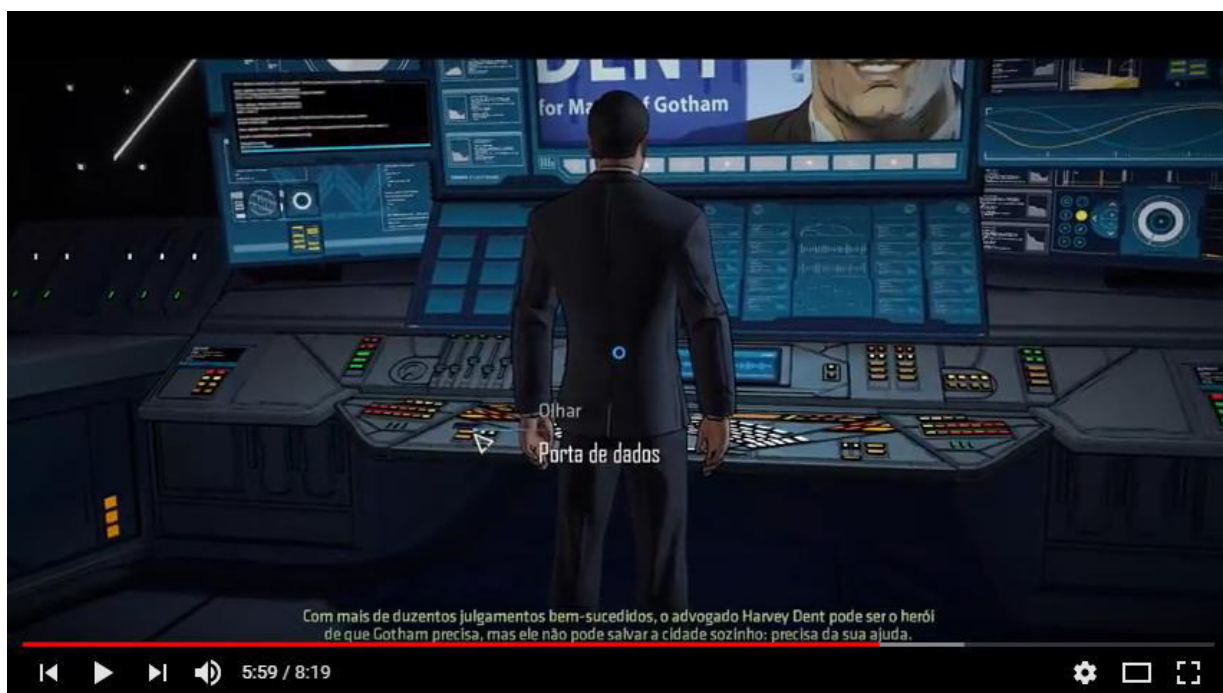


Figura 22 e 23. Quarta e quinta interações languageiras da Ramona

Fonte: Partida da Ramona – Parte 4. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WRkkB5liKfg&index=1&list=PLa8R231k124p0Mvrh8CesZULWw_EKEAZ>. Acesso em: 25.08.17

Nesta cena, o jogo usa como recurso a “liberdade” do jogador para explorar o cenário e os diversos *links* que acessam sequências descritivas. Por este motivo, os designers não incluíram indicações de como o personagem deveria seguir para prosseguir na narrativa. Neste momento, os

links descritivos e o conhecimento do jogador atuam juntos na construção da jogabilidade e desenvolvimento da narrativa; o jogador torna-se “jogautor”, na medida em que atua, ativamente, na condução do personagem e prosseguimento da narrativa.

Em um jogo com uma hora e meia de duração, Ramona só falou cinco vezes, mas interagiu com o jogo durante toda a partida. Por isso, podemos dizer que no *game* narrativo estão envolvidos vários níveis de interação jogador/jogo, seja por meio da interpretação da história, das escolhas dos caminhos da narrativa, seja falando consigo mesma (ou com o jogo).

Embora esses dados sejam extremamente insipientes para entender o que o jogo provoca no jogador, temos indícios que os jogadores perpassam dois mundos: o mundo ordinário de onde joga (sua casa, *lan houses* etc.) e o mundo virtual (discursivo) onde interfere, ou seja, o mundo do *game*. Por isso, os limites entre disjunção e conjunção são tênues, e não podemos, sequer admitir que é possível estabelecer uma fronteira rígida entre eles, já que se encontram entrelaçados constantemente, conforme veremos adiante. Esse gênero nos conduz a pensar em possíveis questões teórico-metodológicas para o ISD, levando em consideração as relações entre disjunção e conjunção.

Além disso, as interações languageiras da Ramona revelam que o jogador está interessado nos diversos elementos que compõem o gênero: seus códigos e regras de funcionamento interno (linguagem), aspectos composicionais do jogo (composição dos cenários, personagens, *design*, trilha sonora, dentre outros), e sua jogabilidade (como o jogo se organiza e se materializa como texto).

Um dos aspectos importantes na concepção do “jogautor” são as escolhas que esse *game* proporciona, isto é, os caminhos percorridos nos labirintos disponíveis no hipertexto. Levando em consideração as decisões que influenciam no curso da narrativa, vejamos como cada jogador seguiu sua história.

Ações	Hariel	Adler	Ramona
Menu inicial	Não foi registrado	Vai direto para “Episódios” e, em seguida, “iniciar episódio 1”.	Vai direto para “Episódios” e, em seguida, “iniciar episódio 1”.
Cor da bat-tecnologia	Vermelha	Amarela	Azul
Deixa Vicki ficar na festa?	Sim	Sim	Sim
Aperta a mão do Falcone na festa?	Sim	Sim	Não
Bruce convida Harvey	Sim	Não	Sim

para a reunião com Falcone?			
Acessos na sequência na descritiva na “bat-caverna”	Acessa a descrição dos criminosos, os relatórios da mídia, olha unidade de dados; olha o Batmóvel, os ingressos, a arma e a máscara	Acessa a descrição dos criminosos, os relatórios da mídia, olha a unidade de dados.	Acessa a descrição dos criminosos e os relatórios da mídia, olha unidade de dados.
Bruce comenta com Vicki sobre as acusações contra a sua família?	Sim	Sim	Sim
Soca o mercenário?	Sim	Sim	Sim
Quebra a costela do mercenário?	Não	Não	Sim
Quebra o braço do mercenário?	Sim	Sim	Sim
Desaparece ou fala com o Gordon?	Desaparece	Desaparece	Desaparece
Dá as informações a Vicki ou a Gordon?	Gordon	Vicki	Vicki
Prende Falcone ou espanca-o?	Prende	Prende	Prende
Quantidade de Mortes	2 vezes na cena final	0	1 vez (parte 1, 8:30)
Quantidade de Pausas	5 vezes	7 vezes	2 vezes

Quadro 12. Caminhos traçados pelos jogadores nos labirintos da narrativa⁵¹

Fonte: Autoria própria

Embora essas escolhas não interfiram no resultado final da narrativa, o que constitui, inclusive, uma crítica ao jogo, elas estabelecem a construção da personalidade de Bruce e do Batman. Por um lado, cada ação de violência empregada pelo Batman, como quebrar o braço do mercenário ou espancar o Falcone pode ser vista pelos habitantes da cidade como “ações violentas”, ou seja, Batman pode ser considerado herói ou um “vilão”. Por outro lado, as ações de Bruce também influenciam nas relações, sobretudo, com a imprensa, num tom mais político: suas ações na coletiva de imprensa, nas interações com a jornalista Vicki Vale e a escolha sobre a quem dar o dossiê de provas contra Falcone vai moldando a história e a personalidade dupla de Bruce/Batman.

Vemos, nas escolhas de cada jogador, diferenças nas maneiras de agir e direcionar a narrativa. Adler e Hariel escolhem apertar a mão do Falcone na festa. Esse fato depois é noticiado na TV, mostrando uma possível “conivência” ou “apoio” de Bruce ao criminoso. Ramona foi a

⁵¹ Conferir enredo e descrição das personagens no capítulo 1, quadro 3.

única que não aceitou apertar sua mão, não permitindo que Bruce fosse “mal visto” na cidade. Outro fato que condiciona a narrativa é o fato de Bruce convidar Harvey para a reunião com Falcone. O desenrolar da história vai mostrar que essa “confiança” de Bruce em relação a Harvey trará consequências, até porque Harvey se transformará no vilão “Duas caras”. Os três mantiveram relações com a jornalista Vicki Vale, tanto permitindo que ela ficasse na festa, quanto comentando as “falsas” acusações contra sua família. Essas escolhas revelam o relacionamento de Bruce com a imprensa, o que será importante para sua “reputação” perante os cidadãos de Gotham.

As escolhas sobre a violência praticada por Batman também construirão sua imagem de salvador ou “mais um bandido”. Os três jogadores optaram por agir com mais violência contra o mercenário, mas apenas Ramona escolheu quebrar suas costelas, além do braço. Outro fato fundamental na narrativa é a escolha a quem dar o dossiê de provas contra Falcone: Ramona e Adler optam por dar à jornalista Vicki Vale, por entenderem que essa notícia na mídia poderia “derrubar” o criminoso. Já Hariel escolheu dar o dossiê ao policial honesto Gordon, que conduzirá uma investigação. As consequências dessas escolhas serão melhor desenvolvidas nos episódios seguintes.

Ao fim do episódio, o jogo apresenta um percentual de escolha de outros jogadores que jogaram anteriormente, em comparação com a partida recém-jogada. Ou seja, ao final do jogo, o jogador tem a possibilidade de ver suas escolhas e as escolhas dos outros jogadores, numa espécie de *feedback*, a fim de proporcionar ao jogador uma sensação de “interação” com outros, já que este *game* não se desenvolve *online*.

Conforme se verifica na imagem do fim do jogo, uma análise das decisões dos colaboradores da nossa pesquisa em relação à decisão dos demais jogadores revela que: a. Ramona e Hariel compartilham com 67,1% dos jogadores a decisão de permitir a presença de Harvey na reunião com Falcone; Adler encontra-se dentro da minoria; b. os três colaboradores agiram como 85,4% dos jogadores ao comentarem sobre a falsa denúncia contra a família de Bruce; c. os três colaboradores decidiram quebrar o braço do mercenário, junto com 48,7% dos jogadores. Aqui é interessante notar que a maioria dos outros jogadores decidiu não quebrar o braço, mas os nossos colaboradores seguiram o caminho diferente; d. os três colaboradores, assim como 82% dos jogadores, decidiram entregar Falcone à polícia.

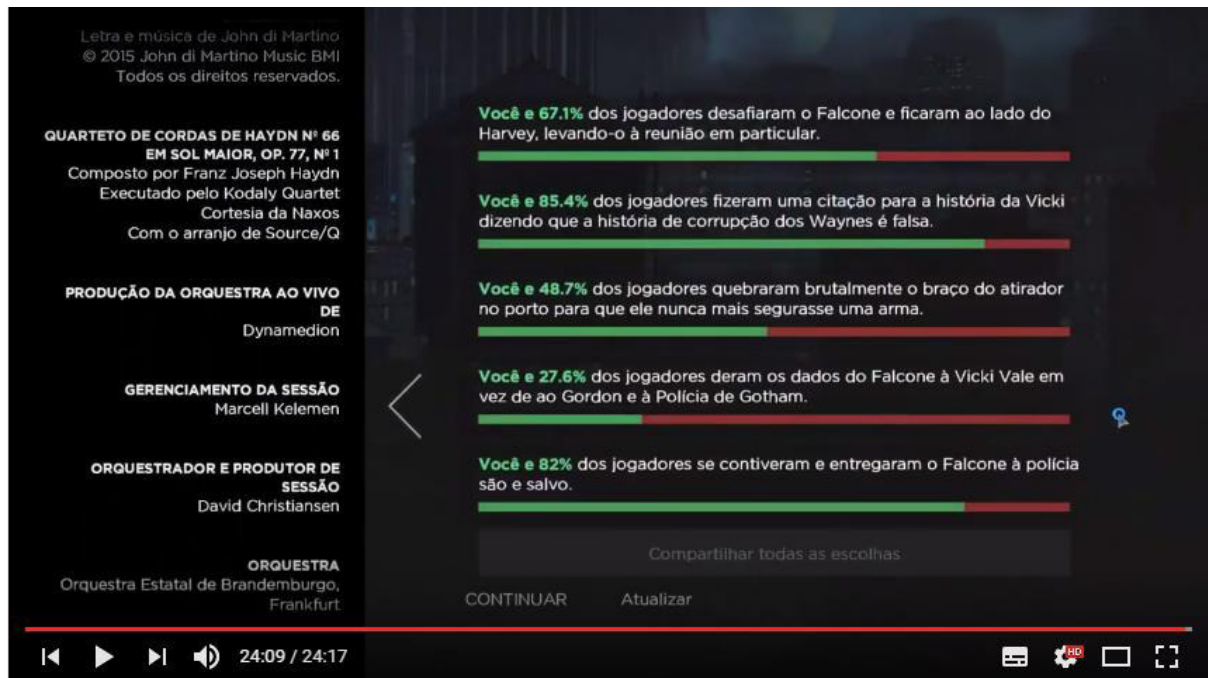


Figura 24. Escolhas dos jogadores para Batman: Episódio 1

Fonte: Jogo da Ramona, parte 6. <https://www.youtube.com/watch?v=WRkkB5liKfg&index=1&list=PLa8R231lk124p0Mvrh8CesZULWw_EKEAZ>.

A análise dessas escolhas nos remete a fios interligados pelos nós hipertextuais que vão tecendo a narrativa e adicionando as idiossincrasias de cada jogador. Mais do que meros expectadores de um filme, no *game* eles podem escolher e “escrever” sua história, agindo como leitores/autores (“jogautores”) dos percursos por eles escolhidos. Essa característica presente nos *games* narrativos de permitir a interferência dos jogadores na condução da história faz deles gêneros multimodais híbridos, na convergência entre papéis distintos para o jogador. Essa relação interfere na materialidade textual, já que o *game* deve intercalar elementos verbais e visuais próprios da narrativa e elementos verbais e visuais direcionados ao jogador, que funcionam como conectivos que interligam os fios da narrativa. A cada partida e decisão no curso do labirinto hipertextual, o jogador reconfigura o seu agir e atua como leitor/autor da narrativa.

3.4 ISD e hipertextos: caminhos para uma análise multimodal

3.4.1 Conteúdo temático: A construção do Cavaleiro das Trevas

O Conteúdo temático para o ISD pode ser definido como o conjunto das informações que são explicitamente apresentadas no texto, ou seja, são reveladas pelas unidades declarativas da língua natural usada. As informações constitutivas do conteúdo temático são representações construídas pelo agente-produtor. O *game* analisado trata do personagem Batman, importante herói na conjuntura ficcional das histórias em quadrinhos. Antes de analisar o conteúdo temático específico do jogo analisado, é necessário entender a construção do Cavaleiro das Trevas, tendo em vista a inerente intertextualidade com os demais textos em que figura o herói, como quadrinhos, filmes e outros *games*.

O Batman é amplamente conhecido como um dos maiores heróis de histórias em quadrinhos⁵². Ele foi criado pelo escritor Bill Finger e pelo artista gráfico Bob Kane em 1939 e publicado pela primeira vez na revista *Detective Comics* no mês de maio desse mesmo ano. Batman é a identidade secreta do bilionário americano Bruce Wayne, magnata dos negócios, filantropo e dono da corporação *Wayne Enterprises*, que herdou após a trágica morte de seus pais. A história se passa na cidade fictícia de *Gotham City*, onde Bruce testemunhou o assassinato de seus pais quando criança e jurou vingança contra todos os criminosos que atuam na cidade. Para isso, ele inicia seu próprio treinamento físico e mental e cria um personagem inspirado no morcego para combater o crime.

Seu principal ajudante nessa empreitada é seu mordomo Alfred Pennyworth, mas aparecem outros nesta lista, como o comissário da polícia Jim Gordon e, posteriormente, seu parceiro Robin. Ao contrário da maior parte dos super-heróis, Batman não tem superpoderes: ele usa seu intelecto, habilidades de detetive, artefatos da tecnologia, sua perícia em artes marciais, o dinheiro que possui e a motivação para combater o crime. Logo que foi apresentado ao público, Batman fez um enorme sucesso - inclusive até hoje – ganhando sua própria revista de banda desenhada em 1940. A história passou por inúmeros suportes além dos quadrinhos, como adaptações para séries

⁵² A história detalhada por ser encontrada em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Batman>>.

de TV, a partir dos anos 1960, e diversas adaptações para o cinema. Passou ainda por mídias como rádio, brinquedos e diversos *games*.

Para relativizar o tom sombrio das primeiras publicações, ainda em 1940, criou-se o Robin, uma criança alegre e multicolorida, considerado o primeiro parceiro mirim de um super-herói de quadrinhos. Nessa época, considerada a Era de Ouro dos Quadrinhos, foram criados os vilões do Batman, a maior lista dentre os personagens da *DC Comics*: Coringa, Mulher-Gato, Pinguim, Duas Caras, Charada, Espantalho, Chapeleiro Louco, Cara de Barro e Hugo Strange. Grande parte do sucesso atribuído ao personagem decorre de seu caráter mais humano (não possui superpoderes), além da vasta gama de vilões, o que dinamiza bastante a trama narrativa.

Entre 1940 e 1970 as transformações sociais impuseram mudanças na configuração do Batman e suas histórias, o que retraíram as vendas. Na década de 1970, a *DC Comics* repensou sua linha editorial e colocou as histórias nas mãos do roteirista Dennis O'Neal, do desenhista Neal Adams e do arte-finalista Dick Giordano, que trouxeram o Batman de volta ao seu estilo de detetive e sombrio, como o original, e que perdura até os dias atuais. Essa relação se articula com a metafunção composicional do *game* analisado, em que os cenários são escuros e sombrios.

Batman surge no contexto do auge da Segunda Guerra Mundial, mas ao invés da violência, usa como principal arma seu poder de investigação que o faz deduzir suspeitos e prender o leitor a partir do suspense que gera. Assim, as histórias do herói surgem em um gênero multimodal, que mescla elementos verbais e visuais para a constituição dos sentidos. Não é à toa que fez, também, enorme sucesso em outros gêneros multimodais, como filmes e *games*.

A página colaborativa da *Wikipedia* demonstra a abrangência alcançada pelo herói em diversos gêneros e mídias, passando pelas revistas em quadrinhos publicadas nos Estados Unidos e no Brasil, seriados de TV, filmes, desenhos animados, filmes animados⁵³. Além dessas adaptações, o Batman também foi personagem de inúmeros *games*⁵⁴, a começar de 1986, como demonstra o quadro abaixo:

⁵³ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Detective_Comics_27>. Acesso em 27.03.17.

⁵⁴ A lista completa está disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Batman_video_games>. Acesso em 27.03.17.

Período	Quantidade de jogos lançados	Plataformas dos jogos
1986 - 1999	16 games exclusivos do Batman	Arcade, console, PC
2000 - 2009	12 games exclusivos do Batman	Console, PC
2010 - 2016	11 games exclusivos do Batman	Console, PC
2009 - 2017	15 games envolvendo o Batman	Console, PC
2005 - 2017	11 jogos para <i>mobile phone</i>	<i>Mobile Phone</i>

Quadro 13. *Games* do Batman

Fonte: Autoria Própria

Como se pode notar, as histórias do Batman estão em circulação há mais de 70 anos e permeiam os diversos gêneros de entretenimento, adaptando-se aos contextos sociais, tempo, história e plataformas. Sem dúvidas, a intertextualidade permeia os diálogos entre as histórias e os gêneros, mas cada história é reescrita com base nas estruturas próprias de cada texto. Nascido nos quadrinhos, o herói passou pelo cinema e pela TV e chega aos *games* munindo-se de conhecimentos da materialidade textual que permitem as reconfigurações linguístico-discursivas e as adaptações a determinados contextos de práticas sociais. Tomando essa reflexão como norte, para analisar um *game* é fundamental entender como ele é pensado, planejado e produzido, embora este não seja o foco da pesquisa. Entretanto, para refletir sobre as características linguísticas que o compõem, é imprescindível entender como ele é concebido pelos seus produtores e *designers*.

O *game* selecionado para esta pesquisa foi lançado em 2016 e conta com cinco episódios, adaptado para PC, para consoles (*PlayStation4* e *XboxOne*, *Xbox 360*, *PlayStation3*) e dispositivos móveis (*iOS* e *Android*).

A respeito do conteúdo temático do jogo, segundo Kevin Bruner, diretor da *Telltale Games*, a história desenvolvida não está vinculada a nenhuma história já publicada, embora sejam latentes as relações intertextuais com os quadrinhos, séries de TV (como *Gothan*) e filmes (*Batman*, 1989). A história se passa alguns anos após Bruce ter decidido se tornar Batman, para “vingar” a morte dos seus pais e “limpar” Gotham do crime. A autoria é marcada no início e no fim do jogo, tal como aparecem nos filmes, sendo o compositor Jared Emerson-Johnson e os produtores Bryan Roth e Lisw Schulz. Ainda aparecem diversos nomes que atuam na composição do *game*, como os responsáveis pela história, direção do episódio, direção de arte, designers dos personagens, do ambiente, da animação, da coreografia, responsável pela programação e pela trilha sonora, etc.

Seu formato é seriado por episódios, o que torna o jogo mais “comercial”, na medida em que o jogador deve comprar cada episódio separadamente e também como estratégia de suspense, já que cada episódio acaba com uma revelação importante que só será desenvolvida no próximo. Embora seja um jogo individual, a empresa adicionou elementos de interatividade a que chamou de “*crowd play*”, em que o jogador pode acessar *online* a opinião de outros jogadores sobre as decisões a serem tomadas no jogo. Os jogadores, quando optarem por esta função, podem ter acesso às estatísticas sobre as escolhas de outros jogadores e, inclusive, configurar o jogo para escolher automaticamente a opção mais selecionada por outros jogadores.

Embora seja um recurso adicional de interatividade, a relação de interação do jogador-jogo se dá no momento da produção desta prática de linguagem, mesmo que não haja “elementos puramente interativos”. Esse *game*, no entanto, não permite a interação entre os jogadores, já que não podem jogar “juntos”, mas apenas tomar conhecimento sobre o caminho adotado pelo outro. No entanto, os jogos de maior sucesso são aqueles que permitem competições, sobretudo *online*. Esse dado é corroborado pelas respostas dos colaboradores, conforme veremos adiante.

Este *game* centra sua jogabilidade e seu conteúdo temático na formação da personalidade de Bruce Wayne e de Batman, permitindo que os jogadores escolham os caminhos percorridos pelo personagem e a “fama” que terá em *Gothan City*. Assim, o jogador tem a chance de decidir entre resolver uma situação no papel de Bruce, o herdeiro órfão, ou no papel do Batman, o morcego vigilante: “são decisões que não influenciam somente as consequências da história, mas que trazem uma sensação de controle da personalidade de Bruce que nenhum *game* do personagem ofereceu até então” (PENILHAS, 2016).

As diversas resenhas publicadas na internet focam nas questões técnicas e próprias da concepção de um jogo, como as questões sobre mecânicas, quadros, *frames*⁵⁵, que não serão discutidas neste trabalho. Outras resenhas procuram avaliar a narrativa e o conteúdo temático, como a de Bruna Penilhas (2016), ao ressaltar que, embora existam opções para o jogador escolher e que elas poderão direcionar o jogo, de certa forma, qualquer escolha segue para um mesmo final. Ela entende como uma falha da história e da construção do *game*, ou seja, a “liberdade de escolha está comprometida”. Sobre as cenas das lutas, ela as considera empolgantes,

⁵⁵ “*Frame* (em Português: quadro ou moldura) é cada um dos quadros ou imagens fixas de um produto audiovisual”. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Frame>>. Acesso em: 28.07.17

embora ofereçam “poucas dificuldades no comando”. Sobre a mecânica de investigação, Bruna Penilhas entende que são “uma adição desafiadora e divertida” nos primeiros episódios, mas acabam tornando-se simples e óbvios nos seguintes.

As resenhas também focam nas questões técnicas como os problemas técnicos na *engine*⁵⁶ da empresa, que costuma gerar queda na taxa de quadros por segundo, travando o jogo e interrompendo o ritmo. Esse aspecto é mencionado em quase todas as resenhas, inclusive na versão para PC, o que demonstra falhas técnicas no *game design*. A avaliação final de Penilhas considerou o jogo “bom” (com nota 7,5), ou seja, constitui “uma boa adição ao universo narrativo do Homem-Morcego, mas [é] comprometida por falhas já usuais nos *games* da *Telltale*”. Ela aponta como pontos positivos as sequências de luta e dualidade entre Bruce e Batman e como pontos negativos a *engine* problemática e falsa liberdade nas escolhas. Essa falha também é indicada na avaliação de Adler, ao afirmar que “os comandos shift+algo são péssimos”.

Um dos *sites* mais influentes no mundo dos *games* é o *Techtudo*, em que Felipe Vinha (2016) também avalia o jogo. Apesar de apontar os problemas técnicos, ele considera o *game* divertido e competente e diferente de outros, pois o foco está na construção da narrativa envolvendo Batman, mas também Bruce Wayne (mais do que em jogos de outras empresas de *games*).

Arthur Eloi (2016) também aponta como ponto positivo a separação entre Bruce Wayne, com tom mais político, em que as decisões do jogador vão influenciar na relação do magnata com a imprensa, polícia e população da cidade; e o Batman, responsável por todas as cenas de luta, em que pode adotar ações mais violentas ou brandas, conforme a decisão do jogador. Eloi destaca, também, o excelente papel dos dubladores dos personagens, aderindo a uma crítica mais cinematográfica do *game*.

Vinicius Munhoz (2016) também aponta as falhas técnicas, mas destaca o lado interessante em abordar o passado da família Wayne, pouco discutido ao longo de dezenas de histórias contadas nos mais de 80 anos de existência do Batman. Ele considera que a “história é

⁵⁶ “Motor de jogo, também conhecido pelo termo em inglês, *game engine*, ou simplesmente *engine*, é um programa de computador e/ou conjunto de bibliotecas, para simplificar e abstrair o desenvolvimento de jogos eletrônicos ou outras aplicações com gráficos em tempo real, para videogames e/ou computadores rodando sistemas operacionais. A funcionalidade tipicamente fornecida por um motor de jogo inclui: um motor gráfico para renderizar gráficos 2D e/ou 3D, um motor de física para simular a física ou simplesmente para fazer detecção de colisão, suporte a animação, sons, inteligência artificial, networking, gerência de memória, gerência de arquivos, gerência de linha de execução, suporte a grafos de cena e entidades, suporte a uma linguagem de script”. Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Motor_de_jogo >. Acesso em: 28.07.17

lenta e mediana, mas original e muito promissora”. O jogo acerta, também, na opinião dele, ao integrar uma história boa, cenas de “pancadaria” e elementos investigativos. Munhoz ressalta a composição do cenário e a construção das personagens bem no estilo cinematográfico. No entanto, a *engine* comprometida é usada como principal argumento para ele não indicar o jogo, embora tenha observado inúmeros pontos interessantes na concepção da narrativa. Isso demonstra que, para este resenhista, o desempenho do jogo (jogabilidade) pode ser mais importante que a construção do conteúdo temático. Em sua avaliação final, o resenhista considera o *game* “bom”, com nota 78 e afirma que “Batman: *The Telltale Series* tem seus bons momentos, mas está um pouco aquém da qualidade da produtora. Mesmo com problemas, o *game* parece promissor”.

Na análise do *game*, não entraremos no mérito de avaliá-lo positiva ou negativamente, nem mesmo quanto às questões técnicas. Centramo-nos em aspectos da materialidade que constituem este texto empírico, mas entendemos que as análises dos “*experts*” no assunto são importantes para manter um diálogo entre uma analista-linguista e um analista-jogador, especialista em jogar e avaliar diversos jogos com critérios próprios do *game design*.

A análise do conteúdo temático revela uma construção narrativa original, embora recheada de elementos intertextuais, com boa avaliação dos analistas e com uma promissora e interessante construção ficcional para atrair jogadores. Usando elementos cinematográficos para compor a história, este *game* reúne elementos multimodais para a constituição da narrativa, além da interação com os jogadores, em que se permite o direcionamento dos personagens e a construção da história.

Percebemos que a metafunção composicional se relaciona com o conteúdo temático, pois o cenário negro e sombrio articula-se às histórias do Batman e à própria concepção desta narrativa. Enquanto os cenários são mais claros na versão Bruce, as cenas do Batman são sempre escuras, relacionando-se com sua identidade de Morcego. Os gráficos são elogiados pelos analistas e por Adler, que os considera “perfeitos”. A composição do *game* assemelha-se a filmes de animação, pois podemos ver o trabalho dos *designers* na composição dos personagens. Dessa forma, ao se analisar o conteúdo temático de gêneros multimodais, não podemos levar em consideração apenas os traços da narrativa relativos aos aspectos verbais: é fundamental entender o papel dos aspectos visuais na construção da narrativa e formação do conteúdo temático. Neste caso, o conteúdo temático se constitui dos aspectos verbais, relativos às sequências dialogais entre os personagens e aos aspectos visuais na construção dos cenários e personagens.

Considerando o conteúdo temático, passaremos à discussão do *game* a partir do folhado textual proposto por Bronckart, buscando entender se este aparato metodológico pode explicar os elementos multimodais presentes em um gênero digital. Ou seja, nossa reflexão centra-se em analisar de que forma os elementos verbais e visuais funcionam na construção da materialidade textual e se o folhado textual, originalmente proposto para textos verbais, pode ser utilizado na análise de textos multissemióticos.

3.4.2 Plano geral do Batman (Episódio 1)

Na primeira camada do folhado textual, da infraestrutura geral do texto, analisaremos o plano geral do episódio 1 do *game*, considerando o conteúdo temático.

O plano geral, conforme preconiza o ISD, corresponde à organização do conteúdo temático que aparece no texto, visível no processo de leitura e codificado por meio de um resumo, conforme descrito abaixo.

i. Flashback: Confronto do Batman com bandidos no prédio da prefeitura;
ii. Alfred cuida das feridas de Bruce após o confronto;
iii. Flashback: Embate de Batman contra a mulher-gato e “captura” de um objeto;
iv. Festa na casa de Bruce Wayne em apoio à candidatura de Harvey Dent para prefeito de <i>Gothan City</i> ;
v. Bruce vai à “caverna do Batman” (aqui se sucedem as sequências descritivas, como as notícias de Gotham, registro dos criminosos, relatórios da mídia, análise da unidade de dados);
vi. Encontro de Bruce com Oswald no Parque Cobblepot;
vii. Coletiva de imprensa sobre a construção do novo hospital psiquiátrico (clímax: acusação do envolvimento da família Wayne com Carmine Falcone, maior agente do crime organizado da cidade);
viii. Polícia busca provas do envolvimento da família na mansão dos Wayne;
ix. Encontro de Bruce com Harvey e a mulher-gato (Selina) no Café Triste;
x. Investigação conduzida pelo Batman no armazém das Docas da Zona leste;
xi. Bruce volta à “caverna do Batman” para decodificar o código capturado da mulher-gato;
xii. Bruce entrega as provas contra Falcone (o jogador pode escolher se Bruce entregará à jornalista Vicki Vale ou ao policial Jim Gordon);
xiii. Confronto entre Batman e Falcone na boate <i>Skyline</i> (a tensão é gerada pela “confirmação” de Falcone sobre o envolvimento da família Wayne no crime organizado);
xiv. Notícias na TV Gotham (a tensão gerada tem por intuito “incentivar” o jogador e jogar os outros episódios e entender o desfecho da história).

Quadro 14. Plano Geral do *game* Batman

Fonte: Autoria própria

A organização do plano geral busca promover uma tensão para que o jogador descubra, junto com Bruce, os segredos escondidos da família Wayne. As sequências dialogais permeiam a história, intercalando com momentos de interferência do jogador e de ação, em que ele deve “agir” para promover a continuidade da narrativa. A organização desse plano geral leva em conta os tipos de discurso, sequências e os mecanismos de textualidade, como veremos a seguir.

Um aspecto importante sobre esse gênero multimodal é que o plano geral e o conteúdo temático não são organizados apenas pelas falas dos personagens e pelos aspectos linguísticos: a composição das imagens, cenários, personagens, trilha sonora, artes gráficas etc. se articulam com os aspectos linguísticos para a construção da narrativa. Vemos, aqui, uma relação entre o plano geral, proposto pelo ISD, e a metafunção composicional, advinda da GDV, na medida em que o conteúdo temático do texto multimodal é constituído pelos elementos linguístico-discursivos e pelos elementos visuais, que se combinam para formar um todo coerente em relação aos sentidos propostos pelo gênero.

Assim como as falas são escolhidas pelos *designers*, a composição visual do jogo é fundamental para sua organização textual, unindo os dois aspectos como fundamentais para a composição da história. O plano geral analisado no quadro acima só foi possível a partir da interlocução entre os aspectos verbais e visuais que compõem o texto empírico.

3.4.3 Os tipos de discurso no game

Os tipos de discurso são elementos fundamentais na construção e análise do folhado textual, conforme foi visto no capítulo anterior. Bronckart ([1999]2012, p. 145-146) admite que:

Um texto não ganha sentido senão através da atividade de interpretação de seus leitores, a qual reconstrói sentido a partir dos índices disponíveis na materialidade textual. [...] É necessário reconhecer, como faz Adam, que os índices materiais presentes em um texto funcionam fundamentalmente como *instruções*, como *sistemas de restrições* destinados a orientar o leitor em sua interpretação.

O *game* analisado situa-se, primeiramente, no mundo do narrar, a partir daí tem-se a narração como tipo de discurso predominante e o discurso interativo se insere no escopo do mundo do narrar. O discurso interativo é visto por meio dos diálogos entre os personagens, com o uso de pronomes “eu” e “você”. Durante toda a história, dois agentes alternam tomadas de turno em espaço-tempo comuns, como os diversos diálogos existentes entre os personagens. Neste momento, percebemos a metafunção representacional reacional, a partir do olhar do participante em direção a algo ou alguém. A reação pode ser transacional, quando é possível verificar o olhar do reator ou não transacional, quando o alvo não é claramente definido pelo olhar do reator. Na imagem abaixo, vemos uma metafunção representacional reacional transacional, pois é possível ver o olhar de Bruce em direção aos interlocutores no momento da interação verbal escolhida pelo jogador.



Figura 25. Escolhas das falas pelos jogadores

Fonte: Partida de Hariel. Parte 1. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9NsLHp8f-sc>>.

Nesse caso, há uma criação de um mundo discursivo que é “outro” (é dentro desse mundo outro que surge o discurso interativo) em relação ao mundo ordinário dos agentes, uma vez que mobiliza um conteúdo temático delimitado, semiotizado no quadro das restrições sintáticas e semânticas da língua. Enquanto em narrativas como romances, contos e filmes, por exemplo, os diálogos são escritos pelos seus autores, no *game*, o jogador “entra” na história e interfere por

meio da escolha de falas do personagem Bruce/Batman, construindo, dessa maneira, a personalidade e reputação perante *Gothan City*.

No momento em que tem a opção de escolher a fala da personagem, o jogador passa de leitor/expectador a um “jogautor” da história, revelando suas escolhas e interações com a história. Dessa forma, o discurso interativo é criado pelo jogo intercalando diálogos programados e diálogos com interferência do jogador, ainda que de forma limitada. Vê-se aí, um caso peculiar do gênero *game* narrativo normalmente inexistente em outros gêneros ficcionais, em que o leitor interage por meio de sua interpretação, mas também de forma “ativa”, ao escolher e determinar a condução da história. Essa característica é identificada como a metafunção interativa, em que o jogador interage com o jogo, conforme vimos anteriormente.

Dessa forma, entendemos que o *game* narrativo comporta elementos do gênero escrito “romance”, com a predominância do segmento narrativo, dependente de um mundo discursivo específico em que aparecem interações verbais de personagens. No entanto, em gêneros multimodais como filmes e *games* narrativos, as expressões linguísticas que marcam os segmentos narrativos no texto escrito são substituídas pelos elementos visuais e multimodais, ou seja, pelo transcurso das cenas dinâmicas, imagens, ações das personagens. Expressões como “perguntou ela”, “ele respondeu” em romances, por exemplo, são substituídas pelas ações linguageiras das personagens ou por gestos, olhares etc. A figura do narrador, muitas vezes, é substituída pela sequencialidade de cenas, cenários e ações dos personagens em contínuo movimento. Bronckart ([1999]2012, p. 195-196) afirma que o tipo de discurso “narração”:

é marcado principalmente pela ausência de pronomes e adjetivos de primeira e de segunda pessoa do singular e do plural, que remeteriam diretamente ou ao agente-produtor, ou a seus destinatários. Ora, se existem, certamente, segmentos narrativos que se caracterizam pela ausência de qualquer pronome dêitico, há, entretanto, muitos deles que apresentam, além disso, outras propriedades específicas da narração (origem espaço-temporal absoluta, organizadores temporais, subsistemas dos tempos narrativos, etc.) e que comportam marcas de primeira pessoa.

O autor sustenta que esse tipo de discurso constitui-se pelo emprego do subsistema dos tempos narrativos, como o uso de dois tempos de base passado simples e imperfeito, mas existem segmentos que contêm ocorrências locais de presente, ou de presente histórico. Essas observações atentam para gêneros escritos. Os gêneros multimodais com predominância do tipo “narração”

utilizam outros organizadores para caracterizar a construção da narrativa, por exemplo, um marcador de temporalidade pode ser substituído por uma tela que indique noite ou dia, ou um relógio registrando o passar do tempo.

Em diversas cenas narradas do *game*, aparecem as marcas de tempo e lugar, indicando onde ocorrem os fatos, como “Prefeitura, 20h32”, “Parque Cobblepot, 6h06”, “Boate Skyline, 21h19”⁵⁷, dentre outros. Os organizadores temporais, assim, são construídos nas cenas. As cenas iniciais, por exemplo, intercalam cenas no “presente”, em que Alfred está cuidando das feridas de Bruce, com “*flashbacks*”, em que são mostradas as cenas de luta no prédio da prefeitura. A relação presente/passado é marcada pela estrutura multimodal das cenas, em que o leitor consegue distinguir, sem dificuldades, o tempo/local onde se passa a narrativa.

No tocante aos tipos de discurso, Bronckart ([1999]2012) afirma que existem variantes, fronteiras e fusões entre eles. No caso do *game* analisado, percebemos segmentos de discurso direto encaixados nos segmentos de relato interativo ou de narração.

As articulações entre os tipos de discurso podem tomar diferentes formas, como por meio do encaixamento, um conjunto de procedimentos que explicitam a relação de dependência de um segmento em relação a outro. Em *Batman*, registramos casos de encaixamento de segmentos de descrição em um segmento de narração, por meio de símbolos ou *links*, conforme veremos a seguir.

Percebemos que no *game* narrativo, assim como em outros gêneros, existe uma mescla entre a conjunção e a disjunção. Bronckart ([1999]2012, p. 159) chama de mundo do discurso interativo relatado quando “essas interações são apresentadas na forma do discurso direto, um mundo discursivo, ao mesmo tempo distinto e dependente do mundo da narração”. Adiante, o autor acrescenta:

as coordenadas gerais do mundo do discurso interativo relatado são conjuntas às do mundo dos personagens postos em cena na narração. [...] O EXPOR dialogado que se realiza nesse mundo conjunto caracteriza-se pela **implicação** dos parâmetros da interação verbal posta em cena na narração: no caso, numerosas unidades desse segmento referem-se diretamente aos personagens-agentes da *interação* (*me, eu, o seu*, etc.) ou à situação temporal desses agentes (*no momento*) (BRONCKART, [1999]2012, p. 159).

⁵⁷ Entendemos que, embora sejam segmentos textuais, essas expressões constituem elementos paralinguísticos, pois, além do texto, interferem no sentido a escolha da fonte, cor, posição na imagem, saliência, etc.

O jogador se insere na narrativa interferindo na história, promovendo uma combinação da disjunção com conjunção:

O discurso direto é, como no caso precedente, dependente da construção de um mundo específico, mas esse mundo é, dessa vez, relacionado não aos parâmetros de uma interação que se desenvolve no mundo ordinário, mas aos parâmetros (personagens e acontecimentos) do mundo posto em cena no discurso principal. Essa relação marca, ao mesmo tempo, por referências dêiticas das instâncias de agentividade do segmento de discurso direto aos interactantes representados no discurso principal (dêixis interna ao texto) e por uma dependência da organização desse segmento em relação à progressão dos acontecimentos postos em cena nesse mesmo discurso principal (BRONCKART, [1999]2012, p. 188).

A análise mostra que as fronteiras entre disjunção e conjunção nos games não são bem delimitadas. Levando em consideração as coordenadas de ação em relação ao conteúdo temático, verificamos duas situações: o mundo ordinário do jogador e o mundo discursivo do jogo. Nos momentos automáticos do jogo, existe uma disjunção, ou seja, o mundo ordinário e o discursivo estão separados. Quando o jogador interfere no jogo, controlando o personagem, há uma situação de conjunção, isto é, o mundo ordinário do jogador se confunde com o mundo discursivo em que interfere. Nesse momento, o jogador deixa de ser expectador para ser “jogautor”. Vemos, portanto, um movimento entre conjunção e disjunção no gênero *game* narrativo, uma categoria ainda não teorizada dentro do ISD, provavelmente porque os gêneros estudados não demandavam essa complexidade. Essa relação pode ser vislumbrada na figura abaixo.

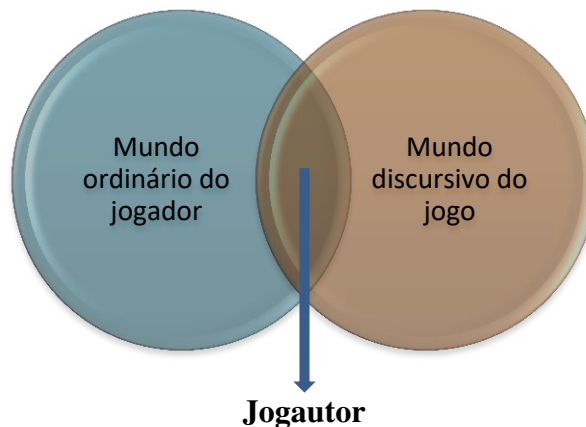


Figura 26. Mundos discursivos e tipos de discurso
Fonte: Autoria própria

No entanto, essa mescla entre disjunção e conjunção, ou seja, o movimento entre o mundo ordinário do jogador e o mundo discursivo do jogo, ora separados, ora entrelaçados, não tem, a princípio, implicação na proposição de uma nova modalidade de tipo de discurso. É importante, outrossim, ressaltar que esta característica, analisada neste gênero, ainda é muito insipiente em termos teóricos. Para consolidar essas preliminares ideias, faz-se necessário o desenvolvimento de outras pesquisas que consigam entender de que forma essa mescla pode (ou não) se relacionar com as categorias metodológicas do ISD e suas implicações para as análises, sobretudo de gêneros multimodais. Embora este não seja o objetivo desta pesquisa, entendemos que levantar a discussão é um ponto importante na construção teórico-analítica do pensamento científico e pode elucidar desdobramentos e repercussões futuras.

A partir do exposto, verificamos que o mundo dos *games* mescla elementos da disjunção e da conjunção na medida em que o jogador se insere na narrativa (outro mundo) e estabelece caminhos e escolhas. Essa combinação cria relações diferentes de outros textos e gêneros, advindas da construção interacionista jogador/jogo e jogador/narrativa.

3.4.4 Sequências textuais

Ainda no nível da infraestrutura textual, Bronckart ([1999]2012) baseia-se em Adam (1990) e propõe uma outra forma de planificação que são as sequências. No caso do *game* analisado encontram-se, sobretudo, a sequência narrativa e a sequência descritiva.

A sequência narrativa, conforme explicitado anteriormente, se caracteriza pela presença de uma intriga ou tensão gerada na organização da narrativa. Bronckart ([1999]2012) apresenta um modelo básico ou o protótipo mínimo, reduzindo à articulação de três fases:

Situação inicial (início)	Transformação (meio)	Situação final (fim)
Batman captura um código em um confronto no prédio da prefeitura	Bruce descobre que o código está ligado a Carmine Falcone, um dos maiores bandidos de Gotham	Batman encontra Falcone, investiga sobre seu plano com as armas químicas e descobre algo assustador sobre o passado de seus pais

Quadro 15. Fases da sequência narrativa
Fonte: Autoria própria

Labov e Waletzky estabelecem cinco fases principais, cuja ordem de sucessão é obrigatória:

- a. Situação inicial, na qual um “estado de coisas” é apresentado. No jogo, a situação inicial é dada pelo confronto na prefeitura que vem a desenrolar a história em torno de descobrir os planos de Carmine Falcone;
- b. A fase da complicação, introduzindo uma perturbação para criação da tensão, que é criada quando Bruce descobre que Falcone está por trás das informações contidas no código capturado da mulher-gato;
- c. Ações, que reúnem os acontecimentos gerados pela tensão. A partir daí, Batman desenvolve as investigações para saber quais são os planos de Falcone. Nessa etapa, o jogador tem fundamental importância em conduzir as revelações e ações do homem morcego;
- d. Resolução, em que os acontecimentos proporcionam a redução da tensão: Batman consegue decodificar as informações contidas no código e descobre o plano arquitetado por Falcone e pelo prefeito corrupto Hill.
- e. Situação final, que aponta o novo estado de equilíbrio adquirido pela resolução da tensão. A situação final é marcada pela revelação feita por Falcone quando é encontrado por Batman, de que os Wayne seriam os maiores bandidos de *Gotham City*.

A análise do *game* demonstra que sua materialidade textual é formada a partir dos esquemas desenvolvidos em gêneros narrativos escritos (romances, contos) e multimodais (filmes). Nas palavras de Bronckart ([1999]2012, p. 234):

Embora raramente colocado como tal, o estatuto dialógico da sequência narrativa é, contudo, evidente. Como demonstramos, seja ternária, quíntia ou ainda mais complexa, essa sequência caracteriza-se sempre pela intriga dos acontecimentos e/ou ações evocadas. Ela dispõe esses acontecimentos e/ou ações, de modo a criar uma tensão, para depois resolvê-la, contribuindo o suspense assim estabelecido para a manutenção da atenção do destinatário. Nesse mesmo movimento, a sequência narrativa sobrepõe à cronologia dos acontecimentos uma dimensão causal ou interpretativa: esses acontecimentos encontram-se organizados em um todo coerente, reconfigurados ou ainda clarificados, e essa proposição de clarificação oriunda do texto constitui um material na base do qual o destinatário é capaz de empreender uma tentativa de compreensão das questões da atividade humana.

Embora o estatuto dialógico seja evidente nos mais diversos gêneros, já que o interlocutor sempre interpreta o que lê/ouve, podemos dizer que no *game* ela se constitui de maneira distinta, pois o jogador interfere ativamente na condução da história, a partir das suas interpretações e

decisões. Nesse construto dialógico, o jogador se constitui como um “jogautor”, intercalando o agir de leitor e de escritor simultaneamente.

A sequência narrativa se articula com as metafunções narrativas, considerando as relações espaciais entre os elementos representados nas imagens. Os processos narrativos indicam a presença de ações identificadas a partir de vetores e são classificados em: ação, reação, processo verbal e processo mental. Em todo momento, vemos que as imagens do *game* indicam ações narrativas⁵⁸, em que os atores se intercalam por meio de vetores, considerando a posição, tamanho, contraste com o segundo plano, cor e foco do personagem principal que pratica a ação narrativa. A figura abaixo demonstra um vetor que indica que haverá um ataque em direção ao alvo selecionado.



Figura 27. Fase da ancoragem

Fonte: Partida de Ramona, parte 1

https://www.microsoftstore.com/store/msusa/en_US/pdp/Batman--The-Telltale-Series-for-Xbox-360-Season-Pass/productID.5065021700

Além da sequência narrativa, encontramos no jogo segmentos de sequências descritivas. Elas são compostas de três fases principais: a. fase da ancoragem (figura acima), em que o tema da descrição é, mais frequentemente, assinalado, normalmente por uma forma nominal ou tema-título (indicação linguística no canto superior esquerdo); b. fase da aspectualização, em que

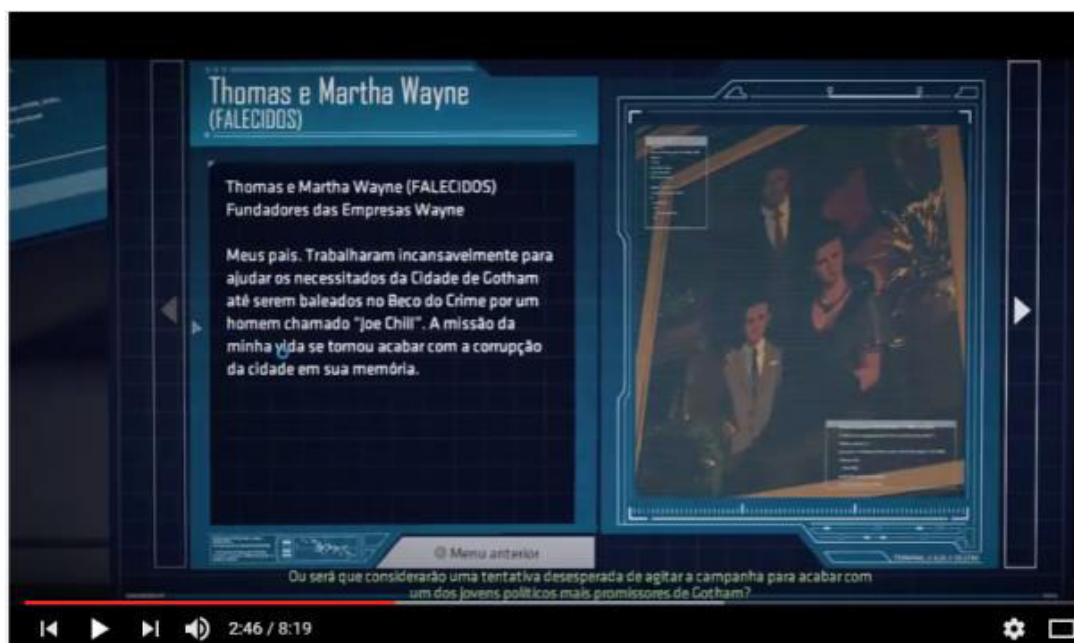
⁵⁸ Embora este texto seja dinâmico, essa classificação refere-se a textos estáticos. Conforme mencionado anteriormente, não tomaremos os aspectos dinâmicos da GDV, por questões de espaço e objetivo de análise.

os diversos aspectos do tema-título são enumerados; c. fase de relacionamento, em que as informações descritas são assimiladas a outras, por meio de elementos de caráter comparativo ou metafórico.

Em *Batman*, temos a sequência narrativa como principal e segmentos da sequência descritiva, acionados por meio de *links* (ou não) postos à disposição dos jogadores. Essas sequências são de dois tipos: fase da ancoragem, quando surgem elementos que descrevem as ações ou objetivos direcionados ao jogador, como forma de “explicar” o funcionamento do jogo (ver figura 27); fase da aspectualização, nos trechos em que aparecem *links* que dão acesso a informações a respeito dos personagens, notícias da cidade, contexto sócio-histórico em que se passa o jogo, que podem ser acionados ou não pelos jogadores (ver figuras 28 e 29).

O primeiro tipo (fase da ancoragem) aparece automático na tela e é fundamental para o desenvolvimento da narrativa, pois descreve e indica os caminhos que o jogador deve seguir para dar continuidade à história; o segundo tipo de sequência descritiva (fase da aspectualização), acionada por meio de *links*, tem o caráter de explicação dos elementos da história, que já podem ser conhecidos por alguns jogadores e, portanto, dispensáveis. Há, também, sequências descritivas acionadas por *links* fundamentais para o desenvolvimento da narrativa e que devem ser buscados e entendidos pelos jogadores.





Figuras 28 e 29. Sequências descritivas

Fonte: Partida da Ramona, parte 4. Disponível:

<https://www.microsoftstore.com/store/msusa/en_US/pdp/Batman--The-Telltale-Series-for-Xbox-360-Season-Pass/productID.5065021700>.

Percebemos, ainda, que, a partir da GDV, aqui se manifesta a metafunção representacional conceitual, que apresenta os participantes em termos de sua essência, podendo ser classificacional, analítico e simbólico. A imagem demonstra uma representação conceitual classificacional, pois os personagens apresentados são representantes do grupo correspondente à narrativa do *game*, definidos por meio de suas características em relação ao elemento comum: Bruce/Batman. Nesta classificação, portanto, Bruce assume o papel de subordinador e os demais personagens são os subordinados.

Bronckart ([1999]2012) destaca que, em geral, as sequências descritivas são articuladas ou inseridas em outras sequências (narrativa, explicativa, argumentativa, dialogal), apresentando-se como secundárias em relação a essas sequências principais:

Como demonstra Adam, a sequência descritiva também procede de decisões do agente-produtor orientadas pelo efeito que deseja produzir em seus destinatários: fazer ver em detalhe os elementos do objeto de discurso que não parecem absolutamente necessários à progressão do tema e guiar o olhar do destinatário, de acordo com procedimentos espaciais, temporais ou hierárquicos. Consequentemente, a organização das sequências descritivas é menos condicionada pelas propriedades intrínsecas do objeto de discurso (tais como são hierarquizadas na memória do agente) do que pelo modo de apresentação

convencional adotado por esse agente em função de seu objetivo e de sua representação dos destinatários (BRONCKART, [1999]2012, p. 235).

Na imagem abaixo, vemos uma sequência descritiva encaixada na sequência narrativa. O *link* disponível para acesso aponta para os relatórios da mídia, em que o jogador pode escolher se quer acessar ou não. Dentro desse segmento, estão encaixadas algumas notícias de Gotham que têm o intuito de “descrever” para o jogador o contexto da cidade, os bandidos, os acontecimentos passados, a reputação dos personagens. Esse encaixamento, portanto, é ligado por meio de um *link* que dá acesso a essas informações. Vemos, aqui também, a metafunção representacional conceitual classificacional, que visa abordar o contexto social da cidade de Gotham, buscando classificar os acontecimentos, personagens para os jogadores que não têm domínio da história. Os que já conhecem podem prescindir de acessar esses arquivos. Essa sequência, portanto, é dispensável no curso da narrativa empreendida pelo *game*.

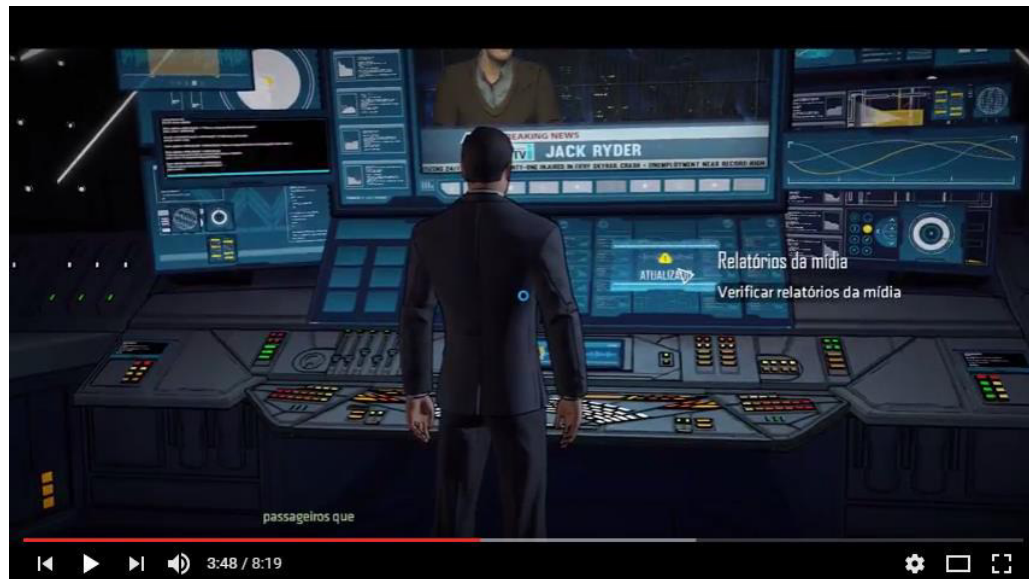


Figura 30. Sequência descritiva encaixada na sequência narrativa

Fonte: Partida da Ramona, parte 4.

https://www.microsoftstore.com/store/msusa/en_US/pdp/Batman--The-Telltale-Series-for-Xbox-360-Season-Pass/productID.5065021700

Um dos questionamentos que pode surgir é se esses elementos verbais estão coesos com a imagem, levando em consideração sua posição, cor e tamanho da fonte. Embora não seja nosso objetivo discutir questões técnicas, é interessante verificar como os elementos se compõem na construção das imagens. Nesta imagem aparece um grande painel de controle com bastante

luminosidade e o trecho verbal na cor branca e com fonte pequena, além das legendas que seguem abaixo, traduzindo o áudio que está sendo transmitido. Embora esteja na posição central da imagem e no primeiro plano, talvez a mensagem não esteja suficientemente nítida e inteligível, levando em consideração as demais informações contidas na tela.

Segmentos de sequência descritiva também podem ser encontrados em diversas passagens do *game*, em que elementos verbais e não verbais surgem para “descrever” a ação que deve ser feita pelo jogador, o objetivo da cena. Esses segmentos são direcionados ao jogador e estão encaixados na narração como forma de propiciar o desenvolvimento. Na imagem abaixo, percebemos um segmento textual no canto superior esquerdo com a indicação das “teclas” que devem ser acionadas para o golpe final. No centro, aparecem os símbolos das “teclas” que devem ser usadas simultaneamente para concretizar a cena final. Esses elementos são fundamentais para o desenvolvimento da narrativa, uma vez que se o jogador não agir conforme o previsto, a narrativa não prossegue.

Assim, segundo Bronckart ([1999]2012), uma sequência descritiva inserida no co-texto de uma sequência narrativa tem como objetivo situar ou tornar mais compreensível os elementos que estão em jogo na narração, ou seja, seu objetivo está intrinsecamente ligado ao objetivo narrativo. Essa sequência tem como intuito apresentar os personagens envolvidos na narrativa, alguns elementos e acontecimentos fundamentais, mas que são dispensáveis para alguns jogadores.



Figura 31. Segmentos de sequência descritiva

Fonte: Partida de Hãriel, parte 1. Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=9NsLHp8f-sc&t=334s>>.

Por fim, tem-se a sequência dialogal que se constitui de diálogos promovidos pelos interactantes engajados em uma conversação e são formados por segmentos que conferem coerência ao produto da interação. Adam, baseado em Roulet e colaboradores, estabelece três fases gerais: a. fase de abertura, de caráter fático, em que os interactantes entram em contato; b. fase transacional, em que o conteúdo temático da interação verbal é co-construído; c. fase de encerramento, também de caráter fático, pondo fim à interação.

No jogo, os jogadores podem interferir na fase transacional, selecionando falas de Bruce Wayne ou Batman em interação com outros personagens. Cada escolha gera consequências para a história, ou melhor, para a reputação de Bruce e do Batman frente às autoridades, à imprensa e ao povo de Gotham.

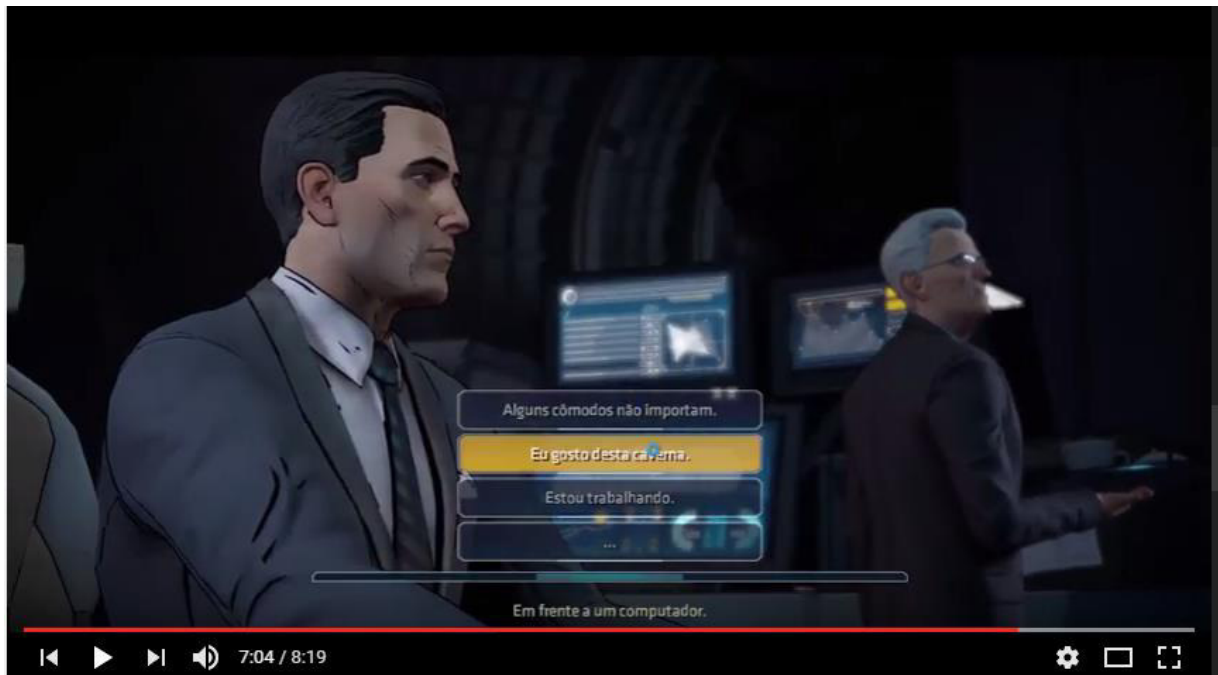


Figura 32. Fase transacional

Fonte: Partida da Ramona, parte 4. Disponível em:

<https://www.microsoftstore.com/store/msusa/en_US/pdp/Batman--The-Telltale-Series-for-Xbox-360-Season-Pass/productID.5065021700>.

Bronckart ([1999]2012, p. 236), nesse sentido, afirma que:

A sequência dialogal é evidentemente dialógica, na medida mesmo em que os parâmetros que a definem são a tradução direta de decisões tomadas pelos co-produtores, no quadro da interação social em curso. [...] Em seu nível de organização geral, a realização das três fases possíveis (abertura, transação,

encerramento) depende do grau de aceitação das (ou em conformidade às) regras sociocomunicativas.

A sequência dialogal é coproduzida pelos designers do jogo e pelos jogadores. Os agentes-produtores do *game* estabelecem uma sequência narrativa composta de sequências dialogais em que o jogador pode interferir e alterar certos traços da narrativa. De fato, neste jogo específico, as escolhas das falas não mudam o curso da história, mas atuam na formação da personalidade de Bruce Wayne e do Batman, atuando em uma perspectiva mais “psicológica”. Essa característica fundamental difere o *game* narrativo do gênero filme, pois o jogador estabelece uma relação interacional “ativa” no curso da narrativa, podendo construir sua história. Nesse aspecto, entendemos esse sujeito como “jogautor”, pois é muito mais do que um leitor ou expectador: suas ações ressignificam a história e seu agir como co-construtor da narrativa.

A sequência dialogal articula-se com a metafunção interacional, a partir da GDV, considerando as relações entre o observador/jogador e os componentes da imagem, sobretudo Bruce/Batman, cujas falas os jogadores escolhem. Essa metafunção pode ser dividida, a partir de seu processo interativo, em contato, distância social, perspectiva e modalidade. Consideramos que, ao longo do jogo, manifesta-se mais claramente a distância social, em que se estabelece uma relação imaginária com maior ou menor distanciamento entre o jogador/leitor e o participante representado. Embora seja difícil analisar todas as interações dialogais em que o jogador pode interferir na fala de Bruce/Batman, em geral, nessas cenas, Wayne/Batman aparece de forma mais próxima na imagem, estabelecendo uma relação mais íntima com o jogautor, diminuindo o distanciamento. Como vemos na imagem acima, Bruce é representado em um enquadramento num plano mais fechado (retrata-se a cabeça e o ombro), diminuindo a distância entre os participantes. Essa escolha dos *designers* se justifica, possivelmente, pela necessidade de aproximar o jogautor do personagem que ele deve comandar, buscando criar um vínculo mais íntimo entre eles.

Como síntese, a imagem abaixo relaciona o plano geral e as sequências discutidas no ISD com as metafunções propostas na GDV a partir da análise do *corpus*, nos termos a seguir.

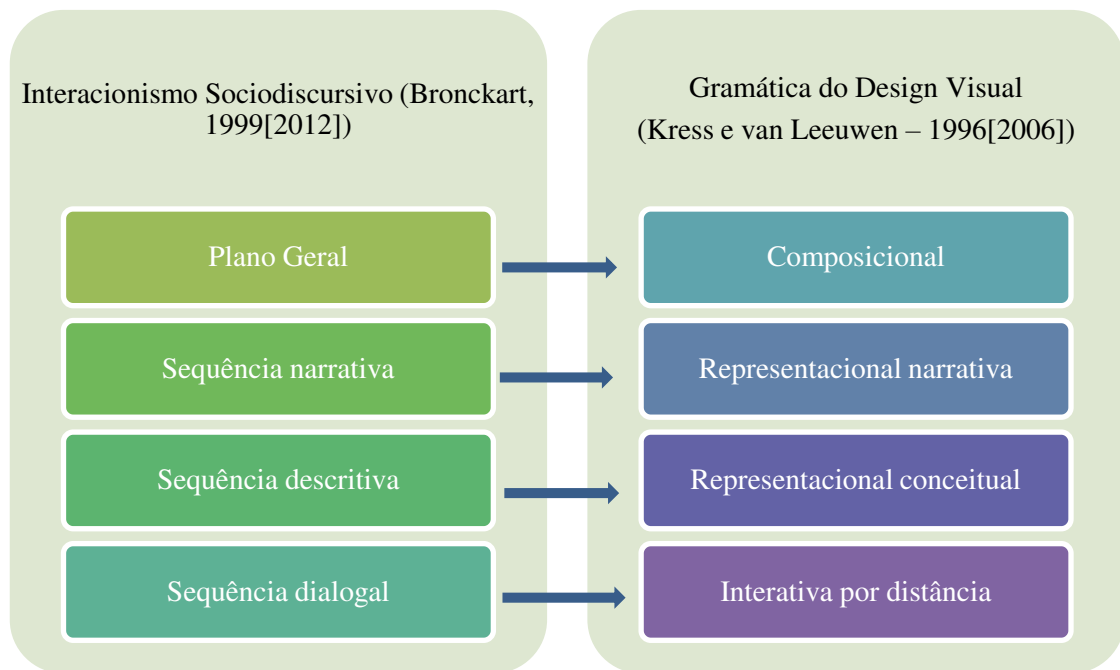


Figura 33. Relações entre ISD e GDV
Fonte: Autoria própria

A relação entre ISD e GDV já vem sendo discutida em outros trabalhos e outras pesquisas que focam em gêneros multimodais e no diálogo entre essas teorias. Mônica Pereira da Silva (2016) relaciona as teorias na análise do material didático impresso do curso de licenciatura a distância do IFPB. Em suas pesquisas, ela elaborou os níveis da arquitetura não textual, baseando-se nas relações entre ISD e GDV, conforme figura a seguir.

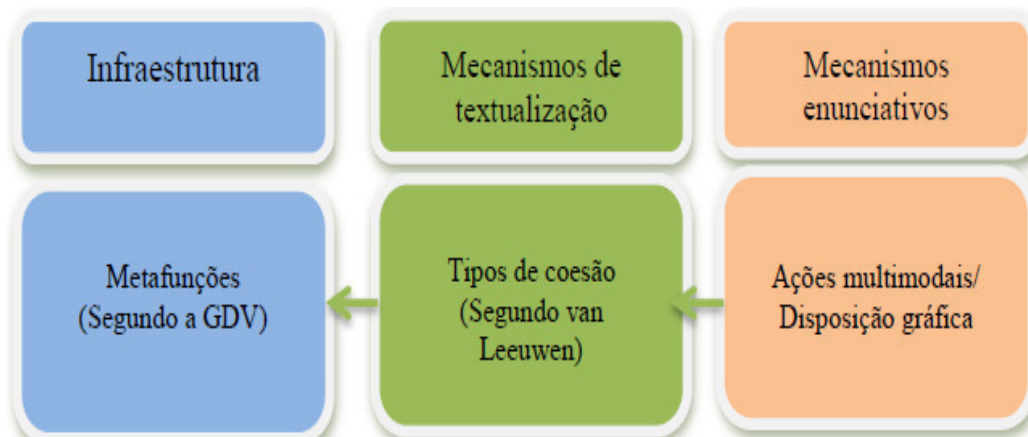


Figura 34. Níveis da arquitetura não textual (ISD e GDV)
Fonte: Reproduzido de Silva (2016, p. 101)

Conforme se verifica nas duas pesquisas, confirmamos a percepção de que a infraestrutura do texto para o ISD articula-se com as metafunções para a GDV. Essa relação foi verificada nesta pesquisa, sobretudo a partir das relações entre o plano geral e as sequências e as metafunções para elementos visuais. Percebemos, assim, a existência de diálogo entre as teorias e seus caminhos possíveis.

Assim, podemos dizer que a sequência narrativa se manifesta nos momentos automáticos do jogo e desenvolvimento das cenas produzidas pelos designers do *game*, articulando-se com a metafunção narrativa (GDV). A sequência descritiva ocorre quando o jogador pode ter acesso a dados e informações sobre personagens, contextos, utensílios etc., podendo ser automática, quando a descrição recai sobre a jogabilidade ou acionada por meio de *links* disponíveis no intertexto e articula-se com a metafunção conceitual classificacional (GDV). Já a sequência dialogal advém do diálogo entre os personagens; nesse caso, o jogador também atua como autor, pois direciona algumas falas e estabelece interações verbais que gerarão implicações na história e articula-se com a metafunção interativa, sobretudo de distância social.

3.4.5 Mecanismos de textualização

Os mecanismos de textualização envolvem a conexão e a coesão nominal. Tendo em vista o nosso foco de investigar as relações multimodais, ou seja, as relações entre elementos verbais e visuais que constituem a materialidade textual do gênero *game* narrativo, tomaremos como critério analítico apenas a conexão, mesmo sabendo que a coesão nominal pode ser claramente identificável.

Bronckart ([1999]2012), conforme já mencionado anteriormente, foca sua análise nos elementos verbais que emergem dos textos por ele analisados. Nesta pesquisa, temos o objetivo de entender se os elementos visuais também podem funcionar como mecanismos de conexão.

Os mecanismos de conexão apontam as relações entre os diferentes níveis de organização de um texto. Os mecanismos assumem as seguintes funções: a. função de segmentação, que demarca suas partes constitutivas e podem marcar, eventualmente, os diferentes tipos de discurso correspondentes; b. função de demarcação ou balizamento, que marca os pontos de relação entre as fases de uma sequência ou de outra configuração de planificação; c. função de empacotamento,

que pode apontar as modalidades de integração das frases sintáticas à estrutura que forma a fase de uma sequência ou de outra forma de planificação.

Essas funções podem aparecer ligadas por uma justaposição ou coordenação ou por meio de um encaixamento (subordinação). Na nossa análise, percebe-se que os elementos visuais presentes no texto podem funcionar com a função de segmentação, pois demarcam os tipos de discursos.



Figura 35. Elementos de conexão

Fonte: Partida da Ramona, parte 5. Disponível em:

<https://www.microsoftstore.com/store/msusa/en_US/pdp/Batman--The-Telltale-Series-for-Xbox-360-Season-Pass/productID.5065021700>.

A narração é marcada pela sequência de imagens das cenas, numa sequência dinâmica que faz o efeito dos articuladores de uma narração em gênero escrito (metafunção representacional narrativa). O discurso interativo é marcado pelos diálogos, gerados automaticamente pela mecânica do jogo ou por meio da escolha das falas pelo jogador, que estabelece um mecanismo de conexão próprio do tipo discurso interativo (metafunção interativa).

Além disso, os elementos que marcam as teclas que o jogador deve acionar, como vemos na imagem acima, também funcionam como elementos de conexão, tendo em vista que, se o jogador não usá-las, a narrativa não prossegue. Caso o jogador erre as opções, a consequência será a morte do personagem. Essa questão pode ser verificada a partir da fala da jogadora

Ramona diante de um código que ela não entendeu “(hummm... é o quê?”, parte 1 - 8:21). O fato de ela não ter entendido o código, confirmado por sua própria fala, ocasionou a morte do Batman, ou seja, o desconhecimento do código ou não atendimento às diretrizes do jogo proporcionam a “quebra” da narrativa e o fim da história.



Figuras 36 e 37. Elementos não verbais como articuladores de conexão

Fonte: Partida da Ramona, parte 2.

<https://www.microsoftstore.com/store/msusa/en_US/pdp/Batman--The-Telltale-Series-for-Xbox-360-Season-Pass/productID.5065021700>.

Outros elementos visuais também funcionam como esses articuladores de conexão. Os símbolos do círculo com um ponto no meio (figuras 36 e 37) indicam pontos em que existem *links* a serem acionados pelo jogador, ou seja, os elementos visuais em interlocução com os verbais conectam informações e promovem o desenvolvimento da narrativa.

Percebemos, assim, que os elementos visuais têm papel fundamental na construção da conexão na materialidade do *game* narrativo, em que se intercalam elementos verbais e não verbais. A conexão é criada na inter-relação entre os segmentos, que ora fazem parte da narrativa, ora direcionam comandos ao jogador (fora da narrativa). O jogador atua por meio dos *links* disponíveis no intertexto e conectam as informações e a narrativa de forma a construir um todo coerente, sendo fundamentais para o desenvolvimento da narrativa e para a jogabilidade.

As reflexões desenvolvidas neste capítulo apontam para a possibilidade de análise de textos multimodais no ISD e a necessidade de (re)pensar modificações e adaptações da teoria a textos multimodais digitais que circulam na sociedade, além das interlocuções com teorias que analisam os elementos não verbais, como a GDV. Percebemos, no entanto, que é necessário o aprofundamento da discussão, inclusive no tocante às relações entre disjunção e conjunção e suas interlocuções com os tipos discursivos, em outras pesquisas que abordem outros gêneros multimodais. A análise aqui empreendida é pioneira e permite aprofundamentos e outros desdobramentos a partir do uso das categorias de análise do ISD e sua ampliação e articulação com outros quadros teóricos.

GAME OVER: O JOGO NÃO PODE PARAR

Nosso estudo focou-se nas relações entre os aspectos verbais e visuais presentes no *game* narrativo, buscando entender como esses elementos funcionam na construção da materialidade textual e na formação dos sentidos. A pesquisa sobre gêneros multimodais numa perspectiva interacionista sociodiscursiva permitiu entender o aporte teórico e metodológico, além de levantar discussões que podem suscitar ressignificações no escopo do ISD.

Nossa tese é a que o *game* narrativo é um gênero multimodal, organizado em dimensões dinâmicas com aspectos verbais e visuais, passível de ser analisado pelo ISD, ainda que se trate de uma aparato teórico-metodológico baseado em textos verbais, a partir de interlocuções com teorias sociosemióticas.

Diante da problemática desenvolvida, isto é, “de que maneira se organizam as dimensões verbal e visual (multimodalidade) no gênero *game* narrativo e de que maneira afetam a sua materialidade textual e a produção de sentidos na relação *game*-jogador?”, o objetivo geral da nossa pesquisa foi analisar a configuração textual do gênero de texto *game* narrativo, considerando seus aspectos sócio-históricos, sua dimensão multimodal e hipertextual, no tocante às relações entre os elementos verbais e não verbais na produção dos sentidos, e os papéis dos jogadores como leitores/escritores da narrativa. Desse objetivo geral, consideramos os objetivos específicos a seguir, os quais passamos a discutir sobre os resultados a que esta pesquisa chegou.

O primeiro objetivo específico foi “descrever o texto empírico do gênero “*game* narrativo” em seus aspectos sociocomunicativos”. Na pesquisa verificamos que o jogo está presente nas sociedades humanas há séculos, possuindo um caráter cultural forte, isto é, ele não é necessariamente constitutivo da natureza humana, mas construído em relações culturais e sociais, compondo um fenômeno cultural, recorte do tempo e elemento da cultura humana. O jogo atua como um (re)criador e (re)transmissor das construções culturais de determinada sociedade, transferindo o real para o imaginário. Por esse motivo, o jogo é um motor de criatividade humana e de (re)configuração da vida e das relações pessoais e sociais presentes em determinado tempo e em determinado lugar. Os *videogames*, assim, são fruto das transformações sociais e culturais por que passou a história da humanidade, seguindo as descobertas e usos pelas pessoas.

Toda essa “virada cultural”, ocorrida do final do século XX para início do século XXI, fez surgir novas relações entre jogador-jogo. Anteriormente criado com o intuito de entretenimento,

os *games* passaram a ser profissão para alguns jogadores, por meio da criação de torneios e o que se denomina *e-sports*. Como toda prática social, no entanto, não podemos cair na ingenuidade de generalizar, afirmando que todas as pessoas gostam ou jogam com frequência. Dessa forma, consideramos a origem dos jogos e suas relações sociais, culturais e sociocomunicativas nos dias atuais, buscando entender o espaço que ocupam nas relações humanas e nas práticas de linguagem.

O segundo objetivo específico era o de “identificar, na arquitetura textual, como se organizam as diferentes modalidades (verbal e visual) e como se relacionam na constituição dos sentidos no texto, dos tipos de discurso, das sequências e dos mecanismos de textualização, em articulação com os conceitos da GDV”.

A partir das análises empreendidas, constatamos que o plano geral do *game* é de enorme complexidade, pois envolve o encaixamento de mundos discursivos associados a tipos de discurso e diferentes tipos de sequência. Em textos multimodais digitais, como o *game* analisado, entendemos que elementos visuais também podem funcionar como instrumentos de organização textuais e como elementos de conexão e coesão.

Dentre os *links* presentes no jogo encontramos os semânticos, estruturais, textuais, internos, externos, linear, de substituição e de superposição. Os *links* aparecem em quase todas as cenas em que o jogador deve movimentar o personagem e funcionam como elementos de conexão para a construção da narrativa.

Os primeiros *links* presentes em um *game* compõem, geralmente, o *menu* inicial, que funciona como um sistema de ícones para a navegação. São *links*, portanto, estruturais. Encontramos, em *Batman*, *links* internos (endofóricos), como os que indicam as partes próprias do jogo (“iniciar episódio 1”, “voltar ao *menu* anterior”) e externos (exofóricos), como os que remetem a *lexias* fora do contexto do jogo (“*crowd play*” e “mais de DC/Telltale”).

Esses *links* funcionam, portanto, como conectivos que interligam a história, tal como alguns segmentos verbais. Dessa maneira, entendemos que os *links* e as *lexias* no *game* “*Batman*” são fundamentais para a construção da história, motivo pelo qual entendemos que o jogador também é co-contrutor da narrativa.

Enquanto os textos disponíveis na *web* geralmente não seguem limites e são não-lineares, no jogo *Batman* encontramos um labirinto linear, em que os caminhos disponíveis levam a um

mesmo lugar, embora o jogador possa “decidir” de que forma seu personagem chegará ao final em relação à sua “fama” na cidade de Gotham.

Levando em consideração o conteúdo temático de gêneros multimodais, não podemos apreciar apenas os traços da narrativa relativos aos aspectos verbais: é fundamental entender o papel dos aspectos visuais na construção da narrativa e formação do conteúdo temático. No caso deste jogo digital, o conteúdo temático se constitui dos aspectos verbais, relativos às sequências dialogais entre os personagens e dos aspectos visuais na construção dos cenários e personagens.

Um aspecto importante sobre esse gênero multimodal é que o plano geral e o conteúdo temático não são organizados apenas pelas falas dos personagens e pelos aspectos linguísticos: a composição das imagens, cenários, personagens, trilha sonora, artes gráficas etc. se articulam com os aspectos linguísticos para a construção da narrativa. Vemos, aqui, uma relação entre o plano geral, proposto pelo ISD, e a metafunção composicional, advinda da GDV, na medida em que o conteúdo temático do texto multimodal é constituído pelos elementos linguístico-discursivos e pelos elementos visuais, que se combinam para formar um todo coerente em relação aos sentidos propostos pelo gênero.

No contexto de análise da materialidade textual à luz do ISD, tomamos como referência os tipos de discurso, buscando entender como eles se articulam no texto empírico. Assim, percebemos que o *game* narrativo comporta elementos do gênero escrito “romance”, com a predominância do segmento narrativo, dependente de um mundo discursivo específico em que aparecem interações verbais de personagens. No entanto, em gêneros multimodais como filmes e *games* narrativos, as expressões linguísticas que marcam os segmentos narrativos no texto escrito são substituídas pelos elementos visuais e multimodais, ou seja, pelo transcurso das cenas dinâmicas, imagens, ações das personagens. Expressões como “perguntou ela”, “ele respondeu” em romances, por exemplo, são substituídas pelas ações languageiras das personagens ou por gestos, olhares etc. A figura do narrador, muitas vezes, é substituída pela sequencialidade de cenas, cenários e ações dos personagens em contínuo movimento.

Bronckart ([1999]2012) afirma que existem variantes, fronteiras e fusões entre os tipos de discurso. No caso do *game* analisado, percebemos segmentos de discurso direto encaixados nos segmentos de relato interativo ou de narração. Em *Batman*, registramos casos de encaixamento de segmentos de descrição em um segmento de narração, por meio de símbolos ou *links*.

Além disso, foi possível constatar uma mescla entre a conjunção e a disjunção. Quando o jogador interfere no jogo, controlando o personagem, há uma situação de conjunção, isto é, o mundo ordinário do jogador se confunde com o mundo discursivo do jogo em que interfere. Nesse momento, o jogador deixa de ser expectador para ser “jogautor”. Nos momentos automáticos do jogo, o mundo ordinário do jogador não se confunde com o mundo discursivo do jogo, constituindo uma disjunção. Vemos, portanto, uma mescla entre conjunção e disjunção no gênero *game* narrativo.

Na nossa análise da materialidade textual, verificamos como as sequências se organizam no texto. No caso do *game* analisado encontram-se, sobretudo, a sequência narrativa e a sequência descritiva. A análise demonstra que sua materialidade textual é formada a partir dos esquemas desenvolvidos em gêneros narrativos escritos (romances, contos) e multimodais (filmes). Em *Batman*, temos a sequência narrativa como principal e segmentos da sequência descritiva, acionados por meio de *links* (ou não) postos à disposição dos jogadores.

Nosso terceiro objetivo específico foi o de “identificar qual o papel do jogador como “leitor/escritor” na constituição da narrativa do jogo, considerando os elementos linguístico-discursivos e multimodais que conferem ao jogador o papel de coescritor (“jogautor”) na constituição da narrativa”.

Em nossas análises constatamos que um *game* sem o jogador é apenas um *software*, ou seja, o jogo só existe quando é usado, quando o jogador lhe atribui sentido. Nesse aspecto, essa pesquisa também dá visibilidade ao jogador de *games*, normalmente não levado “a sério” pela sociedade. E aqui temos uma questão político-ideológica: tomamos esses jogadores como sujeitos do sul, sem uma posição privilegiada nas pesquisas científicas, pois suas práticas são consideradas, muitas vezes, “inúteis”, “violentas”, “ociosas”.

Os caminhos e as encruzilhadas que o jogador vai encontrando são fruto da imaginação e escolha de cada um, o que faz cada partida ser “única” como produção de linguagem situada, por isso, entendemos o jogautor como um construtor de labirintos. Considerando o áudio do jogo gravado pela colaboradora Ramona, percebemos que a interação verbal dela é pequena, existindo poucos momentos de interação linguageira com o jogo. No entanto, a interação se constitui a todo o momento, seja quando interpreta os acontecimentos, seja quando toma as decisões sobre as sequências dialogais, seja quando comanda as personagens e “resolve” os desafios do *game*. As interações linguageiras da jogadora permeiam vários aspectos do jogo, como: o letramento

gamico, que envolve conhecimentos em relação aos códigos e linguagem utilizados no jogo e em relação aos aspectos físicos, como habilidades no manuseio dos controles do PC ou do console; a compreensão do código visual do jogo, demonstrando interesse pelas questões visuais e composicionais do jogo; à jogabilidade, ou seja, à maneira como o jogador deve agir para prosseguir na narrativa.

Em algumas passagens do *game* notamos que os *links* descritivos e o conhecimento do jogador atuam juntos na construção da jogabilidade e desenvolvimento da narrativa; o jogador torna-se “jogautor”, na medida em que atua, ativamente, na condução do personagem e prosseguimento da narrativa. Por isso, podemos dizer que no *game* narrativo estão envolvidos vários níveis de interação jogador/jogo, seja por meio da interpretação da história, das escolhas dos caminhos da narrativa, seja falando consigo mesma (ou com o jogo).

Além disso, as interações languageiras da Ramona revelam que o jogador pode estar interessado em diversos elementos que compõem o gênero: seus códigos e regras de funcionamento interno (linguagem), aspectos composicionais do jogo (composição dos cenários, personagens, *design*, trilha sonora, dentre outros), e sua jogabilidade (como o jogo se organiza e se materializa como texto).

Além disso, nossas análises mostraram, nas escolhas de cada jogador, diferenças nas maneiras de agir e direcionar a narrativa. Isso demonstra que, mais do que meros expectadores de um filme, no *game* eles podem escolher e “escrever” sua história, agindo como leitores/autores (“jogautores”) dos percursos por eles escolhidos. Essa relação interfere na materialidade textual, já que o *game* deve intercalar elementos verbais e visuais próprios da narrativa e elementos verbais e visuais direcionados ao jogador, que funcionam como conectivos que interligam os fios da narrativa. A cada partida e decisão no curso do labirinto hipertextual, o jogador reconfigura o seu agir e atua como leitor/autor da narrativa.

Todas essas análises nos fizeram compreender que, no campo da planificação, os jogos digitais se constroem na interface do verbal com o não verbal, com marcas de organização constituídas por elementos multimodais, sobretudo com elementos do mundo cinematográfico como cenário, gráficos, animações, trilha sonora, diálogos etc.

A ação do jogador provoca uma reconfiguração da noção de disjunção do mundo do narrar, intercalando a disjunção (tipo de discurso narração) e a conjunção (tipo discurso interativo)

numa relação de encaixamento, uma vez que, ao se inserir na narrativa, o jogador assume o papel do personagem e constrói dialogicamente a história, a partir de suas decisões e comandos.

Os sentidos do jogo são construídos a partir de comandos verbais e visuais. Os elementos visuais funcionam como meios de conexão na construção da narrativa, fazendo o papel de “conectivos” do texto. Portanto, para um bom desempenho, é necessário um domínio dos códigos específicos do gênero, o que supõe um nível de letramento suficiente para a construção dos sentidos e o desenrolar da narrativa.

Por fim, entendemos que o comando do jogador traduz uma ação da personagem no contexto da narrativa, ou seja, ele (re)configura seu agir como jogador na medida em que joga e que pode (re)formular suas escolhas ou estratégias de ação. O jogador, dessa forma, assume o papel de “coautor” da história, dentro das possibilidades oferecidas pelo contexto do jogo.

Conforme afirmado anteriormente, essas análises são pioneira e preliminares para compreender a complexidade que envolve o gênero *game* narrativo. Entendemos que a análise de um texto empírico não é suficiente para compreender os meandros do gênero, mas é importante por apontar caminhos a seguir. O “jogo” das análises de textos multimodais só está no começo; é preciso avançar e explorar novos campos, novos textos, novos gêneros, novas interlocuções do ISD com outras teorias, buscando ampliar as concepções teórico-metodológicas dessa “ciência do humano”. Essa pesquisa mostra que o ISD tem um campo amplo de interlocuções possíveis e que podemos (e devemos) desenvolver a teoria, ampliá-la, buscar novos campos de análises, novas perspectivas, (re)pensar e co-construir o fazer científico.

Entendemos que, embora pertinente, esta pesquisa não esgota os meandros dos textos multimodais e seu funcionamento nas práticas de linguagem. Por isso “o jogo deve continuar”, ou seja, esta pesquisa serve como um convite à pesquisa e à reflexão sobre novos gêneros de texto hipertextuais, a partir das relações entre o verbal e o não verbal emergentes na materialidade textual.

REFERÊNCIAS

ALVES, Alvaro Marcel Palomo. A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica. **Revista Linhas**, v. 4, n.3, 2003. Disponível em: <<http://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1203>>. Acesso em 05.11.16.

ANTUNES, Irandé. **Lutar com palavras**: coesão e coerência. São Paulo: Parábola, 2005.

ARAÚJO, Júlio César Rosa de. Transmutação de gêneros na web: a emergência do chat. In: MARCUSCHI, Luiz Antonio; XAVIER, Antonio Carlos (orgs.). **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construção de sentido. 3. Ed. São Paulo: Cortez, 2010.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Aprendizagens e jogos digitais**. Campinas: Alínea, 2011.

_____. **Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais**. Porto Alegre: Bookman, 2014.

BAKHTIN, Mikhail. **Problemas da poética de Dostoiévski**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997/1929.

BALDRY, A; THIBAUT, P. J. **Multimodal transcription and text analysis**. London: Equinox: 2010.

BALTAR, Marcos. O conceito de tipos de discurso e sua relação com outros conceitos do ISD. In: GUIMARÃES, Ana Maria de Mattos; MACHADO, Ana Rachel; COUTINHO, Antônia. **O interacionismo sociodiscursivo**: questões epistemológicas e metodológicas. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2007.

BARTON, David; LEE, Carmen. **Linguagem online**: textos e práticas digitais. Trad. Milton Camargo Mota. São Paulo: Parábola, 2015.

BAWARSHI, Anis S; REIFF, Mary Jo. **Gênero**: história, teoria, pesquisa, ensino. Trad. Benedito Gomes Bezerra (*et al.*). São Paulo: Parábola, 2013.

BELLI, S. RAVENTÓS, C. L. Breve historia de los videojuegos. **Athenea Digital**, n. 14, 159-179, 2008.

BEZERRA, Benedito Gomes. **Gêneros no contexto brasileiro: questões (meta)teóricas e conceituais**. São Paulo: Parábola, 2017.

BEZERRA, Jéssica Tayrine Gomes de Melo. **Objeto de aprendizagem para compreensão do princípio da aposição local**. 2014. 121 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014.

BRAGA, D. B. A comunicação interativa em ambiente hipermídia: as vantagens da hipermodalidade para o aprendizado no meio digital. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C.

(orgs.). **Hipertextos e gêneros digitais**: novas formas de construção de sentido. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

BRAGA, D. B.; RICARTE, I. Letramento na Era Digital: construindo sentidos através da interação com hipertextos. **Revista da ANPOLL**, Belo Horizonte, MG, n. 18, p. 59-82, 2005.

BRONCKART, Jean-Paul. **Atividade de linguagem, discurso e desenvolvimento humano**. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2006.

_____. **Atividade de linguagem, textos e discursos**: por um interacionismo sociodiscursivo. 2. Ed. São Paulo: EDUC, 1999/2012.

_____. **O agir nos discursos**: das concepções teóricas às concepções dos trabalhadores. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2008.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1958.

_____. **Os jogos e os homens, a máscara e a vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia, 1958/1990.

CAVALCANTE, Marianne Carvalho Bezerra. Mapeamento e produção de sentidos: os links no hipertexto. In: MARCUSCHI, Luiz Antonio; XAVIER, Antonio Carlos (orgs.). **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construção de sentido. 3. Ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CAVALCANTE, Rivadavia Porto. Entrevista realizada com o Prof. Dr. Jean Paul Braonckart, na Faculdade de Educação e Psicologia da Universidade de Genebra (UNIGE) – Suíça, em 10 de abril de 2014. **Revista Prolíngua**, Volume 10 - Número 3 - nov/dez de 2015.

CHARLES, S. **Cartas sobre a hipermodernidade ou o hipermoderno explicado às crianças**. São Paulo: Hucitec, 2009.

COSCARELLI, Carla Viana (org.). **Hipertextos na teoria e na prática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

COSTA FILHO, José Moacir Soares da. **Atenção conjunta**: o jogo da referência na realidade virtual. Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal da Paraíba, 2016.

COUTINHO, Antónia. Textos e géneros de textos: problemas (d)e descrição. In: GUIMARÃES, Ana Maria de Mattos; MACHADO, Ana Rachel; COUTINHO, Antónia. **O interacionismo sociodiscursivo**: questões epistemológicas e metodológicas. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2007.

COUTINHO, Maria Antónia. **Texto(s) e competência textual**. Coimbra: Fundação Calouste Gulbenkian e Fundação para a ciência e tecnologia, 2003.

DEVIES, J.; MERCHANT; G. Looking from the Inside Out: Academic Blogging as New Literacy. In: KNOBEL, N; LANKSHEAR, C. (orgs). **A New Literacies Sampler**. Nova York: Peter Lang, 2007.

DONDIS, D. A. **La sintaxis de la imagen**: introducción al alfabeto visual. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1980.

ELOI, Arthur. **Batman**: the Telltale Series, “Reino das sombras”, crítica. 2016. Disponível em: <<https://theenemy.com.br/batman-the-telltale-game-series-reino-das-sombras-critica>>. Acesso em: 06.06.17

ÉRNICA, Mauricio. Hipótese sobre o funcionamento dos mundos e dos tipos discursivos nos textos artísticos. In: GUIMARÃES, Ana Maria de Mattos; MACHADO, Ana Rachel; COUTINHO, Antônia. **O interacionismo sociodiscursivo**: questões epistemológicas e metodológicas. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2007.

ESA. **Essencial Facts about The Computer and Video Game Industry**. Sakes Demographic and usage data. USA: Entertainment Software Association, 2016. Disponível em: <<http://www.theesa.com/about-esa/esa-annual-report/>>. Acesso em: 10.11.2016.

FERREIRA, Anise D’Orange; MELO, Glenda Cristina Valim de. Análise de textos multimodais da Web e o ISD. **D.E.L.T.A.**, v. 32, n. 1, 2016.

GALISI, Delmar. Videogames: ensino superior de jogos no Brasil. In: SANTAELAA, Lúcia; FEITOZA, Mirna (orgs.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

GALLO, S. N. **Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar**. Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, 2007.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2004.

GOMES, Luiz Fernando. **Hipertexto no cotidiano escolar**. São Paulo: Cortez, 2011.

_____. **Hipertextos multimodais**: leitura e escrita na era digital. Jundiaí: Paco Editorial, 2010.

HABERMAS, Jürgen. **Teoria do agir comunicativo**. São Paulo: Wmf Martins Fontes. 1987/2011.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação. Trad. S. Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

KLEIMAN, Angela B. Agenda de pesquisa e ação em Linguística Aplicada: problematizações. In: MOITA LOPES, Luiz Paulo (org.). **Linguística aplicada na modernidade recente**. São Paulo: Parábola, 2013.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. **Desvendando os segredos do texto**. São Paulo: Cortez, 2005.

KRESS, G. & T. VAN LEEUWEN. **Reading images**: the grammar of the design visual. London: Routledge, 1996.

KUMARAVADIVELU, B. A linguística aplicada na era da globalização. In: MOITA LOPES, Luiz Paulo da (org.). **Por uma linguística indisciplinar**. São Paulo: Parábola, 2006.

LEAL, Audria Albuquerque. **A organização textual do gênero cartoon**: aspectos linguísticos e condicionamentos não linguísticos. Tese apresentada a Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa: 2011.

LEÃO, Lucia. **O labirinto da hipermídia**: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 2005.

LEONTIEV, Alexis N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VIGOTSKII, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Trad. Maria da Pena Villalobos. 12. Ed. São Paulo: Ícone, 2012.

LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: José Olympio, 2004.

MARCUSCHI, Luiz Antonio. Gêneros textuais: configuração, dinamicidade e circulação. In: KARWOSKI, Acir Mário; GAYDECZKA, Beatriz; BRITO, Karim Siebeneicher (orgs.). **Gêneros textuais**: reflexões e ensino. 4. Ed. São Paulo: Parábola, 2011.

_____. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONISIO, Angela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (orgs.). **Gêneros textuais e ensino**. São Paulo: Parábola, 2010b.

_____. **Hipertexto**: definições e visões. Comunicação apresentada no I Seminário sobre Hipertexto. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2000a.

MATENCIO, Maria de Lourdes Meirelles. Textualização, ação e atividade: reflexões sobre a abordagem do Interacionismo Sociodiscursivo. In: GUIMARÃES, Ana Maria de Mattos; MACHADO, Ana Rachel; COUTINHO, Antónia. **O interacionismo sociodiscursivo**: questões epistemológicas e metodológicas. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2007.

MATTAR, João. **Games em educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Person Prentice Hall, 2010.

MELÃO, Priscila Aguiar. **O gênero textual anúncio publicitário no ensino do FLE: o desenvolvimento da capacidade discursiva “argumentar” por meio de recursos verbais e visuais.** Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, Literários e Tradutológicos em Francês da Universidade de São Paulo, 2014.

MENEZES, Vera; SILVA, Marina Morena; GOMES, Iran Felipe. Sessenta anos de Linguística Aplicada: de onde viemos e para onde vamos. In: PEREIRA, R. C.; ROCA, P. (orgs.). **Linguística aplicada: um caminho com diferentes acessos.** São Paulo: Contexto, 2011.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. **Games: contexto cultural e curricular juvenil.** Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal da Paraíba: 2006.

MOITA LOPES, Luiz Paulo da. Contemporaneidade e construção de conhecimento na área de estudos linguísticos. **SCRIPTA**, Belo Horizonte, v. 7, n. 14, p. 159-171, 1º sem. 2004.

_____. Linguística aplicada e vida contemporânea: problematização dos construtos que têm orientado a pesquisa. In: MOITA LOPES, Luiz Paulo da (org.). **Por uma linguística indisciplinar.** São Paulo: Parábola, 2006b.

_____. Uma linguística aplicada mestiça e ideológica. In: MOITA LOPES, Luiz Paulo da (org.). **Por uma linguística indisciplinar.** São Paulo: Parábola, 2006a.

_____. Da aplicação de linguística à linguística aplicada indisciplinar. In: PEREIRA, R. C.; ROCA, P. (orgs.). **Linguística aplicada: um caminho com diferentes acessos.** São Paulo: Contexto, 2011.

MOTTA-ROTH, Desirrée. Análise crítica de gêneros: contribuições para o ensino e a pesquisa de linguagem. *D.E.L.T.A.*, v. 24, n. 2, o. 341-383, 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-44502008000200007&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 06.06.17

OBLINGER, Diana; OBLINGER, James. **Educating the Net Generation.** EDUCAUSE, 2005.

MOORE, Peter. **Inferential Focus Briefing**, 1997.

MUNHOZ, Vinicius. **Batman Telltale escorrega e tem falhas, mas parece ser promissor.** 2016. Disponível em: <<http://games.tecmundo.com.br/batman-the-telltale-games-series/analise.htm>>. Acesso em: 06.06.17

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. E-mail: um novo gênero textual. In: MARCUSCHI, Luiz Antonio; XAVIER, Antonio Carlos (orgs.). **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido.** 3. Ed. São Paulo: Cortez, 2010.

PENILHAS, Bruna. **O morcego que você respeita.** 2016. Disponível em: <<http://br.ign.com/batman-a-telltale-game-series/43548/review/review-batman-the-telltale-series>>. Acesso em: 05.06.17

PENNYCOOK, Alastair. Uma linguística aplicada transgressiva. *In*: MOITA LOPES, Luiz Paulo da (org.). **Por uma linguística indisciplinar**. São Paulo: Parábola, 2006.

PINTO, Rosalvo. O interacionismo sociodiscursivo, a inserção social, a construção da cidadania e a formação de crenças e valores do agir individual. *In*: GUIMARÃES, A. M. M.; MACHADO, A. R.; COUTINHO, A. (orgs.). **O interacionismo sociodiscursivo: questões epistemológicas e metodológicas**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2007.

PRENSKY, Marc. “**Não me atrapalhe, mãe - Eu estou aprendendo!**”: como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI - e como você pode ajudar!. Trad. Livia Bergo. São Paulo: Phorte, 2010.

_____. **Aprendizagem baseada em Jogos Digitais**. Trad. Eric Yamagute. São Paulo: Senac São Paulo, 2012.

RAJAGOPALAN, Kanavillil. Repensar o papel da linguística aplicada. *In*: MOITA LOPES, Luiz Paulo da (org.). **Por uma linguística indisciplinar**. São Paulo: Parábola, 2006.

RASTIER, François. **Arts et sciences du texte**. Paris : PUF, 2001.

_____. Semântica dos textos e semiótica. **Actas Semiotica et Lingvistica**, Vol. 14, Ano 33, No. 2, 2009. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/index.php/actas/article/viewFile/14633/8284>>. Acesso em: 01/05/2016.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues. Fazer linguística aplicada em perspectiva sócio-histórica: provação sofrida e leveza de pensamento. *In*: MOITA LOPES, Luiz Paulo da (org.). **Por uma linguística indisciplinar**. São Paulo: Parábola, 2006.

_____. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

_____; BARBOSA, Jacqueline P. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. São Paulo: Parábola, 2015.

ROSENBERG, Jim. **The structure of hypertext activity. HT 96 – The seventh ACM conference on hypertext**. Washington, 1996.

SANTOS, Boaventura Souza. **A globalização e as ciências sociais**. 2. Ed. São Paulo: Cortez, 2002.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização**. Rio de Janeiro: Record, 2000.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. BALLY, Charles; SECHEHAYE, Albert (orgs.). 28. Ed. São Paulo: Cultrix, 1916/2012.

SILVA, Fabian Antunes. **O herói sou eu**: as relações entre jogos eletrônicos e jogadores. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina. 2013.

SILVA, Mônica Maria Pereira da. **Material didático impresso de curso de licenciatura a distância**: um olhar para os recursos multimodais. Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal da Paraíba: 2016.

SIOUX, BLEND, ESPM. **Pesquisa game Brasil 2016**. Disponível em: <http://media.wix.com/ugd/29fc6b_fd93f81c8ae945ec9aebb55fcacb8ad0.pdf>. Acesso em 15.06.16

SNYDER, I. **Hypertext**: the eletronic labyrinth. New York: University Press, 1996.

SOARES, Magda. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, n. 25, Jan /Fev /Mar /Abr, 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/%0D/rbedu/n25/n25a01.pdf>>. Acesso em: 25.02.2018.

SWALES, J. M.; A Text and its Commentaries: Toward a Reception History of “Genre in Three Traditions” (Hyon, 1996). In: ARTEMEVA, N.; FREEDMAN, A. (orgs.). **Genre Studies around the Globe**: Beyond the Three Traditions. Winnipeg: Inkshed, 2015.

VANNUCCHI, Hélia; PRADO, Gilbertto. **Discutindo o conceito de gameplay**. 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/viewFile/1807-9288.2009v5n2p130/13190>>. Acesso em: 19.10.17

VIAN JR., O. Beyond the Three Traditions in Genre Studies: A Brazilian Perspective. In: ARTEMEVA, N.; FREEDMAN, A. (orgs.). **Genre Studies around the Globe**: Beyond the Three Traditions. Winnipeg: Inkshed, 2015.

VIGOTSKI, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. Trad. Paulo Bezerra. 2. Ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, [1934]2010.

VINHA, Felipe. **Review Batman**: The Telltale Series. 2016. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/review/batman-telltale-series.html>>. Acesso em: 05.06.17

VOLOCHINOV, V. N.; BAKHTIN, M. M. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 12. Ed. São Paulo: Hucitec, 2006.

XAVIER, Antonio Carlos. Leitura, texto e hipertexto. In: MARCUSCHI, Luiz Antonio; XAVIER, Antonio Carlos (orgs.). **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construção de sentido. 3. Ed. São Paulo: Cortez, 2010.

ANEXO Questionários

QUESTIONÁRIO

Qual nome você quer ser identificado na pesquisa?

Ramona (não me importo em usar o nome real), caso seja realmente necessário utilizar outro nome, pode ser Olívia.

A. Dados pessoais

1. Sexo: (☒) Feminino () Masculino
2. Quantos anos você tem? 25
3. Qual sua ocupação atual? Sou militar e aluna especial de mestrado.

B. Experiência em games

1. Há quanto tempo você joga games? Desde os 3 anos de idade.
 2. Em que lugar você costuma jogar? (☒) sua casa () casa de amigos
() lan houses () Outro _____
 3. Quanto tempo você destina aos games por semana? 10-15h
 4. Qual tipo de game você prefere? (☒) Aventura (☒) Ação
() Esportes (☒) Luta (☒) Corrida
(☒) RPG (☒) Estratégia () Outro _____
 5. Cite seus games preferidos: Difícil citar, mas... Tomb Raider, Crash Bandicoot, Need for Speed, League of Legends, Tekken
O que você gosta nestes jogos? São ótimos jogos dentro de suas categorias.
 6. Para você, o que um game deve ter para ser considerado bom? Mecânicas interessantes.
 7. O que faz um game ser divertido, na sua opinião? Ter mecânicas que incentivem os jogadores a permanecerem jogando e acompanhando os lançamentos.
 8. Como você escolhe seus games? () indicação de amigos
(☒) recomendação a partir de gameplays () Outro meio _____
- Quais critérios você utiliza para escolhê-los? Estilo de jogo e que tenha tido críticas positivas.

9. O que te chama mais atenção num game? () história (☒) personagens
 () ação (☒) estética/produção () poder de controle
 (☒) diversão (☒) jogabilidade () Outro _____

C. Sobre o game “Batman: The Telltale Series”

1. Você gostou de jogar “Batman: The Telltale Series”? (☒) Sim () Não.

Por quê? *É um estilo de jogo que nunca havia jogado antes.*

O que mais te chamou atenção no jogo? *Narrativa.*

2. Como foi a sua relação com a narrativa do jogo?

- a. (☒) achei fácil () achei difícil.
 b. (☒) gostei () não gostei.

Por quê?

3. Quais aspectos da narrativa lhe chamaram a atenção? *Possibilidade de interferir na história.*

4. Você conhece as histórias do Batman? (☒) Sim () Não

Já leu quadrinhos ou assistiu a filmes? (☒) Sim () Não

Lembra-se de algum filme que tenha assistido ou quadrinho que tenha lido? *Assisti a alguns filmes do Batman, nunca li os quadrinhos.*

5. Você já jogou outro jogo com o personagem “Batman”? (☒) Sim () Não.

Qual? *Batman: Arkham City*

Qual você achou melhor? *Arkham City*

Por quê? *A narrativa não envolve muito a ação do jogador e pouco se explora do mundo do jogo.*

6. Como foi a experiência de controlar o personagem Bruce/Batman neste jogo, tomando decisões e interferindo no rumo da narrativa? *Interessante.*

7. A jogabilidade lhe pareceu coerente e interessante? (☒) Sim () Não.

8. Você ficou interessado(a) em jogar os episódios seguintes? (☒) Sim () Não.

Por quê? *Gostaria de conhecer mais sobre a história do Batman da forma como é contada por esse jogo.*

9. Como você avalia “Batman: The Telltale Series, Episódio 1”? *8/10*

D. Gravação do jogo

1. Qual meio você utilizou para jogar? (☒) PC () PlayStation 4
() Xbox One
2. Em qual(is) dia(s) você gravou o jogo? Não me recordo agora, mas joguei em 2 dias, por partes, conforme fui encontrando tempo.
3. Em que lugar? Em casa.
4. Que meios você utilizou para gravar o jogo? (☒) Programa do PC
() Opção do console () Outro

QUESTIONÁRIO

Qual nome você quer ser identificado na pesquisa?

A. Dados pessoais

1. Sexo: ☐ Feminino ☒ Masculino
2. Quantos anos você tem? **23**
3. Qual sua ocupação atual? **Bolsista, Estudante e Empreendedor**

B. Experiência em games

1. Há quanto tempo você joga games? **Online? 2008. Offline, 2007..2006.**
2. Em que lugar você costuma jogar? ☒ sua casa ☐ casa de amigos
☐ *lan houses* ☐ Outro _____
3. Quanto tempo você destina aos games por semana? **10h-15h por semana (seg-sex) sábado e domingo varia muito.**
4. Qual tipo de game você prefere? ☐ Aventura ☐ Ação ☐ Esportes

☐ Luta ☐ Corrida ☐ RPG
☐ Estratégia ☒ Outro: RTS, FPS e

Surviver

5. Cite seus games preferidos: **Age of Empires II e III, Supremacy 1914, The Long Dark, Counter-Strike Global Offensive**
 O que você gosta nestes jogos? **O desafio de ser contra outros jogadores, ser o melhor. Em the long dark, gosto de me desafiar.**
6. Para você, o que um game deve ter para ser considerado bom? **Multiplayer, desafios e ranking**
7. O que faz um game ser divertido, na sua opinião? **Possibilidade de jogar com várias pessoas OU caso seja um jogo single, a possibilidade de dar o jogador fazer o que quiser (jogos de mundo aberto)**
8. Como você escolhe seus games? ☐ indicação de amigos
☒ recomendação a partir de *gameplays*

(x) Outro meio: **Promoções da Steam**

Quais critérios você utiliza para escolhê-los? **Críticas positivas, preço, plataforma desktop, linguagem.**

9. O que te chama mais atenção num game? (x) história () personagens () ação

() estética/produção (x) poder de controle

() diversão (x) jogabilidade

() Outro _____

C. Sobre o game “Batman: The Telltale Series”

1. Você gostou de jogar “Batman: The Telltale Series”? (x) Sim () Não.

Por quê? **Gostei do modelo dele, o jogo baseado nas escolhas.**

O que mais te chamou atenção no jogo? **Possibilidades de narrativas se alterarem**

2. Como foi a sua relação com a narrativa do jogo?

a. (x) achei fácil () achei difícil.

b. (x) gostei () não gostei.

Por quê? **Por saber que o Batman é o bonzinho, devemos sempre tentar “agradar” os demais. As narrativas se focam no personagem.**

3. Quais aspectos da narrativa lhe chamaram a atenção? **Disparidade de ações.**

4. Você conhece as histórias do Batman? (x) Sim () Não

Já leu quadrinhos ou assistiu a filmes? (x) Sim () Não

Lembra-se de algum filme que tenha assistido ou quadrinho que tenha lido? **Batman vs Superman**

5. Você já jogou outro jogo com o personagem “Batman”? () Sim (x) Não.

Qual? Qual você achou melhor?

Por quê? **Nunca gostei muito da temática de super-heróis.**

6. Como foi a experiência de controlar o personagem Bruce/Batman neste jogo, tomando decisões e interferindo no rumo da narrativa? **Previsível**

7. A jogabilidade lhe pareceu coerente e interessante? (x) Sim () Não.

8. Você ficou interessado(a) em jogar os episódios seguintes? (x) Sim () Não.

Por quê? **Curiosidade do que vai acontecer**

9. Como você avalia “Batman: The Telltale Series, Episódio 1”? de 0 - 10, jogabilidade

8. (comandos shift+algo, são péssimos)

0-10 História, 10, muito envolvente e gera curiosidade enorme.

0-10 Gráficos, 10, perfeitos.

0-10 Ações para escolher, 7, previsíveis

D. Gravação do jogo

1. Qual meio você utilizou para jogar? (☒) PC (☐) PlayStation 4

(☐) Xbox One

2. Em qual(is) dia(s) você gravou o jogo? **Diversos dias da semana**

3. Em que lugar? **Em casa**

4. Que meios você utilizou para gravar o jogo? (☐) Programa do PC

(☐) Opção do console

(☒) Outro: **Camtasia**

QUESTIONÁRIO

Qual nome você quer ser identificado na pesquisa? HARIEL

A. Dados pessoais

1. Sexo: () Feminino (☒) Masculino

2. Quantos anos você tem? 18

3. Qual sua ocupação atual? ESTUDANTE

B. Experiência em games

1. Há quanto tempo você joga games? DESDE CRIANÇA

2. Em que lugar você costuma jogar? (☒) sua casa (☒) casa de amigos
() lan houses () Outro _____

3. Quanto tempo você destina aos games por semana? 2 HORAS

4. Qual tipo de game você prefere? (☒) Aventura (☒) Ação (☒) Esportes
() Luta () Corrida (☒) RPG
(☒) Estratégia () Outro _____

5. Cite seus games preferidos: RAGNAROK, BATTLEFIELD 3, CALL OF DUTY BLACK OPS 2, SIM CITY E FIFA 17

O que você gosta nestes jogos? A COMPETITIVIDADE E DIVERSÃO COM OS AMIGOS

6. Para você, o que um game deve ter para ser considerado bom? BONS GRÁFICOS, ME DIVERTIR E UMA BOA HISTÓRIA CASO NÃO SEJA

ONLINE E SE FOR ONLINE BONS SERVIDORES, MAPAS E BOA J
7. O que faz um game ser divertido, na sua opinião? JOGABILIDADE, A INTERAÇÃO COM AMIGOS E COMO O JOGO ME ENTRETEM.

8. Como você escolhe seus games? (☒) indicação de amigos
(☒) recomendação a partir de gameplays
() Outro meio _____

Quais critérios você utiliza para escolhê-los? SE OS PROPOSITOS DO JOGO SÃO DE ACORDO COM O MEU ESTILO E GOSTO.

9. O que te chama mais atenção num game? ☒ história ☒ personagens () ação
☒ estética/produção () poder de controle
☒ diversão ☒ jogabilidade
 () Outro _____

C. Sobre o game "Batman: The Telltale Series"

1. Você gostou de jogar "Batman: The Telltale Series"? ☒ Sim () Não.
 Por quê? ACHEI QUE O JOGO ME PRENDEU E ME DEIXOU
CURIOSO PARA SABER MAIS DA HISTÓRIA

2. O que mais te chamou atenção no jogo? AS AÇÕES QUE VOCÊ TOMA
EM DIALOGOS E OUTAS DECISÕES INFLUENCIAM NO
FUTURO DO JOGO.

3. Como foi a sua relação com a narrativa do jogo?

- a. ☒ achei fácil () achei difícil.
 b. ☒ gostei () não gostei.

- Por quê? DIALOGOS SIMPLES DE ENTENDER E BOM JOGAR

4. Quais aspectos da narrativa lhe chamaram a atenção? A RELAÇÃO DA
FAMÍLIA WAYNE COM O CRIME EM GERAL

5. Você conhece as histórias do Batman? ☒ Sim () Não

- Já leu quadrinhos ou assistiu a filmes? ☒ Sim () Não

- Lembra-se de algum filme que tenha assistido ou quadrinho que tenha lido? Sim,
BATMAN CAVALHEIRO DAS TREVAS

6. Você já jogou outro jogo com o personagem "Batman"? () Sim ☒ Não.

- Qual? _____ Qual você achou melhor? _____

- Por quê? _____

7. Como foi a experiência de controlar o personagem Bruce/Batman neste jogo? _____

- INTERESSANTE, DIFERENTE DAS ESCOLAS,
INFLUENCIAM NO RESTANTE DO JOGO

8. A jogabilidade lhe pareceu coerente e interessante? ☒ Sim () Não.

9. Você ficou interessado(a) em jogar os episódios seguintes? ☒ Sim () Não.

- Por quê? CURIOSIDADE PARA SABER O FINAL DA HISTÓRIA

10. Como você avalia "Batman: The Telltale Series, Episódio 1"? BOM

D. Gravação do jogo

1. Qual meio você utilizou para jogar? () PC (☒) PlayStation 4
() Xbox One
2. Em qual(is) dia(s) você gravou o jogo? 26 E 27 DE MAIO DE 2017
Em que lugar? CASA
3. Que meios você utilizou para gravar o jogo? () Programa do PC
(☒) Opção do console
() Outro