

Análise do Jogo Digital Hogwarts Legacy na perspectiva da sociosemiótica: investigação dos recursos e sistemas semióticos para fomentar o letramento multimodal em jogos

A socio-semiotics Analysis of Hogwarts Legacy: Investigation of Semiotic
Resources and Systems to Promote Multimodal Literacy in Games

Anderson José Machado Linck

Susana Cristina dos Reis

Resumo: Jogos Digitais têm conquistado espaço no contexto educacional e cultural contemporâneo, pelo seu impacto social como artefato digital, tendo incorporado cada vez mais recursos semióticos a sua mecânica e sistema de jogabilidade, contribuindo significativamente para fomentar os processos de ensino e de aprendizagem de línguas, ao fazer o seu uso em práticas sociodiscursivas que propiciam ao aprendiz experienciar novos conhecimentos, pelos diferentes sistemas semióticos e multimodais na construção de significados. Este estudo apresenta uma análise do jogo digital Hogwarts Legacy, tendo por base uma abordagem sociosemiótica multimodal, com foco nas dimensões analíticas e nas metafunções investigadas pela Gramática do Design Visual (Kress, Van Leeuwen, 2021), bem como pelas dimensões analíticas propostas pelo framework elaborado por Pérez-Latorre, Oliva e Besalú (2017). Esses autores propõem um modelo teórico-analítico de design de jogos digitais constituído de três dimensões, sendo estas a ludo-narrativa, do produtor-jogador, e do sistema de gameplay. Assim, analisamos as dimensões ludo-narrativa e o sistema de gameplay do jogo selecionado, ao considerar a sua composição contextual e multimodal a partir do corpus selecionando, com foco na investigação de aspectos linguísticos constituídos pela relação estabelecida entre os modos e os diferentes recursos semióticos e seus possíveis significados. Os resultados apontam que as categorias propostas por Pérez-Latorre, Oliva e Besalú, (2017) corroboraram no processo de análise e interpretação da identificação das etapas que constituem os jogos digitais e seus aspectos semióticos como um sistema de gêneros repleto de diferentes usos de linguagem com a intenção de produzir significados, os quais permitem a inserção do aluno-jogador em diferentes práticas sociodiscursivas, bem como desse modo permitem fomentar diferentes letramentos, entre eles o crítico, multimodal e em jogos, por meio da imersão e inserção no aluno-jogador no ato de jogar e na resolução dos desafios propostos.

Palavras-chave: Análise de Jogos Digitais; Sociosemiótica; Multimodalidade; Ensino de Línguas; Letramentos.

Abstract: Digital Games have gained space in the contemporary educational and cultural context, due to their social impact as a digital artifact, having increasingly incorporated semiotic resources into their mechanics and gameplay system, contributing significantly to promoting language teaching and learning processes, by making its use in socio-discursive practices that allow the learner to experience new knowledge, through different semiotic and multimodal systems in the construction of meanings. This study presents an analysis of the digital game Hogwarts Legacy, based on a multimodal sociosemiotic approach, focusing on the analytical dimensions and metafunctions investigated by Visual Design Grammar (Kress, Van Leeuwen, 2021), as

well as the analytical dimensions proposed by the framework developed by Pérez-Latorre, Oliva and Besalú (2017). These authors propose a theoretical-analytical model of digital game design consisting of three dimensions such as the ludo-narrative, the producer-player, and the gameplay system. Thus, we analyzed the ludo-narrative dimensions and the gameplay system of the selected game, by considering its contextual and multimodal composition from the selected corpus, focusing on the investigation of linguistic aspects constituted by the relationship established between the modes and the different semiotic resources, and their possible meanings. The results indicate that the categories proposed by Pérez-Latorre, Oliva, and Besalú, (2017), corroborated the process of analysis and interpretation of the identified stages that constitute digital games and their semiotic aspects as a system of genres full of different uses of language to produce meanings, which allow the insertion of the student-player in different socio-discursive practices, as well as allowing the promotion of different literacies, including critical, multimodal and games, through immersion and insertion in the student-player in the act of playing and solving the proposed challenges.

Keywords: Digital Games Analysis; Sociosemiotics; Multimodality; Language Teaching; Literacy.

Introdução

Na sociedade atualmente há um aumento significativo de uso de artefatos digitais, tais como jogos, podcasts, cursos on-line, materiais digitais, que são utilizados como recursos pedagógicos para fomentar os processos de ensino e de aprendizagem de línguas adicionais (Reis, 2017; Linhati; Reis, 2022; Linck; Reis, 2023). Por outro lado, pesquisas em Linguística Aplicada (doravante LA) e em áreas interdisciplinares sugerem que jogos digitais (doravante JD), como artefatos pedagógicos, têm cada vez mais conquistado espaço, tanto no contexto educacional quanto cultural contemporâneo, pelo seu impacto social e possibilidade de acesso e uso por públicos diversos (Amaro, 2016; Pérez-Latorre; Olival; Besalú, 2017; Majkowski, 2018; Hawreliak, 2019).

De acordo com estudos prévios, propostos por Rodrigues (2018), Santos e Torga (2018), JD podem ser compreendidos como gênero multimodal que incorpora modos e recursos semióticos, tais como escrita, fala, gestos, música, *layout*, imagens, imagens em movimento, com o objetivo de comunicar. Em vista disso, entendemos que nesse contexto de interação, o uso de diversos modos de linguagem se torna perceptível ao jogador no ato de jogar, já que podem também ser explorados como recursos pedagógicos ricos, com vistas a



promover práticas inovadoras de ensino e de aprendizagem de línguas adicionais.

Portanto, faz-se necessário refletir sobre como se dá o processo de construção de significados pelos jogadores quando estes estão em contato com diversas semioses durante o ato de jogar. Ao conceber um JD como gênero multimodal do discurso, entendemos que eles trazem inserido em seu design ideologias, representações discursivas e significados diversos (Reis, 2017; Fairclough, 2004). Porém, essa percepção ainda é foco novo de investigação em pesquisas na LA, o que demanda aprofundamento teórico (De Paula, 2023; Pérez-Latorre; Oliva; Besalú, 2017; Clarke; Lee; Clark, 2017).

De acordo com mapeamento feito sobre pesquisas prévias publicadas no período de 2018 a 2022 sobre JD na área de LA, observamos que as pesquisas abordam discussões variadas, e a maioria delas abordam o uso, a avaliação e o desenvolvimento de jogos com vistas a promover aprendizagens, competências ou alguma habilidade na língua-alvo (Linck; Reis, 2022). Contudo, ainda é visível a falta de estudos que analisem esses artefatos como gênero, destacando os recursos multimodais que o compõe, a sua organização retórica, composição visual, entre outros aspectos.

Tendo em vista essa lacuna, neste artigo advogamos sobre a importância de melhor entender sobre como o JD como gênero multimodal se constitui como uma instância de usos de linguagens, já que pode fomentar práticas de ensino e de aprendizagem, uma vez que o professor, ao considerar os diferentes modos e recursos semióticos existentes em seu design, poderá potencializar o engajamento de seus alunos em atividades e práticas sociais favoráveis para a imersão e fomentar a aprendizagem significativa de línguas adicionais (Kress, Van Leeuwen, 2021; Heberle, 2010; Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020; Ensslin, 2012).

Portanto, neste estudo salientamos que o primeiro passo para orientar a aplicação e o uso de jogos digitais em práticas de ensino, é buscar conhecê-lo e explorá-lo, para então, a partir da análise planejar ações para o ensino. Por isso, neste artigo contribuimos com uma proposta de análise com o objetivo de descrever o JD *Hogwarts Legacy*, enquanto gênero multimodal do discurso, por



meio da abordagem sociosemiótica, em uma perspectiva de Análise Crítica de Gêneros multimodais (Pérez-Latorre; Oliva; Besalú, 2017; Motta-Roth, 2008, Hawreliak, 2019; Gee, 2019). Além disso, temos como intenção refletir também sobre as implicações e possibilidades de uso que esse gênero de jogo oferece, de maneira a contribuir para futuras propostas de ensino e de aprendizagem de Inglês como língua adicional.

Por fim, é importante informar que esta pesquisa faz parte de uma tese de doutorado em andamento pelo primeiro autor, e está em desenvolvimento no Programa de Pós-graduação em Letras, da Universidade Federal de Santa Maria, por isso, neste artigo apresentamos apenas um recorte no corpus de análise selecionado para investigação com a intenção de descrever um dos gêneros em estudo.

Para atingir o objetivo proposto, além desta introdução, apresentamos, na primeira seção, um breve levantamento sobre pesquisas relacionadas ao uso da linguagem e uma perspectiva multimodal à luz da sociosemiótica em JD. A segunda seção descreve os processos metodológicos adotados no decorrer do estudo. A terceira seção está relacionada à síntese e discussão dos dados obtidos por meio da análise contextual, textual e multimodal do jogo selecionado para este estudo. Por último, a quarta seção apresenta as considerações finais e as contribuições a partir da análise sociosemiótica para fomentar o ensino de línguas adicionais em uma perspectiva de gêneros e de letramentos.

Linguagem nos Jogos Digitais como sistema sóciosemiótico

Em estudos prévios na área da LA, entende-se linguagem como um recurso para construir significado, ou seja, como um sistema semiótico (Motta-Roth; Heberle, 2015). Na perspectiva da Linguística Sistêmico-funcional (doravante LSF), Halliday e Matthiessen (2014) propõem que todo uso da linguagem é significativo e capaz de criar significados por diferentes semioses.

Nessa mesma perspectiva, Heberle (2005, p. 211) salienta que “a LSF entende a linguagem como semiótica social, ou seja, como recurso de construção de significados na sociedade”. Portanto, o estudo da linguagem



abrange a léxico-gramática, a semântica e o contexto, sendo também, entendida como prática social, pois como propôs Meurer (2005), a linguagem é uma forma de prática social, em que “há sempre uma relação bidirecional entre textos e sociedade, isto é, as formas discursivas e as estruturas sociais se influenciam mutuamente” (Meurer, 2005, p. 82).

De modo similar, Sykes e Reinhardt (2013, p.2) concebem a linguagem também como “um fenômeno sociossemiótico”, pois “estruturas linguísticas não são separadas dos significados, mas sim propõem que o significado emerge dinamicamente a partir do uso da linguagem”. Nesse estudo, os autores defendem que a linguagem se faz autêntica pelo uso e pela interação social, pois é por meio dela que construímos sentidos socialmente e, sobretudo, por meio da comunicação com outros.

Considerando esses pressupostos, compreendemos os JD como uma instanciação de uso de linguagens de maneira dinâmica e multimodal, que promove experiências autênticas de uso de linguagem, as quais podem potencializar o desenvolvimento cognitivo, o amadurecimento dos sujeitos envolvidos no ato de jogar, a fim de potencializar aprendizagens diversas (Sykes; Reinhardt, 2013, p.2).

Em vista disso, neste estudo entendemos o ato de jogar como “uma atividade voluntária ou de ocupação, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, com base em regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias” (Huizinga, 2000, p. 24). Portanto, essa prática pode fomentar o engajamento em outras atividades que visam momentos lúdicos (Gee, 2003), por meio do uso de consoles de videogame, computador ou smartphone.

Nesse contexto, tais gêneros podem permitir que o jogador entre em contato com diferentes recursos semióticos, cogitando o uso de diferentes “ferramentas, noções ou ideias, as quais são jogadas em um mundo sintético ou virtual estruturado por regras específicas, mecanismos de feedback e outras ferramentas necessárias (...)” (Ulicsak; Wright, 2010, p. 17) a fim de promover a interação e ativar conhecimentos já conquistados e fomentar a construção de novos conhecimentos.



Para isso, faz-se necessário elaborar propostas de ensino de línguas adicionais que sejam retroalimentadas por meio de análises críticas e abordagens sociosemióticas, desse modo explorando criticamente o discurso que emergem de jogos digitais para fomentar o ensino em sala de aula. Na próxima seção, descrevemos estudos prévios que adotam a abordagem sociosemiótica e multimodalidade como pressupostos para análise de JD.

Abordagem sociosemiótica e multimodalidade em Jogos Digitais

A semiótica social, também conhecida como sociosemiótica, preocupa-se em compreender como os meios de divulgação e os modos de comunicação, que as pessoas utilizam e desenvolvem, representam a sua compreensão do mundo, ao criar novos significados e ao moldar as relações de poder que se estabelecem os outros indivíduos em um determinado contexto (Jewitt, 2009). Em vista disso, estudos prévios destacam a importância de entender os “significados em todas as suas manifestações, em todas as situações sociais e em todos os locais culturais” (Kress, 2010, p.2).

De acordo com Heberle (2010), a semiótica social tem sido considerada como um aporte teórico fundamental para a análise de textos multimodais, pois baseia-se em uma análise qualitativa e refinada da produção e da disseminação do discurso pela variedade de contextos sociais e culturais dentro dos quais o significado por ser estabelecido (Heberle, 2010, p.101). Portanto, neste estudo buscamos analisar o gênero Jogo digital como um texto multimodal, a partir de suas diferentes manifestações de uso de linguagens, discursos e representações, já que toda comunicação é uma construção de um aspecto multimodal do uso da linguagem, como argumentam Kress e Van Leuven (2021).

Em vista disso, interessa-nos considerar que JD são particularmente adequados para uma análise multimodal, uma vez que dependem de recursos comunicativos para uma ampla gama de modos semióticos. Para Hawreliak (2019, p.5), JD apresentam uma “alta densidade modal em que é possível remediar e adotar diferentes práticas representacionais audiovisuais de outras



mídias multimodais (tradução nossa)¹, já que o gênero JD permite aos seus jogadores vivenciar e negociar significados dentro de uma experiência em que busca-se entender o que cada modo dentro de um conjunto está “expressando ou significando”. Além disso, mais importante ainda é analisar como cada modo semiótico interage uns com os outros.

Diante disso, Reis (2017) propõe uma “análise funcional e crítica do contexto social, cultural e organizacional” de jogos digitais (Reis, 2017, p.94), a partir de uma proposta de 15 questões norteadoras que orientam o processo de análise. Conforme salienta Reis (2017, p.95), é possível realizar uma análise funcional e crítica da linguagem em JD ao descrever funcionalmente “as diferentes semioses (verbal, não-verbal e multimodal) existentes neles, interpretando os aspectos multimodais e seu uso em cada cenário ou desafio proposto”. No entanto, é preciso primeiramente explorar o jogo como um “evento comunicativo que possibilita diferentes práticas sociais (o que as pessoas/jogadores fazem em um jogo) discursivas (como se dão os processos de produção, distribuição e consumo de um jogo)”.

Para corroborar com a análise de JD como um gênero multimodal, neste estudo buscamos ainda alinhar o nosso entendimento sobre multimodalidade, mais especificamente, adotamos os estudos da Gramática do Design Visual (GDV) de Kress e Van Leeuwen (2021), visto que a GDV permite descrever de forma sistemática e crítica o modo como as pessoas, coisas e lugares combinam-se sob a forma de enunciados visuais, em suas representações na construção de significados, sendo possível conceber a sua análise a partir da análise das metaficcões tais como a representacional, interativa e composicional.

Desse modo, a GDV nos permite analisar JD em uma perspectiva sociosemiótica e corroborar no processo de análise e interpretação da identificação dos movimentos que os constituem os seus aspectos semióticos como um sistema de gêneros repleto de diferentes usos de linguagem com a intenção de produzir significados. Nessa perspectiva, entendemos que o jogo possibilita a inserção do aluno-jogador em diferentes práticas sociodiscursivas,

¹ Trecho traduzido: "high modal density in which it is possible to remediate and adopt different audiovisual representational practices from other multimodal media" (2019, p.5).

bem como para fomentar os múltiplos letramentos, entre eles o linguístico, o crítico, multimodal e o em jogos.

Como destacam Pérez-Latorre, Oliva e Besalú (2017), a semiótica social serve como um aporte teórico adequado para integrar as diferentes perspectivas teóricas supracitada neste estudo, bem como apresentar categorias analíticas em uma abordagem que considere em sua descrição elementos, tais como “a narrativa, a ludologia, a retórica processual, e o apelo a abordagens ludo-narrativas.” (Pérez-Latorre; Oliva; Besalú, 2017, p.588, tradução nossa²).

Além disso, os autores apontam que para melhor compreender JD como um texto multimodal, onde coexistem o uso de diferentes linguagens, faz-se necessário observar não somente a narrativa audiovisual (verbal e visual), mas também os modos e recursos emergentes pertencentes ao *design* de jogos JD, como as regras e aos padrões de interação do jogo como um todo. Como sugerem os autores:

Enquanto as regras do jogo formam o sistema ou estrutura organizadora do jogo, a jogabilidade refere-se ao processo de jogar o jogo (pelas suas regras), e os padrões de jogo devem ser entendidos como padrões emergentes ou “mecânicas” de interação que se destacam em relação a objetivos particulares (Pérez-Latorre; Oliva; Besalú, 2017, p.588, tradução nossa³)

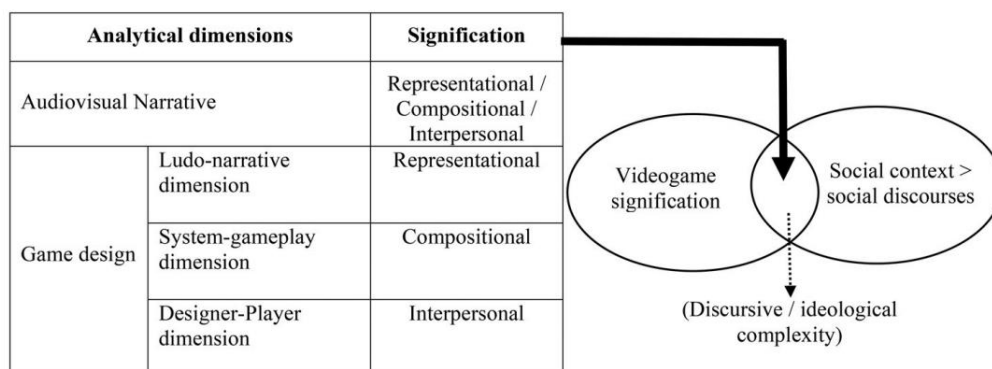
Diante dessa descrição, Pérez-Latorre, Oliva e Besalú (2017) propõem um modelo de análise de JD que pode ser considerado como uma abordagem multimodal-procedimental sociosemiótica, uma vez que se baseia na semiótica social e possibilita interpretar os significados considerando os elementos que compõem o design como o principal modo semiótico de JD. Em vista disso, os autores supracitados apresentam categorias de análise constituídas de três dimensões analíticas, como pode ser visto na Figura 1.

² Trecho traduzido: “the “narrativist” approach, ludology and procedural rhetorics, and the call for “ludo-narrative” approaches.” (2017, p.588).

³ Trecho traduzido: “while the game rules form the game’s system or organizing structure, gameplay refers to the process of playing the game (by its rules), and gameplay patterns should be understood as emergent patterns or “mechanics” of interaction that stand out in relation to particular objectives or final states in the game”.



Figura 1 - Uma abordagem sociossemiótica dos jogos digitais.



Fonte: Pérez-Latorre, Oliva e Besalú (2017, p. 591).

Como podemos observar na Figura 1, a primeira dimensão narrativa *audiovisual* corresponde à compreensão de como são constituídas as narrativas em JD, as quais podem ser analisadas em diferentes perspectivas teóricas, tais como pela semiótica narrativa, cinematográfica, ou, ainda, pela narrativa de jogos (Pérez-Latorre, Oliva e Besalú, 2017;). Essa dimensão pode ainda favorecer a construção de significados associadas às três metafunções da GDV, desse modo, ao analisarmos a narrativa audiovisual faz-se necessário considerar na análise as metafunções representacional, composicional e interpessoal.

Para Pérez-Latorre, Oliva e Besalú (2017), a dimensão *ludo-narrativa*, tem como foco as regras e outros aspectos do desenvolvimento do jogo como elementos que contribuem para a representação dos principais pontos de referência da narrativa do jogo como o personagem/jogador, o mundo ficcional ou atividades principais representadas na narrativa. Nessa dimensão os recursos semióticos podem ser compreendidos como: a) *Representação do personagem/jogador* em termos de regras de ação, regras de estado, mecânica de jogo e regras que induzem comportamento; b) *Representação do mundo ficcional*, com foco no design do ambiente espaço-tempo, regras de áreas específicas e estados do jogo, padrões comportamentais de NPCs, regras de funcionamento de objetos/instrumentos; e, por fim, c) *Representação de atividades* que abordam os padrões de ação-objetivo, as condições de vitória e derrota, as mecânicas de jogo, projeto de redundância, isto é, a maneira como o JD desafia o jogador de forma contínua e sistemática versus variedade em

nível de missões, objetivos, e as estruturas táticas/estratégicas (Pérez-Latorre, Oliva e Besalú (2017, p. 592).

Nessa dimensão, a relação entre a representação do personagem/jogador com o mundo ficcional são os principais elementos destacados na análise pelos autores, favorecendo-se diretamente a descrição da metafunção representacional, a qual busca analisar as estruturas da representação narrativa, envolvendo os participantes representados em termos de ações, estruturas e significados (Kress e Van Leeuwen, 2021).

Já no que concerne a dimensão *sistema-gameplay (jogabilidade)*, os autores consideram como uma dimensão de análise baseada no enquadramento dos JD como resolução de problemas projetados. Os JD são abordados essencialmente como uma experiência que permite enfrentar desafios e resolver problemas, e os autores sugerem a análise cuidadosa de como essa experiência pode ser moldada pelo design de uma forma motivadora, estimulante e/ ou de forma agradável para os usuários (Pérez-Latorre, Oliva e Besalú (2017, p. 594). Nessa dimensão, JD são compreendidos como compostos por desafios e processos para fomentar a resolução de problemas que são impostos pelo jogo, tendo como foco o seu sistema, que poderá ser atingido por ações do jogador.

Na proposta dos autores supracitados, os recursos semióticos da dimensão *sistema de gameplay* podem ser concebidos como, *unidades de jogo (padrões de resolução de problemas: estrutura)* em termos de: a) objetivos; b) regras, c) papéis lúdicos dos agentes do jogo, d) dissociação de representação no jogo; *Unidades de jogo (padrões de resolução de problemas: desenvolvimento)* a partir das a) mecânicas de jogo, b) estratégias dominantes e abordagens de jogo, c) dissociação de representação no jogo e, por fim, a *visão geral do design do jogo (focado na resolução de problemas)* (Pérez-Latorre, Oliva e Besalú (2017, p. 596).

Ainda, a dimensão *sistema de gameplay (jogabilidade)* correspondente a metafunção composicional da GDV, a qual diz respeito ao modo organizacional do JD em relação às motivações que envolvem a resolução de problemas, desafios impostos pela narrativa, as regras e as mecânicas em termos de



missões e objetivos. Tais elementos estão sujeitos aos significados obtidos pela distribuição do valor da informação ou pela ênfase relativa entre os recursos e modos que levam o jogador a alcançar ou falhar no objetivo final do jogo (Kress; Van Leeuwen, 2021; Rodrigues, 2018).

Por fim, a dimensão do *produtor-jogador* investiga a relação entre design de jogos e experiência do jogador em JD, correspondendo a metafunção interativa, no contexto de análise do jogo. Essa dimensão abrange as trocas de mensagens entre os produtores de jogos e seus jogadores (Rodrigues, 2018), sendo analisada dentro da função interativa da GDV, em que os visuais constroem a natureza das relações de quem vê e o que é visto dentro do JD (Kress e van Leeuwen, 2021).

Metodologia

Nesta pesquisa propomos um estudo de caráter exploratório, de natureza qualitativa, descritiva e interpretativista, dada a escassez e conhecimento limitado sobre o objeto estudado quanto ao seu emprego em contextos de ensino e de aprendizagem de línguas. Portanto, adotamos como procedimentos iniciais de nossa análise a familiarização com o artefato Jogo Digital, para fornecer um panorama geral sobre sua constituição e características, abordagem essa recorrente em outros estudos sobre jogos (Miller, 1984; Reis, 2017, entre outros).

Universo de análise e corpus do estudo

Com a intenção de contribuir para o entendimento de como se dá o consumo, a produção e a disseminação de práticas de ensino de línguas com o uso de JD no contexto de ensino e de aprendizagem de Inglês como língua adicional, selecionamos para compor o corpus de análise desta pesquisa, JD identificados a partir de diagnóstico feito junto aos professores em formação inicial do curso de Letras-Inglês da Universidade Federal de Santa Maria. Os participantes matriculados eram no total de 23 discentes na disciplina *Games e Gamification* no Ensino de Línguas, ofertada no primeiro semestre de 2023.



A aplicação inicial de um questionário diagnóstico permitiu investigarmos quais eram os interesses e as necessidades dessa comunidade de estudantes acerca do uso de jogos em uma perspectiva de ensino. Em vista disso, propomos um questionário com 20 questões (abertas e fechadas), para identificar o perfil dos participantes e os seus interesses em jogos. Ademais, por meio do questionário buscamos ainda distinguir diferentes características e recursos que pudessem ser explorados em JD para promover o ensino e a aprendizagem de línguas adicionais.

Nesse momento de coleta, questionamos os participantes sobre quais seriam os jogos que eles consideravam significativos para proporcionar a aprendizagem de línguas e, conseqüentemente, serem utilizados no contexto de sala de aula. Diante dos dados gerados, selecionamos um jogo por plataforma, ou seja, escolhemos um jogo usado em console de videogames (*Hogwarts Legacy*)⁴, um jogo para computador (*Assassin's Creed Valhalla*)⁵, e um jogo para *smartphone* (*Call of Duty: Mobile*)⁶. No entanto, para fins deste estudo, apresentaremos neste artigo um recorte de análise do jogo *Hogwarts Legacy*, já que esse é um dos jogos em análise no estudo de Linck (2023).

Em seguida, para realizar uma análise funcional e crítica da dimensão contextual de JD, investigamos sobre o contexto de cultural, situação e produção (Reis, 2017), com base na Linguística Sistêmico-Funcional (LSF) e Análise Crítica de Gêneros (ACG), levando em consideração as informações textuais multimodais disponíveis sobre o no JD selecionado.

No que concerne à análise da dimensão textual e multimodal dos jogos selecionados, utilizamos o modelo teórico-analítico de design de jogos digitais de Pérez-Latorre, Oliva e Besalú (2017), portanto analisamos brevemente a dimensão *narrativa-audiovisual*, a ludo-narrativa, e a dimensão do *sistema de gameplay*, o qual correspondeu à metafunção composicional

⁴ Mais informações sobre o jogo *Hogwarts Legacy* podem ser encontradas em: <<https://www.hogwartslegacy.com/en-gb>>.

⁵ Mais informações sobre o jogo *Assassin 's Creed Valhalla* podem ser encontradas em: <<https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/valhalla>>.

⁶ Mais informações sobre o jogo *Call of Duty: Mobile* podem ser encontradas em: <<https://www.callofduty.com/mobile>>.

(Kress, Van Leeuwen, 2021), com foco no modo organizacional do jogo em termos de engajamento e de resolução de problemas.

Portanto, propomos neste estudo fazemos apenas um recorte na análise do JD *Hogwarts Legacy*, já que entendemos esse artefato como uma instância multifacetada de uso de linguagens para promover diferentes práticas de letramentos. Por isso, temos como categorias analíticas-metodológicas as dimensões do framework proposto por Pérez-Latorre, Oliva e Besalu (2017), como abordagem sociossemiótica e multimodal para orientar a análise.

Por fim, integramos neste estudo os questionamentos orientadores de análise de jogos, propostos por Reis (2017) e buscamos revisitá-los e relacioná-los com as dimensões analíticas propostas Pérez-Latorre, Oliva e Besalu (2017).

Análise contextual do JD *Hogwarts Legacy*

Ancorado em uma abordagem sistêmico-funcional, realizamos uma primeira análise contextual do JD *Hogwarts Legacy*, como uma tentativa de examinar as possíveis relações e diferenças entre texto e contexto para a construção de significados no processo de “desenvolvimento, distribuição e consumo”, em que a linguagem é utilizada como um instrumento de ação condicionada à diferentes variáveis do contexto de cultura e de situação (Halliday; Matthiessen, 2014; Martin; Rose, 2008), para compreender como a linguagem é instanciada em JD, que fazem parte de um sistema de gêneros multimodais.

Portanto, a análise contextual do JD *Hogwarts Legacy* partiu da identificação de práticas sociais e discursivas realizadas no website oficial do jogo⁷, já que entendemos como a primeira instância de contato com a comunidade de desenvolvimento, em que o jogo é promovido pela companhia e desenvolvedores, bem como pelas interações instituídas por usuários visitantes em todo o seu domínio. Em seguida, analisamos o jogo em si, procurando identificar diferentes instâncias do uso da linguagem propostas pela

⁷ O website oficial do jogo pode ser acessado em: <<https://www.hogwartslegacy.com/en-gb>>.

narrativa, pelos desafios linguísticos das missões, regras, mecânicas e sistema de *gameplay*.

No website do Hogwarts Legacy observamos elementos-chave relacionados ao contexto do jogo, visto que como destaca Martin; Rose (2008, p. 11), “o campo refere ao que está acontecendo, a natureza da ação social que está ocorrendo: no que é que os participantes estão engajados, em que a linguagem figura como componente essencial” (tradução nossa)⁸. Com base nessa definição, entendemos que a variável campo do contexto situacional, com relação ao processo de produção de JD, visa comunicar aos seus consumidores sobre o que é o jogo, que ações podem acontecer nesse contexto e em que atividades os participantes estarão engajados.

Faz-se necessário compreender que, na perspectiva do mercado de desenvolvimento, gênero de jogos estão diretamente relacionados com as categorias e características predefinidas desse jogo. Sendo possível classificá-las de acordo com os seus elementos estruturais e composicionais, multimodais que podem ser manifestados pelo design gráfico, bem como pelos seus sistemas de jogabilidade que estão vinculados às características, tais como o objetivo, níveis de câmera, perspectiva do ponto de vista do jogador, as regras, os recursos e a narrativa que apresenta, entre outros aspectos.

Nesse sentido, o website nos traz esse tipo de informação, ao informar que o jogo em análise possui características e modos comuns ao gênero *Role-Playing Game* (RPG) de ação. É importante salientar que esse gênero não é definido somente pela organização de seu conteúdo ou modo, mas também pelos seus desafios e características comuns de jogabilidade que são apresentados no contexto de situação do jogo (Santillan, 2023).

Também outras informações encontradas no website são fornecidas publicamente pela empresa desenvolvedora de jogos, bem como os jogos são avaliados e validados pelo *Entertainment Software Rating Board* (ESRB)⁹, conhecido como o órgão internacional que classifica e fornece informações

⁸ Trecho traduzido: “Field refers to what is happening, to the nature of the social action that is taking place: what it is that the participants are engaged in, in which language figures as some essential component” (MARTIN; ROSE, 2008, p. 11).

⁹ Website disponível em: <https://www.esrb.org/>



sobre o conteúdo de um jogo ou aplicativo para que pais e consumidores possam fazer escolhas conscientes sobre quais jogos são adequados para suas famílias.

As classificações são divididas em três partes: categorias de classificação, descritores de conteúdo e elementos interativos, sendo que no jogo *Hogwarts Legacy*, a recomendação é feita para adolescentes acima de 13 anos de idade. Com isso, notamos que a empresa desenvolvedora busca atingir uma audiência maior, visando atingir um público específico que pode depender ainda da demanda da comunidade de jogadores e da popularidade do gênero do jogo em questão.

Durante a análise do *Hogwarts Legacy*, optamos por analisar a versão do console de *video games Playstation 5*, em razão de que o processo de desenvolvimento e o produto podem variar em termos de qualidade gráfica e limitações, de organização verbal e multimodal dos desafios linguísticos e jogabilidade, bem como a performance do jogo, ao receber adaptações pela maneira como o jogo é experienciado.

Análise semiótica multimodal dos Jogos Digitais

Ao analisarmos as práticas do contexto de cultura, situação e produção instanciados a partir de uma análise semiótica multimodal (Pérez-Latorre, Oliva e Beal (2017) e as questões propostas por Reis (2017), quanto à análise funcional e crítica do contexto social, cultural e organizacional do jogo selecionado, estabelecemos um diálogo entre as dimensões analíticas da narrativa audiovisual e o desenvolvimento do JD *Hogwarts Lecy*, e os questionamentos propostos sobre o contexto e organização.

Segundo a análise da dimensão da narrativa *audiovisual* em *Hogwarts Lecy*, apontamos uma relação entre as características do gênero RPG de ação com a orientação proposta pela narrativa da Jornada do Herói de Campbell (1949), a qual constrói a necessidade de incorporar um herói central a narrativa e eventos daquele universo ficcional, fazendo com que o personagem/jogador passe por diferentes desafios, com o propósito de amadurecer e significar a sua existência na narrativa do jogo. Isso pode ser observado ao responder

algumas das questões propostas por Reis (2017), que dizem respeito a *proposta da narrativa do jogo Hogwarts Legacy, a representação dos avatares e o que o jogador aprende ao jogar.*

Nesse sentido, *Hogwarts Legacy* instiga o jogador e envolver-se em um mundo ambientado fielmente ao universo mágico dos livros de *Harry Potter*, espaço em que o jogador é convidado a experienciar as vivências de um aluno em Hogwarts que aprende a manejar uma série de habilidades e objetos mágicos no século XIX, assumindo o controle das ações de um estudante, ao participar de práticas comunicativas referentes ao contexto de escola, bem como ao oportunizar o jogador a estar no centro de sua própria aventura no mundo mágico com a ajuda de colegas estudantes e professores. A narrativa permite ao jogador embarcar em uma jornada para desvendar um antigo segredo escondido no mundo mágico.

Com relação à análise da dimensão *ludo-narrativa*, identificamos os recursos semióticos que são utilizados e como estão relacionados às regras e a outros aspectos do desenvolvimento do jogo, com elementos que contribuem para a representação dos principais pontos de referência da narrativa do jogo, tais como o personagem/jogador, o mundo ficcional ou atividades principais representadas na narrativa, os quais podem também ser associados às questões propostas por Reis (2017), quanto a discernir os *desafios, metas, engajamento, gameflow, recompensas e como se dá a agência do jogador no contexto do jogo* e de que modo que essas questões envolvem a construção de representações do jogador no contexto do jogo.

Nesta análise focalizamos, ainda, a dimensão sistema-gameplay (jogabilidade). Pela análise do *Hogwarts Legacy*, inferimos que o jogo promove um sistema de progressão pela implementação de objetivos e missões ao decorrer do jogo. Essas missões visam engajar e imergir o jogador na resolução de problemas impostos pela narrativa e, ao mesmo tempo, contribuem para a caracterização do gênero RPG de ação, sendo este descrito pela companhia e desenvolvedores do jogo no site como um contexto “imersivo, de mundo aberto, ambientado no mundo mágico de 1800, que

coloca os jogadores no centro de sua própria aventura (Hogwarts Legacy, 2023).”

Diante do questionamento sobre como se dá a *interação do jogador no jogo (compartilhada/individual)*, Hogwarts Legacy caracteriza-se por potencializar uma experiência para um jogador, que não usufrui de uma jogabilidade on-line ou em cooperação. Nesse universo, nos amparamos em analisar não somente os recursos da narrativa, o objetivo do jogo, missões, mas também em considerar as mecânicas do jogo e as regras como elementos essenciais que governam o *gameplay* de um JD.

Como a mecânica do jogo determina quais ações os usuários podem realizar no ambiente desenvolvido para o jogo, assim como que a inteligência artificial (AI) pode reagir às ações do jogador, é importante salientar, ainda, que as mecânicas do jogo são importantes para orientar, oportunizar e estabelecer limites ao sistema de jogabilidade que difere de acordo com o gênero do jogo que está sendo jogado.

Com relação à narrativa, o JD *Hogwarts Legacy* promove o experienciar de um mundo aberto, com uma história principal construída a partir da interação com diferentes *NPCs*¹⁰, de modo a guiar o jogador ao decorrer dos eventos principais do jogo, assim como podem ser encontrados eventos secundários presentes para corroborar com as características de um RPG de ação.

O objetivo nesse jogo visa proporcionar ao jogador, em modo *single player*¹¹, a ter agenciamento sobre as suas tomadas de decisões impostas pelos desafios e missões do jogo, ao explorar diferentes modos e recursos semióticos para resolver problemas e conflitos preparados pelo jogo que caracterizam uma narrativa do gênero RPG de ação.

Em concordância com o questionamento feito pelo Reis (2017) sobre os elementos de um jogo, destacamos as unidades de *gameplay* de Pérez-

¹⁰ *NPCs* são personagens não-jogáveis dentro de um jogo. São programados pela IA do jogo para reagir a estímulos dos jogadores. Eles podem ser considerados como aliados ou inimigos e são utilizados para fornecer informações, missões e dar vida ao jogo a partir de suas interações.

¹¹ *Single Player* é o modo de jogo onde apenas um jogador controla um único personagem de maneira a interagir com o jogo, vivenciando a história ou completando objetivos por conta própria, sem a necessidade de competir ou cooperar com outros jogadores.

Latorre, Oliva e Besalú (2017), como missões que possuem um papel importante na maneira como o jogador experimenta o jogo digital. As missões nos jogos analisados do gênero RPG de ação apresentam um propósito de gerar progressão dentro do jogo e, ao mesmo tempo, criar imersão e possibilitar a interpretação e representação dentro do jogo, envolvendo o jogador em um sistema de *gameplay* complexo em que a exploração e descoberta fazem parte do agenciamento do jogador.

Em síntese, JD fazem o uso de missões para contextualizar e guiar o jogador no uso das diferentes mecânicas, regras e do sistema de *gameplay* de maneira eficaz. Desse modo, levando em conta a dimensão do modo organizacional do jogo, buscamos entender como as missões em JD são organizadas.

Com base na dimensão sistema de *gameplay*, estudamos as missões iniciais do jogo selecionado, identificamos que a construção composicional das missões apresenta seis movimentos essenciais para promover a motivação, imersão e o engajamento dos jogadores no enquadramento de experiências ao enfrentar desafios e na resolução de problemas concebidos para alcançar o objetivo final do jogo.

Desse modo, os dois primeiros movimentos que identificamos dizem respeito a *introdução/gatilho da missão* e a *aceitação da missão*, em que no JD *Hogwarts Legacy*, o nosso personagem foi apresentado por meio de *NPCs* em um evento introdutório convidando o jogador tomar ação, a fazer parte daquele universo mágico o qual ele foi exposto.

O jogador por sua vez está sujeito a aceitar ou recusar a missão. Como essa missão em particular fazia parte da narrativa inicial do jogo, não tivemos muita opção senão aceitar. No entanto, as diferentes missões que os jogadores apresentam ao decorrer do jogo lhes permitem vivenciar a recusa da missão por diferentes fatores como, muitas missões já aceitas ou o fato do jogador já está em uma missão em andamento (ver Figura 2).

Figura 2: Introdução/Gatilho da missão e Aceitação



Fonte: captura de tela do JD *Hogwarts Legacy* realizada no console Playstation 5.

Na Figura 3 podemos evidenciar diferentes modos semióticos e construção de significados durante o evento da narrativa que estava acontecendo em uma sequência cinematográfica em tempo real dentro do ambiente do jogo. O que, segundo questionamento proposto por Reis (2017), está relacionado, também, ao *uso da linguagem (verbal, não-verbal, oral, gestual), as práticas e a produção da língua-alvo e os discursos, ideologias que emergem a partir dessas práticas* no contexto do jogo. Nessa cena, diferentes modos como a linguagem falada e escrita, gestos, movimentos, olhares, músicas, efeitos sonoros, plano de fundo, bem como a interconexão desses modos foram utilizados para enriquecer a experiência e guiar o jogador ao promover uma imersão e sentido na missão proposta pelo jogo. Destacamos que, nos dois primeiros movimentos da missão, os principais modos utilizados para gerar o valor da informação foram a língua falada como ideal (1) e a possibilidade de utilizar a legenda como real e concreto dentro do ponto de vista do jogador (2).

Em um terceiro movimento, identificamos a *definição de objetivo*, em que o jogador recebe os objetivos de sua missão de forma clara a ser alcançado, podendo variar conforme a situação, o ambiente e a narrativa. No jogo *Hogwarts Legacy*, por exemplo, o objetivo da missão era destruir uma barreira mágica que estava impossibilitando a nossa travessia. Para isso, o jogo nos

forneceu diferentes recursos semióticos que ajudaram no entendimento do objetivo, como pode ser visto na Figura 3.

Figura 3: Definição de Objetivo



Fonte: captura de tela do JD *Hogwarts Legacy* realizada no console Playstation 5.

Hogwarts Legacy faz o uso de estratégias como a saliência, dando ênfase maior em certos elementos com relação a outros presentes na interface do usuário do jogador, fazendo com que tenham maior importância informativa, aumentando o seu valor composicional (Kress; Van Leeuwen, 2021). Identificamos que a descrição do objetivo verbal (1) é apresentada como valor de informação dado ao jogador, tornando-se mais saliente à medida que o tempo passa ou a proximidade com o objetivo. Já as orientações de comandos a serem executados (2), e direção e posicionamento (3) são apresentados como valor de informação real e mediador respectivamente.

Ainda, com relação ao objetivo da missão, é possível ter acesso aos recursos vitais e de uso do jogador para determinada tarefa (4), estes são apresentados como valor de informação margem, real e novo. As informações mencionadas anteriormente são propositalmente apresentadas de tal maneira e saliência com o propósito de nortear o jogador para que não se perca no mundo aberto, característica do gênero do jogo RPG de ação. No entanto, a demanda de uma leitura multimodal e interpretação dos seus significados, de

maneira a se situar no jogo, pode sobrecarregar o jogador com novas informações.

Após identificarmos os objetivos das missões, o próximo movimento é apresentado como à progressão e *desafios* impostos para que esse objetivo seja alcançado. Nessa etapa, buscamos alinhar com o questionamento feito por Reis (2017), sobre as ações e interações que o jogador realiza com demais *NPCs* ou o ambiente do jogo. Desse modo, identificamos que o jogador é exposto a um sistema de progressão, à medida que o jogador trabalha em direção aos objetivos de sua missão, fazendo com que frequentemente encontre desafios de combate, resolução de problemas, de coleta de objetos ou testes ao decorrer do percurso do da missão (Figura 4).

Figura 4: Progressão e Desafios



Fonte: captura de tela do JD *Hogwarts Legacy* realizada no console Playstation 5.

De maneira a ilustrar como ocorre a progressão e desafios, *Hogwarts Legacy*, em certas missões, busca alterar a perspectiva inicial de layout da interface do jogador para melhor atender a progressão do desafio imposto. Para isso, o jogo apresenta o objetivo a ser realizado e o mapa de navegação como valor de informação dado à esquerda (1); (2).

Isso possibilita que a atenção das orientações de execução e progresso sejam direcionados para o desafio atual, o qual é apresentado centro ao centro,

como valor de informação mediador e normalmente com uma aura de destaque, podendo ser visto na progressão da aprendizagem dos encantamentos que o jogador precisa aprender na prática (3), os quais são normalmente centralizados de acordo com o campo de visão do jogador.

Entre as diferentes missões que o jogador precisa completar no decorrer do ato de jogar, é necessário investigar e explorar o ambiente detalhadamente criado para enriquecer suas práticas e interações comunicativas que refletem práticas reais tanto do contexto da escola quanto do dia a dia (Reis, 2017). Dessa maneira, o quinto movimento que destacamos diz respeito à investigação e exploração (Ver Figura 5).

Figura 5: Investigação e Exploração



Fonte: captura de tela do JD *Hogwarts Legacy* realizada no console Playstation 5.

Na Figura 5, identificamos alguns recursos importantes para análise no layout da interface de usuário, sendo relacionado às orientações fornecidas ao jogador para dar início ao processo de exploração do cenário (1). Essas informações são apresentadas como valor de informação dado, alinhado ao canto esquerdo do campo de visão do jogador, seguido por comandos verbais e visuais quanto ao que deve ser feito como objetivos secundários para contribuir com a resolução do problema imposto no objetivo principal da missão, em que o jogador precisa visitar diferentes vendedores de artefatos

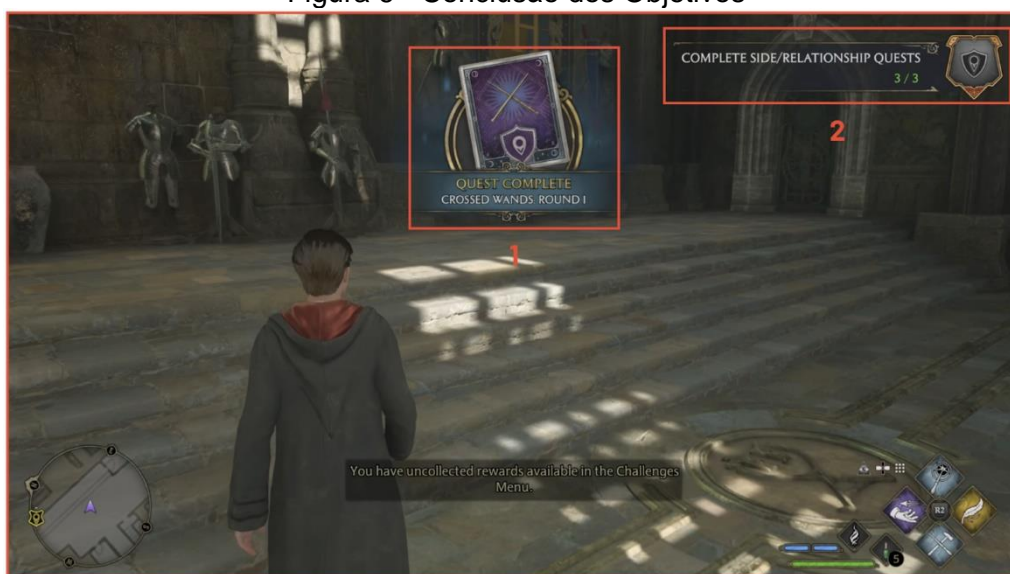
mágicos na aldeia de *Hogsmeade*, de modo a obter os recursos necessários para criar uma poção mágica.

Em seguida, é visível o mapa de navegação do jogo (2), o qual corrobora para a exploração da aldeia de *Hogsmeade* ao fornecer auxílio visual dos pontos de interesse que devem ser visitados pelo jogador. Essas informações são apresentadas como valor de informação dado, alinhado ao canto esquerdo inferior do campo de visão do jogador. Desse modo, a organização de *layout* busca facilitar a exploração do cenário do jogo ao promover uma leitura multimodal das etapas da missão atual e fornecer um mapa com direções dos pontos de interesse para guiar o jogador na resolução do problema imposto.

É importante destacar ainda que, com o constante desenvolvimento de novos jogos do gênero e o hábito de jogar dos jogadores, reproduzir o desenvolvimento de tais layouts torna-se mais intuitivo para que o jogador encontre um padrão e familiaridade com o tipo de leitura multimodal necessária no jogo.

Após alcançar seus objetivos, o jogador encontra-se no quinto movimento da missão. Nesta etapa entendemos como a *conclusão dos objetivos*, em que o jogador completar as tarefas e desafios específicos apresentados a ele no decorrer da missão (Figura 6).

Figura 6 - Conclusão dos Objetivos



Fonte: captura de tela do JD *Hogwarts Legacy* realizada no console Playstation 5.

Em *Hogwarts Legacy*, quando os objetivos da missão *crossed wands round 1* são alcançados, o jogador é recompensado, em forma de feedback, com um aviso alertando-o sobre a sua conclusão. Esse aviso é apresentado tendo um valor de informação mediador (1), por meio do uso de recursos semióticos visuais como figuras com a descrição tipo e nome da missão concluída, bem como a sua saliência em contraste com o plano de fundo do cenário do castelo, o qual torna-se evidente ainda mais pelo uso de modos como uma música e efeitos sonoros temáticos do universo de Harry Potter, utilizados especificamente na conclusão de missões.

Após a conclusão da missão principal, o jogador é, logo em seguida, notificado quanto à finalização do desafio de concluir três missões da categoria *relationship quests*, sendo este recurso apresentado como (2) valor de informação margem/ideal/novo. Dessa forma, o jogador é exposto aos diferentes níveis de informação, possibilitando-o a construir significados de maneira mais dinâmica e congruente com o ritmo do jogo.

Por último, o sexto movimento de uma missão é caracterizado pelas *recompensas e conquistas* ao completar uma missão. Nesse momento os jogadores são recompensados com pontos de experiência, unidade monetária do jogo, itens, equipamentos ou outros recursos valiosos. As escolhas feitas durante a missão também podem gerar consequências que influenciaram eventos futuros da narrativa do jogo (ver Figura 7).

Figura 7: Recompensas e Conquistas



Fonte: captura de tela do JD *Hogwarts Legacy* realizada no console Playstation 5.

Ao recebermos as recompensas e conquistas da missão *crossed wands round 1*, identificamos o nosso ganho de experiências apresentado como valor de informação margem/ideal/dado (1), assim como a recompensa de vestimentas, ao abrirmos um baú ao fundo da sala (2), configurando-se valor de informação novo e saliente.

Considerações Finais

A análise do jogo *Hogwarts Legacy* permite-nos ilustrar algumas das principais potencialidades dos recursos semióticos segundo a metafunção composicional da GDV de Kress e Van Leeuwen, bem como considerando as categorias de análise sociosemiótica proposto por Pérez, Oliva e Besalu, 2017 quanto a organização das unidades do jogo e seu sistema de jogabilidade, e os questionamentos norteadores proposto por Reis (2017).

Foi possível identificar que os movimentos que constituem as missões presentes nos jogos analisando, podem ser divididos em: a) introdução/gatilho; b) aceitação; c) definição do objetivo; d) investigação e exploração; e) progressão e desafios; f) conclusão dos objetivos; e, g) recompensas e consequências. Além disso, identificamos os aspectos semióticos do jogo como um ecossistema repleto de diferentes usos de linguagem com a intenção de produzir significados a partir dos diferentes modos e recursos semióticos, os quais permitem a inserção do aluno-jogador em diferentes práticas sociodiscursivas, bem como fomentar os diferentes letramentos, entre eles o crítico, multimodal e o em jogos.

No entanto, faz-se necessário melhor compreender as abordagens multimodais no uso e design de jogos digitais com relação aos modos e recursos semióticos na organização composicional e movimentos retóricos dos desafios de jogo digitais. Entendemos que as categorias mobilizadas e a necessidade de rever o processo analítico nos levarão para buscar identificar a recorrência ao analisarmos outros exemplares de jogos, portanto, ainda temos um caminho a percorrer para melhor descrever categorias analíticas que integram estudos da multimodalidade, semiótica social e gêneros multimodais para fundamentar futuras análises de jogos para uso em sala de aula,



considerando ainda uma perspectiva crítica a fim de retroalimentar ainda a prática de multiletramentos em aulas de línguas adicionais.

Contudo, destacamos ainda que, os resultados obtidos pela análise foram de suma importância, já que corroboram para delimitarmos melhor nosso entendimento sobre o que precisa ser proposto em termos de análise para orientar o uso de JD em uma perspectiva de ensino e de aprendizagem de línguas adicionais, considerando ainda uma abordagem multimodal.

Referências

- AMARO, M. O Gameplay como Processo Narrativo: uma análise de experimentos com *Brothers – A Tale of Two Sons*. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 39. Anais... São Paulo, Intercom, 2016.
- BEZEMER, J. C. Social Semiotics. In: ÖSTMAN, J.-O.; VERSCHUEREN, J.; VERSLUYS, E. (Eds.). **Handbook of Pragmatics**. Amsterdam: John Benjamins, 2009.
- CLARKE, R. I.; LEE, J. H.; CLARK, N. Why video game genres fail: A classificatory analysis. **Games and culture**, v. 12, n. 5, p. 445–465, 2017.
- DE PAULA, B. Exploring game grammars: a sociosemiotic account of young people's game-making practices. **Visual communication**, v. 22, n. 4, p. 693–712, 2023.
- DRESSEN-HAMMOUDA, D. **Ethnographic Approaches to ESP Research**. In *The Handbook of English for Specific Purposes*. Eds B. Paltridge and S. Starfield, 2012.
- ENSSLIN, A. **The language of gaming**. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2012.
- GEE, J. P. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.
- GEE, J. A Systems Theory of Multimodality. **Universitas Tarraconensis Revista de Ciências de l Educació**, v. 1, n. 2, p. 6, 2019.
- HEBERLE, V. M. Gêneros e identidades no ciberespaço. In FUNCK, S. B.; WIDHOLZER, M. (Org.). **Gêneros em discurso da mídia**, 1 ed. Florianópolis, Santa Cruz do Sul: Editora Mulheres e EDUNISC, 2005, v.1, p. 303-328.
- HALLIDAY, M. A. K.; MATTHIESSEN, C. M. I. M. **Halliday's introduction to functional grammar**. 4th ed. Londres: Arnold, 2014.



HAWRELIAK, J. **Multimodal Semiotics and Rhetoric in Video Games**. New York: Routledge, 2018. | Series: Routledge studies in multimodality: Routledge, 2018.

HOGWARTS LEGACY. Hogwarts Legacy, 2023. Último acesso em 29 de mar., 2024. Disponível em <<https://www.hogwartslegacy.com/en-us>>.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HEBERLE, V. M. **Multimodal literacy for teenage EFL students**. Caderno de Letras (UFRJ), Brasil, 2010, v. 27. P. 101-116.

JEWITT, C. **The Routledge Handbook for Multimodal Analysis**. London: Routledge, 2009.

KALANTZIS, M.; COPE, B.; PINHEIRO, P. **Letramentos**. Campinas: Unicamp, 2020.

KRESS, G. **Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication**. London: Routledge, 2010.

KRESS, G; VAN LEEUWEN, T. **Reading images: The Grammar of Visual Design**. 3ª ed. Londres: Routledge, 2021. 310 p.

LINCK, A. J. M. **Jogos Digitais no Ensino de Línguas Adicionais: análise crítica de gêneros, letramentos e práticas discursivas de professores em formação inicial**. 2023. Projeto de Tese (Doutorado) – Curso de Letras, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2023.

LINHATI, S. REIS. Formação Docente por meio de jogos de realidade alternativa: uma proposta de curso de formação continuada a distância para professores de espanhol. **Revista Letras**, v. 1, p. 159-177, 2022.

MAJKOWSKI, T. Z. Geralt of Poland: The Witcher 3 Between Epistemic Disobedience and Imperial Nostalgia. **Open Library of Humanities**, 4(1), p.6., 2018.

MARTIN, J. R.; ROSE, D. **Genre Relations: mapping culture**. London, Oakville: Equinox Publishing Ltd, 2008.

MEURER, J. L.; BONINI, A.; MOTTA-ROTH, D. **Gêneros: teorias, métodos, debates**. São Paulo: Parábola, 2005.

MILLER, C. Genre as social action. **Quarterly journal of speech**, v. 70, p. 157-78, 1984.

MOTTA-ROTH, D. ANÁLISE CRÍTICA DE GÊNEROS: CONTRIBUIÇÕES PARA O ENSINO E A PESQUISA DE LINGUAGEM. **DELTA: Documentação e Estudos em Linguística Teórica e Aplicada**, [S. l.], v. 24, n. 2, 2008.



MOTTA-ROTH, D. Sistemas de gêneros e contextualização da ciência na mídia eletrônica. **Gragoatá**, v. 15, n. 28, 30 jun. 2010.

MOTTA-ROTH, D.; HEBERLE, V.M. A short cartography of genre studies in Brazil. **Journal of English for Academic Purposes**, p. 22-31, 2015.

PÉREZ-LATORRE, O.; OLIVA, M.; BESALÚ, R. **Video Game analysis: a social-semiotic approach**, *Social Semiotics*, 27:5, 586-603, 2017.

REIS, S. C. 2017. **Pesquisa e ensino sobre jogos digitais na universidade: em busca de diretrizes para o design e uso de jogos em aulas de língua inglesa**. In: L.M.B. TOMITCH; V.M. HEBERLE, (Orgs.). 2017. *Perspectivas atuais de aprendizagem e ensino de línguas*. Florianópolis: PPGI/UFSC. 1a ed. pp. 15-77.

REIS S. C.; LINCK, A. J. M.; FIGUEIREDO, M. F.; PFEIFER, D. L. Gamification into the design of the e-3D online course. **Frontiers in Education**, v. 8, p. 1-18, 2023.

RODRIGUES, J. S. **Recursos interpessoais, interativos e construções identitárias na localização para o português brasileiro do jogo digital God of War (2018): uma análise crítica multimodal**. 2019. 380 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019.

SANTILLAN, V. The 7 Main Video Game Genres: Everything You Need to Know. **Culture of Play**. Disponível em: <https://cultureofplay.com/video-game-genres/>. Acesso em 08 de março de 2024.

SANTOS, Y. A. B.; TORGA, V. L. M. “A vida é um jogo”: o jogo discursivo no gênero videogame. **Signótica**, Goiânia, v. 30, n. 4, p. 702–726, 2018. DOI: 10.5216/sig. v30i4.51118.

STUDYTONIGHT. **3D Games Engineering with Unity – Game Engine**. Disponível em: <https://www.studytonight.com/3d-game-engineering-with-unity/game-engine>. Acesso em: 09 de março de 2024.

ULICSAK, M.; WRIGHT, M. **Games in education: Serious Games**. Bristol, Futurelab, 2010.

Sobre os autores

Anderson José Machado Linck

anderson.linck2012@gmail.com

Doutorando em Estudos Linguísticos dentro da linha de pesquisa de Linguagem no Contexto Social pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede e graduação em Letras - Habilitação em Língua Inglesa pela UFSM. Atualmente graduando do curso de Letras Português pela Universidade Franciscana.



Susana Cristina dos Reis

susana.reis@ufsm.br

Doutora em Letras pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), com estágio no exterior na Iowa State University. Mestrado em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual de Campinas. Graduação em Letras – Habilitação em Língua Inglesa pela UFSM. Atualmente é professora associada 3, no Curso de Letras, pesquisadora, orientadora e docente no Programa de Pós-graduação Mestrado Profissional de Tecnologias em Rede e do Programa de Pós-graduação em Letras, na UFSM.

