

Videogames como textos nas aulas de Língua Inglesa: dimensão do sistema de jogabilidade e a abordagem multimodal

Video games as texts in the English classroom: system-gameplay dimension
and the multimodal approach

Celia Nunes Pereira Borges

131

Resumo: Os jogos de videogame estão presentes na vida de nossos alunos de diversas faixas etárias por meio das tecnologias como computadores, notebooks, Xbox, Play Station e, principalmente, pelo celular. Com o objetivo de associar atividades por meio dessa mídia digital e o ensino de língua inglesa, este trabalho investiga a interação por meio da leitura e as contribuições que os jogos de plataforma podem proporcionar aos alunos durante o processo de ensino-aprendizagem. Sob as contribuições de Kress (2010), Cope, Kalantzis (2008, 2009), Grupo de Nova Londres (1996, 2000), Gee (2003), Machin (2007) e Pérez-Latorre *et al.* (2016) abordamos um dos quatro níveis do modelo de análise para o estudo dos videogames como textos: a dimensão do sistema de jogabilidade. Os resultados revelam que a interação por meio do jogo como ferramenta pedagógica dialoga com outras interfaces semióticas, proporcionando uma postura mais crítica e reflexiva na composição textual da narrativa do game.

Palavras-chave: aprendizagem, jogos, letramentos, língua inglesa.

Abstract: Video games are present in the lives of our students of different age groups through technologies such as computers, notebooks, Xbox, Play Station and, mainly, cell phones. Aiming to associate activities through this digital media (cell phone) and English language teaching, this paper investigates the interaction through reading and the contributions that platform games can provide to students during the teaching-learning process. Through the contributions of Kress (2010), Cope, Kalantzis (2008, 2009), New London Group (1996, 2000), Gee (2003), Machin (2007) and Pérez-Latorre *et al.* (2016) we address one of the four levels of the analysis model for the study of video games as texts: the system-gameplay dimension. The results reveal that the interaction through the game as a pedagogical tool dialogue with other semiotic interfaces, providing a more critical and reflexive posture in the textual composition of the game narrative.

Keywords: learning, games, literacy, english language.

Introdução

Este trabalho busca refletir sobre o uso de jogos de videogame de plataforma e sua contribuição para a educação linguística em língua inglesa na sala de aula, a interação da leitura presente nos jogos e a influência da linguagem das novas tecnologias por meio dos diversos recursos semióticos. Destacamos as possibilidades interacionais a serem exploradas nos jogos de videogames e seu potencial para a aprendizagem.



Nesse contexto, consideramos que nossos alunos têm contato com jogos que incentivam e exigem uma quantidade significativa de interação entre os participantes, como formas complexas de compartilhamento e colaboração. Nas palavras de Gee (2003), as experiências de interação com membros de vários tipos de grupos sociais (e culturais) encorajam a maneira de ler e pensar das pessoas. Em relação aos jogos de videogame, além da interação entre os jogadores, há também outros artefatos presentes na constituição do jogo (regras, recursos semióticos, mecânica, dentre outros) que permitem um tipo de comunicação que utiliza a tecnologia e múltiplas linguagens para estabelecer uma nova forma ao modo como usamos a língua.

Nesse sentido, todo ensino e toda reflexão sobre a língua parte do seu uso situado dentro de um contexto com sujeitos que carregam uma história, uma cultura, muito particular e que possuem uma identidade. E nossa vida é permeada por diálogos, desde o ambiente escolar, na vida pessoal, no contexto familiar, no convívio com os amigos e, principalmente, no ambiente digital. Ensinamos por meio da língua e das suas mais variadas manifestações (seja pelo modo gestual, auditivo, visual, entre outros), em todas as áreas do conhecimento.

Diante do exposto, um dos questionamentos refletido nesse trabalho refere-se à relação da linguagem nos jogos de videogame, pois nossos jovens e até mesmo alguns adultos, dominam os repertórios e práticas sociais da linguagem abordadas nesse contexto. Observamos que, para jogar videogames, há características e uso da linguagem, dentro desse espaço, que podem nos levar a compreender como ela está sendo usada, regulada, trocada e negociada.

De acordo com Gee (2003, p. 02), “pessoas diferentes podem ler o mundo de maneira diferente, assim como podem ler diferentes tipos de textos de maneira diferente”. Assim, a linguagem usada dentro dos jogos como parte de recursos semióticos, diálogos, instruções e narrativas possivelmente será lida e pensada de acordo com os objetivos e propósitos do grupo de jogadores em particular.

Hoje lidamos com textos multissemióticos ou multimodais (alguns mais e outros menos) que estão por toda parte, nos dispositivos que nossos estudantes



utilizam diariamente, possibilitando a capacidade de agir significativamente (agência) e o processo de produção de significados (*meaning making*). Para isso, é necessário que seus usuários se sintam parte dessa mudança de paradigma que envolve o contexto educacional na atualidade. Tomaremos como exemplo o videogame utilizado via dispositivos eletrônicos (celulares) para iniciar uma reflexão sobre nossa prática e possíveis trocas que podemos realizar com nossos estudantes diante das mudanças causadas pela globalização.

A partir das contribuições dos estudos dos multiletramentos e da multimodalidade, buscamos propiciar aos estudantes outras oportunidades de aprendizagem. Para isso, nos baseamos nos trabalhos de Kress (1997), Cope, Kalantzis (2008, 2009), Grupo de Nova Londres (1996, 2000), Gee (2003), Pérez-Latorre *et al.* (2016), Machin (2007), dentre outros, para investigar os seguintes questionamentos: Como a Língua Inglesa aparece nos *games* e se articula com outros elementos semióticos? Quais as características dos textos no ambiente interativo dos *games* e como os alunos interagem com esses textos? Como o *game* pode contribuir para se pensar uma aprendizagem por meio das novas tecnologias?

O trabalho está organizado em três momentos: no primeiro momento situamos a multimodalidade inerente ao texto nos jogos de videogame, no segundo momento abordamos o *design* do jogo considerando a dimensão do sistema de jogabilidade e suas subcategorias e no terceiro momento destacamos a metodologia utilizada para a coleta de dados e os resultados sobre a leitura e a interação dos alunos com o primeiro capítulo do jogo Final Fantasy XV: Pocket Edition (doravante FFXV PE). E, por fim trazemos as considerações finais.

Os games e o texto multimodal

A comunicação sempre foi multimodal, e agora ainda mais. Atualmente, existem elementos que estão para além da palavra escrita e elementos que estão para além do significado. Esses elementos, segundo Kress (1997), são os diversos modos semióticos, as novas formas de produzir signo que podem se materializar por diversos modos, formando a noção de multimodalidade.



Para Gualberto e Santos (2019), a abordagem multimodal abrange o reconhecimento das distinções entre diversos recursos e modos, bem como os caminhos que eles percorrem na instância da construção do significado, identificando seus princípios semióticos e suas formas de realização nos variados meios de distribuição do texto. Assim, adotar uma abordagem multimodal em *videogames* corresponde ao entendimento, de acordo com Kress e van Leeuwen (2006), de que a comunicação ocorre por meio de diferentes modos de representação da linguagem estruturados pela lógica de distribuição na tela e interpretados dentro de um contexto.

Nesse contexto, a multimodalidade demanda do sujeito um papel ativo para compreender as relações complexas estabelecidas entre todas as informações presentes nos textos multimodais que demandam novas formas de pensar, ler, ouvir e interpretar. Considerando que o objeto de estudo linguístico para análise é o texto, há que se valorizar a produção de sentido, os textos que são produzidos e consumidos no espaço social, considerando os fenômenos da textualidade, o que está no imaginário, porém este não está em uso. Segundo Kress (2011),

Os textos - como objetos materiais - são em parte constitutivos de instituições sociais; proporcionam meios de "leitura" dos interesses e objetivos dos envolvidos na elaboração de textos numa instituição; eles revelam os significados e os processos envolvidos na sua elaboração. Os textos são resultados de processos iniciados e realizados por agentes sociais por razões sociais; e fornecem um meio de obter uma visão destes processos e dos objetivos dos agentes sociais¹ (KRESS, 2011, p. 205).

O texto é o espaço em que as múltiplas vozes são refletidas e em um diálogo constante entre os vários textos tentamos identificar essas vozes. Dessa forma, a intertextualidade vai se montando no texto e trabalhar a linguagem viva em uso é trabalhar por meio do texto. Nesse viés, os textos que produzimos e consumimos são organizados por meio dos gêneros do discurso, ações de

¹ Tradução de: Texts - as material objects - are in part constitutive of social institutions; they provide means of "reading" the interests and purposes of those involved in the making of texts in an institution; they reveal the meanings and the processes involved in their making. Texts are outcomes of processes initiated and performed by social agents for social reasons; and they provide a means of getting insight into these processes and the purposes of social agents" (KRESS, 2011, p. 205).



linguagem que possuem configurações específicas dentro de um contexto específico. Assim, temos de pensar o texto como um espaço de negociação, de instabilidade, com um sentido que não é fixo, não é imutável e são viabilizados por meio dos gêneros textuais. Portanto, analisamos o videogame como um texto com domínio semiótico integrado, constituído por diversos modos e recursos semióticos, que podem ser utilizados no contexto da sala de aula e contribuir para o ensino e aprendizagem.

Nesse sentido, projetamos o nosso olhar para os jogos como de vídeo game como textos, ancorando-nos nos estudos de Pérez-Latorre et al. (2016) sobre o *design* visual e a relevância dos videogames no ecossistema da cultura contemporânea e seu impacto social. Os autores apresentam um modelo de análise para estudar videogames como textos que combinam teoria e elementos metodológicos da sociosemiótica e da retórica processual, um ramo específico dos estudos de jogos.

Com o objetivo de compreender se o *design* do jogo realmente transmitia sentido, os autores descrevem o desenvolvimento da teoria da “retórica processual”, um ramo da ludologia por meio da qual o núcleo procedimental da interação do jogo (as regras e mecânica de interação) é o foco principal da significação do videogame. Pérez-Latorre et al. (2016) defendem que as complexas ligações semióticas entre os modos expressivos que ocorrem no *design* de videogames representam um desafio teórico fundamental para a investigação sociosemiótica. Nesse contexto, os autores afirmam que o *design* do jogo deve ser capaz de realizar as três funções semióticas: a função ideacional, a função textual e a função interpessoal.

A função ideacional é concebida como a utilização de *design* visual ou valor para representar atores e processos, está assim ligada a “significados representacionais”. Nos videogames, os “significados representacionais” configuram o potencial da concepção dos jogos que contribuem para a representação de temas, eventos e mundos, juntamente com a narrativa audiovisual e outros meios semióticos.

A função textual está associada aos elementos constitutivos básicos do quadro: layout e composição formal, e o seu potencial de significação

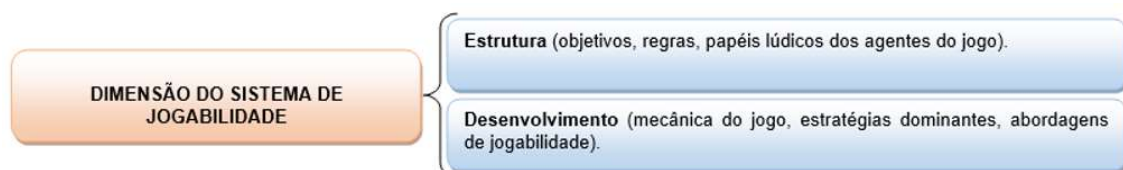


("significados composicionais"). Os "significados composicionais" devem ser considerados para além do seu potencial representativo. Nesse contexto, as regras do jogo são, antes de tudo, elementos constitutivos puramente formais do jogo que acabam por moldar uma "mensagem" ou discurso sobre vitória e derrota relativamente independente do mundo representado.

A função interpessoal está ligada às relações simbólicas entre autor e telespectador sugeridos pela imagem. Devido a necessidade de recorte, abordaremos somente as duas primeiras funções durante a análise do game FFXV PE.

Na figura a seguir temos um resumo de um dos quatro níveis de modelo de análise proposta pelos autores que subsidiam nossas reflexões sobre o jogo FFXV PE: a Dimensão do Sistema de Jogabilidade.

Figura 1: Resumo da Dimensão analisada em FFXV PE e suas respectivas subdivisões



Fonte: Elaborada pela autora.

A partir da figura 1 direcionamos nosso foco para a Dimensão do Sistema de Jogabilidade articulada com as contribuições da abordagem multimodal para observar o videogame e seu potencial semiótico como um espaço cheio de interações.

A Dimensão do Sistema de Jogabilidade

A dimensão do sistema de jogabilidade baseia-se no enquadramento de videogames como uma experiência de enfrentar desafios e solucionar problemas projetados. Ela concentra-se no sistema do jogo de forma abstrata, considerando as ações do usuário, começando com a identificação das principais unidades de jogabilidade do *game*, seus padrões de desafio e os níveis do jogo.

As regras do jogo e a jogabilidade são os principais recursos semióticos de *design* do jogo, sendo estas ações e estes artefatos que usamos para nos comunicar fisiologicamente ou por meio de tecnologias. Enquanto as regras são

os elementos que estabelecem a coerência e estrutura dentro de um jogo, a jogabilidade refere-se a todas as experiências que o jogador estabelece durante a sua interação com os sistemas do jogo, descrevendo a experiência geral do jogador em relação aos controles e desafios do jogo. Contudo, ambas estão relacionadas, pois ao produzir um jogo, os *designers* projetam a jogabilidade através de regras.

A conexão entre as regras do jogo e um determinado objetivo (imposto pelo jogo ou definido pelo jogador) gera um fluxo de jogabilidade que, basicamente, consiste em uma série de mecânicas de jogabilidade como padrões de interação frequentes realizados pelo personagem/jogador (saltar, evitar inimigos e tentar obter moedas em videogames de plataforma), bem como um conjunto de estratégias para resolver os problemas ou desafios durante o jogo. Assim, na perspectiva da semiótica social, as regras do jogo e os padrões de jogabilidade seriam os principais recursos semióticos².

Os recursos semióticos na dimensão de jogabilidade do sistema se subdividem em: Unidades de jogabilidade (padrões de resolução de problemas): estrutura, composta pelos objetivos, regras, papéis lúdicos dos agentes do jogo e Unidades de jogabilidade (padrões de resolução de problemas): desenvolvimento, composta pela mecânica do jogo, estratégias dominantes e abordagens de jogabilidade. Para o momento, abordaremos os objetivos e as regras na estrutura do *game*.

Em FFXV PE, Noctis é o único personagem jogável, partindo dele, os padrões de ação ligados aos objetivos no jogo que são explorar o mapa em busca de novas missões, mostrar as sequências animadas (cutscenes) e contar a história do *game* aos jogadores. Ele pode usar todos os tipos de armas e as esferas de ascensão de combate que servem exclusivamente para o seu desenvolvimento. Sua construção de jogabilidade (FIG. 28), tanto para o ataque quanto para a defesa, é excelente e ele pode usar todas as armas à sua

² A semiótica social coloca o “recurso semiótico” e o “potencial de significação” acima da noção semiótica tradicional de signo como *significante* e *significado*, inspirada na teoria da linguagem de Halliday como “não um código, não um conjunto de regras para a produção de sentenças corretas, mas um recurso para fazer significados” (VAN LEEUWEN, 2005).



disposição com muita habilidade, além de sincronizar com outros lutadores habilidosos para realizar poderosos ataques em conjunto.

Figura 2: Ações de ataque e defesa combinados



Fonte: nintendo.com

Durante o jogo, grande quantidade de diálogos é transmitida por meio de conversas no meio da jogabilidade, estabelecendo relações de coerência entre as atitudes do personagem/jogador, a narração e os elementos do *design* do jogo. De acordo com Pérez-latorre *et al.* (2016):

[...] o design de jogabilidade necessariamente pressupõe um jogador com uma atitude de cooperação mínima ou consistência com as regras do jogo e seu *design* geral (em consonância com a interpretação de um texto pelo leitor modelo)³ (PÉREZ-LATORRE *et al.*, 2016, p. 04).

Assim, uma das principais regras para a resolução de problemas durante as fases do *game* FFXV PE refere-se à dinâmica de cooperação que deve existir entre os personagens principais por meio dos diálogos em Língua Inglesa que estão registrados no jogo por meio dos processos verbais. Com a interpretação dos diálogos, dos mapas (FIG. 29) e a interação entre os membros da equipe na busca de vencer os desafios, criam-se as possibilidades de vitória a serem alcançadas em cada batalha.

³ Minha tradução de: “[...] gameplay design necessarily presupposes a player with an attitude of minimum cooperation or interpretative consistency with the rules of the game and its overall design (in line with the interpretation of a text by the model reader)” (PÉRES-LATORRE *et al.*, 2016, p. 04).

Figura 3: Diálogos e um dos mapas presentes no *game*



Fonte: *Prints* do *game* organizados pela autora (com adição de balões explicativos feitos pela autora).

Os objetivos do jogo diretamente relacionados com a jogabilidade concentram-se em explorar cada área antes de seguir para a próxima, caçar criaturas para ganhar moedas, obter um bom resultado se alimentando com diferentes tipos de comida e, principalmente, fortalecer os elos de amizade entre os quatro amigos (Noctis, Prompto, Gladiolus e Ignis). Nesse contexto, a interação por meio de pequenos diálogos enquanto estão andando ou em batalha apresentam detalhes da personalidade de cada um, promovendo o envolvimento entre o personagem/jogador e os participantes do game.

Dentro do jogo FFXV PE, a unidade de jogabilidade baseia-se em missões que acontecem em cada capítulo, ou seja, o personagem/jogador consegue avançar no jogo quando realiza todas as ações programadas para aquele capítulo ou área. Nesse contexto, observamos, com maior clareza, que as escolhas por tentativa/erro/acerto podem ser realizadas várias vezes nas áreas que já foram exploradas pelo personagem/jogador.

Notamos também que o game está estruturado em um padrão de problema relacionado à dominação dos Reinos de Eos que estão subjugados, com exceção do Reino de Lucis. Assim, o desafio do personagem/jogador é impedir que o Reino de Lucis seja dominado (problema) e recuperar o Cristal de poder (solução). Nesse movimento de jogar, o personagem/jogador correlaciona os diálogos com os outros elementos multimodais que vão aparecendo na construção da narrativa e possibilitando fazer inferências e criar conexões dentro

do jogo. Cada cutscene e cada fase com seus elementos vão constituir esse cenário que leva o personagem/jogador a desempenhar a jogabilidade cumprindo as regras com o objetivo de conseguir superar os obstáculos e solucionar os problemas para chegar ao final com a vitória. Essa integração é o que nos possibilita dimensionar o game como texto.

Diante do exposto, na dimensão da jogabilidade, percebemos mais claramente processos, movimentos e dinamismo que o personagem/jogador assume nas ações que executa enquanto está no papel do avatar. Ao fazer parte do game, o personagem/jogador tem a oportunidade de desenvolver suas potencialidades e aprimorar seu potencial para o aprendizado. Assim, levando em consideração a dinâmica do jogo, as regras, as ações e os comandos que estão dentro da unidade de jogabilidade, o personagem/jogador vai percorrendo as fases do jogo utilizando seu ponto de vista para alcançar a vitória por meio da solução do problema em jogo.

Percurso metodológico

A pesquisa⁴ desenvolveu-se em uma escola pública estadual de Ensino Fundamental II e Ensino Médio por um período de 5 (cinco) aulas. Escolhemos uma turma do nono ano do ensino Fundamental. O grupo de participantes foi composto por 12 (doze) estudantes, na faixa etária média de 14 (quatorze) anos, 11 (onze) possuem celulares e 1 (um) não possui. Eles foram organizados em duplas⁵: Dupla 1: B e E; Dupla 2: A e LG; Dupla 3: J e Y; Dupla 4: I e LM; Dupla 5: L e M; Dupla 6: AC e I.

Os alunos foram orientados a baixar o jogo (FFXV PE) em seus celulares.⁶ Na sequência foi realizada uma discussão em torno das interações dos participantes com os recursos tecnológicos, tais como: a maneira como utilizam os celulares; a percepção em relação a presença da língua inglesa nos jogos; os

⁴ Nossa pesquisa aconteceu em um cenário da pandemia da Covid-19, sendo necessário interagir com os participantes, resguardando-nos de todos os cuidados e protocolos de distanciamento estabelecidos pela unidade escolar.

⁵ Com a finalidade de mantermos o sigilo de suas identificações, referimo-nos aos alunos/participantes pela letra inicial de seus nomes.

⁶ Caso o aluno não possuísse o recurso necessário para baixar o jogo em casa (como falta de internet, por exemplo), foram providenciados os recursos necessários.



tipos de games que eles costumam jogar, o tempo que passam em contato com esses games e se eles sabem os conteúdos dos jogos.

Além desses aspectos, os estudantes foram convidados a interagir com o texto de vídeo game e registrar suas percepções nesse momento interativo, tais como: a descrição das interações necessárias para ultrapassar cada fase percorrida no jogo: as imagens em cada fase, os enunciados em língua inglesa que aparecem, a contribuição do colega para ultrapassar cada fase, uso de dicionário (eletrônico ou não) para traduzir os comandos ou o uso da intuição; os domínios linguísticos em língua inglesa reconhecidos e desconhecidos pelas duplas quando os enunciados e os comandos aparecem no game; as observações em relação a cooperação e participação de cada um para o entendimento dos recursos multimodais presentes no jogo e, conseqüentemente, os enunciados em língua inglesa e sua contribuição para o cumprimento da missão.

Os resultados dessas discussões e as observações foram registradas por meio de gravação, nota de campo e observação com vistas a compreender os processos interativos dos alunos com o dispositivo tecnológico e com o texto de videogame, olhando para a multiplicidade semiótica presente e como esses modos e recursos contribuem para a produção de sentido.

No momento interativo, buscamos identificar e compreender as percepções, visões e representações que os participantes tiveram ao estarem em contato com o jogo durante cinco aulas, período de coleta de dados. Destacamos também a relação dos participantes com a aprendizagem em Língua Inglesa e suas reflexões sobre a leitura no game.

Resultados alcançados

No contexto do jogo, para compreender e assimilar as regras, as duplas declararam que exploram tudo no jogo, conversam com todos os NPC (personagens não jogáveis), interagem com tudo e leem todas as informações que o *game* oferece, inclusive os tutoriais. Além disso, os elementos presentes no jogo que atraem a atenção dos alunos/participantes como gráficos, imagens, história, efeitos sonoros e a música contribuem para que a compreensão das



regras aconteça. A combinação desses signos em um sistema de “gramática visual” presentes no jogo é o que lhe confere potencial para significar. Assim, é possível compreender a proposta do *game* em cada fase que o compõe. Diante dessa reflexão, nos reportamos às palavras de Machin (2007) ao afirmar que

O significado não se encontra tanto no signo isoladamente, mas através da sua adesão a um código, um sistema de gramática, o que lhe dá potencial para significar. Assim, o significado do signo é realizado em contexto através de combinações com outros signos⁷ (MACHIN, 2007, p. ix).

Associado a todos os elementos citados anteriormente, encontramos os enunciados em Língua Inglesa que, de acordo com os alunos/participantes, auxiliaram a ganhar pontos, descobrir o caminho a seguir, reconhecer os inimigos, ultrapassar as fases e interagir com outros jogadores. Quando sentiam dificuldades em saber o significado dos enunciados presentes no *game*, os alunos/participantes primeiro optaram por fazer inferências a partir do contexto, em seguida agiram pela intuição e por último consultaram um tradutor pela internet. Nesse contexto, consideramos as palavras de Gee (2003) de que a aprendizagem acontece mesmo que os envolvidos não se deem conta disso e constatamos que a recorrência das expressões e enunciados verbais em Língua Inglesa presentes no jogo são compreendidos em outros contextos interativos como filmes, músicas, vestuário, vídeos, atividades escolares, entre outros.

Assim, de acordo com as respostas elencadas neste momento de aplicação do *game*, constatamos que, no ato de jogar, os alunos/participantes estabelecem a conexão entre as unidades da jogabilidade procurando compreender o que está acontecendo no jogo. Para isso, eles observam principalmente as falas (enunciados) dos personagens com dicas sobre o que fazer e para onde ir, os mapas que normalmente têm uma marcação do caminho a seguir e se no cenário há algum item destacado que eles estejam procurando. Essas estratégias traçadas pelo aluno/participante para passar de uma fase para outra, buscando a resolução da estrutura problema-solução, estão associadas

⁷ Minha tradução de: “The meaning lies not so much in the sign itself in isolation but through its membership of a code, a system of visual grammar, which gives it potential to mean. So, the meaning of the sign is realised in context through combinations with other signs” (MACHIN, 2007, p. ix).



aos recursos visuais, musicais, auditivos (sons) e gestuais (movimentos) presentes no *game* e que ajudam a entender os enunciados. Para melhor compreensão desse movimento realizado pelas duplas, solicitamos o *print* da tela, a descrição das observações realizadas por cada dupla e realizamos a análise dos dados coletados conforme a descrição a seguir.

A dupla 1 observou a *cutscene* do início do *game*, quando os personagens parecem que estão sendo atacados. A imagem a seguir registra a cena observada.

Figura 4: Início da narrativa do jogo FFXV PE



Fonte: *Print* do jogo feito pela dupla 1.

A presença do fogo e os movimentos dos personagens atribuem um significado de realidade a cena, que se destaca ainda mais com os recursos auditivos (as vozes dos personagens em luta e o fundo musical). As cores da cena são marcantes e vivas, contrastando com as roupas sombrias dos personagens.

A dupla 2 destacou a cena do *Hammer head* (uma oficina mecânica), pois o carro (Regalia) morre no caminho e os amigos o empurram ao mecânico mais próximo (figura a seguir). Neste local eles conhecem a mecânica Cindy e seu avô Cid Sophiar que levam o carro para consertar enquanto os personagens podem ficar explorando o local. Cada vez que Noctis se aproxima de algum personagem que está no *Hammer head*, um diálogo é iniciado e quando ele sai de perto, o diálogo é finalizado. Nessa *cutscene*, a incidência do *design* do jogo se destaca na representação do personagem/jogador e uma de suas subdivisões (as regras de ação) ao salientar o repertório de ações possíveis e como elas afetam o mundo do jogo, seus efeitos e suas funções.

Figura 5: O *hammer head* e seus mecânicos



Fonte: *Print* do jogo feito pela dupla 2 e organizado pela pesquisadora.

A dupla destacou os objetos presentes no local que também é um posto de gasolina e as cores alegres e vibrantes das roupas de Cid e sua neta Cindy (tons de vermelho, amarelo, azul e branco predominam).

A dupla 3 destacou a cena em que aparece um pássaro gigante no *game* e sua semelhança com uma águia, apesar do tamanho gigantesco (figura a seguir). As observações realizadas pela dupla correspondem tanto às regras de ação quanto às regras de estado, pois elas se complementam e contribuem para as condições do jogo (nível de vida, itens adquiridos, dentre outros) e suas consequências (continuação ou término da partida).

Figura 6: Primeiro encontro com o pássaro gigante



Fonte: *Print* do *game* feito pela dupla 3.

Os sons emitidos pelo pássaro, o movimento das asas, o balançar da vegetação e do cabelo dos personagens chamaram a atenção da dupla que, a princípio, achou que uma batalha seria iniciada, porém não aconteceu.

A dupla 4 destacou uma batalha contra Sabertucks (FIG. 34) ao saírem para encontrar um homem chamado Dave que estava desaparecido. O cenário

noturno dificulta a visibilidade e destaca o brilho dos golpes desferidos pelos personagens durante a batalha. As criaturas quase não são vistas; entretanto, seus nomes aparecem para marcar sua posição, sendo possível acertá-los e não ser atingido. As cores escuras destacam ainda mais o período noturno e a música de fundo estimula a batalha.

Figura 7: Enfrentado Sabertuks



Fonte: *Print* do jogo feito pela dupla 4.

Conforme as observações da dupla, percebemos que, para alcançar os objetivos (matar os monstros e encontrar o homem desaparecido), o personagem/jogador realiza um conjunto de ações que fazem parte do núcleo da mecânica do jogo e estão relacionadas a certas habilidades que possibilitam a superação dos obstáculos e o sucesso nessa fase da missão.

A dupla 5 salientou a batalha contra o Bloodhorn (FIG. 35), uma criatura poderosa que ao ser derrotada aumenta a experiência do jogador para trocar de nível ou ganhar algumas habilidades.

Figura 8: Batalha contra Bloodhorn



Fonte: *Prints* feitos pela dupla 5 e organizados pela pesquisadora.

As cores conferidas aos golpes, a luminosidade, o cenário de deserto e o sangue que escorre ao atingirem a criatura foram as observações da dupla. No final da batalha, a dupla conseguiu acumular 406 (quatrocentos e seis) EXP (experiência) e completaram a Quest (batalha ou missão). De acordo com a Dimensão do Sistema de Jogabilidade, o desafio enfrentado (matar o Bloodhorn), o problema resolvido e os pontos ganhos proporcionaram a dupla uma experiência que pode ser definida pelo *design* do jogo como motivação e estimulação.

A dupla 6 destacou um dos acampamentos realizados pelos personagens durante o jogo (figura a seguir). Um dos personagens (Ignis), que é o cozinheiro da equipe, preparou uma refeição chamada espetos estilo pradaria e que toda a cena (a barraca, a fogueira, os objetos ao redor, os amigos sentados conversando, a escuridão do local) remetia de fato a um acampamento. O que mais chamou a atenção da dupla foi a alimentação preparada, suas cores e a fumaça que saía do alimento, parecendo que ele de fato havia sido preparado naquela hora. Durante o acampamento, a dupla ganhou um *boost* (em português, significa impulso). Ele é responsável por turbinar automaticamente a sessão de jogos), regeneração de HP (*health points* ou pontos de vida) e passaram para o nível 5 no jogo.

Figura 9: Acampamento no Marrioth Haven



Fonte: *Prints* feitos pela dupla 6 e organizados pela pesquisadora.

As dimensões e os recursos semióticos aplicados na análise do *game* nos permitiram mostrar algumas relações de coerência encontradas entre as várias dimensões presentes no videogame. Durante a coleta de dados, verificamos que

os alunos/participantes consideraram a jogabilidade do *game* simples e prática para ser utilizada nos dispositivos que eles possuem, pois basta passar os dedos pela tela, apertar para andar, atacar ou pegar algum item. O visual dos gráficos é bastante atraente, com cores vibrantes e movimentos que parecem reais, além da trilha sonora associada com cada contexto que está sendo narrado (nos momentos de luta, a música é mais agitada; quando estão acampando, a música é suave, por exemplo). Todos esses elementos combinados tornam o *game* envolvente e contribuíram para o engajamento dos alunos/participantes, confirmando as considerações de Machin (2007) de que os elementos estão relacionados uns aos outros de maneira significativa.

5 Considerações finais

O percurso do trabalho mostrou-nos que os elementos do design do jogo se destacam nos processos de solução de problemas, na dinâmica de cooperação entre os personagens, nos objetos e instrumentos de interação do jogo que são utilizados para somar os pontos quando os personagens descansam e alterar o nível do game para outro mais alto. Além disso, percebemos alguns contrastes entre os níveis composicionais que representam o mundo ficcional moderno e o mundo ficcional medieval, com conotações positivas que se complementam e contribuem significativamente para o processo de jogabilidade.

As dimensões e os recursos semióticos aplicados na análise do *game* nos permitiram mostrar algumas relações de coerência encontradas entre as várias dimensões presentes no videogame. Durante a coleta de dados, verificamos que os alunos/participantes consideraram a jogabilidade do *game* simples e prática para ser utilizada nos dispositivos que eles possuem, pois basta passar os dedos pela tela, apertar para andar, atacar ou pegar algum item. O visual dos gráficos é bastante atraente, com cores vibrantes e movimentos que parecem reais, além da trilha sonora associada com cada contexto que está sendo narrado (nos momentos de luta, a música é mais agitada; quando estão acampando, a música é suave, por exemplo). Todos esses elementos combinados tornam o *game* envolvente e contribuíram para o engajamento dos alunos/participantes,



confirmando as considerações de Machin (2007) de que os elementos estão relacionados uns aos outros de maneira significativa.

Tivemos alguns obstáculos a superar (celulares com pouca memória, duplas divergindo em relação às opiniões, o distanciamento necessário devido à pandemia, por exemplo), mas nenhum deles foi capaz de desmotivar os envolvidos na pesquisa. A interação entre os participantes e o game ampliou a possibilidade de utilizar outras linguagens, discutir e problematizar determinados aspectos para a formação humana e interagir por meio da língua inglesa ao ouvirem a narrativa do jogo e lerem os enunciados que apareciam ao lado de cada personagem.

Esse trabalho traz uma reflexão em torno do uso de tecnologias em sala de aula e proporciona aos alunos uma aprendizagem utilizando os conhecimentos que eles dominam em jogos de videogame. Por meio dessa ferramenta tecnológica que possibilita a leitura e interação com outros domínios semióticos, nossos alunos são motivados de maneira surpreendente no ato de jogar, podendo apreciar outros textos e ter outras experiências multimodais.

Diante dos desafios enfrentados no ambiente da sala de aula para que os alunos percebam a importância da leitura e dos conhecimentos em língua inglesa que eles já possuem, vimos no game uma ferramenta de interesse dos jovens de várias classes sociais e culturais. Ao nos apropriarmos dessa ferramenta tecnológica de maneira pedagógica lançamos um novo olhar para os recursos que temos à disposição e, muitas vezes, nos sentimos receosos em utilizar no ambiente escolar.

Referências

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. **Multiliteracies**: Literacy learning and the design of social futures. London: Routledge, 2009.

FERRAZ, Daniel de Melo; SANT'ANNA, Pedro Moreno. Jogos digitais e educação linguística: precisamos falar mais desse encontro. **Perspectiva**, volume 38, n. 2, Florianópolis, UFSC, 2020, p. 1-16.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. London: Palgrave Macmillan, 2003.



GUALBERTO, Clarice. Lage; SANTOS, Zaira Bomfante. Multimodalidade no contexto brasileiro: um estado de arte. **Delta: Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada**, [s.l.], v. 35, n. 2, p.1-30, 2019. FapUNIFESP (SciELO). Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1678-460x2019350205>. Acesso em: set. 2019.

KRESS, Gunther. **Before Writing**: Rethinking the paths to literacy. London: Routledge, 1997.

KRESS, Gunther.; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images**: the grammar of visual *design*. London; New York: Routledge, 2006.

KRESS, Gunther. Discourse Analysis and Education: A multimodal Social Semiotic Approach. In: ROGERS, Rebecca. **An introduction to critical discourse analysis in education**. 2nd ed. London: Routledge, 2011.

MACHIN, David. **Introduction to Multimodal analysis**. London: Hodder Education, 2007.

MENEZES, Lynn Mário de Souza. Educação linguística: repensando os conceitos de língua e linguagem. In: KAWACHI-FURLAN, Claudia Jotto. (Org.). **Bate-papo com educadores linguísticos**: letramentos, formação docente e criticidade. São Paulo: Pimenta Cultural, 2019, p. 246-259.

NEW LONDON GROUP. A pedagogy of multiliteracies: designing social futures. **Harvard Educational Review**, v. 66, n. 1, spring 1996, p. 60-92.

NEW LONDON GROUP. **Multiliteracies**: Literacy learning and the design of social futures. London: Routledge, 2000.

PÉREZ-LATORRE, Óliver; OLIVA, Mercè; BESALÚ, Reinald. **Videogame analysis**: a social-semiotic approach. London: Routledge, 2016.

Sobre a autora:

Celia Nunes Pereira Borges

celiaborges81@hotmail.com

Mestre em Ensino na Educação Básica pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino na Educação Básica - PPGEEB/CEUNES/UFES. Professora de língua inglesa da rede estadual do Espírito Santo.

