

**UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PELOTAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS – MESTRADO/DOCTORADO
MESTRADO EM LETRAS**

VINÍCIUS OLIVEIRA DE OLIVEIRA

**O GAME *THE GRAND THEFT AUTO V* COMO REDE DE LETRAMENTOS:
UM ESTUDO DE CASO**

Pelotas/RS

2015

VINÍCIUS OLIVEIRA DE OLIVEIRA

**O GAME *THE GRAND THEFT AUTO V* COMO REDE DE LETRAMENTOS:
UM ESTUDO DE CASO**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Letras como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de concentração: Linguística Aplicada - Aquisição, variação e ensino.

Orientadora: Prof. Dr. Camila Lawson Scheifer

Pelotas

2015

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

O48g Oliveira, Vinícius Oliveira de
O game The Grand Theft AutoV como rede de letramentos: um estudo de caso . / Vinícius Oliveira de Oliveira. – Pelotas: UCPEL, 2015.

132f.

Dissertação (mestrado) – Universidade Católica de Pelotas, Programa de Pós-Graduação em Letras, Pelotas, BR-RS, 2015. Orientadora: Camila Lawson Scheifer.

1. letramento em rede. 2.construção de sentidos. 3. games. 4. The Grand Theft AutoV. Ischeifer, Camila Lawson, or. II. Título.

CDD 371.33

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária Cristiane de Freitas Chim CRB 10/1233

VINÍCIUS OLIVEIRA DE OLIVEIRA

O GAME *THE GRAND THEFT AUTO V* ENQUANTO LETRAMENTO EM REDE

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Letras como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras.
Área de concentração: Linguística Aplicada - Aquisição, variação e ensino.

__provado(a) em: __/__/2015

Banca Examinadora:

Prof. Dr^a. Camila Lawson Scheifer - UCPel - Orientadora

Prof. Dr. Vilson José Leffa - UCPel

Prof. Dr. Rafael Vetromille Castro – UFPEL

Dedico esta dissertação à minha mãe, Vania, que, numa fria manhã de agosto, de 1999, (um mês antes de comprar o meu primeiro videogame) estava sentada na sala de casa, criando um roteiro, com regras, que eu deveria seguir, assim que o recebesse o videogame, para que ele não atrapalhasse meu rendimento escolar. Essa disciplina estabelecida foi fundamental para que eu desenvolvesse, com o tempo, o hábito pelo estudo, bem como, que eu me tornasse uma pessoa mais crítica e reflexiva, a ponto de, hoje, poder convidar tanto ela, quanto todas as mães que estiverem dispostas a ler este estudo, a entender as linhas mestras que explicam o porquê de os games constituírem-se letramentos.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, a Deus, por ter-me guiado até aqui com muita proteção, força e luz e, também, por ter-me dado inteligência e discernimento para saber lidar com os momentos de dificuldade deste trajeto.

À minha mãe, Vania, por todo amor, carinho, apoio e esforço, em sempre ter procurado fazer o seu melhor para que eu tivesse uma boa formação acadêmica.

À minha “irmã” Gil, por ser este ser humano que traz luz e carisma para a minha vida.

A minha namorada, Daiéle, por sempre ter me dado apoio, força e, além disso, mostrado um enorme interesse em entender tudo que estava acontecendo em cada etapa do curso.

À minha orientadora, prof. Dra. Camila L. Scheifer, por seu gigantesco empenho, dedicação e disponibilidade em procurar fazer o melhor para meu trabalho e, também, para minha formação.

Ao CNPq, pela bolsa concedida.

Ao “Nico”, por ter aceito, gentilmente, participar desta pesquisa.

Aos demais professores do Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL, doravante), da Universidade Católica de Pelotas, em especial, à prof. Dra. Carmen Metznaurer por sempre fazer o possível para auxiliar a todos no programa; e, também, ao prof. Dr. Vilson José Leffa por ter me influenciado continuar nesta agenda de estudos em que a presente dissertação está enquadrada.

Aos colegas Fernanda, Viviane, Ana Paula, Gabriela e Alan Ricardo pela amizade e coleguismo.

Aos meus amigos, William e Daiane, pelas preciosas dicas sobre a vida acadêmica.

À secretária do PPGL, Rosângela, por sua agilidade, disponibilidade e atenção com todos, no programa.

Aos meus ex-professores do curso de Letras, do Centro Universitário Franciscano, que tiveram uma influência enorme para que eu entrasse no mestrado. Destaco, em especial, a minha primeira orientadora, Prof. Dra. Gabriela Quatrin Marzari, pela admirável e, ao mesmo tempo, grandiosa atenção ao longo do período de graduação que foi, sem dúvidas, fundamental para meu crescimento e para minha percepção de que deveria continuar a vida acadêmica.

RESUMO

Estando ancorado na consideração de que os games são ora textos (MAGNANI, 2008), ora Letramentos em Rede (BUZATO, 2009, 2012a, 2012b, 2014), ora sítios de engajamento (SCOLLON, 2001, NORRIS, 2004), busco, nesta dissertação, analisar o percurso semiótico e discursivo de um sujeito que joga o game *The Grand Theft Auto V*. O motivo para escolher este jogo está justificado em dois aspectos principais: 1) Trata-se de um jogo adulto, ou seja, exige várias horas para ser praticado, conforme Gee (2007) aponta. 2) Caracteriza sobremaneira o universo cultural dos sujeitos que estão na escola, fato notado pelo marcante volume de vendas destacado pelo site *newzoo* – trinta e quatro milhões de cópias em treze meses desde seu lançamento. Essa proposta se justifica pelo fato de que, para pensarmos em escolas e/ou pedagogias, que sejam responsivas aos games, na esfera educacional, devemos, primeiramente, analisar os processos complexos, semióticos e discursivos que caracteriza seu jogar. O referencial teórico deste trabalho é dividido em quatro capítulos: 1) O estado da arte nos estudos de videogame. 2) Letramento: Um tema e três Viradas. 3) Games e produção de sentido. 4) Análise do Discurso Mediado. Metodologicamente, uso o software de monitoramento online *Open Broadcaster Software* (OBS) para analisar todos os espaços que o sujeito percorre enquanto joga o game. Essa forma de etnografia empregada é chamada de etnografia conectiva (LEANDER e MCKIM, 2003; LEANDER E LOVORN, 2006), pois rastreia a atividade do sujeito, tanto online, quanto *off-line*. Soma-se a isso o questionário previamente aplicado, cujo objetivo era analisar o perfil do sujeito. Os resultados desse percurso revelaram que o sujeito analisado mobilizou dois tipos diferentes de letramentos: 1) Letramentos em páginas da web. 2) Letramentos no mundo virtual do game. Nesses últimos letramentos, o analisado acabava assimilando os Discursos do game que, ora revelavam o avatar do jogador como um matador, ora o revelavam como um ladrão, por exemplo.

Palavras-chave: Letramento em Rede; Construção de Sentidos; Games; *The Grand Theft Auto V*.

ABSTRACT

Being grounded in the consideration that games are texts (MAGNANI, 2008), Network Literacy (BUZATO, 2009, 2012a, 2012b, 2014) and sites of engagement (SCOLLON, 2001, NORRIS, 2004) my aim, in this dissertation, is analyzing the semiotic and discursive course of a subject that plays the game *The Grand Theft Auto V*. The reason for choosing is justified by two aspects: 1) It is an adult game that, in other words, needs many hours to be played, according to what Gee (2007) points out. 2) It deeply characterizes the cultural universe of the students, because this game has sold, according to the *newzoo* site, thirty four million copies in thirteen months since its release. This purpose is justified by the fact that, if we want to idealize proper schools and/or pedagogies for games, in the educational sphere, we have to, at first, analyze the complex discursive and semiotic process that characterize their playing. The theoretical background of this dissertation is divided into four chapters: 1) The state of art videogame studies. 2) Literacy: One theme and three turns. 3) Games and the produce of meaning. 4) Mediated Discourse Analysis. Methodologically, I use an online monitoring software called Open Broadcaster Software (OBS) in order to analyze all spaces that the subject goes while he is playing this game. This way to do ethnography is called Connective Ethnography (LEANDER e MCKIM, 2003; LEANDER E LOVORN, 2006), because it traces the person's activity as online, as offline. Besides it, the questionnaire that was previously applied in order to analyze the subject's profile. The results of this study showed that the analyzed subject had mobilized two different kinds of literacies: 1) Literacy in the web pages. 2) Literacies in the virtual world of the game. In these second kind of literacies, the analyzed subject used to assimilate the Discourses of the game that made the avatar become a killer, or a robber, for example.

Keywords: Network literacies, Meaning-Making; Games; *The Grand Theft Auto V*.

LISTA DE ABREVIACÕES

GTA V – The Grand Theft Auto V

NEL – Novos Estudos de Letramento

OBS – Open Broadcaster Software

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1: Os sistemas multimodais e seus elementos a serem considerados segundo o New London Group (1996)
- Figura 2: GLADIADORES GTA V
- Figura 3: GTA V ONLINE PS3 - PC
- Figura 4: Livro - The Grand Theft Auto V: Signature Series
- Figura 5: Representação do percurso semiótico e discursivo de Nico
- Figura 6: Legenda referente à rede semiótica a discursiva de Nico
- Figura 7: O ícone do *game* GTA V minimizado, evidenciando a atividade descrita por Nico.
- Figura 8: Acesso ao *chat* disponível na *steam*, cujo objetivo era verificar se a resposta já havia sido dada.
- Figura 9: Palavras-chave para a busca no site *youtube*
- Figura 10: Busca de Nico pelo vídeo tutorial adequado
- Figura 11: Nico assiste ao vídeo tutorial referente ao game
- Figura 12: Nico lê os comentários de outros usuários sobre o game (parte I)
- Figura 13: Nico lê os comentários deixados por outros usuários do youtube - parte II
- Figura 14: Retorno de Nico à *steam*
- Figura 15: Desconexão da modalidade offline do game
- Figura 16: Convite de Nico ao amigo 1
- Figura 17: É formado o grupo com quatro jogadores que integrarão o mundo virtual privado do game
- Figura 18: Nico assaltando o mercado
- Figura 19: Missão: Ciclopata Americano
- Figura 20: Letramento Visual na missão Ciclopata Americano
- Figura 21: Missão: Sobrevivendo no Del Piero Pier
- Figura 22: Letramentos Visuais no Del Piero Pier
- Figura 23: Letramentos auditivos no Del Piero Pier
- Figura 24: Letramento espacial nesta mesma missão
- Figura 25: Missão: Corrida Fantasma
- Figura 26: Letramentos visuais na missão “Corrida Fantasma”
- Figura 27: Missão: A Jato

Figura 28: Letramentos visuais na missão “A Jato”

Figura 29: Missão: Mansão Richman UES

Figura 30: Conflito na mansão Richman UES

Figura 31: Missão: Dando Bandeira

Figura 32: Missão: Sobrevivendo na serraria

Figura 33: Conflito na missão “Sobrevivendo na serraria”

Figura 34: Instruções dadas, por Simeon, a Frankilin e Lamar sobre o que deve ser feito ao longo da missão.

Figura 35: Deslocamento inicial de Frankilin e Lamar

Figura 36: Conflito entre Frankilin, Lamar e os clientes inadimplentes

Figura 37: Conversa inicial entre Frankilin e Tanya, namorada de seu primo dependente químico.

Figura 38: Deslocamento de Frankilin e Tanya até o carro que deve ser rebocado

Figura 39: Ato de rebocar o carro, por Frankilin.

Figura 40: Deslocamento de Frankilin até a corrida

Figura 41: Percurso de Frankilin ao longo da corrida.

Figura 42: Bairro onde Frankilin e Lamar moram

Figura 43: Perseguição à Devin

Figura 44: Momento em que Nico, através do avatar de Frankilin, é obrigado a pular por determinados obstáculos para conseguir se aproximar de Devin.

Figura 45: Encontro inicial entre Frankilin e o Paparazzi

Figura 46: Nico, ao comandar o avatar de Frankilin, é obrigado a enquadrar sua moto para que o Paparazzi consiga fotografar a celebridade.

Figura 47: Frankilin, persuadido por seu chefe Simeon, para realizar mais um trabalho sujo.

Figura 48: Frankilin invadindo a mansão de Michael de Santa

Figura 49: Momento em que Michael surpreende Frankilin ao aparecer, no banco de trás, apontando-lhe uma arma.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	15
2 O ESTADO DA ARTE NOS ESTUDOS EM VIDEOGAME.....	22
2.1 CONTRIBUIÇÕES DA LINGUÍSTICA APLICADA.....	24
2.2 CONTRIBUIÇÕES DE OUTRAS ÁREAS.....	33
2.3 RELAÇÃO ENTRE OS ESTUDOS CITADOS E A PRESENTE DISSERTAÇÃO.....	38
3 LETRAMENTO: UM TEMA E TRÊS VIRADAS.....	40
3.1 A VIRADA SOCIAL E OS NOVOS ESTUDOS DE LETRAMENTO.....	40
3.2 VIRADA DIGITAL E OS NOVOS LETRAMENTOS.....	43
3.3 A VIRADA ESPACIAL NOS ESTUDOS DE LETRAMENTO.....	47
4 GAMES E PRODUÇÃO DE SENTIDO.....	51
4.1 SITUANDO OS GAMES NO CAMPO DE ESTUDOS DE LETRAMENTO.....	51
4.2 GAMES: DO HIBRIDISMO À DISCURSIVIDADE.....	54
4.3 GAMES – ESPAÇO E TEMPO.....	58
4.4 GAMES, A PROBLEMÁTICA DO SOCIAL SITUADO E O LETRAMENTO EM REDE.....	62
4.5 O GAME THE GRAND THEFT AUTO V: INFORMAÇÕES RELEVANTES.....	65
4.5.1 Informações Técnicas Básicas.....	65
4.5.2 Enredo e Personagens.....	66
5 ANÁLISE DO DISCURSO MEDIADO.....	69
5.1 AÇÃO MEDIADA.....	71
5.2 SÍTIOS DE ENGAJAMENTO.....	72
5.3 FERRAMENTAS CULTURAIS.....	73
5.4 PRÁTICA.....	74

5.5 AGÊNCIA.....	76
5.6 ANÁLISE DE NEXO.....	77
5.6.1 ENGAJAMENTO NO NEXO DA PRÁTICA.....	79
5.6.2 NAVEGAÇÃO NO NEXO DA PRÁTICA.....	80
5.6.3 ALTERAÇÃO NO NEXO DA PRÁTICA.....	81
6 METODOLOGIA.....	82
7 ANÁLISE DOS DADOS.....	87
7.1 CARACTERIZAÇÃO DO SUJEITO DE PESQUISA, AO LONGO DA PRÁTICA	87
7.2 CONSIDERAÇÕES INICIAIS SOBRE OS DADOS COLETADOS.....	88
7.3 REPRESENTAÇÃO VISUAL DA REDE DE LETRAMENTOS QUE CARACTERIZA O PERCURSO SEMIÓTICO E DISCURSIVO DE NICO.....	89
7.4 DESCRIÇÃO GERAL DO PERCURSO SEMIÓTICO E DISCURSIVO:.....	90
7.5 DESCRIÇÃO DETALHADA DA REDE DE LETRAMENTOS QUE CARACTERIZA O PERCURSO SEMIÓTICO E DISCURSIVO DE NICO.....	92
7.6 FECHAMENTO DA ANÁLISE.....	126
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	127
REFERÊNCIAS.....	131
ANEXOS.....	136
ANEXO A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.....	136
ANEXO B – QUESTIONÁRIO.....	138

“Nenhum homem é uma ilha, sozinho em si mesmo; todo homem é parte do todo, parte do continente; se um torrão de terra for levado pelo mar, a Europa fica menor, como se fosse um promontório, assim como se fosse uma parte de seus amigos ou mesmo sua; a morte de qualquer homem me diminui, porque eu sou parte da humanidade; e por isso, nunca pergunte por quem os sinos doam, eles doam por ti”. (John Donne)

1 INTRODUÇÃO

Os games¹ vêm sendo alvo de pesquisas nas mais diferentes áreas do saber, pelo fato de que esses artefatos típicos da cibercultura estão cada vez mais presentes no meio digital. Em uma busca, feita ao portal de dissertações e teses da CAPES, com as palavras-chave: "games, videogame e jogos digitais", encontrei dissertações e teses nas seguintes áreas: Medicina, Ciências da Saúde, Psicologia Social e Institucional, Comunicação, Educação Física, Educação, Design, Literatura, Comunicação e Semiótica, Desenvolvimento Humano e Tecnologias, Ciências do Movimento Humano, Enfermagem, Ciência da Computação, Estudos do Lazer, Artes, Neurociência, Envelhecimento Humano e, obviamente, Linguística Aplicada.

Tendo citado as áreas que vêm pesquisando os games, em suas respectivas agendas de pesquisa, chama atenção o fato de áreas aparentemente tão distantes estarem engajadas em um mesmo objeto de estudo. O aspecto definidor para esses artefatos típicos da cultura digital interessarem a tantos campos se justifica pela enorme presença dos games no universo cultural das pessoas, presença essa que se explica através de sua dimensão lúdica, dado que os games chamam atenção não apenas por seu apelo estético, mas também pelo grande poder de entretenimento que proporcionam às pessoas.

Diante da variedade de publicações observadas em diversas áreas do saber, a Linguística Aplicada não poderia deixar de se furtar em discorrer sobre a pertinência dos mesmos para a área, visto serem os games, antes de mais nada, práticas de linguagem. Além disso, os games são objetos híbridos (BUZATO, 2008) e também objetos epistêmicos (MAGNANI, 2014). A primeira dessas definições reflete o fato de os games assumirem diferentes identidades, ou seja, os mesmos podem ser vistos como softwares, jogos digitais ou artefato cultural. A segunda definição contempla os games como objetos que mudam de identidade, conforme os fluxos aos quais se relacionam. Isso significa, segundo Magnani, por exemplo, que ao jogar um jogo virtual de futebol, posso jogá-lo como um futuro treinador de futebol que testa formações táticas que mais tarde serão aplicadas em seu contexto de trabalho ou posso jogar, também, como alguém que estuda administração de empresas e aplica seus conhecimentos ao time que estiver comandando, enquanto joga.

¹ Ao longo da dissertação, as palavras "games", "videogames", e "jogos virtuais" serão tratadas como sinônimos.

Especificamente, no campo de estudos de letramento, área à qual este estudo se filia, a justificativa para estudar games está relacionada à necessidade de explorar meios de desenvolver, em seus jogadores, a capacidade de entender os Discursos que os atravessam. Por (D/d)iscurso sigo a distinção de Gee (1999), a qual é caracterizada pelo entendimento de que discursos (com d minúsculo) são diferentes dos Discursos (com D maiúsculo). Para o autor, os discursos referem-se, de modo geral, à língua em uso. Já, por outro lado, os Discursos caracterizam-se como “modos de sermos reconhecidos no mundo mediante a condição pessoal de pensar, agir, validar e interagir nos lugares certos, nas horas certas e com os objetos certos” (GEE, 1999. p.17). A identidade de qualquer pessoa é formada por vários Discursos, ou seja, um homem pode ser reconhecido como pai, marido, filho, membro de uma determinada instituição religiosa, torcedor de um time de futebol, etc. Cada uma dessas características refere-se aos Discursos que moldam sua identidade.

Esse aspecto discursivo se revela no âmbito dos games quando se assume que todo game é um domínio semiótico, ou seja, um universo semiótico e cultural particular de produção de sentido, caracterizado por regras de ação, que fazem parte tanto do universo geral dos jogadores, quanto do universo particular de um determinado jogo. Dentre essas regras de ação, cabe destacar que toda ação ou gesto executado pelo jogador é sempre baseado em um propósito específico dentro do game. Em termos práticos, se um jogador escolher ser um policial, por exemplo, as regras de ação que deverá seguir devem estar em consonância com as de um policial que combata o crime, a fim de garantir a manutenção da segurança e ordem pública. Essa conduta hipotética, a que me refiro, revela os Discursos imbuídos no game, que se traduzem na conduta dos jogadores que, por sua vez, é representada pelos avatares.

Os games, basicamente, podem ser divididos em dois tipos: os jogos simples que apresentam objetivos muito claros aos jogadores e podem ser concluídos em poucas horas, como, por exemplo: *tetris*² e *pacman*³. Os jogos mais elaborados, que giram em torno de longas narrativas com uma série de atividades, linguagens e demandam do jogador várias

² O jogo consiste em empilhar tetraminós que descem a tela de forma que completem linhas horizontais. Quando uma linha se forma, ela se desintegra, as camadas superiores descem, e o jogador ganha pontos. Quando a pilha de peças chega ao topo da tela, a partida se encerra.

³ A mecânica do jogo é simples: o jogador é uma cabeça redonda com uma boca que se abre e fecha, posicionado em um labirinto simples repleto de pastilhas e 4 fantasmas que o perseguiram. O Objetivo é comer todas as pastilhas sem ser alcançado pelos fantasmas, em ritmo progressivo de dificuldade.

horas para a sua conclusão, como *Call of Duty*⁴, *Mafia*⁵, *Grand Theft Auto* (o objeto de estudo desta investigação), entre outros.

Além desses, é válido fazer menção a uma terceira categoria que seria muito próxima à primeira: os jogos pedagógicos. Diferentemente dos já citados, esses jogos são espaços de aprendizagem legitimados pela esfera escolar, visto que se tratam de plataformas elaboradas com base em percursos didáticos estruturados, com vistas a atingir objetivos educativos previamente definidos e consoantes com os currículos escolares; são, porém ainda pouco comuns ao contexto da maioria das escolas brasileiras. Independentemente da classificação dos games, sejam eles os mais simples ou os mais elaborados, a escola e a sociedade, muitas vezes, os qualificam-nos como meras formas de entretenimento para seus usuários, sem legitimar os princípios de aprendizagem imbricados em sua prática.

Quanto à natureza dos games, os jogadores, ao engajarem-se nas práticas de linguagem que caracterizam o “jogar”, mobilizam uma série de múltiplas modalidades semióticas para produzir sentido através do jogo. Essas modalidades de linguagem podem ser observadas a partir dos sinais, das imagens e dos sons presentes em cada game, a saber: modalidades visuais, espaciais, auditivas, gestuais e linguísticas (New London Group⁶, 1996). Além disso, trata-se de uma prática de produção de sentido situada, contextualizada e colaborativa, conforme pontua Gee (2012), pois o jogador assume papel de agente em um contexto real de uso da linguagem, muitas vezes interagindo direta ou indiretamente com outros sujeitos para ultrapassar os desafios colocados pelo jogo. Como exemplos de práticas letradas em circulação que são mobilizadas por esses sujeitos, aponto: a participação em fóruns sobre games, criação de tutoriais *walkthrough*⁷, *patches*⁸ e letramentos de outra natureza como a *fanfiction*⁹ e o *fanfilm*¹⁰.

⁴ Jogo em primeira pessoa, cuja temática é a guerra.

⁵ Jogo em terceira pessoa, cuja temática é a luta contra o crime nos anos 40 e 50.

⁶ New London Group (1996, p. 83) descrevem os elementos que compõem cada modalidade: Na esfera linguística: Vocabulário e metáfora, distribuição, modalidade, transitividade, normalização do processo, estrutura da informação, relações de coerência local e global. Na esfera do design: cores, perspectiva, vetores, plano interior e plano exterior. Na esfera espacial: significados ecossistêmicos, geográficos e arquitetônicos. Na esfera sonora: músicas e efeitos de som [tradução minha].

⁷ Vídeo criado por jogadores de um determinado game, cujo objetivo principal caracteriza-se como demonstrar determinado aspecto em especial que outros jogadores irão se deparar.

⁸ Atualizações especiais para o game que, geralmente, são desenvolvidos pela empresa que criou o game. Entretanto, às vezes os próprios jogadores o fazem.

⁹ História escrita por fãs de um game ou uma série, com base no enredo original.

¹⁰ Filmes feitos por fãs de um game ou uma série, com base no enredo original.

Nesse sentido, a relação entre games e aprendizagem é algo muito mais evidente do que possa parecer à primeira vista. Frente às demandas que identifica para a educação do século XXI, Gee, na sua publicação já clássica “*What video games have to teach us about learning and literacy*” (2007), destaca o valor que uma prática situada como jogar vídeo game apresenta para as práticas de escolarização. Segundo ele, a escola tende a tornar as pessoas mais inábeis, especialmente no que se refere às complexas demandas da sociedade contemporânea, pois o tipo de pedagogia que tradicionalmente prioriza, costuma enfatizar a competência em detrimento da performance. Isto é, dá prioridade a formas de instrução de conteúdo passivas, descontextualizadas e individualizadas, sem promover qualquer envolvimento afetivo dos aprendizes, acarretando, assim, em última instância, o fracasso escolar.

Analisando o modo como sujeitos jogam games, Gee (2007) destaca alguns princípios que validam o potencial pedagógico desse tipo de prática, como: princípio semiótico, princípio da prática, princípio do conhecimento pessoal, etc. Dentre os trinta e seis princípios de aprendizagem¹¹, levantados pelo autor para caracterizar “os bons” vídeo games, interessa destacar, principalmente, o princípio de que há uma aprendizagem ativa e, possivelmente, crítica, ao longo da prática de um game. Além desse princípio, deve ser sublinhado que o jogar vídeo game é uma prática situada em um contexto real de uso da linguagem, por isso oferece aos sujeitos condições propícias a uma aprendizagem significativa.

No intuito de delinear o objeto desta investigação, os trabalhos mais influentes foram o de Magnani (2008) e o de De Paula (2011), por serem os únicos na área de letramentos, Linguística Aplicada, que partem de uma perspectiva discursiva para discutir a prática de jogar que enxerga os games como artefatos socioculturalmente construídos, logo

¹¹ Listagem dos 36 princípios de aprendizagem apontados pelo autor:

1. Princípio da aprendizagem ativa e crítica. 2. Princípio do design; 3. Princípio semiótico 4. Princípio dos domínios semióticos; 5. Princípio do metanível de pensamento sobre o domínio semiótico; 6. Princípio da moratória psicossocial ;7. Princípio da aprendizagem engajada; 8. Princípio identitário; 9. Princípio do autoconhecimento;10. Princípio de amplificação do input linguístico; 11. Princípio do alcance; 12. Princípio da prática; 13. Princípio da aprendizagem em andamento14. Princípio do regime de competência 15. Princípio da investigação 16. Princípio das rotas múltiplas 17. Princípio do sentido situado 18. Princípio textual 19. Princípio intertextual 20. Princípio Multimodal 21. Princípio da inteligência material. 22. Princípio do conhecimento intuitivo. 23. Princípio do subsistema. 24.Princípio incremental. 25. Princípio da amostra concentrada. 26. Princípio das habilidades básicas "bottom-up". 27. Princípio da informação explícita, contra entrega e espontânea; 28. Princípio da descoberta; 29. Princípio da Transferência. 30. Princípio dos modelos culturais sobre o mundo. 31. Princípio dos modelos culturais sobre a aprendizagem. 32. Princípio dos modelos culturais sobre os domínios semióticos. 33. Princípio distribuído. 34. Princípio dispersado. 35. Princípio do grupo de afinidade. 36.Princípio de informador.

atravessados por certas ideologias. Ambos os trabalhos foram defendidos junto ao Instituto de Estudos da Linguagem (IEL) da UNICAMP. O primeiro busca desenvolver a tese de que games são textos típicos da cibercultura, ou seja, representações multissemióticas atravessadas por Discursos. No segundo estudo, De Paula (2011) busca fazer um levantamento dos saberes considerados necessários para que os games possam ser lidos como novos letramentos, ou seja, aqueles letramentos que, para Lankshear e Knobel (2007), são caracterizados por serem mobilizados através de um novo aparato tecnológico e, também, por seguirem um novo *ethos*. Este novo *ethos* se revela na medida em que os novos letramentos são mais fluidos, menos centrados no autor e mais colaborativos. No capítulo 1, referente ao estado da arte nos estudos de videogame, apresentarei, de forma mais ampla, ambos os estudos.

Nesses estudos que consideram os games por um viés discursivo (MAGNANI, 2008; DE PAULA, 2011), senti a necessidade de que fosse explorado, de modo mais aprofundado, a maneira como os sujeitos praticam jogos comuns ao seu universo cultural, isto é, jogos que faziam parte de seu cotidiano, como o *The Grand Theft Auto V*. Jogos comerciais como esse, há muito tempo, vêm sendo considerados como motivadores de comportamento agressivo por parte de seus jogadores em contextos fora do jogo. Por um lado, Mattar (2010) afirma que que isso não passa de uma falácia, pois o real motivo para o mau comportamento de jogadores, em ambientes alheios às suas práticas, será decorrente de sua formação humana de modo mais amplo, e não do impacto sofrido ao jogar determinado jogo. Por outro lado, considero que a literatura sobre os games e suas possíveis influências na vida das pessoas apresenta uma série de controvérsias, impossibilitando a mim, enquanto pesquisador em nível de mestrado, afirmar que a prática determinados jogos será inofensiva a seus jogadores.

Neste trabalho assumo que os games são, ao mesmo tempo que textos (MAGNANI, 2008), letramentos em Rede (BUZATO, 2009, 2012^a, 2021b, 2014) e sítios de engajamento (SCOLLON, 2001; NORRIS, 2004). A primeira dessas considerações legitima os games como esferas de produção e circulação de sentido, por outro lado, a segunda ideia anteriormente se refere aos letramentos como práticas de produção de sentido mobilizadas por uma rede que convoca entidades humanas e não humanas a um mesmo plano ontológico e, por fim, a última consideração apresentada refere-se aos games como lócus de ações sociais que existem nos mundos virtuais. As diferenças entre cada uma dessas definições serão tratadas ao longo desta dissertação.

Desse modo, escolhi trabalhar, na presente dissertação, com o game *The Grand Theft Auto V* por quatro motivos principais: 1) Trata-se de um jogo altamente representativo do universo cultural dos sujeitos que estão na escola, ou seja, nas palavras de Garcia-Canclini (2008) é um jogo típico das coleções de tais sujeitos, além de ser uma prática de produção de sentido que ajuda a construir a cultura digital em que esses sujeitos estão imersos. 2) É um jogo que exige um grande número de horas, para ser jogado, e apresenta alguns dos referidos princípios de aprendizagem comuns a outros jogos desta natureza, como: o princípio da aprendizagem ativa, o princípio identitário, e também, o princípio das descobertas (GEE, 2007), 3). Por ser um game atravessado por Discursos de violência, interessa saber se esses Discursos são percebidos pelos jogadores. 4) É considerado o jogo mais vendido de toda a história dos games, com base na pesquisa do site *newzoo*¹², tendo alcançado a venda de 34 milhões de cópias em treze meses.

Meu objetivo principal, na presente dissertação, é analisar **o percurso semiótico e discursivo de um sujeito que joga o game *The Grand Theft Auto V***. Como objetivos subjacentes, busco: 1) Rastrear e descrever a rede de letramentos que caracteriza o jogar videogame do referido sujeito. 2) Explicar os processos semióticos, discursivos e espaciais dessa prática. 3) Problematizar a rede de letramentos identificada no intuito de pensar uma educação mais responsiva às práticas de letramento, que compõem o repertório cultural dos sujeitos imersos na cibercultura. Esse último objetivo, ao mesmo tempo, reflete a relevância de tal estudo, pois acredito que escolas e/ou pedagogias responsivas aos games podem ser moldadas apenas após compreendermos os processos, ao longo dessa prática, responsáveis pela construção de sentido por parte dos jogadores. Tais processos, que amparam o modo como o sujeito vai fazendo sentido no, do e através do game são compreendidos, no contexto deste trabalho, como práticas de letramentos, assunto sobre o qual discorrerei mais adiante.

Para que este estudo seja realizado, divido o referencial teórico em quatro momentos distintos: 1) O Estado da arte nos estudos de videogame. 2) Letramento – Um tema e três viradas. 3) Games e produção de sentido. 4) Análise do Discurso Mediado. Além do referencial, apresento, ainda, mais duas seções: uma destinada à metodologia e outra, à análise dos dados. Essa distribuição dos capítulos se justifica pelo fato de que

¹² Dados segundo a presente fonte: <http://omelete.uol.com.br/grand-theft-auto/games/grand-theft-auto-v-vendeu-34-milhoes-de-copias/#.VFFsxjTF8zc>

pretendo, inicialmente, apresentar ao leitor um pequeno panorama com os principais estudos sobre games tanto no contexto da Linguística Aplicada, quanto em outras áreas, para, assim, evidenciar a localização do meu estudo diante tudo perante os demais. Após isso, a escolha em apresentar o capítulo “Letramento – Um Tema e Três Viradas”, na sequência, está pautada no interesse em evidenciar as concepções principais sobre letramento que servem como base para esta dissertação. Ao falar em “um tema e três viradas”, traço os principais movimentos – a virada social nos estudos de letramento, a virada digital e os novos letramentos e a virada espacial nos estudos de letramento - que serviram como norte para o entendimento do termo “letramento”. Especificado o entendimento sobre letramentos, passo a delinear, de forma a mais precisa, os games no campo de estudos de letramento, para, então, na última etapa do referencial, apresentar a Análise do Discurso Mediado, que oferecerá condições de teorizar sobre as ações sociais do sujeito ao longo do seu percurso virtual como jogador.

2 O ESTADO DA ARTE NOS ESTUDOS EM VIDEOGAME

Nesta primeira etapa do referencial teórico, tenho o objetivo de apresentar as dissertações e as teses referentes a games. Essas produções científicas pertencem tanto ao campo aplicado de estudos da linguagem quanto a áreas afins, e permitem situar de maneira bastante clara, o presente trabalho entre os principais estudos da atualidade sobre games.

Antes, porém, contextualizo meu interesse em ter escolhido games como objeto de estudo a partir da pesquisa que propus como trabalho final de graduação (TFG). Apesar desse trabalho ser bastante limitado no que diz respeito ao escopo teórico e à análise, enfatizo que sua escrita me motivou a continuar investigando sobre esses artefatos técnicos típicos da cibercultura, no âmbito da Linguística Aplicada, a nível de mestrado.

A motivação inicial para a escolha deste tema, naquele momento, era entender o visível ganho que tive, em termos de aprendizagem de inglês como língua estrangeira, através dos games. Esse interesse foi sustentado de forma ainda mais impactante pelo fato de eu ser, naquela etapa inicial da vida acadêmica, um sujeito muito interessado no estudo das teorias de aquisição de segunda língua. Diante desses (e outros) aspectos, acabei desafiando a mim mesmo a desenvolver meu trabalho final de graduação nessa linha de estudos: investigação sobre o papel dos games, enquanto auxiliares na minha aprendizagem de inglês como língua estrangeira.

Como referencial teórico principal, escolhi a visão complexa da linguagem, pois fui muito influenciado por Larsen-Freeman (1997; 2008); a acreditar que, ao aprender uma língua estrangeira, mergulhamos em um processo altamente complexo, caótico e não linear. Essa afirmação tornou-se ainda mais clara ao deparar-me com o Modelo Fractal de Aquisição de Línguas Estrangeiras, que, em linhas gerais, pode ser visto como um proposta caracterizada pela visão holística referente a todas as teorias de aquisição de segunda língua propostas até hoje. Dito de outra forma, todas essas teorias deixam de forma muito explícita suas potencialidades, limitações e questionamentos em relação a teorias prévias, ao fundamentar o fenômeno referente a como os sujeitos aprendem uma língua estrangeira. Seguindo os pressupostos do Modelo Fractal de Aquisição de Línguas Estrangeiras, Paiva (2011) afirma que a explicação sobre o fenômeno de aquisição será uma visão globalizante das teorias advindas de cunhos distintos, como o behaviorista, o interacionista e o gerativista, integralizando seus potenciais máximos para, assim, embasar teoricamente a

ocorrência da referida aquisição. Como modesto exemplo para elucidar essa argumentação, focalizo as teorias de cunho gerativista e interacionista, que apresentam diferenças muito claras, pois as primeiras partem de uma concepção mais cognitiva, centrada nas propriedades da mente, as segundas são marcadas pelo entendimento de que a interação é o combustível para o êxito. Nesse contexto, o Modelo Fractal defende que a aquisição é explicada tanto pelas propriedades da mente quanto pela interação com outros falantes. Essa compreensão unificada jamais fora vista anteriormente, pois, por exemplo, a racionalidade dos teóricos da área não permitia desenvolver um modelo teórico que abarcasse teorias distintas, como, por exemplo, a teoria do input de Krashen (1985) e a teoria do output de Long (1986). Como resultado disso, um fenômeno essencialmente complexo, como a aprendizagem de línguas estrangeiras, acabava sendo visto com um olhar reducionista.

Tendo entendido que as teorias do caos e da complexidade pareciam oferecer algumas respostas necessárias para delinear meu estudo, procurei apropriar-me melhor do conceito de "atrator caótico", o qual, em linhas gerais, refere-se a um estado de perturbação do sistema. A referida perturbação, nessa circunstância, refere-se à possibilidade do sistema complexo interlíngua do jogador interagir com uma quantidade maior de insumo linguístico propiciada pelos games, visto que eles se caracterizam por espaços reais de interação entre sujeito humano e sujeito virtual. Nesse contato, o humano engaja-se em determinadas práticas sociais pela linguagem, ao interagir com o virtual, simulando, assim, uma prática com credenciais adequadas para que seu nível de proficiência se desenvolva.

Metodologicamente, analisei, em narrativas de aprendizagem de sujeitos aprendizes de inglês como L2, o papel dos games na aprendizagem da língua inglesa. Pude concluir que esses games, realmente, auxiliaram o processo de aprendizagem, na medida em que, graças às suas condições enquanto atratores, proporcionam aos sujeitos a condição de que eles desenvolvam seus níveis de proficiência em língua inglesa, interagindo em contextos reais de uso da língua, imprescindíveis para o êxito da aquisição.

Esse estudo caracterizou o pontapé inicial na minha vida acadêmica e incitou o gosto pela pesquisa em Linguística Aplicada sob uma perspectiva transdisciplinar, ou seja, parte do objeto de estudo para as teorias que oferecerem condições de dar suporte ao que se propõe estudar, promoveu, de forma muito incisiva, meu interesse em estudar os games no contexto da Linguística Aplicada. Embora o presente trabalho não seja a continuação do estudo anterior, visto que não se preocupa em entender o auxílio dado pelos games à

aprendizagem de línguas estrangeiras, creio que ambas as produções acadêmicas, guardadas as devidas proporções, possam dialogar de certa maneira. Esse diálogo está centrado no entendimento de que os games estão em uma fase inicial de pesquisa, e que pesquisas que visem levantar os aspectos positivos desses artefatos, no âmbito do letramento, serão de impacto para todos aqueles que se interessam por uma educação que atente aos mais variados espaços pelos quais os sujeitos transitam, produzindo sentido.

Essa contextualização, referente a minha curta história, enquanto pesquisador de games no campo aplicado de estudos da linguagem, serve como meio de comparar meus principais interesses aos de outros pesquisadores também engajados no assunto. Reafirmando que o presente estudo se ocupará em investigar o game enquanto letramento e forma de produção de sentido, a seguir apresentarei as teses e as dissertações que encontrei ao acessar o portal de dissertações e teses da CAPES com as seguintes palavras-chave: game, videogame, jogos virtuais.

O capítulo está basicamente dividido em dois momentos: contribuições da Linguística Aplicada e contribuições de outras áreas. Para a primeira parte, iniciarei apresentando as teses e as dissertações que são bastante aproximadas à presente dissertação, pois além de designarem o game enquanto letramento, correspondem aos principais trabalhos que cooperam para o estabelecimento do tema a ser aqui pesquisado. Tendo percorrido a respeito dessas produções, debruçar-me-ei em outras dissertações e teses no campo de estudos aplicados da linguagem que tratem os games enquanto objetos de estudo sob outras óticas. No segundo momento, brevemente, falarei sobre estudos que contemplam os games em outras áreas do conhecimento, que apresentam certos pontos de intersecção com o estudo desenvolvido nesta dissertação de mestrado. Essa escolha justifica-se pela necessidade de, primeiramente, mostrar como os games têm interessado a diferentes agendas de pesquisa, assim como, em um segundo plano, validá-los enquanto objeto de pesquisa.

2.1. CONTRIBUIÇÕES DA LINGUÍSTICA APLICADA

Games e Construção de Sentidos

Estudo I

A pesquisa de De Paula (2011), intitulada "A prática de jogar videogame como um novo letramento", defendida junto ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem da UNICAMP, caracteriza-se por destacar os games enquanto formas lúdicas de leitura que devem ser incorporadas à sala de aula. Essa proposta está pautada na necessidade, destacada pelo autor, de apontar os principais saberes necessários para uma utilização crítica desse meio de comunicação, assim como de delinear um horizonte que torne viável a incorporação dos games no contexto escolar, dado o objetivo de aproximar os letramentos escolares aos letramentos cotidianamente mobilizados pelos sujeitos.

Essa incorporação do videogame à sala de aula, aliada a uma ação pedagógica que propicie aos sujeitos um olhar crítico sobre os games, designa um problema de pesquisa altamente relevante para a Linguística Aplicada brasileira e muito bem delimitado pelo autor. A relevância desse estudo justifica-se pelo fato de os games serem textos multimodais que pertencem ao universo cultural dos sujeitos que estão na escola, ainda que a escola os negue e não se assuma, plenamente, como uma "agência de letramentos" (ROJO, 2012).

O referencial teórico, utilizado pelo autor, está, basicamente, dividido em quatro grandes partes: 1) letramentos em games; 2) leitura transmídia; 3) ludoletramento; 4) games na escola. Quanto aos principais autores de cada um desses eixos que compreendem o referencial teórico, aponto, para o primeiro - letramento em games - Nixon (2003), Kress (1997, 2000), Kress & van Leeuwen (1996), que discutem a respeito das novas mídias no campo da educação linguística e da comunicação. Para o segundo assunto - leitura transmídia - Jenkins (2009) é o principal autor. O autor é uma referência no que diz respeito às convergências das mídias que caracterizam os games enquanto narrativas. Para o autor, as diversas modalidades de linguagem que moldam a estética característica das narrativas dos games são reflexos do hibridismo constitutivo das semioses que produzem sentido. No terceiro momento - ludoletramento - os principais autores mencionados são Zagal (2010) e Alves (2009) que discorrem a respeito de todo o aspecto lúdico que permeia a leitura de um game qualquer, a partir da liberdade do sujeito em testar o que seriam as capacidades do sistema. Por fim, na última etapa - games na escola- os principais autores abordados são Squire e Steinkuehler (2005) que debatem sobre a ressignificação do sujeito em "ser e estar no mundo", apresentando os princípios que devem nortear o uso do game para fins didático-pedagógicos.

Para que os dados fossem coletados, o pesquisador aplicou um protocolo de geração de dados, que foi complementado com entrevistas e questionários. Os sujeitos escolhidos foram dois meninos de 09 e 10 anos, jogadores de videogame por, previamente, apresentarem comportamentos completamente diferentes em ambiente não formal de ensino.

Os jogos escolhidos para a análise dos dados foram: *12th the game* (12 de Setembro, para o autor) e *Call of Duty: Modern Warfare*. Tal escolha se deu pelo fato de que são dois jogos que carregam a mesma temática (terrorismo), porém são tipos diferentes: o primeiro é um *serious game*, ou seja, um game com inclinação a um fim educacional. O segundo enquadra-se como um dos games comerciais mais vendidos de todos os tempos, cujo propósito único é o entretenimento. A coleta dos dados foi feita de duas formas: 1) com auxílio de um programa específico que analisava todos os ângulos do game; 2) categorias de leitura, feitas a partir da prática do game, com base na consciência crítica dos sujeitos perante a prática que estavam desenvolvendo.

Em linhas gerais, os resultados sugeriram que os sujeitos, embora conseguissem praticar os jogos, não apresentaram uma postura minimamente crítica em relação aos mesmos, devido à incapacidade de compreensão dos discursos imbricados neles. Esses resultados acabaram não sendo surpreendentes, dado o fato de a escola não se enquadrar como uma (nas palavras de Rojo (2012) agência de letramentos que proporciona condições dos sujeitos transitarem na miríade de linguagens pertencentes aos domínios semióticos semelhantes aos games. Logo, as conclusões do pesquisador apontam para a necessidade de a escola engajar-se nesse tipo de letramento, justamente por esses games apresentarem um discurso que pode ser articulado com temas comumente abordados pela escola, de uma forma mais tradicional.

Percebo uma relação muito clara entre essa proposta e a que pretendo desenvolver, pois, em ambos os trabalhos, os games são vistos enquanto textos que contêm uma diversidade de modalidades de linguagem que se entrecruzam para produzir sentido. Além desse aspecto, considero que a metodologia utilizada por De Paula e a que irei propor mais adiante apresentam certas intersecções, pois em ambas os sujeitos são analisados, enquanto jogam o game. Com o objetivo de traçar pontos comuns entre a proposta de De Paula e a que articulo nesta dissertação, aponto que compartilhamos o compromisso manifesto pelo *New London Group* (1996) em considerar a multiplicidade semiótica e cultural característica das práticas letradas dos sujeitos que estão na escola como pano de fundo

para as práticas pedagógicas. Dito de outra forma, isso refere-se à necessidade de a escola atentar para textos como os games no que diz respeito tanto à necessidade de os incorporarem, enquanto recursos pedagógicos legítimos, quanto a desenvolver formas de ensinar os alunos a navegarem criticamente através dessas formas de produção de sentido.

Estudo II

A dissertação intitulada "Virando o jogo: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico", de autoria de Magnani (2008), foi defendida junto ao instituto de estudos da linguagem da UNICAMP. Neste estudo, o pesquisador propôs instigar jogadores de videogame a olharem criticamente esses artefatos, sob um ponto de vista discursivo. Ou seja, os games foram propostos enquanto textos que produzem sentido na interação entre sujeito e jogo. Especificamente, a noção de game como texto está atrelada ao fato de que os games, de modo geral, além de serem atravessados por discursos, possuem uma linguagem digital que é manifestada na medida em que os sujeitos praticam o jogo. Essa linguagem apresenta dois tipos de forças, as centrípetas e as centrífugas. As primeiras conduzem os sujeitos ao centro, ao longo do seu jogar, na medida em que os levam aos discursos dominantes do jogo. As segundas se referem a uma possível forma de subversão dos discursos dominantes, na medida em que os sujeitos exercem essa prática de modo diferente ao idealizado pelos criadores do software.

Há três perguntas de pesquisa que servem como norte para o desenvolvimento do estudo: 1. Que relações podem ser estabelecidas entre as escolhas feitas pelo criador do jogo e a construção de sentidos do usuário, concretizada no ato de jogar? 2. Que estratégias estão sendo usadas nas diferentes propostas de jogos sérios? 3. Quais são as contribuições e os limites dessas propostas para a construção da consciência social crítica?

No que tange os aspectos metodológicos, foram analisados os seguintes serious games: *September 12th*, *The Arcade Wire: Airport Security*, *Darfur is Dying*, *McDonald's Videogame* e *Ayiti: the cost of life*. Tal análise é justificada pelo objetivo de analisar os aspectos principais que norteiam o design de jogos marcados por um discurso voltado a determinadas problemáticas sociais.

Ao concluir a dissertação, Magnani destaca o poder e a responsabilidade de quem desenvolve games, visto que esses desenvolvedores lapidarão os discursos que o game carregará. O autor deixa bem claro que é possível desenvolver games em que a interação dos elementos existentes impõe aos seus jogadores a reflexão e a subversão do status quo. O autor afirma que analisar os games discursivamente é um desafio muito amplo. Para

persegui-lo, afirma ser necessário investigar as influências dos sentidos produzidos pelos games nos seus jogadores, nas experiências e nas práticas sociais mobilizadas pelos sujeitos em seu cotidiano. Esse aspecto é a indagação principal que nutre o desenvolvimento da sua tese doutoral que será apresentada na sequência.

O principal diálogo entre esse trabalho e a minha dissertação se revela na medida em que sigo essa concepção de que games são textos e que, para praticá-los, os jogadores acabam mobilizando uma grande rede de letramentos. Nessa rede, circula uma grande rede de produção e de circulação de sentido, onde sujeitos, linguagens e tecnologias estão em um mesmo plano ontológico.

Estudo III

Em sua tese de doutorado, intitulada "Isto não é só um jogo: videogames e construção de sentidos", Magnani (2014) apresenta, como proposição central, uma análise de possíveis relações que nascem a partir da prática do videogame Football Manager 2012 (doravante FM) e rumam em direção ao cotidiano dos sujeitos. Nesse estudo, o videogame é compreendido como objeto epistêmico, ou seja, algo que é imerso em uma constelação de saberes, além de estar em contínua transformação, na medida em que ocorrem novos fluxos. Dito isso de outra forma, a depender do propósito que o sujeito joga determinado game, o mesmo passará a assumir uma nova identidade que será condizente com o fluxo entre o jogador e o artefato videogame.

O principal objetivo deste trabalho é problematizar, a partir da prática referente ao game Football Manager 2012 (doravante FM), como a especificidade técnica, cultural e linguística, existente no game, pode influenciar a produção de sentido em contextos outros que não sejam os do game. Esse objetivo está altamente relacionado ao problema de pesquisa e permanece inalterado ao longo do estudo.

A fundamentação teórica está dividida, basicamente, em três grandes eixos: estudos sobre significação - Bruner (2002); estudos sobre letramento em games - Hung (2007, 2009); Gee (2003, 2004) e Ludologia - Frasca (1999, 2003). Metodologicamente, o estudo foi dividido em dois momentos: 1) Recorte de 448 registros no fórum online furacao.com com referências ao jogo FM; 2) Entrevista com quatro jogadores desse game cujo hábito era o de acessar o fórum. Essas análises foram essencialmente interpretativas.

Como principais resultados obtidos, destaco, principalmente, o fato de que há uma clara influência do game no cotidiano dos sujeitos, cujos registros foram coletados. Entretanto, ficou evidente, segundo Magnani, o discernimento crítico desses sujeitos em

estabelecer parâmetros relacionados aos espaços do game sobre futebol e o futebol profissional empiricamente observado.

Além disso, como o tema central deste estudo é referente à construção de sentidos no game, proposta da qual me aproximo, julgo que o principal achado dessa pesquisa foi concluir que qualquer sentido construído envolve uma série de fatores para além da dimensão simbólica. Isso significa que o caráter híbrido da construção de sentidos pelos sujeitos justifica-se por eles estarem situados em uma miríade de práticas sociais que os influenciarão a fazer certos julgamentos entre os mundos virtual e real.

Por fim, o autor sublinha o papel dos games, enquanto prática letrada, na medida em que se enquadram como esferas de produção de sentido comumente mobilizadas por sujeitos que estão na escola. Essa argumentação está justificada pelo fato de que os games, acima de tudo, carregam um arcabouço discursivo que deve ser compreendido pelos seus autores, com o objetivo de se tornarem críticos e reflexivos em suas práticas. Em meu trabalho, um dos interesses principais, está ligado ao meu objetivo em analisar se os sujeitos analisados assimilam os discursos da violência que são tão presentes no game em análise.

2.2. Games e aquisição de Inglês como L2

Estudo I

A dissertação de mestrado de Guedes (2014), apresentada junto ao programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Católica de Pelotas, intitulada "O uso de games como input para a aprendizagem de línguas", ocupou-se de investigar se sujeitos que aprenderam inglês, exclusivamente através de games, eram capazes de se comunicar na referida língua em contextos outros que não fossem os cenários dos jogos.

Como objetivos de pesquisa, além de revisar o que a literatura sobre games pode oferecer ao ensino de línguas, a pesquisadora busca investigar a competência linguística, em inglês como L2, a partir da prática dos games. Além disso, como hipótese, a pesquisadora sugere que os sujeitos sejam capazes de estabelecer uma comunicação em um ambiente extrajogo.

O estudo está ancorado teoricamente na teoria do conectivismo, entendida, em linhas gerais, como uma nova teoria de aprendizagem com pressupostos do caos, da rede e de teorias da complexidade. Como expoente máximo dessa teoria, destacam-se os idealizadores Siemens (2004) e Downes (2005).

Para que a pesquisa fosse realizada, foram selecionados sujeitos entre 17 e 30 anos que afirmavam ter aprendido inglês, exclusivamente, através dos games, sem ter frequentado cursos de idiomas livres. Foram usadas duas formas de questionário: o questionário em português cujo objetivo era conhecer melhor os sujeitos e o questionário em inglês que buscava avaliar o nível de proficiência desses sujeitos com base em um teste elaborado pela universidade de Cambridge.

Como categorias de análise, o referido teste apresentava três níveis: 1) baixo; 2) intermediário; 3) proficiente. A análise foi puramente interpretativista, conforme o que cada uma dessas categorias de análise sugeria em suas correspondências.

Também foram realizadas entrevistas via Skype que confirmaram a hipótese inicial da pesquisadora a qual indicava a possibilidade de os sujeitos se comunicarem em um ambiente extrajogo através do idioma estrangeiro aprendido informalmente no contexto do jogo. Porém, esses resultados sinalizaram um aspecto fundamental para compreender os contornos dessa aprendizagem via games: os sujeitos, na grande maioria dos casos, produziram sentenças gramaticalmente falhas, como, por exemplo: "*I know she one year*" em que o sujeito, ao invés de usar o pronome objeto "*her*", usa o pronome pessoal "*she*" após o verbo. Além disso, o sujeito omite a preposição "*for*" antes da palavra "*year*", caracterizando, assim, mais um erro gramatical que, apesar de constatado, não influencia o entendimento, por parte do receptor, do sentido passado pelo emissor. Por fim, a pesquisadora elenca dois aspectos fundamentais que cooperaram para que houvesse a aprendizagem: 1) o interesse pela língua; 2) o interesse pelo mundo dos games. Tais aspectos dialogam de alguma forma com meu trabalho de conclusão de curso que destaca a importância dos games para a aprendizagem de uma língua estrangeira, pois proporcionam uma interação muito significativa entre o sujeito e práticas sociais mediadas pela linguagem.

Estudo II

A dissertação intitulada "Os Jogos MMORPG Como Auxiliares No Processo De Aquisição De Língua Inglesa", de Santos (2011) foi publicada junto ao programa de pós-graduação em Letras da Universidade Federal de Minas Gerais. Seu problema de pesquisa foi investigar se os jogos MMORPG eram capazes de influenciar motivacionalmente a aquisição de inglês como língua estrangeira.

A fundamentação teórica desta dissertação está pautada em seis eixos: 1) nas principais teorias de aquisição de segunda língua - a saber: Modelo Monitor, Modelo de

Aculturação, Hipótese da Interação; 2) na Teoria do Caos/Complexidade; 3) na abordagem ecológica de aquisição de línguas estrangeiras; 4) nos estudos sobre motivação; 5) Estudos sobre comunidade de prática e 6) nos games e aprendizagem (de línguas). Dentre os autores, estão os expoentes máximos na investigação em aquisição de línguas estrangeiras e, obviamente, Paiva (2005, 2009, 2011) que é a principal referência sobre a complexidade na aprendizagem de línguas no Brasil.

Os dados obtidos foram analisados, tanto quantitativamente, por meio de um questionário online, quanto qualitativamente, através das narrativas de aprendizagem. Essas narrativas foram descritas de acordo com alguns princípios que permitiram a introspecção orientada dos sujeitos investigados.

Este processo indutivo ocorreu partindo da análise de excertos de 42 narrativas, dentre as 1171 disponíveis no corpus formado na coleta de dados. Segundo o entendimento obtido nessas narrativas, o pesquisador as elencou em quatro categorias de análise: 1) motivação dos jogadores na aprendizagem via games (10 narrativas), 2) elementos capazes de comprovar a aquisição da segunda língua, de acordo com os pressupostos estabelecidos pelas teorias descritas no referencial teórico, que se referiam justamente aos estudos prévios em aquisição de segunda língua (16 narrativas), 3) relação do jogo Tíbia com as comunidades de aprendizagem (8 narrativas) e 4) aprendizagem facilitada por games (8 narrativas).

Os dados encontrados, em linhas gerais, confirmam a hipótese inicial de que o jogo MMORPG Tíbia é um motivador na aquisição do Inglês, como segunda língua. Além disso, pode-se afirmar que os mesmos resultados já eram esperados, devido ao próprio reconhecimento do pesquisador, enquanto jogador do referido MMORPG, principalmente no início do processo de aquisição da referida língua, quando o jogo virtual o ajudou a desenvolver, de maneira significativa, o entendimento sobre as habilidades linguísticas que lhes eram expostas naquele contexto.

As narrativas revelaram alguns aspectos que, segundo o autor, permitem a relação para com o que fora estabelecido anteriormente sobre aprendizagem, através dos MMORPGs, teorias de aquisição de segunda língua, motivação e comunidades de prática. Em linhas gerais, dentre os principais resultados encontrados, deve-se destacar, em primeiro lugar, o fato de que os dados revelaram uma forte tendência em relação à motivação que os jogos implicam na aquisição de uma segunda língua.

Além disso, Santos pontua que o processo de aquisição da língua inglesa, via games, revelou-se como um processo tangencial, que se caracteriza como um processo inseparável da prática social, desenvolvida ao longo do jogo. Por fim, com a identificação do MMORPG, enquanto um fractal do sistema, ou seja, um dos meios que cooperaram para o sucesso na aquisição dos aprendizes, pode-se considerar, segundo a autora, o jogo *Tíbia* como um atrator estranho capaz de conduzir o sistema ao limite do caos que é, segundo essa ótica complexa, a aprendizagem. Este estudo dialoga com minha proposta na medida em que ambos os estudos, de alguma forma, tratam a aprendizagem de línguas. Embora minha proposta enfoque o estudo dos letramentos, cabe destacar que, para os sujeitos produzirem sentido, eles acabam mobilizando, através dos games, práticas de produção de sentido que são de valiosa importância para a aquisição de uma língua estrangeira.

Games, Aquisição de Inglês como Língua Estrangeira e Tradução - Estudo I

A tese de Vidal (2011) intitulada "Multimodalidade E Traduções Funcionais Para Investigar A Aquisição De Segunda Língua Em Gamers" foi defendida junto ao Programa de Pós-Graduação em Tradução da Universidade Federal de Santa Catarina. Seu problema de pesquisa central é voltado à aquisição de Inglês como língua estrangeira, a partir das traduções feitas nos jogos de videogame: *Need For Speed Underground* e *The Sims 2*. Trata-se de um tema bem limitado e que, ao mesmo tempo, contempla várias áreas, pois abarca estudos sobre letramento, aquisição de língua estrangeira, tradução e, também, sobre games em educação.

Como principal objetivo da tese em análise, a pesquisadora buscou investigar a aquisição de elementos linguísticos de uma segunda língua em games comerciais. Além desses objetivos principais, a pesquisadora apontou os seguintes objetivos específicos: 1) selecionar os elementos linguísticos com potencial para os jogadores obterem sucesso no game; 2) utilizar as tarefas de tradução para coletar os dados; 3) explorar a sinergia-visual nas tarefas de tradução; 4) criar grupo de *gamers* e *não-gamers*, com o objetivo de contrastar os resultados obtidos; 5) formular hipóteses entre jogar games e a aquisição de elementos linguísticos de uma segunda língua. Vale destacar, também, que este estudo é qualiquantitativo e não são apresentadas hipóteses e/ou questões norteadoras.

O referencial teórico está dividido nas quatro já referidas áreas: letramento, aquisição de segunda língua, tradução e games em educação. Na primeira área, os letramentos são designados pelo prisma dos Novos Estudos de Letramento que discutem, de maneira muito considerável, sobre o papel dos games na educação. A referência sobre

estudos em Aquisição de Segunda Língua está pautada nas teorias voltadas ao input e ao output e, além disso, são contextualizadas pela abordagem ecológica de aquisição de línguas estrangeiras, cujo expoente máximo é Van Lier (1996; 1997; 2000). Como último momento do referencial teórico, os estudos em tradução estão exclusivamente situados no modelo funcionalista de Tradução, lançado por Christiane Nord (2005).

Os dados foram obtidos através de um estudo exploratório. Para que fosse possível sua execução, em um primeiro momento, foram feitas entrevistas, cujo objetivo era traçar a caracterização dos *gamers* e dos *não-gamers*. Após essas entrevistas, foram aplicados dois testes de tradução: um, com elementos puramente linguísticos e outro, com elementos linguísticos somados aos *screenshots* dos games em análise. Após essa primeira etapa, foram mantidas as entrevistas e as traduções como instrumentos de coleta dos dados, com o acréscimo de determinados critérios para as análises.

Como principais resultados obtidos, vale destacar, conforme pontua a autora, que, acima de tudo, os resultados sugerem que há uma probabilidade maior de aquisição dos elementos linguísticos essenciais para a progressão do jogador ao longo do game. Além disso, vale destacar a relevância da multimodalidade para auxiliar a tradução, pois, segundo Vidal, a concomitância de modalidades de linguagem oferece um potencial muito válido ao jogador para entender o que o game impõe. Além disso, foi concluído que os *não-gamers* conseguiram perceber o potencial em termos de aquisição de uma segunda língua, existente nos jogos analisados, a partir das traduções funcionais, mobilizadas ao longo de suas práticas letradas em videogame. Esse trabalho é muito semelhante ao anterior, abarcando, assim, questões referentes a aprendizagem por uma perspectiva mais cognitivista que foque aspectos relacionados à aquisição.

2.2. CONTRIBUIÇÕES DE OUTRAS ÁREAS

O principal motivo que permite destacar a natureza híbrida dos games, como espaço de diferentes tipos de aprendizagem demanda a adoção de abordagens multi ou transdisciplinares para estudá-los. Esse reconhecimento, somado à certa novidade que esse artefato representa em nossa área, por sua vez, justifica a necessidade de extrapolar a Linguística Aplicada, tendo em vista o objetivo de investigar como esse objeto é construído, investigado e interpretado em outros campos.

Com isso, pretendo não apenas traçar um panorama de investigações, mas também aprender com esses estudos, no intuito de construir a presente pesquisa. Nesse panorama, há estudos dos seguintes campos: 1) Educação/comunicação. 2) Teoria Literária. 3) História. 4) Tecnologias da Inteligência/Design Gráfico.

Games e Educação/Comunicação - Estudo I

A dissertação "construção de game educativo e o game em sala de aula: uma perspectiva da linguagem" defendida por Noboa (2011) tem como problema de pesquisa a investigação referente aos sujeitos envolvidos na construção de um game educacional para o ensino. Como objetivos da pesquisa, Noboa busca responder às seguintes indagações: "Como é o processo de construção de um game educacional?", "Qual a percepção do professor e do aluno sobre a contribuição do game digital na aprendizagem?".

A fundamentação teórica está dividida em três campos principais: estudos referentes à interação, ao discurso e aos games, cujos autores principais são: Gee (2007) e Fairclough (2008). Os conceitos principais de cada um desses eixos são bem definidos e se enquadram, de forma adequada, se comparados aos conceitos chave.

Metodologicamente, a pesquisa enquadrou-se como uma "pesquisa-ação", devido ao anseio de consolidar-se como um estudo de caráter transformador. Os sujeitos envolvidos foram: equipe da LATEC, um professor, um determinado grupo de alunos e o pesquisador. A análise foi feita considerando-se: interação entre sujeitos, discurso e aprendizagem via games.

Por fim, os dados da pesquisa foram colhidos de acordo com as respostas às seguintes perguntas de pesquisa: 1) Como ocorrem os processos de interação na construção de um game educacional? 2) Quais são as evoluções do projeto de interação na construção de um game educacional?

Respondendo a essas questões, as conclusões de Noboa indicam que os processos de interação entre aluno e professor, para o desenvolvimento de um game, devem ser diversificados e constantes. Além disso, para o autor, essa interação deve contar com a presença do professor e do aluno. Para Noboa, o conteúdo do game trouxe maior motivação para os alunos em relação às práticas educacionais, por influenciar uma aprendizagem contextualizada, ao desafiar os jogadores (e aprendizes) a superar as barreiras lançadas pelos desenvolvedores desse software. A principal relação entre esse estudo e a presente dissertação está justificada na medida em que ambos, de alguma forma, carregam a

concepção de discurso, carregada por uma linha de estudos norte-americanos, onde os expoentes máximos são Gee e Fairclough.

Games e Teoria Literária - Estudo I

A dissertação intitulada "O Videogame Como Desejo De Simulação: Dois Gêneros De Jogos Virtuais Em Perspectiva", de autoria de Santos (2012), foi defendida junto ao programa de Pós-Graduação em Letras (Teoria Literária) da PUC-RS. O problema de pesquisa investigado é referente ao game como uma nova forma de arte, que está bem definido e delimitado nas considerações iniciais da dissertação em análise. O objetivo principal desta dissertação é analisar o jogo virtual, no computador e no console, como mídia simulatória e forma contemporânea de arte, engendrando, assim, um novo modelo possível de recepção de obra de arte, sendo o próprio jogo uma forma de arte.

O referencial teórico está dividido, basicamente, em três momentos: conceitos de drama, transposição dos jogos não virtuais para o ambiente virtual e jogo como fenômeno cultural. Os conceitos-chave estão bem definidos ao longo deste estudo qualitativo.

A análise descrita dos dados obtidos foi feita em dois jogos: *Tomb Raider* e *Fallout 3*. Como principais considerações colocadas ao término da dissertação, a pesquisadora destacou, acima de tudo, a possibilidade de o sujeito colocar-se no lugar do outro ao longo dessa forma de narrativa ficcional, deixando, de forma clara, a maneira como o jogador opera perante o enredo. Por exemplo, no jogo *Tomb Raider*, o sujeito é induzido a concluir os objetivos finais o mais cedo possível, pois, à medida que as ações impostas pelo game vão sendo transpostas, o fim se aproxima. Em contrapartida, no jogo *Fallout 3*, o sujeito possui o arbítrio para retardar o jogo do modo que desejar.

Por fim, cabe salientar que a hipótese de que o game é uma forma de arte que propicia um drama interativo ao seu jogador foi confirmada, ao longo do estudo, segundo relata o autor. Para ele, tal aspecto está pautado não apenas na imersão do jogador nesse mundo virtual, mas também nas novas características constitutivas do bojo das novas artes, onde os games se encontram. A principal característica, que dialoga com meu trabalho, é o fato de que o jogo a que me proponho a analisar, apresenta um drama interativo altamente representativo das novas artes digitais e que urge ser compreendido por parte de seus jogadores que terão três tipos de personagens diferentes ao longo de seu percurso para controlar.

Games e História - Estudo I

A dissertação de Neves (2011), publicada junto ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal da Bahia, apresenta, como tema de pesquisa, os sentidos construídos por docentes e graduandos de História no *history game* Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade. Trata-se de um tema bastante pertinente se considerado o universo cultural desses sujeitos, marcado por letramentos voltados ao estudo da história, que se enquadram no bojo dos letramentos digitais.

Mais especificamente, o estudo busca responder: De que forma os sentidos são criados a partir do *history game* por docentes e graduandos de História, tendo em vista a aplicação dos games, enquanto recursos didático-pedagógicos? Como objetivos secundários, a pesquisadora buscou analisar o perfil dos graduandos e docentes de História, bem como identificar suas concepções sobre jogos digitais (jogos comerciais e *serious games*) e, por fim, elaborar uma proposta pedagógica a partir do game Tríade. No referencial teórico, a pesquisadora apresentou, primeiramente, conceitos sobre os games, de uma maneira um pouco mais ampla, para depois relacioná-los com a História.

Essa dissertação é classificada como um estudo de caso, cujo método é dedutivo. A pesquisa foi realizada em um curso de extensão sobre História e jogos digitais. As técnicas, por sua vez, foram: questionário semiestruturado, grupo focal e observação não participante, e todos os dados obtidos foram armazenados em um blog específico.

Como principais resultados dessa dissertação, pode-se concluir que o *history game* Tríade foi considerado um bom game, conforme os sentidos produzidos pelos docentes e graduandos de História, apresentando, assim, credenciais positivas para sua aplicação em sala de aula, ainda que necessite de certas adaptações. Essas adaptações justificam-se pelo fato de que os sentidos produzidos foram de forma mais intensa ao encontro de aspectos técnicos do game (*gameplay*, jogabilidade, enredo, como exemplos citados), se comparada a proposta pedagógica traçada de se ensinar História com base no referido game. A principal semelhança entre esses estudos está no fato de que tanto o game para ensino da história, quanto o game *The Grand Theft Auto V* podem servir como recurso didático, a depender do enquadramento crítico que os sujeitos tiverem. O último game, por exemplo, pode servir como um recurso didático para o ensino de línguas estrangeiras, caso alinhado a essa proposta, que foi tratada na dissertação em análise, e que fez de um game, um possível recurso didático para o ensino de história.

Games e Tecnologias da Inteligência/Design Gráfico - Estudo I

A dissertação de Piace (2011), intitulada "Jogos Eletrônicos, Cognição e Flow", foi defendida no programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Gráfico, da PUC-SP. Esse estudo tem como problema central explicar a experiência do jogo eletrônico como uma interação sinestésica em um mundo virtual codificado e proposto intencionalmente, que, tendencialmente, produz um impacto cognitivo específico. Os objetivos secundários são: 1) investigar o diálogo entre jogador e designer do game; 2) analisar o potencial cognitivo das experiências geradas pelo designer do game.

A fundamentação teórica está dividida basicamente em três pontos: 1) estudos sobre videogame; 2) teoria do Fluxo; 3) cognição a partir do game. Os conceitos-chave estão bem definidos e totalmente enquadrados nos objetivos traçados, inicialmente, pelo pesquisador. O estudo é exploratório e busca averiguar, especificamente no design dos games: *Kanagram*, *Tux of Math*, *Zork*, *Space Invaders*, *Quake*, *Halo*, *World of Warcraft*.

A forma de análise dos dados ocorreu considerando as maneiras em que o designer codifica o mundo virtual, onde a experiência cognitiva tende a acontecer. Como conclusões, Piace percebeu que é a partir dessa codificação que residem as possibilidades de diálogo entre jogador e designer, pois é com base no código estabelecido no game que os caminhos de interação são lapidados. Afirmado isso, o pesquisador destaca um desdobramento dessa conclusão: os jogos educativos desse estudo foram desenvolvidos com uma forte inclinação de perspectivas conexionistas e os jogos comerciais foram desenvolvidos a partir do estudo da teoria do fluxo. Todas essas teorias foram amplamente percorridas ao longo do trabalho. O principal aspecto relacionado ao meu trabalho está centrado na ideia do estado de fluxo alcançado pelos sujeitos, ou seja, no momento em que os sujeitos alcançam o nível máximo de imersão ao longo desta prática e tendem a desvincular-se de uma postura crítica, pois seu objetivo principal é realizar as etapas estipuladas pelo enredo, independentemente de terem consciência ou não das atitudes que estão tomando.

Games e Educação Física - Estudo I

A dissertação de Rodrigues (2012), intitulada "À sombra das chuteiras virtuais: futebol e lazer nas quatro linhas do jogo eletrônico", foi defendida junto ao programa de Pós-Graduação de Educação Física da Universidade Federal de Minas Gerais. O problema de pesquisa, dessa dissertação, voltou-se às relações que emergem do futebol em contextos não virtuais para o contexto virtual deste jogo. Esse problema está bem definido e é de

muita relevância, pois dialoga com a presente dissertação, já que o trabalho de Rodrigues também volta-se à produção de sentido através dos games.

Nessa pesquisa qualitativa e de campo, os principais autores mencionados foram da área de educação e dos games. Cabe ainda destacar que esta dissertação não apresenta hipóteses ou questões norteadoras. No referencial teórico dessa dissertação, há um percurso seguido, de forma bastante clara: a pesquisadora inicia contextualizando o cenário de aparecimento dos games, enquanto artefatos técnicos típicos da cibercultura (autores como Lévy (1999), Castells (1996), Recuero(2002), em seguida avança em direção às potencialidades dos mesmos em seus fins educacionais (Gee) e chega até questões puramente voltadas ao futebol Daolio (1994).

Em termos metodológicos, os dados foram coletados em uma comunidade virtual e nas visitas à sede onde os sujeitos se reuniam para praticar jogos virtuais online. Como principais resultados, o pesquisador concluiu que a prática do game acrescenta sentidos à linguagem dos sujeitos. Ou seja, ao jogar, os sujeitos incorporam em seu vocabulário alguns traços típicos ligados à prática do game. Além disso, o autor percebeu que não é apenas o lazer que rodeia a prática desse game, mas também um sentimento de pertencimento, rivalidade e paixão por parte do jogador, sentimentos esses similares aos experimentados pelo sujeito no papel de torcedor.

2.3 RELAÇÃO ENTRE OS ESTUDOS CITADOS E A PRESENTE DISSERTAÇÃO

A natureza dos games, nesses trabalhos, é reconhecida a partir da afirmação de que se tratam de artefatos tecnológicos comuns à cultura digital e que estão cada vez mais imersos no cotidiano das pessoas, em todas as faixas etárias, destacando, principalmente, o período da adolescência.

Além disso, todos esses trabalhos são exclusivamente qualitativos, implicando a lógica de que não há como pensar os games fora dos sujeitos que os produzem (designers) e dos que os jogam. Tal consideração leva a crer que não há como pensar esse artefato fora das redes técnicas (que incluem dispositivos específicos e a própria linguagem algorítmica do jogo), das redes sociais, que incluem os jogadores (que exercem outros papéis sociais em contextos fora do game) e as relações entre seus próprios jogadores e dos designers de games.

A presente dissertação diferencia-se das demais principalmente no que diz respeito à definição do objeto de pesquisa. Digo isso, pois, devido ao fato de eu estar analisando um percurso semiótico e discursivo, ora considerarei os games como textos, ora como letramentos em rede, ora como sítios de engajamento. Cada definição dependerá de como que os dados se apresentarem ao longo do referido percurso.

3 LETRAMENTO: UM TEMA E TRÊS VIRADAS

3.1 A VIRADA SOCIAL E OS NOVOS ESTUDOS DE LETRAMENTO

"A faculdade da linguagem é central em nossa concepção de humanidade. A fala nos torna humanos e o letramento, civilizados".
(tradução minha) (David Olson) ¹³

A frase acima, reproduzida por James Paul Gee no livro *Social Languages and Literacies* (2012), serve de gatilho para começarmos a discorrer sobre a agenda de pesquisa dos estudos de letramento. Diferentemente de Gee, na referida obra não farei longas reflexões que apresentem um grande número de detalhes sobre a história dos estudos de letramento, apenas tentarei mostrar brevemente como esse campo vem evoluindo e sendo concebido, tendo em vista o objetivo de mostrar aspectos norteadores desta agenda de estudos.

A primeira fase dos estudos de letramento abarca, aproximadamente, o período entre as décadas de 50 e 80. Nessa fase, os estudos eram fortemente influenciados por uma perspectiva cognitivista, ou seja, o letramento existia apenas na mente das pessoas (Gee, 2012). Era visto, portanto, como uma habilidade mental, uma competência cognitiva, logo restrita ao funcionamento mental do indivíduo uma habilidade autônoma, visto que tida independente de questões de ordem social e cultural para que se desenvolvesse. O mesmo autor destaca também que a literatura sobre letramentos afirmava que sujeitos pertencentes a uma cultura letrada possuíam uma capacidade cognitiva superior em relação aos povos ágrafos, pois eram capazes de pensar abstratamente, diferentemente das sociedades primitivas que desenvolviam uma lógica predominantemente baseada em pistas contextuais e com reminiscências a elementos do mundo concreto. Nas palavras do autor (op. cit. 2012. p. 72), em um capítulo dedicado à história dos estudos de letramento:

¹³ Trecho original: The faculty of language stands at the center of our conception of mankind: speech makes us human and literacy makes us civilized.

As principais diferenças que existem entre sujeitos letrados e não letrados perpassam os processos de validação abstrata. As respostas dos não letrados eram predominantemente caracterizadas por suas experiências práticas passadas. Além disso, os mesmos resistiam em usar a linguagem de maneira descontextualizada.” (tradução minha) ¹⁴

Em 1981 os psicólogos Scribner e Cole realizaram um estudo junto ao povo Vai da Libéria que acabou se caracterizando um grande avanço para o campo de estudos de letramento. Ao tomarem conhecimento do fato de que o povo Vai utilizava para comunicação um sistema de escrito não aprendido na escola, os referidos pesquisadores realizaram uma pesquisa de campo que visava responder às seguintes perguntas: 1) É o letramento ou a aprendizagem em ambiente formal que afeta o funcionamento mental? 2) pode-se distinguir entre os efeitos das diferentes formas de instrução usadas para diferentes funções na vida de um indivíduo ou de uma sociedade? Dentre os principais resultados desse estudo, os pesquisadores chegaram à conclusão de que o letramento é desenvolvido socialmente e que carrega marcas do(s) contexto(s) em que esses letramentos foram mobilizados. No caso do estudo aqui descrito, os letramentos religiosos, educacionais e os demais letramentos ao longo do dia-a-dia dos sujeitos evidenciaram marcas claras de cada um desses contextos, permitindo aos autores afirmar que os letramentos são práticas sociais.

A partir desse estudo, houve uma grande “virada” nos estudos de letramento denominada virada social (GEE, 2000). O que caracteriza essa virada é o fato de que o letramento não era mais concebido como uma habilidade mental, restrita ao domínio cognitivo, mas uma prática social, historicamente situada. Em decorrência dessa virada social, o mesmo autor (op. cit 2000a) destaca que o total de quatorze áreas eclodiram ou foram reformuladas, tendo, como ponto em comum, o foco na interação, bem como na prática social. O reconhecimento da dimensão sociocultural dos letramentos promoveu a eclosão de novas áreas no que se refere ao estudo da linguagem. São elas: 1) Etnometodologia. 2) A Etnografia da Fala. 3) A Psicologia Sociocultural. 4) Cognição Situada. 5) Teoria dos Modelos Culturais. 6) Linguística Cognitiva. 7) Tecnologia das redes. 8) Teoria Moderna dos Gêneros. 9) Vários trabalhos em Conexionismo. 10) Estudos Narrativos Interdisciplinares. 11) Abordagens evolucionárias para a mente e para o

¹⁴ Trecho original: It was concluded that major differences exist between literate and non-literate subjects in their use of abstract reasoning processes. The responses of non-literates were dominated by their immediate practical experience and they resisted using language in a decontextualized manner.

comportamento. 12) Sociologia Moderna. 13) Pós-Estruturalismo. 14) A Virada social no campo de estudos de letramento que caracterizou o movimento o qual veio a ser chamado de Novos Estudos de Letramento (doravante NEL) (BARTON, 1994; GEE, 1996; HEATH, 1983; STREET, 1984), e que receberão destaque maior nesta seção por se tratarem do referencial sobre letramentos a ser aqui enfocado.

A concepção de letramento como mera habilidade autônoma de ler e escrever, segundo Gee (2012), acaba não se conectando com o poder, a identidade social e a ideologia, ou seja, é desvinculada do social. A partir do momento em que os aspectos sociais, políticos, históricos e culturais passam a interessar aos estudos de letramento, o movimento dos Novos Estudos de Letramento eclodiu.

Gee (2009, p.3) apresenta uma definição muito abrangente e didática sobre o que são os Novos Estudos de Letramento:

Os Novos Estudos de Letramento não concebiam o letramento como algo que ocorria dentro da cabeça das pessoas, mas sim na sociedade. É definido que o letramento não se trata de um fenômeno predominantemente mental, mas sim sociocultural. O Letramento era uma realização social e cultural - se enquadrava na participação de grupos sociais e culturais - não sendo apenas uma realização mental. Assim, o letramento precisou ser entendido e estudado em uma grande série de contextos - não apenas o cognitivo - mas também social, cultural, histórico e institucional.¹⁵

Além dessa definição mais geral sobre os NEL, cabe ressaltar que hoje existe uma visão alternativa para entendermos letramentos, porém vinculada à ideia de letramento como prática social, sobre a qual discorrerei a seguir, haja vista as novas formas de produção de sentido com que nos deparamos a todo momento. Com o ininterrupto surgimento de novos gêneros do discurso¹⁶, sejam eles grafocêntricos ou digitais, o sujeito é constantemente convocado a colocar em relação os diversos textos presentes em seus universos culturais, os quais apresentam as mais variadas modalidades de linguagem e vinculam-se a uma multiplicidade de domínios culturais, como é o caso dos games, objeto desta investigação.

¹⁵ Trecho original: The NLS saw literacy as something people did not just do inside their heads but inside society. It argued that literacy was not primarily a mental phenomenon, but, rather, a sociocultural one. Literacy was social and cultural achievement. Thus, literacy needed to be understood and studied its full range of contexts – not just cognitive – but social, cultural, historical and institutional, as well.

¹⁶ Segundo Bakhtin (1997, p; 279 apud Rojo (2015, p. 43): “Cada esfera de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, sendo isso que denominamos gêneros do discurso”.

3.2 VIRADA DIGITAL E OS NOVOS LETRAMENTOS

"O mundo está mudando mais rápido do que nunca e nossos domínios acabam tendo vida mais curta" (tradução minha) (Thomas and Brown)¹⁷

A frase de Thomas e Brown, embora soe de modo bastante abrangente, pois não especifica exatamente quais habilidades uma vida curta possui, serve como passo inicial para uma reflexão que explique a eclosão dos letramentos digitais na atualidade. Diante disso, abro a discussão sobre cibercultura, tendo em vista o objetivo de discorrer sobre a era (digital) na qual os games surgiram.

Lévy (1999. p.17) define a cibercultura como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais) de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. O referido autor segue sua linha de pensamento, destacando que a identidade atribuída à cibercultura parte da forma com que o social se apropria das diversas tecnologias da contemporaneidade. Para o autor, a sociedade desenvolve uma inteligência advinda das potencialidades virtuais próprias ao aparato tecnológico da cibercultura. Por conseguinte, essas potencialidades virtuais acabam misturando-se, no que Lévy entende como um processo de mixagem, a outros tipos de cultura, identificadas em diversas esferas sociais como nas artes, na educação, na economia, etc. No caso de um videogame, a arte, a educação e a economia podem se manifestar na medida em que considero esses artefatos como produtos pertencentes a um ramo da economia cada vez mais produtivo, movimentando milhões de reais todo ano, com uma estimativa de crescimento cada vez maior¹⁸. Somado a esse aspecto, aponto que a arte se manifesta através dos games pelo fato de o jogo digital ser uma nova forma de arte híbrida que encapsula um grande número de semioses. A educação, em última instância, vem se manifestando a partir dos jogos desenvolvidos com propósitos exclusivamente didáticos, tendo em vista o objetivo de aproximar conteúdos educacionais às práticas comumente mobilizadas pelo alunado.

¹⁷ Trecho original: The world is changing faster than ever and our skill sets have a shorter life.

¹⁸ Reportagem completa que justifica esses dados: <http://g1.globo.com/pernambuco/noticia/2015/02/mercado-de-games-movimenta-r-44-mi-em-pe-e-quer-crescer-em-2015.html>

Segundo Santaella (2003), a cultura na contemporaneidade não representa mais um sinal de erudição, como no passado, quando existiam basicamente dois tipos de cultura: a cultura dos eruditos e a cultura popular. O termo cultura, atualmente, além de ser visto como um *continuum*, representa a mescla de seis tipos diferentes de cultura: a oral, a escrita, a impressa, a das massas, a das mídias e a cibercultura. A cibercultura, segundo a autora, destaca-se por permitir a convergência de todos esses tipos de cultura a partir da cibercultura, partindo da concepção de que a cultura é um fenômeno sociocultural.

Essas modificações, características à cibercultura, colocam aos sujeitos uma série de demandas para lidar com o universo semiótico virtual, que vão do domínio de conhecimentos técnicos a conhecimentos culturais. Ainda assim, entendo que os sujeitos precisam ser ensinados a circularem de maneira efetiva, produtiva e crítica nesse universo digital.

O perfil desejado de sujeitos, capazes de circular do modo como que foi referido, abarca também a necessidade de saber selecionar, organizar e filtrar os conteúdos aos quais têm acesso. Soma-se a isso o fato de os sujeitos serem chamados, a todo momento, a participarem não somente como consumidores, mas também como produtores de conteúdos em esferas onde entretenimento e cultura se misturam. Essas demandas dizem respeito à participação dos sujeitos em práticas de construção de sentidos, as quais são mediadas por diversas semioses, culturas, modalidades e discursos. Portanto, para que um letramento digital seja mobilizado, os sujeitos tendem a se deparar com um grande número de aspectos comuns à cultura digital e que evidenciam a real condição letrada necessária para transitar entre as diversas plataformas de produção de sentido comuns à cibercultura.

No contexto da cultura digital, os dispositivos em que as práticas de letramento são mobilizadas, não são mais exclusivamente grafocêntricos, exclusivos à tinta e ao papel. Do mesmo modo que o reconhecimento do papel da cultura, na compreensão das práticas letradas influenciou os estudos de letramento, gerando, assim, a virada social, a globalização e o aumento do número e da variedade de tecnologias para a comunicação, o que contribuíram para o que Mills (2010) chama de “virada digital”.

Essas tecnologias exigem que o sujeito, na contemporaneidade, desenvolva, constantemente, sua condição letrada, tendo em vista o objetivo de construir sentido pelos mais diversos tipos de 'textos' característicos da cibercultura. Dentre os textos mais comuns da cibercultura, podemos citar: *fanfictions*, *wikis*, fóruns online, blogs, videogames, etc.

Esses textos, além de apresentarem uma marca característica da cibercultura que é a constituição de cadeias textuais em hipertextos, de acordo com Lévy (1999) são textos em que as informações estão conectadas por links que possibilitam aos sujeitos uma leitura totalmente não-linear. Essa nova modalidade textual está imersa numa cultura digital híbrida, caracterizada pela existência de semioses visuais, auditivas, espaciais e gestuais (NLG, 1996) que se entrecruzam de um modo particular para produzir sentido.

Esse modo particular a que me refiro está ligado à noção de hipermodalidade, tratada por Lemke (2002), ancorada nas noções de multimodalidade e hipertexto. Kress e Van Leeuwen (2001, p. 20) definem multimodalidade como:

o uso de alguns modos semióticos no design de um produto ou desenho semiótico, caracterizado por uma maneira particular em que esses modos são combinados - eles podem reforçar uns aos outros (dizer a mesma coisa de diferentes formas), cumprir papéis complementares [...] ou serem hierarquicamente ordenados [...] [tradução minha].¹⁹

Quanto ao conceito de hipertexto, Levy (1999, p. 254) o apresenta da seguinte maneira:

Uma forma não-linear de apresentar e consultar informações. Um hipertexto vincula as informações contidas em seus documentos (ou "hiperdokumentos", como alguns preferem) criando uma rede de associações complexas através de hyperlinks ou, mais simplesmente, links.

Além desses aspectos estarem relacionados a uma forma de produção de sentido bastante particular, a qual abarca culturas, linguagens e discursos, como já foi dito anteriormente, deve-se considerar todo o hibridismo aí imbuído. Segundo Mills (2010, p. 256):

Uma questão proeminente dos novos letramentos é ligado à "hibridização" das práticas textuais - isto é, a combinação e a modificação de práticas de uma cultura que impulsionam a emergência de novas formas textuais. [...] A hibridização de práticas letradas, a partir do uso de ferramentas digitais, ocorre tipicamente em "espaços de

¹⁹ Trecho original: We have defined multimodality as the use of several semiotic modes in the design of a semiotic product or event, together with the particular way in which these modes are combined - they may, for instance, reinforce each other, [...] fulfil complementary roles, or be hierarchically ordered.

participação voluntária", onde os usuários não são obrigados a reproduzir convenções textuais historicamente abstratas.

Por ora, apresentei o aspecto textual que é uma das dimensões do que são os novos letramentos, nos quais os games se enquadram. Knobel e Lankshear (2007) defendem a existência de dois tipos de letramentos mobilizados junto ao meio digital: os periféricos e os paradigmáticos. Os letramentos periféricos são aqueles que apresentam uma particularidade que impede sua definição como um "novo letramento", pois são práticas antigas que passaram a ser auxiliadas pelas tecnologias. Como exemplo, temos o caso de um sujeito que, ao invés de usar uma máquina de escrever para digitar determinado texto, usa o processador de textos. Com a adoção do processador de textos, ele está desenvolvendo uma determinada atividade cujo hábito lhe era familiar, porém com o auxílio da tecnologia.

Por outro lado, o caso de novos letramentos pertencentes à esfera paradigmática, além de apresentar o referido aparato tecnológico, explicita o que Lima e Grande (2013, p. 43) chamam de "sensibilidades e subjetividades" que configuram o novo *ethos*, ou seja, uma nova ética.

Os letramentos paradigmáticos são práticas de produção de sentido no ciberespaço. São considerados como 'novos' por serem mobilizados em novas tecnologias, mas também por apresentarem duas características: a presença de um novo *ethos*, bem como também a fragmentação do espaço. Essa fragmentação do espaço, com as TDICS²⁰, revela uma correspondência não unívoca entre espaço e tempo, ou seja, uma temporalidade não correspondente a uma única espacialidade, pois os sujeitos podem estar conectados a diferentes espaços num mesmo plano temporal.

Para Knobel e Lankshear (2007), esse novo *ethos* é essencialmente ligado a emergência da *web 2.0* e proporciona aos novos letramentos que sejam "participatórios, colaborativos e distribuídos em suas naturezas, se comparados aos letramentos convencionais, mais individualizados e centrados no autor.

Além disso, os autores postulam que o novo *ethos* advém de dois fenômenos de cunho histórico e social: a emergência de uma nova mentalidade e a fragmentação do espaço. O primeiro refere-se a uma mentalidade cyberespacial e pós-industrial, ligada ao novo capitalismo, como é destacado Gee (1999). O autor diz que, com o novo capitalismo,

²⁰ Tecnologias digitais de informação e comunicação.

as demandas educacionais passaram a exigir que determinadas tarefas sejam realizadas predominantemente em grupo, se comparadas com as demandas antigas. Dadas as características do ciberespaço, essa possibilidade de trabalho em grupo torna-se potencializada, pois os usuários, segundo Jenkins (2008), são considerados 'produzuários'. Isso significa que os sujeitos, além de serem receptores da informação, cooperam, ao mesmo tempo em que consomem determinados conteúdos, com o desenvolvimento de uma inteligência coletiva no papel de 'autores' de determinados domínios semióticos existentes na web.

A fragmentação do espaço é referente à realidade do sujeito que mobiliza determinado letramento na web, alocado em um espaço físico, porém, ao mesmo tempo, vinculado a diversas espaço-temporalidades. O sujeito está vinculado aos espaços online e offline, indissociáveis, pois os letramentos exigem a mobilização de determinados aspectos presentes tanto ao meio online, quanto ao meio *offline*. Essa fragmentação do espaço é uma problemática central a teóricos que buscam estudar letramentos no contexto digital e remete-nos a uma outra virada nos estudos de letramento: a virada espacial. Essa virada espacial enquadra-se como a 'terceira virada' do presente capítulo, sobre a qual discorrerei na próxima seção.

3.3 A VIRADA ESPACIAL NOS ESTUDOS DE LETRAMENTO

"Qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo. É muito diferente da árvore ou da raiz que fixam um ponto, uma ordem." (Gilles Deleuze e Félix Guattari)

"Lugares são vistos como nódulos dentro de uma rede de múltiplas atividades e relações sociais". [tradução minha] (Alex Kostogriz)²¹

O ciberespaço, lócus das práticas de letramento digital, é de natureza rizomática, ou seja, nele, o sujeito se engaja em um conjunto de práticas que ocorrem a partir da

²¹ Trecho original: places are seen as nodes within the network of multiple social activities and relations.

conexão com os mais diversos espaços, como sites, blogs, etc. A Virada Espacial é um movimento oriundo das ciências sociais que vem a se ocupar da questão relacionada ao contexto das práticas de letramento. Essa problemática, referente ao contexto, surgiu, segundo Buzato (2007), quando os teóricos da área, ao realizarem etnografia, depararam-se com a dificuldade em estabelecer onde essas práticas letradas no meio digital iniciavam e onde elas terminavam. Diante disso, a problematização do espaço se deu como uma necessidade para as pesquisas em letramentos.

Buzato (2009, 2012a, 2012b, 2014) buscou desenvolver o conceito referente a letramento em rede para dar conta dessa problemática espacial, desenvolvendo a ideia de que os letramentos são mobilizados a partir de uma rede de atores humanos e não-humanos em processos relacionais. O teórico buscou auxílio na teoria ator-rede (LATOUR, 2005) para acrescentar subsídios necessários aos estudos de letramentos e, assim, dar conta do problema do contexto.

Buzato (2012b) apresenta um breve estado da arte dos principais estudos sobre letramentos em uma perspectiva espacial. O ponto de partida, segundo o autor, para falarmos em redes e espaço, nasce com os trabalhos de Brandt e Clinton (2002) e Leander e Lovorn (2006), quando os teóricos apontam limites da etnografia tradicional que, até então, predominava no campo de pesquisas sobre letramentos para dar conta do caráter fluido e relacional das práticas e eventos de letramentos digitais (BRANDT e CLINTON, 2002).

Dito isso, insiro, nesta discussão, a ideia de "rede", com base em Buzato (2012), objetivando apresentar um conceito que não seja uma simples metáfora para os letramentos, mas, na verdade, um modo de demonstrar a diversidade de atores humanos e não-humanos que constituem as referidas práticas e eventos de letramento. Ao já referido caráter fluido e relacional dos letramentos, evidencia também que estamos falando de práticas fronteiriças, que são mobilizadas na esteira de diversas espacialidades e temporalidades. Além disso, são práticas que convocam uma miríade de linguagens, culturas, artefatos tecnológicos, formando, assim, uma grande rede de produção e de circulação de sentidos. Como exemplo, aponto um sujeito que, ao jogar um game, ele e os jogadores com os quais se relaciona, embora estejam alocados em um determinado sítio físico, referente ao espaço de suas residências, estão também nos diversos espaços virtuais que seus avatares percorrem.

Kostogriz (2006) apresenta outra grande contribuição ao estudo do espaço no campo educacional, a partir de uma revisão da teoria sociocultural que considere, além da sociedade e da cultura, o espaço. O referido teórico propõe uma discussão que nasceu nos

estudos de Geografia crítica com Lefebvre (1991) e Soja (1996), cujo objetivo principal é a defesa do espaço como categoria ontológica. Essa defesa nasce, basicamente, de duas percepções: 1) O fato de estarmos na globalização, cuja compressão espaço-temporal ocorre a partir do fluxo de capital, de pessoas, de bens, de culturas e de informação; 2) a possibilidade do desenvolvimento de uma teoria sociocultural *espacial* (grifo meu), a partir de indícios de que a teoria sociocultural considerava a dimensão espaço como algo mais psicológico.

A teoria sociocultural é reconhecida, enquanto abordagem da qual o campo de estudos de letramento se origina, pois letramentos são práticas situadas socioculturalmente (GEE, 2012). Entretanto, essa mesma abordagem é insuficiente para tratar do contexto dos letramentos, segundo Kostogriz (2004) e Scheifer (2014b), por considerar o espaço como pano de fundo para o social. Buzato (2012) afirma que o contexto, nos estudos de letramento, tradicionalmente, tem sido compreendido como mero container, ou seja, como repositório que não influencia a prática. Essa visão que orienta os letramentos é contestada, também, em trabalhos de Brandt e Clinton (2002), Leander e Mckim (2003), Leander e Lovorn (2006) e Scheifer (2014). Entretanto, é Leander (2002), em um trabalho sobre laminação do espaço, que demonstra primeiramente a insuficiência dessa visão. Diante dessa percepção do contexto, enquanto container, amparados na Virada Espacial com origem no geógrafo Lefebvre, que postulou ser o espaço uma prática social, no campo de letramentos, um grupo de autores, Buzato (2007), Leander (2002; 2003), Scheifer (2014a), passa a colocar em xeque a noção de espaço que tem informado a maneira como os letramentos são compreendidos.

Scheifer(2014b), ao fazer um breve estado da arte dos estudos de letramento, filiados à perspectiva espacial, afirma que esses estudos são bastante escassos. Leander e Sheely (2004) apresentam sua obra *Spatializing Literacy: Research and Practice*. Trata-se de uma publicação cujo intuito principal é apresentar a relevância do espaço nas práticas e nos eventos de letramento a pesquisadores interessados pelo tema. A mesma autora (2014a) apresenta o trabalho sobre letramento e espaço com maiores dimensões dentre os já citados, pois se trata de uma tese doutoral. Nesse estudo, a autora busca investigar como um grupo de alunos produz significação, em cadeias de ressemiotização, no trânsito entre os mais diversos espaços, a partir do engajamento em múltiplos letramentos, textos, discursos, mídias e modalidades. Tendo analisado esse aspecto, a pesquisadora busca problematizar, no contexto escolar, a relação entre espaço-temporalidade, letramentos e aprendizagem.

Na presente pesquisa, ao investigar os games, enquanto letramentos por uma perspectiva espacial, assumo que o lócus dessa prática não pode ser reduzido essencialmente ao mundo virtual, devido ao fato de as fronteiras entre os espaços virtuais serem borradas. Digo isso, pois, ao estar jogando um videogame, por exemplo, não estou vinculado apenas ao espaço virtual onde meu avatar se encontra, mas também ao espaço físico onde meu corpo está alocado.

4 GAMES E PRODUÇÃO DE SENTIDO

4.1 SITUANDO OS GAMES NO CAMPO DE ESTUDOS DE LETRAMENTO

Como primeiro passo, para situar os games no campo de estudos de letramento, aponto, de acordo com Esposito (2004), uma definição bastante abrangente sobre estas tecnologias. Para o autor (2004, ONLINE): "videogames são jogos por nós praticados graças a um aparato audiovisual e que podem ser baseados em uma história".

Pensar em letramento, diante de uma concepção sobre games, é um desafio aderido por um grande número de pesquisadores ao longo dos últimos anos. Tal desafio acarretou uma série de concepções sobre o que são letramentos e quais linhas orientam o estudo dos games. Auerbach (2001 *apud*. MAGNANI, 2014b) traça as principais linhas de pesquisa em letramentos já desenvolvidas: 1) visão baseada em habilidades; 2) visão baseada em práticas sociais; 3) visão transformativa/crítica. Na primeira, predomina o aspecto ligado às habilidades técnicas, ou seja, ser letrado, aqui, é possuir uma série de habilidades que permitirão ao sujeito a capacidade de engajar-se na prática letrada. Na segunda, está em questão a identidade dos sujeitos, contestada ou reafirmada via práticas sociais. Por fim, na terceira, a principal problemática está relacionada ao desenvolvimento de uma postura crítica e reflexiva através dos letramentos.

No que diz respeito aos games, como objetos de pesquisa, Magnani (2014b) aponta Gee (2007), Hung (2009) e Zagal (2010) como os principais trabalhos já desenvolvidos sobre eles no campo de estudos de letramento. Gee (2007) propõe uma migração do entendimento de games sob um olhar mais focalizado no software para pensar as características que possibilitem seu enquadramento como uma prática letrada. Nesse sentido, o autor define que games são domínios semióticos, ou seja, nas suas palavras (2007, p.19): " são quaisquer conjuntos de práticas que recrutam uma ou mais modalidades (linguagem escrita ou oral, imagens, equações, símbolos, sons, gestos, gráficos, artefatos, etc) para comunicar tipos distintos de significados".

Além disso, nessa clássica publicação, de 2007, intitulada *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, são elencados trinta e seis princípios de aprendizagem que os bons games carregam. Para o autor, os principais argumentos que permitem legitimar os games, no âmbito do letramento e da educação, estão ligados ao fato

de eles priorizarem a performance, ao invés da competência. Em outras palavras, a lógica que permeia a prática de jogar um videogame é oposta à lógica das práticas que estamos, tradicionalmente, acostumados a encontrar no âmbito formal de ensino, que, ainda, segundo Gee (2007), tende a tornar os sujeitos mais inábeis e menos reflexivos.

Essa ênfase, dada às potencialidades dos games no âmbito da educação e do letramento, justifica-se de forma ainda mais acentuada pelo fato de que o autor é um dos teóricos formadores Grupo de Nova Londres que, na metade da década de 1990, reuniu-se, por uma semana, para discutir as orientações pedagógicas para um ensino mais condizente com a contemporaneidade. O grupo de teóricos utilizava, como justificativa central para esse encontro, a necessidade de refletir sobre modos da escola dar conta da pluralidade linguística e cultural que estava (e, obviamente, ainda está) cada vez mais presente no cotidiano escolar de seus respectivos países.

Diante dessas preocupações, Gee começa a se interessar pelo potencial dos games como práticas de letramento, ao perceber as dificuldades que seu filho enfrentava para praticar um determinado jogo. Essa dificuldade chamou sua atenção de uma maneira ainda mais significativa, pois era um empecilho diferente dos comumente vivenciados por alunos em nível de escola básica. Ele observou que essa dificuldade advinha, primeiramente, do fato de essa atividade ser personificada pelo sujeito e, ao mesmo tempo, exigir uma série de habilidades específicas para o jogador obter sucesso. Tendo se deparado com esse novo possível contexto de aprendizagem, o autor, com o tempo, desenvolveu seu entendimento sobre o que são bons jogos e, também, sobre seus princípios de aprendizagem.

Definir bons jogos, seguindo sua linha de raciocínio, implica, na verdade, definir os princípios de aprendizagem que subjazem aos games e permitir serem eles visualizados, sobre os que já discorri na Introdução deste trabalho. Nesse sentido, o engajamento do sujeito com o game não é diretamente mencionado por Gee, mas deve ser destacado como eixo norteador para a possibilidade de visualizar os trinta e seis princípios de aprendizagem sobre os quais Gee discorre. A atenção ao engajamento do sujeito com a atividade é algo que advém do campo de estudos da psicologia, com Csikszentmihalyi (1991). Esse autor preocupou-se, inicialmente, em entender como as pessoas alcançavam a felicidade ao longo de suas vidas e, como consequência desse passo inicial, desenvolveu a Teoria do Fluxo. De forma geral, cabe apontar que o estado de fluxo, segundo Csikszentmihalyi (1991), é o estado máximo de engajamento entre sujeito e determinada atividade e somente é alcançado se a capacidade do sujeito for proporcional ao nível de dificuldade da tarefa. Em termos

práticos, ao compararmos práticas de letramento tradicionalmente aceitas pela escola, que são essencialmente grafocêntricas e descontextualizadas, com os games que, por sua vez, proporcionam a sensação de fracasso e/ ou de sucesso, ao longo de uma prática personificada, ficam evidentes as potencialidades de cada atividade, bem como as formas de engajamento que cada contexto proporciona aos sujeitos.

Os trinta e seis princípios de aprendizagem, propostos por Gee (2007), além de partirem dessa concepção de engajamento através do fluxo, poderiam ser resumidos como princípios de uma aprendizagem ativa, se comparada ao que tradicionalmente percebemos nas práticas de letramento, comuns ao meio escolar. Reitero que, ao falar em aprendizagem, alinho-me à ideia de educação como prática de liberdade²², de Paulo Freire (1968), que atravessa algumas visões de letramentos até os dias atuais. Tendo delineado essas considerações iniciais sobre games, letramento e educação, passarei ao entendimento dos games por uma concepção discursiva.

Hung (2009), em sua tese de doutorado, analisa o comportamento de quatro jogadores em um jogo de videogame em rede. Desses quatro jogadores, três deles tinham o hábito de jogar videogame seguidamente. O quarto jogador era uma menina que jamais tinha jogado este game. O grande avanço desse trabalho é a consideração de que a interpretação dos jogadores ocorre de forma relacional, pois os três jogadores, que tinham o hábito de praticarem juntos, estavam jogando de forma diferente da menina, ou seja, a interpretação da prática era muito diferente, tanto para os jogadores já acostumados, quanto para a novata.

Por fim, o trabalho de Zagal (2010) tem sua principal contribuição a partir da sua tentativa em explicar o que significa ser letrado em games de acordo com três dimensões: 1) capacidade de jogar games; 2) capacidade de criar games; 3) capacidade de ler games. Essas três direções dialogam entre si. A capacidade de jogar games está ligada a um aspecto mais tecnicista, vinculado à noção de letramento como habilidade. A capacidade de criar games, por sua vez, está vinculada à visão de letramento como prática social, pois essa criação de games, na verdade, é uma prática de mixagem que permite aos jogadores acrescentarem determinados quesitos que alteram a identidade do jogo inicial. Por fim, a capacidade de ler games está atrelada à visão transformativa/crítica, apontada como terceiro ponto de referência para o entendimento do que são letramentos. Essa capacidade permite

²² A ideia de educação como prática de liberdade está centrada, basicamente, como uma educação que busca desenvolver a capacidade crítica e reflexiva dos sujeitos.

que os sujeitos sejam suficientemente críticos/reflexivos no que diz respeito ao arcabouço discursivo desses games.

Após apresentar essas questões, passarei a discutir sobre aspectos relacionados ao hibridismo e aos Discursos que permeiam o game. Essa continuidade se justifica pelo fato de que, tendo colocado as principais perspectiva sem games, apresentarei, posteriormente, alguns aspectos que não estão presentes nesses estudos, mas que são de fundamental importância para a fundamentação desta proposta.

4.2 GAMES: DO HIBRIDISMO À DISCURSIVIDADE

Na seção anterior, fiz afirmações mais amplas sobre o que significam games no campo de estudos de letramento. Nesta seção, busco discorrer acerca dos caminhos que levam ao entendimento dos games, partindo de uma visão referente a jogo, como um objeto híbrido, até chegar a uma visão que dê conta do plano da discursividade. Em primeiro lugar, parto do entendimento de que, embora tenha feito essas considerações sobre o que são letramentos, devo buscar especificar o entendimento sobre games em termos daquilo que constitui a sua materialidade. Os games são objetos híbridos no sentido de que suas identidades são diversas. Exemplifico isso, afirmando que os games podem ser vistos como softwares, espaços, gêneros ou, até mesmo, brincadeiras. Logo, diante das variadas dimensões apresentadas pelos games, classifico-os, inicialmente, de acordo com Buzato (2008), como objetos fronteiriços. Para o autor (2008, ONLINE), os objetos fronteiriços: "são suficientemente flexíveis para adaptarem-se às necessidades e às restrições dos vários grupos que os empregam, mas também suficientemente robustos para manter uma identidade própria nesses diferentes lugares", ou seja, os games podem ser vistos como, apenas, uma brincadeira, mas não deixam, também, de assumir a identidade de um software, confirmando, assim, seu enquadramento, enquanto objetos fronteiriços.

Além dessa definição de game, como um objeto fronteiriço que abre um leque de possibilidades para que os games sejam analisados, apresento uma definição que vem colaborar para um entendimento ainda mais preciso sobre como os games podem ser entendidos. Magnani (2014) defende que os games são objetos epistêmicos, ou seja, objetos em constante desenvolvimento. Para esse autor (2014, p. 42):

Outra maneira de pensar o videogame enquanto objeto epistêmico consiste em observá-lo dentro do contexto acadêmico, em relação a sua própria incompletude enquanto conceito que constantemente se desdobra e se atualiza. A partir do que foi observado nos trabalhos de Knorr Cetina (1997 2001), pode-se entender como prototípico da atividade científica o processo de gerar 'objetos epistêmicos', 'parciais', 'que se desdobrem infinitamente'.

Apresentei essas definições mais amplas, sob o objeto em análise, com o objetivo de nutrir o principal eixo norteador do presente estudo que é considerar o game enquanto texto, amparado, dessa vez, por Magnani (2008). Proponho-me a pensar game enquanto texto, pois, neste estudo, meu recorte está centrado em entender a prática semiótica e discursiva que caracteriza o percurso de um jogador.

O fato de considerar os games como práticas semióticas e discursivas está fundamentado no entendimento de que os games carregam (D/d)iscursos na acepção de Gee (1999). O autor faz uma diferenciação entre discursos (com d minúsculo) e Discursos (com D maiúsculo), fundamentada pela argumentação de que os discursos (com d minúsculo) referem-se à língua em uso, partindo do pressuposto de Fairclough (1992) de que a análise do Discurso é a análise da língua em uso. Quanto aos Discursos, por sua vez, devem ser entendidos como a linguagem mais alguma coisa, ou seja, o signo linguístico é somado a uma determinada forma de ser reconhecido no mundo, gerando, assim, uma combinação que caracteriza um Discurso. Nas Palavras de Gee (1999, p.17)

Eu quero me referir que o problema de "reconhecer e ser reconhecido" é muito significativo não apenas para os americanos nativos, mas também para todos nós. E, como vimos acima, tornar visível e reconhecível quem nós somos e o que estamos fazendo envolve o entendimento do que é "apenas a língua". Isto envolve agir-interagir-pensar-validar-falar (às vezes, ler e escrever) de "modo apropriado" com a proposta "apropriada" nos "momentos" e "lugares" apropriados. Tal associação entre os modos de usar a linguagem (pensar, validar, agir e interagir) nos momentos e lugares específicos os identificarão enquanto membros de determinados grupos ou social em rede (na visão Latouriana) eu me referir como Discursos (com D maiúsculo)". Com "d" minúsculo, vou me referir à língua em uso (como as conversas). Discursos (com D maiúsculo) são sempre entendidos como a linguagem mais "alguma coisa. [tradução minha]²³

²³ Trecho original: I want to argue that the problem of "recognition and being recognized" is very consequential, not only for Native Americans, but for all of us all the time. And, as we saw above, making visible and recognizable who we are and what are doing always involves a great deal more than "just language". It involves acting-interacting-thinking-valuing-talking-(sometimes writing-reading) in the "appropriate way" with the "appropriate" props at the "appropriate" times in the "appropriate" places. Such socially accepted associations among ways of using language, of thinking, valuing, acting and interacting, in

Ao pensarmos em games como representações do mundo, devemos compreender que os Discursos correspondem aos principais eixos norteadores da identidade de um game específico. Os Discursos que formam essa identidade são visíveis e rastreáveis no discurso (com d minúsculo) que permeia game. Por exemplo, caso assuma o papel de *manager* de um grande clube em game de futebol, sou obrigado a vivenciar, de forma simulada, o papel de um diretor de futebol e, também, treinador do time a que me filio. Em tal ocupação, lido com os Discursos relacionados ao futebol, bem como a economia, quando, por exemplo, dirijo um time da América do Sul, cujo jogador se destaca a ponto de receber uma proposta irrecusável do mundo europeu, sendo assim, para mim, impossível impedir sua ida para o Velho Mundo. Essa situação hipotética, não apenas reflete uma realidade muito comum no cenário do futebol brasileiro, mas também representa os Discursos relacionados à economia e à disparidade das condições financeiras das empresas situadas na América do Sul, em comparação com as situadas em certos países da Europa, não afetados pela crise econômica mundial. O conjunto desses Discursos, com que me confrontarei, ao assumir o referido papel de *manager* em um game de futebol, corresponderão a certos discursos (com d minúsculo do game) que, para Fairclough (1992), podem ser compreendidos como a língua em uso.

Tendo estabelecido como os (D/d)iscursos se materializam na representação games, passo agora a falar do aspecto interno que os jogadores se deparam para fazer a leitura dos games. Destacando, mais uma vez, que me apoio na proposta lançada por Magnani (2008), que considera os games como textos, caracterizados por uma linguagem digital própria, apresento as principais definições que nutrem essa argumentação.

O autor parte da menção a Bakhtin (1998) de que a interação é o princípio fundador da linguagem, diferentemente de um entendimento mais estruturalista que esteja vinculado à linguística formal. O autor destaca que:

[...] é na relação entre os sujeitos que o sentido se constitui; ou seja, o sentido e a interpretação dos textos e das palavras dependem não da intenção do autor ou de uma leitura correta do interlocutor, mas de negociações e conflitos no ato da enunciação. Por fim, também parece útil destacar que o termo "língua" está longe de designar algo unívoco e homogêneo. (MAGNANI, 2008. p. 64)

the "right" places and at the "right" times with the "right" objects (associations that can be used to identify oneself as a member of a socially meaningful group or "social network"), I will refer to as "Discourses," with capital "D" (Gee 1990b, 1992, 1996; see also Bourdieu, 1990b; Foucault, 1985). I will reserve the word "discourse", "with a little "d", to mean language-in-use or stretches of language (like conversations or stories). Big "D" Discourses are always language plus "other stuff".

Essa menção aos sentidos se justifica para compreensão dos mecanismos referentes à produção de sentido através da linguagem digital que são propostos por Buzato (2007), que permitem desde o sistema semiótico até a leitura do arcabouço discursivo por parte dos jogadores. A linguagem digital seria dividida, basicamente, em dois aspectos: as forças centrípetas ou centrífugas e a multimodalidade por uma perspectiva amparada pelos estudos de Lemke (1998, 2002).

As forças centrípetas caracterizam-se como aquelas que direcionam ao centro, ou seja, aos discursos dominantes e a uma linguagem unilateral. Apropriando-me das reflexões de Magnani, argumento que as forças centrípetas, em um game, manifestam-se na medida em que minhas ações sejam conduzidas aos Discursos dominantes pelos quais o software foi idealizado, ou seja, as forças centrípetas estariam me impulsionando a tomar atitudes estipuladas pelo game. Por exemplo, ao jogar um game policial, concluo uma determinada etapa e, ao mesmo tempo, posso afirmar que essa conclusão foi um reflexo dessas forças dominantes, pois, enquanto policial, supõe-se que meu comportamento vá ao encontro de uma conduta que combata o crime e mantenha a ordem social.

Entretanto, posso, nesse mesmo exemplo de jogo policial, realizar, através do avatar, atividades que vão de encontro à conduta que se espera de homem da lei, na vida real. Exemplifico minha argumentação através do caso hipotético em que, ao invés de salvar todas as vítimas de uma determinada facção criminosa, eu (jogador) poderia eliminar tanto os meus inimigos, quanto aqueles que deveria defender. Ao desempenhar essas ações, assumo que estou mobilizando uma força centrífuga, ou seja, não sigo o comportamento estipulado. Diante disso, não posso ser penitenciado por estar jogando o game de uma forma errada, pois estou, na condição de jogador, lendo o game através de forças centrífugas que desembocam em caminhos diferentes daqueles Discursos dominantes e estipulados pelos criadores do software.

A linguagem digital é, também, influenciada de uma maneira muito significativa pela teoria da multimodalidade. Para Lemke (1998, 2002), sua lógica está centrada na ideia de que, ao ler um texto composto de várias semioses, no meio digital, não há uma mera justaposição ou soma de linguagens, mas, na verdade, um entrecruzamento particular das modalidades de linguagem no processo de produção de sentido.

Magnani (2008), de forma muito didática, resume as grandes contribuições tanto de Bakhtin, quanto de Lemke, para a construção do entendimento da linguagem digital tecido por Buzato (2007). Nas palavras de Magnani:

Para argumentar nessa direção, Buzato traz pontualmente as posições teóricas de cada autor que convergem com essa ideia. De Bakhtin, ele ressalta a ideia de que “todo sistema de signos (...) em princípio pode ser (...) traduzido para outros sistemas de signos”, de onde o autor russo conclui que “existe uma lógica geral dos sistemas de signos (BAKHTIN: 2003, p. 311 *apud* BUZATO: 2007, p.93)”. Da parte de Lemke (2002), o autor frisa a tentativa de esboçar uma gramática da multimodalidade que permitisse o entendimento do hibridismo digital do ponto de vista sistêmico.

Tendo definido os principais aspectos sobre a linguagem digital que compreendem os games, sob o ponto de vista semiótico, julgo necessário avançar nesta discussão em direção ao entendimento de que o sentido não pode ser compreendido apenas o plano semiótico e discursivo. Como já colocado no capítulo anterior, ao falarmos em letramento como uma prática socioculturalmente situada, nega-se a dimensão espacial dos letramentos, essencial à compreensão dos processos de produção de sentido, especialmente, no meio digital. Na seção seguinte, irei problematizar o aspecto relativo à situacionalidade dos letramentos.

4.3 GAMES – ESPAÇO E TEMPO

Na seção sobre a virada digital nos estudos de letramento, destaquei a possibilidade de o sujeito se vincular a diversos espaços e tempos como uma característica dos letramentos digitais. Essa característica é tão marcante pelo fato de o sujeito, ao estar subjetivamente presente de maneira síncrona a em vários espaços virtuais, estar fisicamente alocado em um único sítio.

Essa compressão espaço-temporal evidencia-se em letramentos digitais como a prática de jogar um game. Segundo Gee (2007), ao jogar um videogame qualquer, os sujeitos estão realizando uma forma de escrita particular ao universo dos novos letramentos (Lankshear e Knobel, 2007). Na medida em que os sujeitos jogam/escrevem, eles estão, não só evidenciando sua competência letrada diante das modalidades de linguagem que o game tende a apresentar, como também se vinculando a novas espaço-temporalidades.

No que se refere ao modo como diferentes modalidades são negociadas no jogo/escrita do game, tomo como referência o quadro das modalidades de linguagem que entram em cena em práticas de letramento elaborado pelo New London Group (1996, p.

83). Essas modalidades podem ser visuais, auditivas, linguísticas, espaciais, gestuais ou multimodais (quando englobar mais de uma modalidade). É o que a figura abaixo mostra.

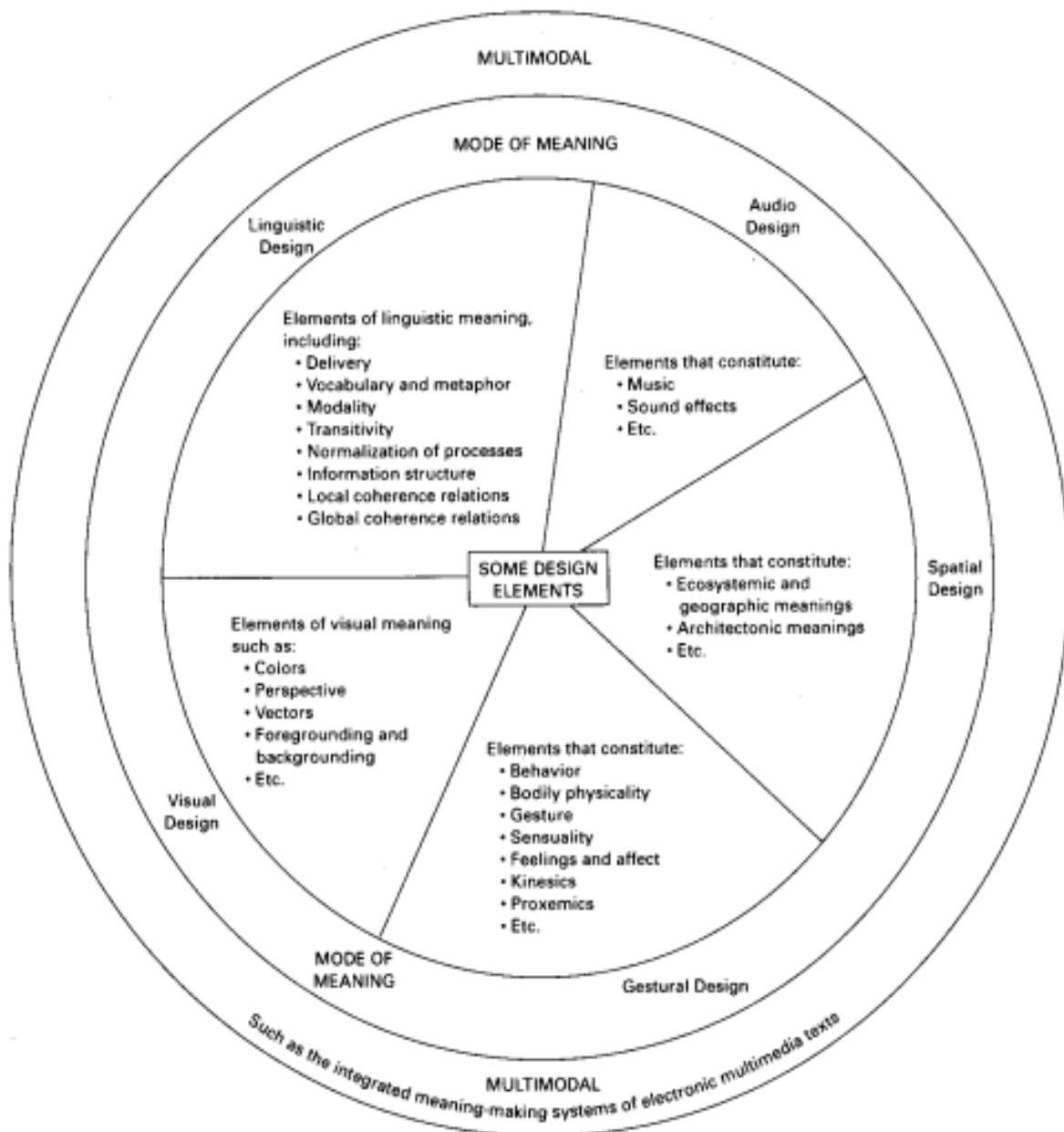


Figura 1: Os sistemas multimodais e seus elementos a serem considerados segundo o New London Group (1996)

Ao considerar que o sujeito, para poder vincular-se a outras espaço-temporalidades, necessita mobilizar essas determinadas modalidades de linguagem, o conceito Bakhtiniano de cronotopo inevitavelmente vem à tona. Esse conceito, para Bakhtin (1981), caracteriza-se pela forma com a qual, através da linguagem, o espaço e o tempo são construídos. Tal concepção dialoga, de forma muito, próximo com a Geografia crítica de Lefebvre (1991) e Soja (1996), pois, para esses teóricos, o diferencial dessa

corrente de estudos é a consideração de que nem o espaço, nem o tempo se dão a priori, mas, na verdade constituem-se na e das próprias práticas às quais se vinculam, sendo, portanto, dinâmicos.

Bakhtin aplica o conceito de cronotopo em diversas obras, devido ao objetivo do autor em explicar como diferentes tempos e espaços são criados e retomados na narrativa de um texto literário. Teço, a seguir, tendo como base a reflexão de Bakhtin sobre a obra de Rabelais, uma reflexão sobre a construção do cronotopo em um texto literário e na prática do game, tendo em vista o objetivo de evidenciar a apropriação desse conceito para a agenda de estudos de letramentos, cuja perspectiva é espacial.

Rabelais constrói uma série de “mitos locais” que explicam a gênese do espaço geográfico. Cada localidade, desde a sua denominação até às particularidades do relevo, do solo, da vegetação e outros deve ser explicada por um acontecimento humano que aí ocorreu e que determinou o seu nome e a sua fisionomia. (BAKHTIN, 1998. p. 302)

Nesse trecho está implícito que o espaço não é um container, ou seja, algo no qual a ação, simplesmente, se desenrola. Bakhtin afirma que o espaço é resultado de processos desenvolvidos pelo homem. Ao construir sua estratégia narrativa, Rabelais mobiliza, nas escolhas lexicais, elementos simbólicos que indiretamente vão criando referências espaciais que permitem a construção do imaginário espacial da narrativa. O espaço (e o tempo), portanto, constroem-se em articulação, ao desenrolar das ações dos personagens:

A localidade é a marca do acontecimento que lhe deu forma. Essa é a lógica de todos os mitos e lendas locais que interpretam o espaço pela história. Rabelais cria esses mitos locais num plano paródico [...] A origem dos banhos quentes na França e na Itália explica-se pelo fato de que a urina de Pantagrue²⁴, quando ele estava doente, era tão quente que, desde então, não esfriava. (BAKHTIN, 1998. P. 302)

Nesse sentido, busco evidenciar que o vínculo, por parte do personagem, a novas espaço-temporalidades se justifica a partir das ações nas quais ele se engaja ao desenrolar dos acontecimentos narrados na obra. Assim, a ideia de cronotopo, Bakhtin aproxima-se do

²⁴ Pantagrue é o herói do primeiro romance de François Rabelais *Les horribles et épouvantables faits et prouesses du très renommé Pantagrue Roi des Dipsodes, fils du Grand Géant Gargantua* ("Os horríveis e apavorantes feitos e proezas do mui renomado Pantagrue, rei dos dipsodos, filho do grande gigante Gargântua"), publicado em 1532.

entendimento de Lefebvre (1991) e Soja (1996) de que o espaço e o tempo não existem enquanto entidades fixas e autônomas.

4.4 GAMES, A PROBLEMÁTICA DO SOCIAL SITUADO E O LETRAMENTO EM REDE

Que significa a palavra "social"?
Por que se diz que determinadas atividades representam uma "dimensão social"?
Como alguém pode demonstrar a presença de fatores sociais operando? (Bruno Latour)

Os questionamentos acima representam a grande inquietude referente a uma limitação do escopo teórico dos Novos Estudos de Letramento (Gee, 2012; Heath, 1982, Barton, 1994). Para esses autores, o letramento é uma "prática social situada de produção de sentido". Entretanto, há uma restrição no que diz respeito a uma definição fundamentada de como este social é construído.

Diante desse aspecto, Buzato (2009, 2011, 2012a, 2012b, 2014) desenvolve o conceito de Letramento em Rede. O autor deixa claro que esse conceito não representa mais uma das tantas metáforas já existentes sobre letramentos, pois sua proposta é fundamentada seguindo três aspectos norteadores: 1) *Dêixes*, 2) Fronteira, 3) Rede.

Quanto ao primeiro aspecto, a *dêixes*, o autor afirma que todo letramento é um dêitico, pois está sempre em um contexto. A palavra "dêitico", para a pragmática, refere-se a palavras que mostram o contexto da frase. Por exemplo: "Aqui", "Lá", "Aí". No que diz respeito aos letramentos, deve-se entender essa aplicação a partir da compreensão de que a prática letrada ocorre sempre em um contexto específico e que esse contexto não se trata de um mero container pelo qual a prática letrada se desenrola.

No que diz respeito à fronteira, o autor (2012a, p.785) defende que:

Tratar de letramentos passando pelo conceito de fronteira é, por sua vez, reconhecer que os contextos de que falam as teorias de letramento no plural são sempre heterogêneos e, portanto, *loci* do conflito, da contaminação e da demarcação de limites entre culturas, tecnologias, semioses e discursos.

Logo, esse reconhecimento vem a refletir todo o hibridismo constituinte da linguagem dos games que, anteriormente, fora discutido. Afirmo isso com base no entendimento previamente explorado de que o game é uma prática de produção de sentido caracterizada pelo entrecruzamento de semioses, ideologias, Discursos (GEE, 1999) e culturas. A fronteira, nesse caso, representa uma espécie de demarcação que permite apontar as diferenças entre os elementos constituintes da linguagem digital.

Por fim, quanto à ideia de rede, Buzato (2012a) se apoia na Teoria Ator-Rede (doravante TAR) (CALLON, 1992; LATOUR, 2012) para definir que o social se refere a uma rede sociotécnica de atores humanos e não-humanos, não existindo, como entidade, anterior à rede que o caracteriza. Nessa rede, atores humanos e não-humanos possuem o mesmo estatuto ontológico. Tal igualdade entre esses dois tipos de atores reflete um dos pilares da TAR que é o princípio da simetria generalizada advindo da semiótica francesa. Além desses pilares que sustentam o escopo teórico da TAR, há outros três: a sociologia de Gabriel Tarde, a filosofia (rizoma) de Deleuze e Guatarri e as considerações relacionadas a poder, de Foucault.

Faço um destaque especial ao conceito filosófico de rede, pois ele é esclarecedor para a posterior discussão sobre letramento que pretendo desenvolver. Para Moraes (2013, s/n):

A noção de rede de atores fala de um plano de conexões heterogêneas a partir do qual emergem igualmente as ciências e as crenças, religiões etc. Retomando o sentido de rede, proposto por Serres, podemos dizer que ela se caracteriza por estabelecer um campo de tensões heterogêneas, em que a síntese não é um resultado necessário. Uma rede, como já dissemos, é marcada por múltiplas conexões, múltiplas entradas. Diferentemente de um enfoque dualista, que afirma a existência de dois polos privilegiados — o Sol e a Terra, o sujeito e o objeto, Deus e o Diabo —, uma ontologia de geometria variável declara múltiplas entradas possíveis. Penso ser o princípio de simetria generalizada proposto por Latour uma consequência dessa ontologia de múltiplas entradas e conexões.

Essas múltiplas entradas e conexões, destacadas pela autora, caracterizam os nós que formam o "social" situado, tomado pelos NEL. Partindo do entendimento de que o contexto dos letramentos não pode ser visto como um mero container no qual a atividade letrada ocorre (LEANDER E LOVVORN, 2002; LEANDER E SHEEHY, 2004; BUZATO, 2007; SCHEIFER 2014a; 2014b), afirmo que o fato de o contexto dos letramentos ser definido apenas em relação às próprias práticas às quais se vinculam,

justifica pela capacidade que as práticas de letramento têm em lapidar os contornos do social. Dito isso de outra forma, cada letramento forma um nó integrante da grande rede de letramentos que trabalha para construir o que chamamos de o social.

Como um exemplo, partindo do objeto de estudo da presente proposta, aponto o caso de um jogador de videogame que, ao se deparar com um determinado obstáculo no game, aberto em seu computador, busca a ajuda de um fórum para sanar sua dúvida. Ao buscar informações no fórum, ele recebe a informação de que um jogador com determinadas características poderia ajudá-lo. Então, contata via *facebook* o amigo com o perfil capaz de ajudá-lo. Quando perguntado sobre a dúvida, o outro jogador lhe recomenda assistir a um determinado vídeo tutorial capaz de auxiliá-lo na continuação do jogo.

Nesse breve exemplo, o jogador de videogame, ao mobilizar uma série de letramentos, cria o contexto de sua prática e, ao mesmo tempo, mobiliza uma série de atores humanos e não humanos, para obter o progresso no seu jogo. Essa mobilização caracterizou o social que ocorreu a partir de uma série de conexões entre os atores, as quais são formadas pelos participantes do fórum, o vídeo tutorial, a rede social, o cabo de fibra ótica que permite a interação online entre todos os sujeitos, etc. Lembrando que, em termos gerais, entendo letramentos como práticas sociais de produção de sentido socialmente construídas e partilhadas, destaco, mais uma vez, que o que caracteriza o contexto dessas práticas é a própria rede que elas formam.

Tendo marcado que a dimensão "socialmente situada" constrói-se a partir dos letramentos mobilizados pelos sujeitos numa rede que inclui atores humanos e não humanos, afirmo que tratarei os letramentos como "nexos" de redes, com base em Scollon e Scollon (2004). Para sustentar a compreensão de letramentos como nexos, visão condizente com a noção de letramento como rede (BUZATO, 2012 a, 2012b), passarei, após o término deste capítulo, a falar sobre o referencial teórico que fundamenta a proposta de Scollon e Scollon (2004): a Análise do Discurso Mediado.

4.5 O GAME THE GRAND THEFT AUTO V: INFORMAÇÕES RELEVANTES

4.5.1 Informações Técnicas Básicas

Trata-se de um game de ação-aventura, publicado pela *Rockstar games* e comercializado para os consoles: *XBOX ONE*, *XBOX 360*, *Playstation 3*, *Playstation 4*. Além desses consoles, ele pode ser também jogado em computadores com sistema operacional Windows.

O jogo, no modo offline, pode ser jogado apenas por um jogador. No modo online, graças ao dispositivo *The Grand Theft Auto Online*, é permitido que até trinta jogadores joguem juntos. Há uma série de grupos na rede social Facebook criados com o objetivo único de reunir os jogadores em um mesmo cenário online. Dentre os mais famosos aponto:



Figura 2: GLADIADORES GTA V



Figura 3: GTA V ONLINE PS3 - PC

Dentre as atividades mais comuns a esses espaços, aponto, obviamente, o fato de os sujeitos, dispostos em diferentes partes do Brasil, postarem conteúdos relacionados ao game. Esses conteúdos se manifestam, principalmente, de duas formas diferentes: 1) dicas que facilitam aos jogadores obterem êxito, e também; 2) convocação para os membros do grupo se reunirem em um mundo virtual próprio, estando na modalidade online.

Quanto aos livros, cuja temática era relacionada diretamente ao game, em sua grande, maioria falam sobre o enredo e os "*cheats*" do jogo, ou seja, as artimanhas de que

os jogadores fazem uso para obter algum tipo de vantagem. Um dos livros mais famosos é o da editora Brady Games²⁵ que aborda, justamente, os aspectos acima referidos.



Figura 4: Livro – Grand Theft Auto V: Signature Series

Na próxima seção, falarei sobre o enredo do jogo e os seus principais personagens. Tal objetivo se justifica pela necessidade de mostrar como a história acontece ao longo do jogo em análise.

4.5.2 Enredo e Personagens

Ao total, são setenta e três missões que devem ser obrigatoriamente praticadas pelos jogadores, pois correspondem à história do game. Além dessas missões tradicionais, há mais vinte missões *Stranger and Freaks* que se caracterizam como missões com objetivos alternativos, em que os sujeitos fogem ao *script* do game, desempenhando atividades diferenciadas em relação às missões tradicionais, além de encontrar outros personagens que não seriam encontrados em outra rota.

O enredo do Jogo *The Grand Theft Auto V* gira em torno de três personagens: Michael, Trevor e Frankilin. Michael é um ladrão de bancos aposentado que, embora viva em condições financeiras confortáveis, considera sua própria vida muito chata, pois sente saudade da adrenalina do mundo do crime e, ainda por cima, sua família é muito conturbada. Frankilin é um antigo membro de gangues de rua que, atualmente, trabalha em uma concessionária de carros. Sua função é muito clara: resgatar, de modo furtivo, os carros de compradores inadimplentes. Trevor, antigo parceiro de Michael nos crimes, é um sujeito muito violento e impetuoso e tem como especialidade principal a direção de aviões e helicópteros.

²⁵ BRADY. *Grand Theft Auto V Signature Series*. Bradt, 2013.

O ponto inicial da história é quando Michael, Trevor e Brad assaltam um banco na pequena cidade de Ludendorff. O que parecia ser um crime que não implicaria grandes dificuldades, acaba se transformando em uma prova de fogo para os três assaltantes. Ao longo do confronto, Michael e Brad são baleados, porém Trevor consegue fugir, acreditando que os dois haviam sido mortos pelos policiais.

A notícia que, então, passa a circular é que, de fato, os dois sujeitos baleados haviam morrido. Entretanto, Michael sobrevive e passa a auxiliar o FBI a encontrar novos bandidos. Com esse novo papel, Michael acaba deixando de lado sua vida como bandido, pois, mesmo que informalmente, estava aliado ao órgão de inteligência da polícia americana. Ele vivia em uma grande casa, porém seus problemas familiares cresciam na medida em que sua esposa gastava seu dinheiro da maneira mais desenfreada possível e seu filho apresentava a postura de um completo gigolô.

Nove anos depois do assalto, Frankilin e Michael se encontram pela primeira vez, quando o primeiro invade a casa do segundo para recuperar o carro que seu filho havia comprado, sem pagar, no entanto, em dia as mensalidades em dia. Enquanto Frankilin saía em disparada com o carro da casa de Michael, o jovem rapaz fora surpreendido com uma arma direcionada a sua cabeça pelo ex-ladrão. Esse fez com que o menino destruísse a revenda de carros, evidenciando assim, ao seu patrão, que Michael não estava de brincadeira e que faria algo pior, caso voltasse a incomodar sua perturbada família. Ao longo do encontro entre eles, Michael acaba gostando do estilo de Frankilin e ambos tornam-se ainda mais próximos, pois o rapaz queria muito sair dessa vida que considerava medíocre e Michael parecia ser a chave para esta mudança.

Passada essa situação, Michael, descobre que sua mulher o estava traindo com o seu instrutor de tênis. Enfurecido, segue silenciosamente o instrutor de tênis até a casa de outro cliente. Chegando lá, destrói toda a casa, tendo em vista o objetivo de prejudicá-lo perante seu cliente; entretanto, esse cliente era um perigoso bandido que exige que cada centavo, referente à destruição de sua residência, fosse pago.

Sem condições de bancar o estrago, Michael convoca outros sujeitos para roubar uma joalheria. Esse roubo ocorre com sucesso e é falado por todos veículos de imprensa na região. Diante dessa repercussão, Trevor percebe, pelas características do assalto, que Michael estava presente nesse crime e vai para Los Santos reencontrar seu grande parceiro de crimes. Chegando lá, ao se reencontrarem, Michael, sente mais do que nunca, que era o momento de voltar ao mundo dos crimes, ainda mais depois de estar ao lado de Franklin e

de Trevor, seu velho amigo. Então vincula-se a uma empresa cinematográfica, pois sua paixão por filmes era muito grande. Seu trabalho, nessa empresa, seria roubar carros para Weston, o dono da empresa, assumindo, assim, o repertório de sua vida inteira como grande ladrão de bancos e de carros.

Weston, ao descobrir que Michael possuía um vínculo com o FBI, acaba exigindo que Frankilin o eliminasse, ou eliminasse Trevor, pois assim enfraqueceria seu parceiro e empregado. Frankilin não toma nenhuma dessas atitudes, pois, na verdade, acaba se aproximando de Michael e Trevor para eliminarem Weston ao final do jogo.

5 ANÁLISE DO DISCURSO MEDIADO

Uma manhã, recentemente, em São Diego, Califórnia, tomei uma xícara de café em na cafeteria *Starbucks*. Depois de um curto tempo na fila, pedi um café com leite para meu amigo. Paguei as bebidas e, então, esperei alguns momentos, enquanto as bebidas eram feitas e entregues para mim. Pegamos as bebidas e sentamos em uma mesa para bebê-las e conversar um pouco. Como linguistas (talvez apenas linguistas façam), nós conversamos sobre o que estava impresso no copo." (SCOLLON, 2001. p.1) [tradução minha]²⁶

Missão 1: PROLOGUE

Após o início do jogo, siga até o guarda e mire nos reféns para que entrem no armário. Use seu telefone (controle digital para cima) e acione o explosivo. Siga pelo corredor e recolha o dinheiro. Após uma cena, segure para baixo o controle digital para trocar de personagem e derrubar o guarda. Prossiga pelo corredor e use a cobertura para evitar os tiros. Atire nos policiais e avance com cuidado até o lado de fora da construção. O veículo de fuga está do lado esquerdo. Dirija até o jogo indicar uma estrada que leva a uma fazenda à direita. Enfrente os policiais até que o jogo corte para um vídeo. (RICARDO CAETANO, 2013. p.42)²⁷

O relato anedótico, escrito pelo linguista americano e principal referência sobre Análise do Discurso Mediado (doravante ADM) Ron Scollon, é muito provavelmente o modo preferido do autor para explicar os pressupostos da referida teoria. Afirmo isso, pois, além de ser apresentado várias vezes em seu livro *Mediated Discourse Analysis: The Nexus of Practice (2001)*, esse relato representa um contexto ideal para entender os mecanismos introdutórios da ADM.

O segundo relato é um trecho que fala sobre todas as ações a serem desenvolvidas por um jogador do game *The Grand Theft Auto V* na primeira missão. O motivo para acrescentá-lo é que ao final de cada conceito da ADM, apresentarei exemplos condizentes com momentos desse trecho. Além disso, pretendo evidenciar a amplitude da ADM ao teorizar, tanto sobre os fenômenos comuns que serviram para Scollon (2001) desenvolver essa proposta teórica quanto sobre o contexto dos letramentos digitais, discutidos por Knobel e Lankshear (2007).

O principal entendimento sobre a ADM está baseado na relação entre Discurso (GEE, 1999) e ação, ou seja, o referencial teórico em debate busca analisar como os D são

²⁶ Trecho original: One morning recently in San Diego, California I had a cup of coffee at the international chain coffee shop, Starbucks. After a short time in the queue I ordered a tall latte and another drink for my friend. I paid for the drinks and then waited a few minutes while the drinks were made and delivered to me. We took the drinks and sat down to drink them and have a conversation. As linguists and perhaps only linguists do, in and among other topics of conversation we talked about what was printed on the cup.

²⁷ Trecho do livro: Guia definitivo de GTA: códigos, Guias e Truques.

ressemiotizados para as ações e vice-versa. Esse entendimento está relacionado com o relato anedótico do início do capítulo, na medida em que, para se entender como ocorre esse processo de ressemiotização, Scollon (2001) afirma que é imprescindível que o pesquisador questione: 1) Qual ação acontece em determinado lugar e momento? Somente após respondida esta pergunta ação, será possível entender a segunda pergunta lançada pelo autor: 2) Como o discurso se transforma em ação?

Tendo delineado essas questões, volto, mais uma vez, ao primeiro relato anedótico. Aparentemente, ao lê-lo, deparamo-nos com uma situação comum ao nosso cotidiano, porém é justamente em uma situação como essa que a ADM apresenta suas credenciais para explicar a complexa relação entre discursos e ações mobilizadas pelos sujeitos. A essa complexa ligação, Scollon (2001) e Scollon e Scollon (2003) dão o nome de nexos da prática.

Scollon (2001) explica que, no caso descrito acima, esta ligação complexa entre discursos²⁸ e ações podem ser visualizadas em dois momentos. Primeiramente, o autor alerta que há uma miríade de ações mobilizadas pelo sujeito, como, por exemplo: escolher o sabor, ordenar o café, comprá-lo, recebê-lo em mãos, selecionar a mesa, beber o café, conversar com a pessoa que está na mesa, depositar os copos no lixo e depois sair. Nesse gênero, que pode ser definido como uma conversa entre amigos, há uma complexa relação entre discursos moldados a partir de intertextualidades e interdiscursividades, dentre as quais o autor cita: neocapitalismo internacional referente ao marketing de uma empresa de café, reconhecida nos quatro cantos do planeta, a conversa de uma conferência sobre linguística, uma conversa particular entre amigos que aborda determinados temas comumente tratados por pessoas próximas, como o tema da família. Nesse esboço de análise, sua intenção principal é discorrer acerca da ontogênese de uma prática social, ou seja, do desenvolvimento dessa prática social, bem como, dos sentidos que ali estão imbuídos.

Partindo do entendimento de que letramentos são práticas sociais, podemos concluir que a ADM é um referencial muito rico e capaz de teorizar a produção de sentido pelos sujeitos. Scollon (2001) faz uma lista de cinco conceitos fundamentais que formam o alicerce teórico da ADM, a saber: 1) Ação Mediada, 2) Sítio de Engajamento, 3) Ferramentas culturais, 4) Prática, 5) Nexos da Prática. Somados a esses cinco, Norris (2005)

²⁸ Todos os autores deste capítulo seguem a noção de discurso com “D” maiúsculo, a qual é cunhada por Gee (1999).

acrescenta o conceito de Agência (6). Cada um desses conceitos será explicado na seção seguinte.

5.1 AÇÃO MEDIADA

Scollon (2001) argumenta que um dos grandes avanços da ADM, em comparação com outras linhas de análise do discurso, como a Análise Crítica do Discurso (FAIRCLOUGH, 1992), é o entendimento de que a unidade mínima de análise é a ação social, não o texto. Essa afirmação está amparada no pressuposto de que o sentido pode ser compreendido apenas através da ação, devido ao fato dessa ação ser mediada por discursos que, por sua vez, segundo Iedema (2003), se ressemiotizam em novas ações num processo contínuo.

O conceito de ação mediada é o ponto de entrada para o entendimento da proposta da ADM, pois trata diretamente da relação entre discurso e ação. Para cada conceito da ADM, trarei dois exemplos. Um, que esteja de acordo com o relato anedótico de Ron Scollon e o outro, com base no trecho do livro *Guia completo de GTA: Códigos, Guias e Truques*. Esse segundo tipo de exemplo se justifica, não só pela necessidade de aproximar a teoria com a ADM e com o objeto de estudo da presente dissertação, mas também, para construir as ferramentas analíticas, usadas ao longo do trabalho.

Um exemplo referente à ação mediada, no relato anedótico descrito, de certo modo, já fora explanado anteriormente, quando destaquei os vários discursos que caracterizavam os dizeres impressos no copo do café. Quanto à descrição da primeira etapa do game, os Discursos referentes à identidade de um ladrão ficam claros em dois momentos: 1) primeiramente, o assaltante exige que os reféns tenham um comportamento subordinado a si. 2) No fim da missão, quando enfrenta os policiais. O entendimento referente aos discursos, que formam a identidade de um meliante, neste contexto, são ressemiotizados nas ações descritas acima. Em ambos os momentos, os discursos, que formam a identidade do que é ser ladrão, são ressemiotizados nessas atitudes.

5.2 SÍTIO DE ENGAJAMENTO

O sítio de engajamento caracteriza-se como o lócus da ação mediada. Para entender a dimensão desse lócus, Jones (2005) afirma que se trata de uma espécie de janela aberta no tempo e no espaço caracterizada pela intersecção entre as práticas sociais e as ferramentas culturais que formam determinada ação. Dito de outra forma, uma ação mediada não é uma sequência de ações, mas, na verdade, a intersecção entre múltiplas práticas sociais em um único momento da história identificadas pelos participantes como uma ação social.

Por se tratar de um estudo sobre letramentos digitais, cabe salientar que o sítio de engajamento dessas práticas, será o ciberespaço e que o mesmo passa a ser ciberlugar (MASSEY, 2005) no momento em que os sujeitos mobilizam determinada prática de letramento e constroem sentidos próprios sobre esse espaço. Digo isso, pois as práticas que formam o evento de letramento conferem ao espaço uma determinada identidade própria que irá constantemente se alterar à medida que novas ações forem sendo mobilizadas. Diante disso, defino, com base em Jones (2001), que a característica principal do sítio de engajamento é a caracterização de uma identidade a um determinado espaço (virtual) que, por sua vez, existe apenas devido ao letramento mobilizado. Em resumo, quando Scollon estava sentado bebendo café com seu amigo, em um determinado tempo e num determinado espaço, havia uma série de ações por trás disso. A circunferência espaço-temporal da prática de tomar o café, conforme descrita, é o que se entende por sítio de engajamento.

No que diz respeito à descrição das atividades, feitas para obtenção do êxito na primeira fase do jogo GTA, na ação "enfrente os policiais até que o vídeo corte o jogo", o momento referente a esse enfrentamento caracteriza o tempo e o espaço da ação como únicos. Entretanto, por estarmos falando em letramentos digitais, deve haver o entendimento de que, embora o tempo, nesse relato, permaneça o mesmo - o tempo da narrativa do jogo, o sujeito, possivelmente, esteja em vários espaços, ao mesmo tempo, o que caracteriza a prática de jogar videogame. Esses espaços variados são elencados, por Jones (2001), como: espaço físico, espaço virtual, espaço relacional, espaço da tela e terceiro espaço. A soma desses espaços, juntamente com a dimensão temporal da prática e a

relação entre discurso e ação, contribuem para fazer da ação, mediada um momento único, constitutivo do sítio de engajamento.

5.3 FERRAMENTAS CULTURAIS

As ferramentas culturais²⁹ podem ser divididas em dois tipos, segundo Wertsch (1998): as ferramentas psicológicas e as ferramentas materiais. Por um lado, em relação às ferramentas psicológicas, o referido autor cita, como exemplos, a linguagem, a escrita, os desenhos, mapas e os diagramas. Por outro lado, como exemplos de ferramentas materiais, relacionadas à prática de um game, posso citar o microfone, cujo objetivo é propiciar o aumento da voz de um sujeito que fala com outros jogadores, ou o *joystick* de um jogador que, além de mediar o seu jogar, permite que o mesmo amplifique as suas habilidades a ponto de obter uma melhor performance no game em que está debruçado.

Em ambos os exemplos, fica implícito, tanto a ideia de mediação, quanto de amplificação, pois, para cada ação desenvolvida, a ferramenta cultural, ao mesmo tempo, media a ação do sujeito e proporciona uma melhor performance para sua prática. Dito de outra forma, do mesmo modo que uma ferramenta psicológica, como a linguagem, media a comunicação, ela também acaba amplifica a possibilidade de sucesso na interação, uma vez que torna possível colocar a mensagem em termos muito mais específicos. O microfone, como ferramenta material, media o ato de falar para um determinado público, em um determinado espaço e, ao mesmo tempo, permite a amplificação da voz do sujeito no ambiente.

As ferramentas culturais, no âmbito da ADM, serão estudadas em sua ontogênese, ou seja, Jones (2001) afirma que as mesmas, tanto alterarão a ação mediada, quanto terão, por essa mesma ação mediada, a sua identidade alterada. Nesse sentido, Scollon (2001c) afirma que os objetos se alteram apenas por processos de tecnologização e padronização.

Jones (2001, p.50) define a tecnologização como: "um processo em que os objetos são integrados a práticas sociais reconhecíveis, usados para moldar identidades sociais, também reconhecíveis." Para o autor, essa tecnologização seria um primeiro estágio da padronização que, por sua vez, trata-se de um processo em que as ferramentas culturais exercem uma certa pressão nos participantes de uma comunidade a ponto de se tornarem

²⁹ Em inglês, o termo mais frequente é o de "*mediational means*", um sinônimo para cultural tools.

sinais claros, ou não, desses participantes. Por exemplo, se um jogador assíduo de um game não souber determinados jargões comumente falados por jogadores assíduos, isso significa que esses jargões (ferramentas culturais psicológicas, segundo Wertsch (1998)), de certo modo, não foram apropriados pelo sujeito. A falta de domínio desses jargões, em contrapartida, serve como elemento exclui o sujeito de uma determinada comunidade de prática. Pretendo, posteriormente, retomar a discussão quanto ao que entendo por comunidade de prática.

Cito o copo de café como exemplo de uma ação social que será apresentada a partir do primeiro relato anedótico. O copo, como ferramenta cultural, além de mediar a ação de beber um determinado líquido, amplifica a qualidade dessa ação, se comparado, por exemplo, a beber o líquido diretamente em uma máquina, ou na mão.

No que diz respeito à primeira etapa do game que estou empenhado a analisar neste trabalho, no momento em que o jogador é orientado a usar o telefone para acionar a bomba, fica implícito que esse artefato tecnológico (a bomba) pode ser considerado uma ferramenta cultural, pois, além de mediar a ação, amplifica a segurança do sujeito ao permitir que, após um clique, algo demasiadamente perigoso exploda a uma distância incapaz de atingi-lo.

5.4 PRÁTICA

O conceito advém da noção de *habitus*, desenvolvida por Bordieu (1992). De forma bastante breve, Bordieu (1992 *apud* SETTON 2002, p. 63) afirma que o *habitus* caracteriza-se como "uma subjetividade socializada". Avançando esta consideração, o conceito de *habitus* está centrado no pressuposto de que o comportamento do sujeito é moldado socialmente por estruturas que o impulsionam a executar determinadas ações, a partir de uma determinada lógica interna vivenciada através do coletivo.

Diante do exposto, Scollon (2001c) afirma que a prática deve ser entendida, no campo de estudos da Análise do Discurso Mediado, primeiramente como um substantivo contável. Ao afirmar isso, o linguista, não só procura deixar claro que existem diferentes práticas, mas também, munido do conceito de *habitus* de Bordieu, pode definir a prática da seguinte maneira:

A prática é uma acumulação histórica de ações mediadas dentro do habitus (ou corpo histórico) de um ator social, vão se integrando através da sua vida e reconhecidas por outros atores engajados na "mesma" ação social (SCOLLON, 2001c. p. 7)³⁰ [tradução minha]

O conceito de "acumulação histórica" é fundamental para o entendimento da prática, pois, Segundo Scollon e Scollon (2004), são raras as vezes que mobilizamos determinada prática e ela se torna comum ao grupo. Uma ação mediada, de acordo com Scollon (2001c), ocorre na intersecção de práticas sociais e ferramentas culturais que reproduzem grupos sociais, acumulações históricas e identidades. Na maioria das vezes, elas se constituem como mímese, ou seja, como imitação do comportamento moldado a partir da lógica interna de um grupo.

Ao falar em grupo e sua relação com a prática, estou fazendo uma menção a um conceito que também é tratado pela ADM: comunidade de prática. Esse conceito, em linhas gerais, é definido como um grupo de pessoas que interagem regularmente entre si com determinado propósito, de modo que cada interação entre os membros do grupo será traduzida como uma determinada prática.

Ainda em relação ao primeiro exemplo, que abre este capítulo, referente à prática, focalizo agora a espera do comprador na fila para poder, então, pagar seu café. A espera na fila é uma prática, pois se trata de uma ação com história, ou seja, o sujeito se perfilou em uma fila para esperar seu café como um costume adquirido ao frequentar estabelecimentos comerciais como esse.

Quanto ao game, um possível exemplo que elucide a prática, está vinculado a simples preferência do jogador em seguir os passos propostos ou, caso queira, seguir caminhos opostos. Por exemplo, o jogador pode eliminar os reféns, possibilitando, assim, a abertura de novos caminhos a serem seguidos no jogo. Já, para pensar em comunidade de prática, basta imaginar a possibilidade do jogador praticar online este jogo e realizar práticas que sejam específicas ao que é comum diante do grupo de pessoas conectado a ele. Dentre essas práticas comuns, está o caso de jogadores que, ao praticarem jogos na modalidade “mundo aberto”, ao invés de realizarem as propostas estabelecidas pelo jogo, acabam realizando atividades totalmente desvinculadas do enredo original, cujo único objetivo é a diversão desregrada.

³⁰ Trecho original: “A practice is a historical accumulation within the habitus/historical body of the social actor of mediated actions taken over his or her life (experience) and which are recognizable to other social actors as ‘the same social action.’”

5.5 AGÊNCIA

Scollon (2001c) afirma que o principal postulado da ADM é de que a ação humana nunca é centrada, exclusivamente, no ato individual. Com isso, o autor não só evidencia a enorme complexidade entre todos os atores que permitem o desenrolar da ação mediada, mas também se filia ao princípio da simetria generalizada que perpassa a teoria Ator-Rede (LATOURETTE, 2012), ou seja, o princípio de que o social é uma rede sociotécnica heterogênea, visto ser formada de atores humanos e não humanos que compartilham da mesma capacidade agentiva na rede (capacidade de engendrar processos que provoquem uma reorganização da rede).

Para Scollon (2001a), há uma tensão entre os atores sociais e as ferramentas culturais que permite o desenrolar da ação mediada. Dito isso de outra forma, a capacidade que permite essa tensão entre atores sociais e ferramentas culturais (respectivamente entendidos como atores humanos e não-humanos) é o que deve ser entendido como a agência.

Na ADM, a agência é distribuída entre os atores sociais e as ferramentas culturais, formando, assim, o nicho complexo em que a ação social ocorre. Jones (2001) define que a agência implica poder e dominação, não no sentido de um ator social ou uma ferramenta cultural serem mais importantes que o outro, mas, na verdade, em termos de capacidade própria de promoverem mudanças no nexo da prática.

Ao me referir a essas mudanças, entendo que é importante tratar a agência mediante o reconhecimento de que enquanto pesquisador de/em determinada rede, eu me faço reconhecido também como um dos atores que formam nexo da prática que estou a estudar. Em outras palavras, o "ocupar um nexo" pode ser comparado à metáfora de estipular um "nó" em uma rede que será tecida. Dependendo do "nó" que for amarrado, a rede tenderá a ser de uma maneira ou de outra, caracterizando, assim, a importância das condições iniciais de um determinado fenômeno. Tendo delineado esse contexto, a agência, distribuída entre as ferramentas culturais e entre os atores sociais, ao ser distribuída, contestada e estabelecida, apresentará, como resultado uma alteração na rede, que provocará uma mudança social.

Como exemplos finais, no relato de Scollon, a fila, em que ele permaneceu enquanto pagava o copo de café, é agentiva na medida em que influencia um ordenamento

entre os clientes que vão pagar suas bebidas, organizando o acolhimento dos pedidos. O desenho tático da fila constrói um espaço em que aqueles que pagarão as bebidas se perfilarão para, posteriormente, receberem, na mesma ordem, seus cafés, irem embora ou sentarem-se na cafeteria.

No caso da missão do game GTA, o jogador, ao exigir o deslocamento dos reféns para dentro do armário, atribui uma determinada forma de agência a esse objeto. A agência do armário se manifesta na sua propriedade de esconder os reféns, mantendo-os isolados e fechados, coibindo, portanto, o seu contato com o exterior, o que atrapalharia a ação do jogador.

5.6 ANÁLISE DE NEXO

A primeira vez que o nome "Análise de Nexo" (doravante AN) surge é em 2004, com a publicação do livro "Análise de Nexo" (Nexus Analysis), cuja autoria é de Ron Scollon e Suzie Scollon. Trata-se de um livro diversificado e, ao mesmo tempo, multifocal, pois, além de ser uma introdução da referida proposta, apresenta discussões sobre Análise Crítica do Discurso (doravante ACD), bem como sugere alguns caminhos para a etnografia linguística e, como um dos principais destaques, pode ser considerado como um dos primeiros trabalhos sobre comunicação mediada por tecnologias. Essa afirmação se justifica pelo fato de que os autores usam, como principal referência para as discussões, um estudo realizado entre 1976 e 1983, quando eles eram professores de uma universidade, localizada no Alaska, e passaram a idealizar os primeiros passos da educação à distância.

Tal objetivo, por sua vez, apenas começou a ser traçado, dada a grande dificuldade que enfrentava os alunos que moradores das zonas rurais em frequentar a sala de aula regular das universidades localizadas nas cidades grandes daquele estado. Logo, esse cenário acabou sendo o contexto extremamente didático e elucidativo para a explicação das principais linhas dessa proposta. Em termos gerais, afirmo que a AN sempre buscará um avanço diante de um problema ou uma situação que pode ser melhorada. Scollon e Scollon (2004) argumentam que a AN tem, como objetivo final, a mudança social. Metodologicamente, essa proposta é dividida pelos referidos autores em três momentos: engajamento - navegação - mudança.

Entretanto, aponto que, antes de nos debruçarmos sobre um dos três passos que caracterizam a AN, de forma mais profunda, é preciso buscar entender as peculiaridades dessa teoria no que tange à ação social. Meu argumento é de que a AN é um modelo aberto, para fazer pesquisa em assuntos relacionados à ação social, pois é uma proposta que não requer ao pesquisador que a siga detalhadamente.

Se, por um lado, a ADM admite que uma ação social a partir dos cinco aspectos já mencionados (ação mediada, prática, ferramentas culturais, sítio de engajamento e agência), a AN destaca, primeiramente, que cada ação social mediada é um nexos, ou seja, um nó em uma grande rede. Scollon e Scollon (2004, p. viii) apresentam a seguinte definição de nexos:

o significado original da palavra nexos é traduzido como um link entre duas ideias diferentes ou objetos que se unem numa série ou numa "rede". Logo, de forma mais simples, a Análise de Nexos é o estudo dos modos em que as ideias e objetos estão unidos conjuntamente³¹

Tendo definido o que é um nexos, destaco que o seu sentido só pode ser compreendido em relação a outros nexos que formam uma grande rede. Analisar um nexos é um processo que deve ser feito a partir de três aspectos: o corpo interacional, os discursos alocados e a ordem interacional (SCOLLON e SCOLLON, 2004). Percebe-se, claramente, que os cinco aspectos, que caracterizam a ADM estão aqui na condição de referencial para a AN. Para falar em corpo histórico e em ordem interacional, por exemplo, os autores se filiam a sua própria definição do que é uma prática, e em um sítio de engajamento. Com base em Scollon e Scollon (2004), posso pensar em um jogador de game de ação que adota uma postura violenta, quando joga em rede com seus amigos, pois está em um sítio de engajamento caracterizado por apresentar determinadas ferramentas culturais que impulsionam a tal comportamento na prática de jogar o game. Especificamente, essas ferramentas culturais podem ser determinados tipos de armas utilizadas pelos avatares dos sujeitos que os influenciam a uma capacidade de destruição maior, se comparada às armas mais simples. Em outras palavras, essas armas mais potentes mediam um comportamento mais violento. Diante desse mesmo exemplo, penso que o sujeito adota um comportamento

³¹ Trecho original: The original meaning of the word 'nexus' is a link between two different ideas or objects which links them in a series or network. So in the simplest meaning a 'nexus analysis' is the study of the ways in which ideas or objects are linked together.

violento porque seu corpo histórico participa de uma ordem interacional com outros sujeitos que o influenciam a adotar essa postura. Logo, a postura violenta do sujeito representa um nexos gerado a partir de um ciclo discursivo que compõe uma rede que apresenta outros nexos. O sentido da prática pode ser compreendido apenas através desse emaranhado de ciclos discursivos, chamado por Scollon e Scollon (2004) de ecossistema semiótico.

Além desses aspectos, destaco também que a Análise de Nexos é uma proposta de estudo etnográfica e sistemática caracterizada, não apenas pela interconexão entre os diferentes ciclos do discurso que resultam no nexos de uma prática, mas também apresenta um possível caminho para ser percorrido neste trabalho. Scollon e Scollon (2004) definem a análise de nexos a partir de três momentos: 1) Engajamento no nexos da prática. 2) Navegação no nexos da prática. 3) Alteração no nexos. As principais características desses três momentos serão traçadas em três subseções.

5.6.1 Engajamento

O engajamento deve ser compreendido como o momento em que o pesquisador se lança a campo e passa a ser reconhecido como integrante da prática que está encarregado de identificar. Nesse momento, o próprio pesquisador deve traçar a questão social a que está empenhado em entender, tendo em vista o objetivo de promover uma mudança no nexos dessa prática.

Como segundo aspecto do engajamento, o pesquisador deverá encontrar os atores sociais considerados cruciais para o desenvolvimento da prática, pois em qualquer tipo de ação social, as identidades dos sujeitos estão se transformando a todo o momento, mesmo que sejam mudanças muito sutis. Somente a partir de um reconhecimento bastante maduro que o pesquisador tiver sobre os atores sociais, poderá, então, observar a ordem interacional dos sujeitos. Essa ordem interacional que o pesquisador deve começar a visualizar no momento de seu engajamento é caracterizada por um conhecimento do comportamento prévio dos sujeitos, ou seja, da sua história, de modo que ele possa estabelecer relações entre o comportamento presente e o comportamento passado de um sujeito.

Tendo feito essas considerações sobre a ordem interacional dos sujeitos, será o momento de determinar os principais discursos que permeiam esse contexto social à ordem

interacional que os cercarem. Essa determinação se justifica pela necessidade do pesquisador identificar se esses discursos que, além de perpassarem o social, podem ser classificados como discursos que antecedem ações sociais.

Por fim, partindo da concepção de Latour (2012) de que o social não existe como entidade autônoma, destaco que é chegado o momento de o pesquisador apresentar os moldes finais à sua zona de identificação. Digo isso, pois, ao fazer etnografia, o pesquisador deve estar ciente que suas conclusões devem estar fundamentadas em uma análise prévia do comportamento dos sujeitos, sob pena de tecer uma interpretação pouco consistente. Para que o estabelecimento da zona de identificação do pesquisador, Scollon e Scollon (2004) apresentam os seguintes instrumentos metodológicos, a serem utilizados em uma análise discursiva (lembrando que a concepção adotada sobre discurso é a de Gee (1999, p. 1) Questionário. 2) Grupo Focal.

Passados todos esses momentos, o pesquisador deverá, então, após analisar todos esses dados iniciais, dialogar os resultados com os sujeitos. Esse diálogo se justifica pela necessidade de os sujeitos avaliarem a que ponto eles concordam ou não com as impressões obtidas pelo pesquisador. Essas impressões, por sua vez, servirão como base para a navegação dos nexos da prática, que se caracteriza como a segunda etapa da Análise de Nexo.

5.6.2 Navegação no Nexo da Prática

A navegação, segundo Scollon e Scollon (2004), é o momento mais importante da análise de Nexo, pois caberá ao pesquisador mapear os ciclos de pessoas, lugares, discursos, ideias e objetos que dão forma à ação social, em um ecossistema microssemiótico. Esse ecossistema microssemiótico, a que me refiro, é o resultado de uma ligação entre diversos ciclos semióticos formados pela intersecção do corpo histórico (sujeito), dos discursos alocados (agregados semióticos presentes no contexto) e da ordem interacional (prática).

Ao falar que o mapeamento do nexos da prática é o principal momento da Análise de Nexo, destaco que o primeiro momento para que este mapeamento seja feito é a abertura de uma circunferência que englobe o corpo histórico, os discursos alocados e a ordem interacional para, assim, definir os principais ciclos que formam essa prática. Scollon e

Scollon (2004) marcam a importância de o pesquisador, nesta altura da análise, estar atento para verificar como acontecem os desdobramentos referentes ao discurso que se transforma em ação e vice-versa. Esse detalhe é de fundamental importância, pois, com os ciclos semióticos definidos e os instrumentos referentes ao engajamento muito bem esclarecidos, ele será crítico suficiente para compreender se a transformação entre discurso e ação ocorreu pelo processo de ressemiotização, ou por algum outro aspecto.

Scollon e Scollon (2004) destacam que a Análise de Nexos, de modo geral, caracteriza-se como uma proposta de análise discursiva e suas origens, proposta teórico-metodológica e estão ligadas aos seguintes campos: 1) Análise Crítica do Discurso. 2) Linguística Antropológica. 3) Sociolinguística Interacional. 4) Gramática dos Motivos. Essas quatro áreas oferecem todos os fundamentos teóricos que permitem o entendimento da navegação no nexos da prática e, ao mesmo tempo, possibilitam ao pesquisador propor uma eventual mudança no nexos da prática que está debruçado.

5.6.3 Alteração no Nexos da Prática

A alteração no nexos da prática, momento final da análise de nexos, deve ser entendida, segundo Scollon e Scollon (2004, p.177): "ou como uma ação direta, motivada pela compreensão prévia dos ciclos do discurso que atribuíam uma identidade àquela prática, ou através de uma negociação realizada a partir das próprias constatações, feitas na navegação". O principal aspecto, que permeia essa mudança, é uma contribuição que o pesquisador queira fazer ao contexto ou ao tema estudado.

Além disso, tal contribuição deve partir do entendimento do próprio autor de que ele não está em uma posição privilegiada, se comparado com os demais atores que dão vida à ação social. A mudança a ser feita é sempre decorrente de uma interpretação tecida que, por sua vez, advém de trajetórias de distintos ciclos semióticos.

6 METODOLOGIA

Sobre a construção do estudo

Para esta pesquisa, analiso, com auxílio do software de monitoramento online Open Broadcaster Software (OBS, doravante), o percurso semiótico e discursivo de um sujeito, jogador do game *The Grand Theft Auto V*. A escolha, por seguir apenas um sujeito³², justifica-se pelo fato de que, ao jogar o game, o sujeito tende a se engajar em uma rede com outros jogadores, haja vista a possibilidade de que o game seja praticado na modalidade online. Com isso, caso seguisse mais de um sujeito, deveria, enquanto pesquisador, me debruçar na análise de várias redes de produção e circulação de sentido que demandariam um espaço para análise superior aos limites do gênero dissertação de mestrado.

A escolha do sujeito desta pesquisa deu-se em virtude do seu perfil. Trata-se de um jogador de videogames bastante assíduo com prática de, no mínimo, dez anos. Além disso, outros dois aspectos que evidenciam o porquê da escolha por deste sujeito: 1) O game *The Grand Theft Auto V* é seu jogo preferido. 2) Ele possui um grupo de amigos com quem costuma, periodicamente, encontrar-se online, para praticar este jogo, nessa modalidade.

Os dados foram recolhidos ao longo de três semanas do mês de agosto de 2015. Entretanto, devido à enorme quantidade de dados, gerados pelo software, decidi recortar para o período de uma semana. O motivo para a análise abarcar este espaço de tempo é o de que se tratava da primeira semana em que o sujeito de pesquisa havia adquirido o jogo, a partir da plataforma *steam*. Tal aquisição permitiria que ele jogasse na modalidade online, diferentemente de seu software anterior que, por ter sido baixado em *torrent*³³, não possuía tal funcionalidade. Logo, por se tratar de seu game favorito, com uma nova funcionalidade, supus que a primeira semana seria o momento indicado para o sujeito se engajar em um grande número de práticas de letramento que lhe conferissem a possibilidade de usufruir de todos os recursos possíveis do game.

³² Darei o nome fictício de “Nico” para o sujeito de pesquisa, tendo em vista o objetivo de preservar sua identidade original.

³³ O torrent é um protocolo de conexão que permite aos sujeitos que façam downloads pesados, em partes, criando uma rede de computadores conectados que otimiza o tempo.

Dentre os instrumentos de coleta utilizados, além do já mencionado software de monitoramento online, também foram utilizados instrumentos característicos de pesquisas qualitativas de cunho etnográfico, como: questionário estruturado e semi-estruturado, através do qual busquei fazer um levantamento do perfil do sujeito, bem como conversas informais, através da troca constante de mensagens entre mim e o sujeito de pesquisa no Facebook, nas quais buscava esclarecimento sobre os dados gerados pelo software e sobre os espaços e tempos relativos ao acesso ao game.

A escolha específica, pelo software *Open Broadcaster Software* (OBS, doravante), deu-se em virtude de ele proporcionar a possibilidade de monitoramento de toda a atividade online do indivíduo, registrada em relatórios, elaborados pelo próprio software, nos quais, além de constarem *printscreens* da tela do computador do jogador, também aparecem informações como: o horário em que *logins* são realizados, trocas de mensagens com outros sujeitos, tempo de navegação online, espaços virtuais visitados, entre outras. Somam-se a isso outros três aspectos fundamentais: 1) o fato do software oferecer a possibilidade de o sujeito apagar os dados pessoais que queira, antes de enviar o relatório ao pesquisador; 2) a capacidade desse software capturar dados referentes à prática do game, sem diminuir a qualidade original de áudio e vídeo. 3) o grande volume e detalhamento de dados, gerados pelo software, que possibilitam condições satisfatórias para a análise do percurso semiótico de Nico. Após o término dessa semana de coleta de dados, o sujeito de pesquisa enviou-me o relatório, elaborado pelo software instalado, com consentimento, em seu computador. Para garantir a privacidade do jogador, ele foi orientado a apagar, antes de enviar o relatório, os dados sobre sua atividade online que não quisesse que fossem compartilhados. No entanto, foi solicitado, apenas, que ele informasse a natureza dos dados apagados, por exemplo: conversas familiares, assuntos de trabalho ou afetivos.

Etnografia conectiva

Em virtude do objetivo principal de pesquisa desta dissertação, o presente trabalho consiste em um estudo de caso qualitativo de cunho etnográfico. De modo geral, a pesquisa qualitativa, segundo André (2013): “se fundamenta numa perspectiva que concebe o conhecimento como um processo socialmente construído pelos sujeitos nas suas interações cotidianas, enquanto atuam na realidade, transformando e sendo por ela transformados”. Nesse paradigma, o método, tradicionalmente, usado é o método indutivo de pesquisa, pois

os dados não podem ser quantificados, destacando, assim, dois aspectos que o tornam particular: 1) o empirismo; 2) a subjetividade.

Enquadrado na pesquisa qualitativa, pretendo realizar um estudo de caso que, segundo Yin (2001, p.13 *apud* Wynsbergher e Khan (2007, p. 2), refere-se a uma questão empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto real, quando as fronteiras entre fenômenos e contextos não são claramente evidentes (tradução minha).³⁴ Essa citação é perfeitamente aplicável à minha pesquisa, situada no campo de estudos de letramento, se considerado o que Buzato (2007) destaca sobre a relação entre letramento e contexto da prática, não sendo esse contexto um simples pano de fundo da atividade letrada, mas, na verdade, algo que vai se modificando à medida em que os letramentos forem mobilizados. O estudo de caso, segundo Guba & Lincoln (1994), consiste em descrever como os fatos se sucederam para, primeiramente, teorizá-los e, então, contrastar efeitos e relações nele presentes.

Ao partir de um viés etnográfico para realizar pesquisa, acabo me filiando ao grupo de pesquisadores que desenvolve etnografia conectiva. Primeiramente, destaco que a etnografia é uma abordagem de pesquisa que teve suas origens na antropologia clássica, com os estudos de Lévy-Strauss e, desde esses primeiros trabalhos, vêm sendo alvo de uma série de críticas, devido às suas eventuais limitações no que diz respeito à representação dos povos e/ou culturas a serem estudadas. Buzato (2007) afirma que essas críticas foram potencializadas a partir do estabelecimento de teorias pós-modernas e desconstrucionistas.

No que tange, especialmente, aos estudos de letramentos digitais, como já fora explanado anteriormente, a problemática espacial está centrada no contexto. Para o autor, o contexto vem sendo tradicionalmente visto como um *container* no qual as práticas se desenrolam, sem que seja levado em conta o papel dos letramentos na própria construção do contexto. Tal afirmação comprova a necessidade de se pensar em uma etnografia responsiva à fluidez desses espaços, manifestada pelo trânsito dos sujeitos em diferentes plataformas de produção de sentido. Logo, a etnografia conectiva (HINE, 2000; LEANDER, 2002; LEANDER E MCKIM, 2003; LEANDER E LOVORN, 2006; BUZATO, 2007) constitui-se como uma alternativa viável para dar conta de toda essa problemática espacial, pois articula o espaço virtual com o não virtual. Esses argumentos servem para embasar a escolha de um software que registre todas as atividades realizadas

³⁴ trecho original: is in an empirical inquiry that investigates a contemporary phenomenon within its real-life context, especially when the boundaries between phenomenon and context are not clearly evident.

pelos sujeitos no ciberespaço, tendo em vista que se trata de um instrumento capaz de rastrear o percurso online e off-line em ambiente virtual.

A etnografia conectiva, segundo Hine (2000), caracteriza-se como uma forma de etnografia, realizada no ciberespaço, que traça os espaços em que o sujeito se vincula, ao navegar. Essa escolha, para o presente estudo, está pautada em três aspectos destacados segundo Leander e Mckim (2003), a etnografia conectiva é produtiva no sentido de abarcar: 1) o problema da representação através da etnografia em seus moldes tradicionais; 2) a indissolubilidade entre os espaços online e off-line ao longo da prática de jogar videogame; 3) a impossibilidade de aplicação de um modelo metodológico capaz de servir à pesquisa em letramentos digitais.

Procedimentos de Análise

Para analisar o percurso semiótico desse sujeito, parto da concepção de que games são textos (MAGNANI, 2008), ou seja, representações multissemióticas típicas da cibercultura, atravessadas por Discursos. Uma vez que os games são objetos híbridos, conforme apontado na discussão teórica, em vista da complexidade semiótica, cultural, técnica e discursiva desse objeto, lançarei sobre ele diferentes interpretações, a depender do foco de análise. Sendo assim, eles serão textos, enquanto narrativas multimodais que constituem o *script* ou a história contada no jogo. Serão sítio de engajamento enquanto, *locus* da prática de jogar, construído por um programador. E os games serão rede de letramentos enquanto jogados pelos sujeitos.

Inicialmente, mapearei a rede de letramentos, com base em Scollon (2001) e Norris (2004). Para tal mapeamento, o espaço da ação social, referente ao que tomo como ponto de entrada nessa rede, é o espaço do game que, posteriormente, irá se relacionar com outros espaços, a ponto de formar uma grande rede de produção e de circulação do sentidos.

Neste estudo, o game, sob uma perspectiva espacial, é visto como um sítio de engajamento. Reitero que este conceito, segundo Scollon (2001, p. 4), significa “o espaço da ação social que abarca uma intersecção entre práticas sociais e artefatos culturais responsáveis por sua mediação.

Assumo que compreender o percurso semiótico e discursivo que caracteriza a prática de um jogador implica entender **como se dá o trânsito entre os diversos sítios de engajamento com os quais ele se relaciona** e também **a natureza desse trânsito**. Para isso, divido a análise em dois momentos (1 e 2), que visam a responder aos objetivos

específicos desta dissertação, traçados a partir da necessidade de rastrear o que os sujeitos fazem no ciberespaço para, então, começar a pensar em uma educação responsiva a essas práticas. Logo, para que essa necessidade seja atendida, buscarei seguir os seguintes passos:

1) Na primeira etapa da análise - identificação da rede de letramentos que caracteriza o jogar videogame.

2) Na segunda etapa da análise - descrição e explicação sobre como essa rede de letramentos é constituída no que se refere, especialmente à, sua dimensão semiótica e discursiva;

Para a descrição do percurso semiótico e discursivo de Nico, traçarei, com base na Análise de Nexo (SCOLLON e SCOLLON, 2004), das ações sociais que constituem o centro dos nexos. Com isso, poderei, ver, então, como umas ações vão sendo articuladas umas às outras, e constituindo uma rede. Quanto aos critérios utilizados para o traçado da rede, adoto os seguintes aspectos:

1. **Sujeitos participantes** – número de sujeitos;
2. **Dispositivos tecnológicos (ou ferramentas culturais)** – artefatos técnicos que servem como suporte para os sujeitos jogarem o game em questão.
3. **Espaços** – podem ser tanto online, quanto off-line e mostram como cada sítio está ancorado.
4. **Tempo** – ritmos que marcam a prática.
5. **Modalidades de linguagem** - possíveis semioses, de acordo com o New London Group (1996), a saber: visuais, linguísticas, auditivas, espaciais e gestuais.
6. **Letramentos** – em termos gerais, são práticas de produção de sentido. Já, em termos específicos, referem-se à capacidade de os sujeitos saberem selecionar, organizar e filtrar as informações, a que têm acesso, ao construir e ao percorrer o percurso do game.

Com isso, pretendo identificar como e, a partir da articulação, de que elementos ou atores, a rede que caracteriza o percurso de Nico, vai se construindo.

7 ANÁLISE DOS DADOS

7.1 CARACTERIZAÇÃO DO SUJEITO DE PESQUISA, AO LONGO DA PRÁTICA

Esta subseção é destinada à caracterização do sujeito de pesquisa, feita conforme dados colhidos através do questionário, bem como conversas informais realizadas via rede social *Facebook*. Tal caracterização servirá como um meio de levantamento do perfil do sujeito, bem como dos demais a ele interligados.

Nico é um sujeito, morador da cidade de Alegrete, no Rio Grande do Sul. Sua classe é média-baixa, com escolaridade até o ensino médio completo e afirma ter aprendido inglês, exclusivamente, através dos games. Atualmente, têm vinte e três anos e joga games há, aproximadamente, dez anos. Seus jogos preferidos são pertencentes aos gêneros de ação e de aventura. Além dos games praticados, ele não tem o costume de consumir produtos outros relacionados a esses games.

Ao ser convidado para participar desta pesquisa, Nico mostrou-se bastante interessado por acreditar que um estudo como este poderia ter o potencial necessário para persuadir seus leitores, não apenas sobre aspectos positivos dos games, mas também pela possibilidade de conhecer melhor, e de forma mais ampla, essa prática tão comum ao seu cotidiano.

No que diz respeito a alguns aspectos sobre games, comumente levantados, como, por exemplo, a sua relação com uma conduta violenta por parte dos jogadores, Nico adota uma postura bastante categórica ao afirmar que um jogo de videogame pode influenciar a um comportamento violento, somente se o jogador, nas palavras dele, tiver um “distúrbio de personalidade”.

Por fim, ele também, ao ser questionado sobre games e educação, afirmou que a escola deveria, de alguma forma, preocupar-se com os games, tendo em vista o fato de que eles são extremamente presentes no universo dos sujeitos.

7.2 CONSIDERAÇÕES INICIAIS SOBRE OS DADOS COLETADOS

A metodologia adotada consiste em traçar a rede de letramentos que caracteriza o percurso semiótico e discursivo, referente à prática de jogar game de Nico. Para que esta rede seja traçada, basear-me-ei na proposta da Análise de Nexo (SCOLLON e SCOLLON, 2004), conforme já apontado no capítulo anterior.

Destaco novamente que, para que a análise semiótica e discursiva dos letramentos de Nico seja feita, primeiramente, traço todos os sítios de engajamento, nos quais Nico se vinculou, ao longo do seu percurso. Essa escolha é fundamentada pelo fato de que, ao traçar os sítios de engajamento a que o sujeito se vinculou, poderei, assim, delimitar o universo de possíveis espaços, dado que os letramentos mobilizados nesses espaços ocorrem de forma complexa e rizomática.

Por haver essa complexa ligação entre letramentos, tempos, espaços e sujeitos, analisarei a presente rede de circulação e de produção de sentido, tendo como referência as ações sociais que têm, como seus respectivos loci, os sítios de engajamento anteriormente mencionados. Logo, ao considerar, segundo Scollon e Scollon (2004), os elementos constitutivos de uma ação social, buscarei traçar o percurso semiótico e discursivo de Nico a partir: 1) dos Sujeitos; 2) das Ferramentas Culturais; 3) dos Espaços; 4) dos Tempos; 5) das Modalidades de Linguagem; 6) dos Letramentos.

A representação visual da rede a que me proponho seguir, apresentada na próxima seção, é uma tentativa de ilustrar os espaços, atores que são mobilizados no percurso semiótico e discursivo do sujeito de pesquisa desta dissertação, e consiste, em si mesma, num instrumento metodológico, pois busca capturar (pelo menos em parte), através de outra semiose, os processos dos quais me ocuparei neste capítulo.

7.3 REPRESENTAÇÃO VISUAL DA REDE DE LETRAMENTOS QUE CARACTERIZA O PERCURSO SEMIÓTICO E DISCURSIVO DE NICO

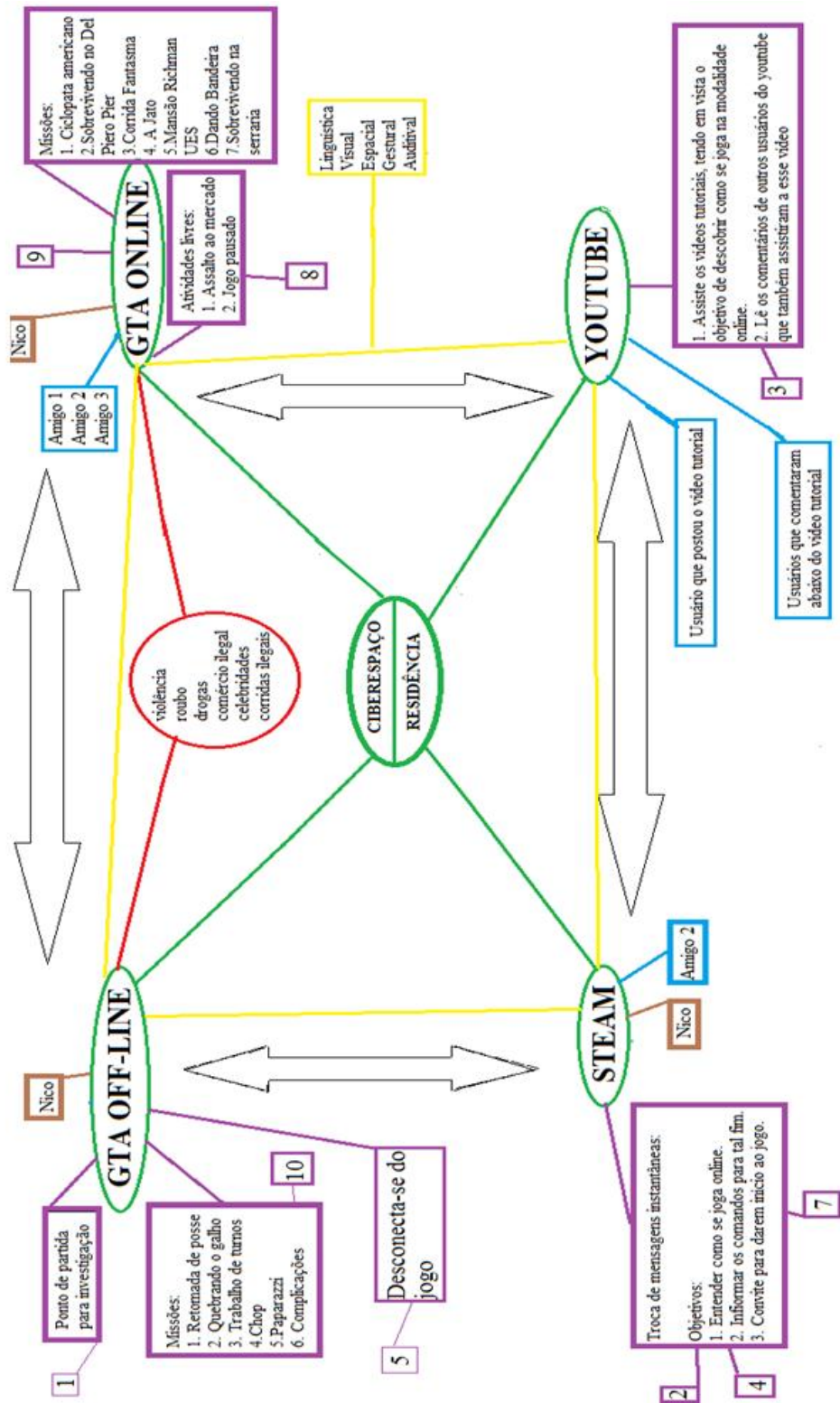


Figura 5: Representação do percurso semiótico e discursivo de Nico

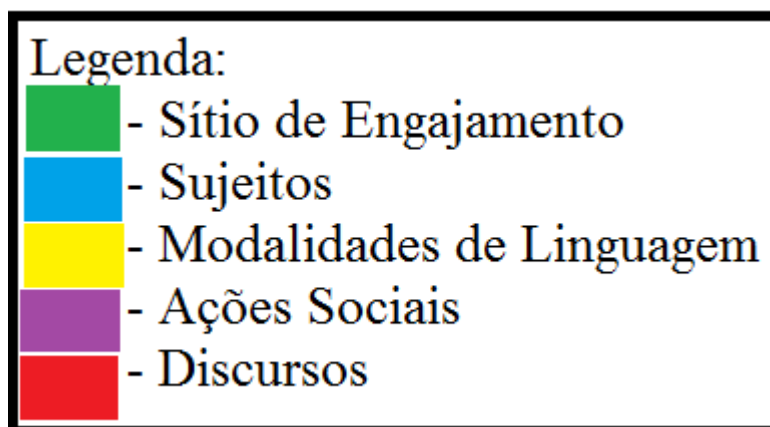


Figura 6: Legenda referente à rede semiótica a discursiva de Nico

7.4 DESCRIÇÃO GERAL DO PERCURSO SEMIÓTICO E DISCURSIVO:

O percurso semiótico de Nico revelou quatro principais diferentes sítios de engajamento, relacionados à prática do game: 1) O game na modalidade *off-line*; 2) o game na modalidade *online*; 3) o *youtube* e 4) a *steam*.

O ponto de partida, para a análise dessa rede de letramentos, é o momento em que Nico jogava na modalidade *off-line* e, então, minimiza o jogo (fig 7), para direcionar-se à modalidade *online*, com seus amigos. Entretanto, para que isso fosse possível, ele, inicialmente, acessa a plataforma *steam* (fig. 8) para conversar com o amigo (amigo 1) com quem pretendia jogar e, sobre como poderiam jogar. Mas, assim como Nico, esse amigo também não sabia como fazer para jogarem na modalidade *online*. Então, para resolver a questão, os dois percebem que o melhor a fazer é acessar o site *youtube* (fig. 9) para assistirem a um vídeo tutorial, capaz de ensiná-los a sanar essas dúvidas.

Ao acessar o *youtube*, Nico procura um vídeo tutorial, de acordo com as palavras: “*GTA, private world*”. Ele, então, escolhe o vídeo de acordo com o número de acessos (fig. 10), pois, na percepção do sujeito, quanto maior for o número de acessos, maior será a credibilidade do mesmo vídeo. Após assistir ao vídeo, Nico lê os comentários de outros sujeitos (fig.12) (fig. 13) e, assim, descobre o procedimento correto para poder jogar na modalidade *online*.

Após descobrir isso, ele retorna à *steam* para informar seu amigo sobre os passos corretos (fig. 14) a serem seguidos, para que conseguissem jogar na modalidade online. Tendo informado, Nico, primeiramente, desconecta-se do game na modalidade off-line (fig. 15), depois retorna à *steam*. Em seguida, convida o amigo 1 para darem início ao jogo na modalidade online (fig. 16).

Iniciado o jogo na modalidade online, Nico e o amigo 1 decidem convidar mais jogadores para que o jogo se torne mais divertido. O amigo 1, que dividia o mundo virtual privado, ao lado de Nico, convida um (amigo 3) que não estava online na plataforma *steam* via aplicativo *Whatsapp*. Tal ação acrescenta mais um dispositivo tecnológico nesta rede de produção e circulação de sentido que, até o momento, não apresentava nenhum outro dispositivo tecnológico que não fosse diretamente relacionado ao universo do game. Passado isso, o amigo 3 convida outro jogador (amigo 4) para participar do jogo na modalidade online e, assim, quatro jogadores passam a dividir o mundo virtual online (fig. 17).

Após o estabelecimento dos quatro jogadores no mundo virtual, eles passam a conhecer os espaços da cidade fictícia de Los Santos, que servirá como cenário para suas atividades. Antes de eles iniciarem as missões, passam a realizar atividades livres, dentre as quais destaco “O assalto ao mercado” (fig. 18). Nessa primeira atividade, os sujeitos se dirigem a um mercado para assaltá-lo, com o objetivo de arrecadar fundos para equiparem melhor seus respectivos avatares e, assim, alcançarem chances mais favoráveis de êxito.

Após concluídas essas atividades, os sujeitos passam a jogar missões, na modalidade online. O número total dessas missões de caráter competitivo e, também, cooperativo, é de sete. São elas: 1) Ciclopata Americano (fig. 19). 2) Sobrevivendo no Del Piero Pier (fig. 21). 3) Corrida Fantasma (fig. 25). 4) A Jato (fig. 27). 5) Missão Richman UES (fig. 29); 6) Dando Bandeira (fig. 31). 7) Sobrevivendo na Serraria (fig. 32). Após terminarem essa atividade, os sujeitos desconectam-se do game GTA.

Noutro dia desta semana analisada, Nico joga sozinho na modalidade off-line. Ele joga o total de seis missões, sem alcançar nenhum tipo de aproximação com outra pessoa que estivesse no mesmo sítio físico. Especificamente, o nome destas missões são: 1) Retomada de Posse (fig.35) 2) Quebrando o Galho (fig. 37) Trabalho de Turnos (fig. 40). 4) Chop (fig. 42); 5) Papparazzi (fig. 45); 6) Complicações (fig. 47).

7.5 DESCRIÇÃO DETALHADA DA REDE DE LETRAMENTOS QUE CARACTERIZA O PERCURSO SEMIÓTICO E DISCURSIVO DE NICO

AÇÃO SOCIAL 1 - GTA ONLINE - STEAM 1

Nico joga na modalidade *off-line*, através do avatar de Frankilin. Num dado momento do jogo momento do jogo, não capturado pelo software de monitoramento, ele decide minimizar o game (fig 7), pois seu objetivo era verificar se seu amigo já havia respondido ao seu questionamento sobre as possibilidades de jogarem o game na modalidade online. Nico, então, inicia uma conversa com seu amigo através da plataforma *steam*.



Figura 7: O ícone do game GTA V minimizado, evidenciando a atividade descrita por Nico.

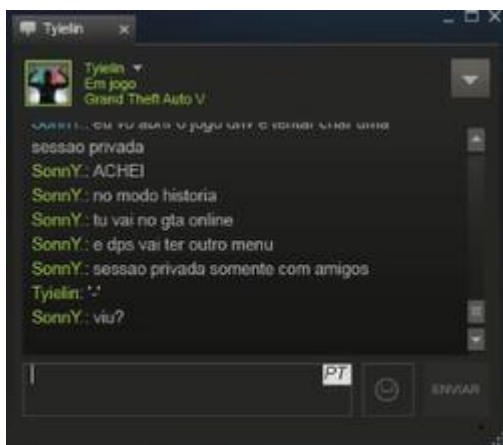


Figura 8: Acesso ao chat disponível na steam, cujo objetivo era verificar se a resposta já havia sido dada.

SUJEITOS: Nico e amigo 1

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: 1) Computador e 2) teclado

ESPAÇOS: 1) Steam, 2) GTA off-line, 3) casa de cada sujeito

TEMPOS: 1) Pausa; 2) descanso de Nico (período da tarde).

MODALIDADES DE LINGUAGEM: 1) visual; 2) auditiva; 3) linguística e 4) espacial.

LETRAMENTOS: 1) Pausa no game, 2) minimização da janela do game; 3) acesso à steam. 4) contato com outro sujeito, via plataforma steam.

Os três primeiros letramentos descritos revelam-se como letramentos técnicos, pois estão relacionados a uma dimensão muito especializada do saber jogar, que inclui determinadas competências sobre o manuseio dos dispositivos do jogo. O quarto letramento ilustra a dificuldade dessa prática, a ponto de exigir que os sujeitos dialoguem, troquem ideias e busquem caminhos alternativos, capazes de auxiliá-los a sanar a dúvida referente a como se pode jogar este game na modalidade online. Além disso, o último letramento evidenciado é altamente representativo da cultura digital, não apenas pelo fato de ser mobilizado a partir de uma tecnologia decorrente da virada digital, mas também por ser uma prática onde está visível o novo *ethos*. Isto é, uma nova ética que legitima os letramentos, como práticas de produção de sentido mais distribuídas, que demandam o trânsito dos sujeitos por diferentes espaços.

Estabelecer um vínculo a um novo espaço configura-se como um letramento que influenciará um outro letramento, porém de ordem mais técnica, que é o letramento referente a como se deve jogar videogame. Nesta rede, especificamente, o novo espaço a que me refiro, é o site *youtube*, que apresenta uma série de canais próprios para jogadores de diferentes games sanarem as suas dúvidas e, assim, usufruírem dos diferentes recursos possíveis do game que estiver jogando.

AÇÃO SOCIAL 2 - YOUTUBE

Nico recebe a resposta do amigo 1 (fig 8) sobre quais seriam os comandos necessários para praticar o jogo. Ao receber a resposta, ele minimiza a janela e se direciona ao site *youtube* para assistir a um vídeo tutorial.



Figura 9: Palavras-chave para a busca no site *youtube*

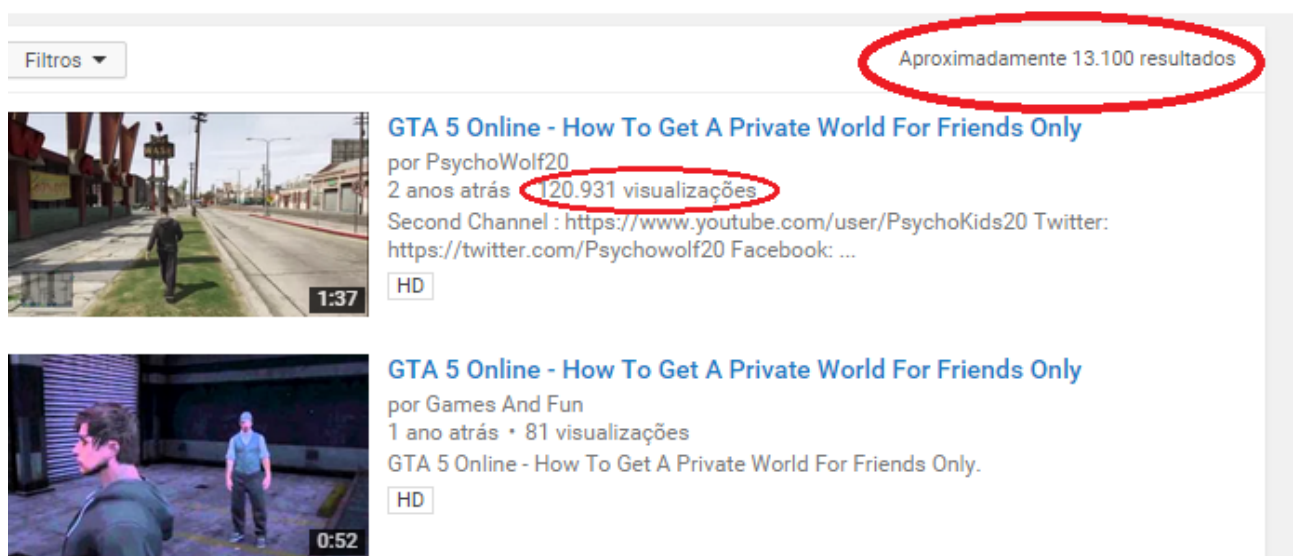


Figura 10: Busca de Nico pelo vídeo tutorial adequado

SUJEITOS: Nico

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: Computador

ESPAÇOS: 1) *Youtube*. 2) Game. 3) Casa de Nico

TEMPOS: 1) Carregamento da página do *youtube*. 2) Duração do vídeo tutorial, 3) Resolução de um problema relacionado ao jogo. 4) Interação direta e indireta com os outros usuários.

MODALIDADES DE LINGUAGEM: 1) Visual. 2) Linguística. 3) Auditiva.

LETRAMENTOS: 1) Pesquisa de vídeos tutoriais na web.

Nesse site, ele realiza uma busca aos vídeos tutoriais sobre o tema a que já assistiram antes de seguir os caminhos estipulados pelo amigo conectado via *steam*. Para a busca ser feita, ele digita as palavras-chave: “*Private world, friends, GTA*”

Após digitar as palavras-chave, Nico é remetido a 13.100 resultados (figura 10). Ele, então, acessa o primeiro vídeo que, até aquele momento, já recebera 120.931 visualizações. Esse número expressivo, além de conferir ao vídeo um certo status, devido ao referido número de acessos, apresenta, nos seus títulos, as palavras *Friends* e *Only*.

Essas duas palavras remetem, diretamente, aos interesses de Nico, pois ele busca a um mundo privado, somente para seus amigos (Em inglês, *only* significa somente e *friends* significa amigos).

Nico, então, assiste ao vídeo tutorial (figura 11) e também lê os comentários de outros usuários do site youtube (figuras 12 e 13) que, além de assistirem a este vídeo, optaram por se posicionar sobre o mesmo através do espaço destinado aos usuários, para darem suas opiniões.

No que diz respeito ao vídeo tutorial, é um vídeo postado por algum falante nativo de inglês e toda sua fala é de acordo com as ações mobilizadas com o objetivo de explicar aos espectadores do vídeo os caminhos que deverão ser percorridos para que alcancem dado propósito. Nesse caso, especificamente, o criador do tutorial explica os caminhos necessários para que Nico consiga jogar na modalidade online, em um mundo privado. Já, em relação aos comentários, da figura 12, primeiramente, marco, com uma seta vermelha, o usuário com a mesma dúvida de Nico, quanto à prática deste jogo na modalidade online. Na figura 12, há uma série de comentários ligados ao vídeo e, conseqüentemente, a dúvida que moveu Nico até ali. Esses enunciados não apenas ilustram a natureza participativa, distribuída e fluída do *ethos* desse letramento (LANKSHEAR E KNOBEL, 2007), como também as do conhecimento sobre os dispositivos do jogo, por parte de cada sujeito que postou seus comentários, o que marca os Discursos de jogadores do game, em análise.

Gee (1999) afirma que, para sermos reconhecidos como membros de um Discurso, não devemos apenas estar no seu nicho, mas também representar, através da linguagem, que pertencemos àquele Discurso. Em outras palavras, Gee diz³⁵ que “*If we want to be recognized as members of a Discourse, we cannot just talk the talk, but we have to walk the walk*”³⁶ (1999. p.7). O segundo comentário (fig. 12) é altamente representativo, ao passo que o sujeito, ao realizar a pergunta, descreve com propriedade, várias especificidades do game, como no seguinte trecho:

“Alguém pode me ajudar? Quero jogar com um amigo online. Aperto *start*, vou onde diz “amigos”, porém sou informado de que ele está offline (mesmo não estando) e, ainda por cima, não consigo visualizar seu perfil”³⁷. O conhecimento demonstrado sobre o

³⁵ Escolhi trazer a tradução original, tendo em vista o objetivo de preservar a rima que marca a semântica da frase e que, além disso, só pode ser entendida na sua língua (inglesa) original.

³⁶ Tradução: Se nós queremos ser reconhecidos como membro de um determinado Discurso, não podemos apenas falar sobre o assunto, mas também caminhar do jeito adequado”

³⁷ Minha tradução.

game, é um indicador que o legitima como possuidor do Discurso, relacionado à cultura dos games, logo como membro desta comunidade de prática.



Figura 11: Nico assiste ao vídeo tutorial referente ao game

- ██████████ 9 meses atrás

Whenever i join my friend's sessions it says: unable to connect
Any help please?

Responder . 👍 🗑️

- ██████████ 10 meses atrás

Guys can someone help me i try to play gta with my friend i go to this session but when i go to invite my friend say me what this player isn't online i mean he is offline anyway, i press start and i go <Friends> well i go to invite my friend and say me what he'snt online and it doesn't show me his profil and i can't invite him what is the problem???? plsss help me :/

Responder . 👍 🗑️

- ██████████ 8 meses atrás

Thanks

Responder . 👍 🗑️

- ██████████ 9 meses atrás

How do you invite your friends???

Responder . 👍 🗑️

[Ver todas as 2 respostas](#) ▾

- ██████████ 9 meses atrás

Abdulrhman farghali thanks a lot you helped me out

Responder . 👍 🗑️

- ██████████ 9 meses atrás

you know you can bank your money, right? go into money and services on the phone, click on the ink at the way bottom, (it will have the word "bank" in the name) click deposit, then the most amount of money you have. now people cant steal your money. :D

Responder . 👍 🗑️



Figura 12: Nico lê os comentários de outros usuários sobre o game (parte I)



Figura 13: Nico lê os comentários deixados por outros usuários do youtube - parte II

AÇÃO SOCIAL 3 - STEAM

Depois de ler os comentários, Nico retorna à *steam* para trazer novas informações (fig. 14) ao amigo 1 que dessem conta dos caminhos adequados para que eles conseguissem jogar na modalidade online, num mundo virtual privado. Seu amigo cria o mundo privado e convida Nico, que minimiza a janela da *steam* e volta para o GTA na modalidade *off-line*.

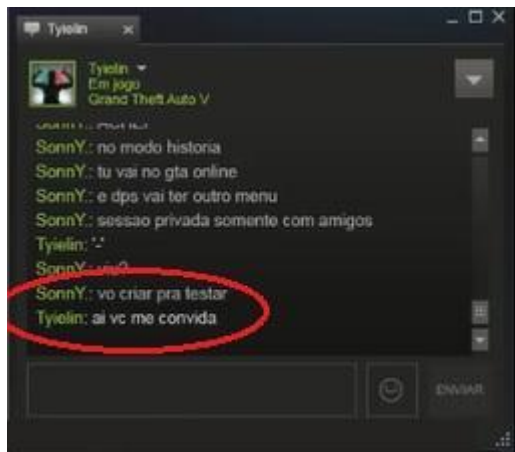


Figura 14: Retorno de Nico à steam

SUJEITOS: Nico e Amigo 1

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: 1) Computador.

ESPAÇOS: 1) Casa de Nico. 2) Casa do Amigo 1. 3) *Steam*.

TEMPOS: 1) Tempos de lazer dos sujeitos. 2) Tempo da conversa. 3) Tempo da busca por uma solução. 4) Tempo da busca pela informação referente aos caminhos a serem percorridos

MODALIDADES DE LINGUAGEM: 1) Auditiva. 2) Visual. 3) Linguística

LETRAMENTOS: 1) Enquadramento em um mundo virtual privado.

Trata-se de uma ação social muito curta, pelo fato de que o letramento aqui mobilizado é essencialmente técnico, sem remeter a um determinado Discurso. Nico, simplesmente, acata o fato do amigo 1 decidir a respeito de como poderão proceder através da *steam*, para iniciarem o jogo, possivelmente pelo fato de que seu amigo possua uma posição mais central que a sua na comunidade de prática. O círculo, em vermelho, remete às novas informações traçadas no *chat*.

AÇÃO SOCIAL 4 - GTA OFF-LINE

Ao retornar para a modalidade off-line, Nico desconecta-se do game para poder, assim, ter condições de jogar na modalidade online.

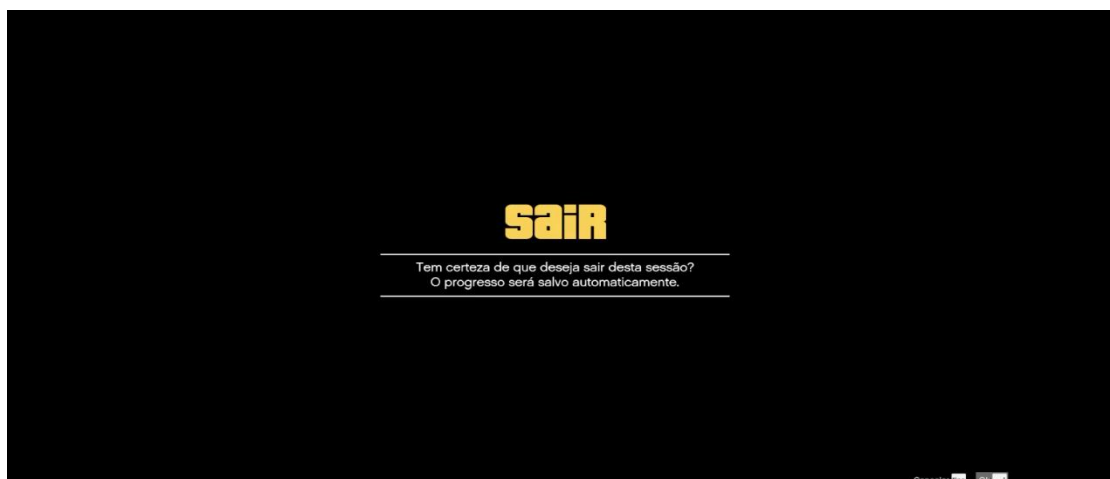


Figura 15: Desconexão da modalidade offline do game

SUJEITOS: Nico

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: 1) Computador. 2) Software GTA

ESPAÇOS: 1) Espaço da casa do sujeito e 2) espaço do GTA off-line

TEMPOS: 1) Tempo de desconexão da modalidade off-line

MODALIDADES DE LINGUAGEM: 1) linguística e 2) visual

LETRAMENTOS: 1) Desconexão da modalidade off-line.

Nico é capaz de acionar os comandos adequados para que a desconexão do espaço off-line seja possível. A necessidade dessa ação se justifica pelo fato de que, apenas assim, ele poderá se engajar a outros jogadores na modalidade online.

AÇÃO SOCIAL 5 - STEAM

Após desconectar-se da modalidade online, Nico retorna à *steam* e convida o mesmo amigo com quem conversava anteriormente através do *chat*, para começarem a povoar o mundo virtual e, assim, darem início às suas atividades que podem ser, desde atividades livres, sem um propósito específico, até as missões, dentre as quais podem ser ou cooperativas (os jogadores ajudam a realizar determinado propósito), ou competitivas (os jogadores são inimigos entre si). Ao se conectarem, Nico e o amigo 1 convidam mais dois sujeitos, formando, assim, um mundo virtual privado (fig 17) e online composto por quatro jogadores representados por seus respectivos avatares.



Figura 16: Convite de Nico ao amigo 1

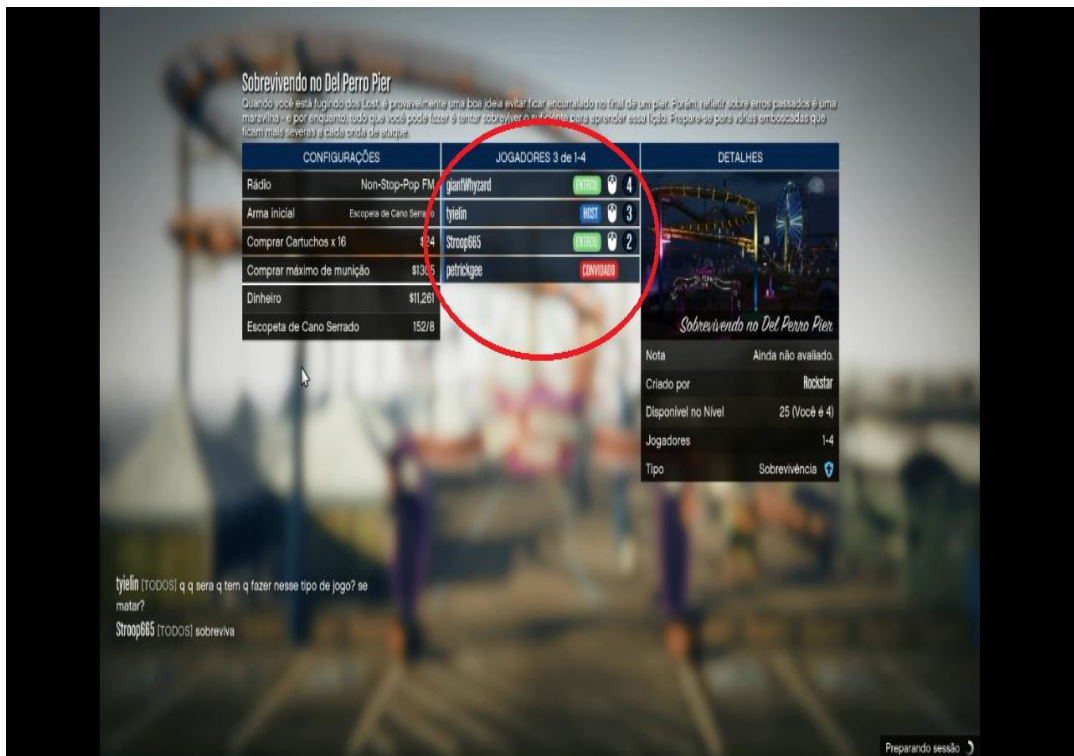


Figura 17: É formado o grupo com quatro jogadores que integrarão o mundo virtual privado do game

SUJEITOS: 1) Nico. 2) Amigo 1. 3) Amigo 2. 4) Amigo 3

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: 1) Computador. 2) Joystick. 3) Teclado. 4) Software GTA. 5) Steam. 6) Fone.

ESPAÇOS: 1) Casa de cada jogador. 2) Steam. 3) GTA.

TEMPOS: 1) Tempo de conexão de cada sujeito à *steam*. 2) Tempo de descanso de cada sujeito.

MODALIDADES DE LINGUAGEM: 1) Visual. 2) Linguística. 3) Auditiva

LETRAMENTOS: 1) Convite ao amigo 1 através da plataforma *steam*.

Embora seja um letramento, caracterizado como uma mera habilidade técnica, ele se enquadra como o último de uma série de letramentos, mobilizados pelos sujeitos no ciberespaço, tendo em vista seu objetivo inicial de jogar em um mundo privado, na modalidade online. Os aspectos apontados por Lévy (1999) sobre a nova inteligência produzida no âmbito da cultura digital, assim como as características ímpares dos novos letramentos, relacionadas à sua distribuição e cooperação, trazidas com base em Knobel e Lankshear (2007), passam a ser vistas por um novo prisma, na medida em que esse letramento liga-se aos outros letramentos, formando, assim, uma rede de produção e circulação de sentido.

O que explica essa articulação é o fato de que, em termos relacionados à cibercultura, ficou visível a inteligência produzida pelos sujeitos, através de letramentos que apresentassem um novo *ethos*, ao longo de um espaço fragmentado. Dito de outra

forma, instaurou-se uma rede de produção de sentido, através de diferentes práticas letradas, distribuídas em um espaço fluído, dado o fato que Nico teve que se vincular aos espaços da própria *steam* e também do *youtube*, para solucionar seu problema.

Por fim, destaco que os Discursos legitimam tanto Nico quanto o amigo 1, como sujeitos pertencentes a uma cultura digital com os games como práticas de produção de sentido, altamente presentes nos seus universos culturais. Tal pertencimento a essa cultura, como ponderação final desta ação social, é indicativa de que os games pertencem às coleções desses sujeitos (GARCIA-CANCLINI, 2008).

AÇÃO SOCIAL 6- ASSALTO AO MERCADO (Atividade Livre)

Nico e os demais jogadores, antes de iniciarem as missões, dirigem-se até um mercado com o objetivo de assaltá-lo. O dinheiro obtido lá servirá como fundo a ser revertido para a compra de armas e equipamentos para os carros que os avatares estiverem utilizando.

SUJEITOS: 1) Nico. 2) Amigo 1. 3) Amigo 2. 4) Amigo 3.

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: 1) Computador, 2) joystick; 3) microfone; 4) teclado.

ESPAÇOS: 1) Casa de Nico. 2) Game (Mercado virtual).

TEMPOS: 1) Tempo do assalto

MODALIDADES DE LINGUAGEM: Visual, linguística, gestual, auditiva e espacial.

LETRAMENTOS: 1) Letramentos linguísticos em língua inglesa: (“*Money, Money*”).



Figura 18: Nico assaltando o mercado

Para que Nico obtenha êxito em um assalto neste mercado, ele, enquanto humano, grita as palavras “*Money Money*”. Sua voz é reconhecida pelo software e induz o avatar do

vendedor a entregar o dinheiro de maneira ainda mais rápida. Ele, ao realizar esta ação, mobiliza um letramento multimodal que engloba as modalidades de linguagem: auditiva e visual, pois além de falar, ele busca compreender o quão assustado está o avatar, de acordo com uma barra que mede essa característica. Com essa ação, conclui-se que o jogador humano acabou adentrando ao mundo virtual, ocupando um espaço que vai além do espaço físico em que estava alocado. O cronotopo, a esta altura da narrativa, revela que o sujeito está alocado em um espaço físico, porém, diretamente presente no espaço virtual, não apenas pelos comandos realizados, mas também pela sua voz, como constituinte da narrativa que, por sua vez, vai sendo visualizado, na medida em que as ações vão formando o enredo.

O indicador do nível de intimidação do avatar, que está no canto direito inferior da tela, é o termômetro em que Nico se baseia, para analisar em que nível sua voz está sendo reconhecida pelo avatar que irá, mais rapidamente ou não, entregar o que Nico busca. Com isso, o corpo de Nico está, ao mesmo tempo, presente no espaço físico de sua casa e no espaço virtual onde os sujeitos jogam, na medida em que sua voz passa a funcionar como uma das mídias do game. Esse aspecto acaba denotando um cronotopo (BAKHTIN, 1981) muito particular a esta altura da narrativa, pelo fato de que o sujeito se vincula também ao espaço do game de uma forma muito mais presente do que pelos meros comandos seguidos pelo avatar.

Além disso, destaco que, neste mercado, há uma série de revistas pornográficas, bebidas e cigarros que remetem aos Discursos comuns do universo cultural que rodeia os principais personagens do enredo deste game. De modo mais amplo, o universo em que esses sujeitos perambulam está caracterizado por um contexto rodeado por drogas, prostituição e que, além disso, não há poder oficial que possa defendê-los. Dito isso de outra forma, a força física é o grande diferencial a ponto de que, se precisar matar alguém para alcançar determinado objetivo, isso será feito.

Especificamente, os Discursos estão aqui representados, não apenas pelos avatares (fig 18) que denotam a aparência de sujeitos jovens, fortes e heterossexuais, mas também pelos produtos que podem ser adquiridos no mercado assaltado. Ao realizar esse assalto, os sujeitos, como já apontado anteriormente, têm em mente que é necessário realizar essa ação para potencializar seu material bélico. Logo, ao realizar o letramento (assalto), os Discursos da criminalidade são assimilados pelos jogadores, na medida em que o sentido alcançado

refere-se à contínua necessidade de roubar para manter seu avatar forte e competitivo para as missões que se darão ao longo do game, sobre as quais passarei a discorrer.

AÇÃO SOCIAL 7 - CICLOPATA AMERICANO (início das missões online)

Trata-se, primeiramente, de uma missão competitiva, isto é, os sujeitos disputarão o primeiro lugar, tendo em vista a obtenção de dinheiro que, posteriormente, será usado para comprar artefatos que servirão para aumentar a qualidade dos equipamentos carregados pelos avatares.



Figura 19: Missão: Ciclopata Americano

SUJEITOS: 1) Nico. 2) Amigo 1. 3) Amigo 2. 3) Amigo 3.

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: 1) Computadores, 2) fone de ouvido, 3) joystick. 4) teclado

ESPAÇOS: 1) Game (Ruas da cidade de Los Santos. 2) Casa de cada jogador.

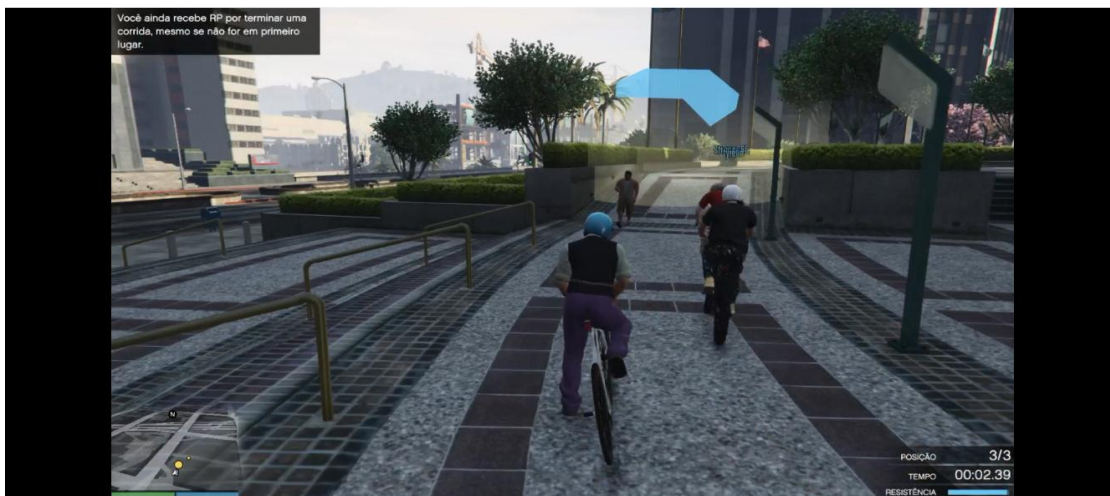
TEMPOS: 1) Tempo da competição

MODALIDADES DE LINGUAGEM: 1) Visual. 2) Espacial. 3) Auditiva.

LETRAMENTOS: 1) Enquadramento nos espaços indicados pelas setas

Ao longo dessas missões, para que os sujeitos percorram novas espaço-temporalidades, Nico e os demais jogadores são obrigados a seguir as setas mostradas pelo software para que consigam chegar até os espaços que levarão Nico à linha de chegada. Esses letramentos visuais são necessários, pois, como descrito anteriormente, se trata de uma corrida realizada em uma cidade e, caso não houvesse essa sinalização visual, através da seta (fig 20), os sujeitos não poderiam saber quais ruas os conduziriam para a linha de chegada.

Os letramentos visuais mobilizados pelos jogadores, através das figuras de seus avatares, evidencia lhes o Discurso das competições ilegais, realizadas através de diferentes transportes, que são comuns a diversos países no mundo inteiro. Dentre essas competições, as mais comuns são as rachas, cujo objetivo único é a competição por dinheiro. Discurso esse que é evidenciado nesta etapa do game.



**Figura 20: Letramento Visual na missão Ciclopata Americano
AÇÃO SOCIAL 8 - SOBREVIVENDO NO DEL PIERO PIER**



**Figura 21: Missão: Sobrevivendo no Del Piero Pier
AÇÃO SOCIAL:**

Trata-se de uma ação social em que avatares estão alocados num espaço que representa um parque de diversões. O único objetivo, para os jogadores humanos, é manter-se vivo em meio às ondas de ataque que estão programadas a acontecer.

SUJEITOS: Nico, Amigo, Amigo 2, Amigo 3.

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: 1) Computadores; 2) fone de ouvido; 3) joystick; 4) teclado

ESPAÇOS: 1) Game (parque de diversões vazio); 2) casa de cada jogador.

TEMPOS: 1) Tempo do jogo (combate ao inimigo).

MODALIDADES DE LINGUAGEM: 1) Visual. 2) Auditiva. 3) Espacial. 4) Linguística

LETRAMENTOS: 1) Interpretação da barra referente ao fluxo dos inimigos. 2) Percepção das palavras “I will kill you” 3) Leitura das *affordances* espaciais para defesa, ao longo do conflito.

Ainda que esse espaço seja, tradicionalmente, frequentado por crianças, sua existência como lócus, para tal ação social, justifica-se pelo fato de apresentar um grande número de objetos que servirão como escudos para a proteção dos avatares. Esses objetos apresentam determinados propiciamentos que, no contexto do jogo, permitem que os jogadores se protejam.

Nesta missão, os jogadores são obrigados a interpretar o fluxo de inimigos com base nos enunciados dispostos no meio da tela, equivalente à parte de baixo (fig. 22). Além disso, são apresentadas informações no canto da tela, através de uma barra que indica a quantidade aproximada de inimigos que estão se aproximando de cada jogador humano.



Figura 22: Letramentos Visuais no Del Piero Pier

Quando a seta indica que os inimigos vão se aproximar, Nico acaba interpretando as palavras “*I will kill you*”, que indicam não apenas o objetivo que os jogadores não humanos têm a eliminá-lo, mas também, a interpretação do nível do volume dessa fala que indicará o quão perto, ou o quão longe os inimigos estão de seu avatar. A segunda onda de inimigos estava apenas iniciando e se, caso Nico não compreendesse tal enunciado, a ponto de seguir a direção que foi seguida, seria, fatalmente, eliminado pelos inimigos que estavam se aproximando (fig. 23).



Figura 23: Letramentos auditivos no Del Piero Pier

Por fim, o Nico se aproveitou das *affordances* do espaço, ao se esconder atrás de um container para, primeiramente, proteger-se dos tiros desferidos e, além disso, obter um ângulo que lhe confira maiores condições de acertar seus alvos pretendidos (fig. 24).



Figura 24: Letramento espacial nesta mesma missão

Todos os letramentos, mobilizados pelo sujeito, estão diretamente relacionados ao Discurso da violência, especificamente, através da figura de um habilidoso atirador, ao longo de um confronto entre seu grupo e o grupo de atiradores, controlados pelo software.

AÇÃO SOCIAL 9 - CORRIDA FANTASMA



Figura 25: Missão: Corrida Fantasma

A terceira missão, jogada por Nico e seus sujeitos, é chamada de corrida fantasma. No que tange a essa ação social, comparo-a com a missão 1 (ciclopata americano), pois os sujeitos estão em um espaço onde concorrem através de uma corrida num lugar não autorizado

SUJEITOS: Nico, Amigo, Amigo 2, Amigo 3.

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: 1) Computador. 2) Software do GTA. 3) Joystick. 4) Fone. 5) Teclado.

ESPAÇOS: 1) Game (ruas da cidade fictícia de Los Santos); 2) casa de cada jogador.

TEMPOS: 1) Disputa

MODALIDADES DE LINGUAGEM: Visual.

LETRAMENTOS: 1) Interpretação das setas para ir até a linha de chegada.

Nesta missão, os sujeitos são obrigados a interpretar as setas que os direcionam para as ruas adequadas, isso porque se trata de uma missão em que os jogadores competem, pelo primeiro lugar, em um espaço que não apresenta, de forma clara, os caminhos para a linha de chegada. Logo, Nico interpreta que as setas o direcionarão para as ruas que correspondem ao trajeto da corrida ao longo da cidade (fig. 26).

Nico está numa missão em que, aquele que mobilizar esses letramentos, no menor tempo possível, sagrar-se-á como o vencedor e, além disso, ganhará uma quantia em dinheiro que será usada para fortalecer os equipamentos do seu avatar. Com essa conduta, o Discurso da ilegalidade e da ostentação automobilística se manifesta de duas formas: 1) Na representação do carro de Nico (fig 25), o qual, nitidamente, é um carro esportivo, veloz e comprado apenas por pessoas com um alto poder aquisitivo. 2) Na medida em que Nico mobiliza esses letramentos e, assim, disputa a vaga pelo primeiro lugar, ele assume o referido Discurso, a partir da figura de um competidor automobilístico em um racha que ocorre em uma grande cidade.



Figura 26: Letramentos visuais na missão “Corrida Fantasma”

AÇÃO SOCIAL 10 - A JATO



Figura 27: Missão: A Jato

O espaço desta outra missão representa os céus de uma cidade fictícia de Los Angeles. O único objetivo estipulado é o de conseguir atravessar o maior número possível de arcos, sendo, o sujeito vencedor, aquele que ultrapassar o maior número dos referidos arcos, em menor tempo.

SUJEITOS: Nico, Amigo, Amigo 2, Amigo 3.

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: Computadores, fone de ouvido, joystick e teclado

ESPAÇOS: 1) Game (Céus da cidade fictícia). 2) Casa de cada jogador.

TEMPOS: 1) Disputa

MODALIDADES DE LINGUAGEM: 1) Visuais. 2) Espaciais.

LETRAMENTOS: 1) Identificação dos arcos. 2) Ultrapassagem pelos arcos.

Nesta missão, Nico e seus amigos são desafiados a atravessar os arcos, a partir da localização dos mesmos, mostrada no radar (fig. 28). Ao localizar esses arcos, Nico posiciona o avatar, referente ao seu avião, entre os arcos para, assim, alcançar os pontos que servirão como triunfo no jogo. O Discurso, assumido por Nico nesta missão, é o de um aviador, à medida que mobiliza os letramentos visuais referentes ao radar. Esses letramentos indicam os caminhos a serem percorridos, ao longo do menor tempo possível.



Figura 28: Letramentos visuais na missão “A Jato”

AÇÃO SOCIAL 11 - MANSÃO RICHMAN UES



Figura 29: Missão: Mansão Richman UES

Esta missão é cooperativa e o objetivo proposto aos jogadores é de invadi-la, no intuito de realizar o roubo de um carro, estacionado na frente da porta de entrada.

SUJEITOS: Nico, amigo 1, amigo 2 e amigo 3.

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: 1) Computadores; 2) fone de ouvido; 3) joystick; 4) teclado.

ESPAÇOS: 1) Game (Rua da mansão, pátio da mansão e casa de cada jogador).

TEMPOS: 1) Roubo o carro que está estacionado na entrada da mansão. 2) Combate com outros sujeitos.

MODALIDADES DE LINGUAGEM: 1) visual. 2) Espacial.

LETRAMENTOS: 1) Identificação do carro. 2) Leitura do espaço como proteção ao longo do conflito.

Para conseguir furtar o automóvel, Nico deve identificar, visualmente, o carro, sem auxílio do radar (fig. 30). A ausência desse dispositivo visual, exige a ele uma apropriação ainda maior das *affordances*, na mansão, que foram de grande importância para que ele conseguisse se aproximar do seu alvo, na medida em que lhe ofereceram a oportunidade de esconderijo e, ao mesmo tempo, proteção ao longo do conflito (fig 27).



Figura 30: Conflito na mansão Richman UES

Os Discursos, atravessados nesta ação social, estão caracterizados, basicamente, em dois aspectos: 1) Na representação dos avatares segurando armas com um poderoso calibre, que são próprias para confrontos de alto risco, como esses. 2) Na mansão valiosa que remete ao dinheiro conquistado por aspectos relacionados a diversas formas de ilegalidade.

AÇÃO SOCIAL 12 - DANDO BANDEIRA



Figura 31: Missão: Dando Bandeira

Esta ação social é uma missão competitiva, parecida com a missão “jato”. O objetivo estipulado é que os sujeitos consigam coletar o maior número de bandeiras, em um menor tempo possível.

SUJEITOS: Nico, amigo 1, amigo 2 e amigo 3.

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: 1) Computador; 2) fone de ouvido; 3) *joystick*; 4) teclado

ESPAÇOS: 1) Game (céus da cidade fictícia de Los Santos). 2) Casa de cada jogador.

TEMPOS: 1) Tempo como triunfo para os jogadores alcançarem o êxito na missão.

MODALIDADES DE LINGUAGEM: 1) visuais. 2) espaciais.

LETRAMENTOS: 1) Localização das bandeiras, através do radar.

Devido ao fato de o contexto dessa missão ser muito similar ao da corrida fantasma (missão 3), afirmo que Nico mobiliza e localiza as bandeiras, através do radar. A função do radar, nesta ação social, refere-se à orientação dada aos sujeitos para que cheguem até os espaços adequados, no menor tempo possível, para, assim, alcançarem o êxito da missão. Esses letramentos visuais influenciaram Nico a assumir o Discurso de um piloto de jatos hábil, capaz de passar por um grande número de obstáculos em um tempo rápido.

AÇÃO SOCIAL 13 - SOBREVIVENDO NA SERRARIA

Nesta missão, o espaço é referente a um combate entre avatares, controlados por humanos, e avatares, controlados pelo software, em uma serraria abandonada. O único objetivo de cada jogador é manter-se vivo.



Figura 32: Missão: Sobrevivendo na serraria

SUJEITOS: Nico, Amigo, Amigo 2, Amigo 3.

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: 1) Computadores. 2) Fone de ouvido. 4) *Joystick*. 5) Teclado

ESPAÇOS: 1) Game (espaço da serraria). 2) Casa de cada jogador.

TEMPOS: 1) Tempo do conflito

MODALIDADES DE LINGUAGEM: 1) Visual. 2) Espacial.

LETRAMENTOS: 1) Percepção do fluxo de inimigos. 2) Leitura do espaço.

Esta missão é bastante parecida com a missão de sobrevivência no parque, pois os sujeitos também se baseiam em informações visuais, alocadas no canto direito inferior (fig. 33), para identificar a intensidade de inimigos que devem ser eliminados com as informações referentes ao fluxo de inimigos que está por vir.

Além disso, ficou nítido que Nico mobiliza e se apropria das *affordances* do espaço, ao fazer dele um escudo que o irá proteger, ao longo do confronto, contra os inimigos - um letramento espacial ao fazer os espaços da serraria como escudo de proteção e, ao mesmo tempo, esconderijo, ao longo do confronto. Os Discursos que atravessam essa ação social estão relacionados à força masculina em lidar com armas de potente calibre num espaço rústico em que o único objetivo é sair vivo. Essa afirmação é destacada, de modo ainda mais enfático, ao analisar a representação dos avatares (fig 32), onde um deles usa um capacete, evidenciando seu preparo para um confronto de alto risco.



Figura 33: Conflito na missão “Sobrevivendo na serraria”

AÇÃO SOCIAL 14 - RETOMADA DE POSSE

Frankilin (avatar controlado pelo jogador) recebe a ordem de ir ao endereço citado para buscar uma determinada moto não paga. Devido à necessidade de o sujeito de enfrentar inimigos perigosos e armados, Frankilin acaba se dirigindo até a oficina, munido com uma arma, na companhia de Lamar, seu colega de trabalho. Ao chegar lá, para conseguir recuperar a moto, o sujeito faz uso da sua arma, que é uma ferramenta cultural importante ao longo dessa missão. Há um conflito com os sujeitos que estavam inadimplentes até que a moto é recuperada e levada até a empresa de venda de carros, chefiada por Yeterian.

SUJEITOS QUE PARTICIPAM: 1) Nico

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: 1) Computadores; 2) fone de ouvido; 3) joystick; 4) teclado

ESPAÇOS: 1) Game (A oficina de Simeon Yeterian, as ruas da cidade, o endereço Megallan Avenue - Vespucci Beach). 2) Casa de Nico.

TEMPOS: 1) Deslocamento até o endereço Megallan Avenue. 2) Conflito motivado pela necessidade de roubo do carro.

MODALIDADES DE LINGUAGEM: 1) Multimodal (auditivo e linguístico). 2) Espacial.

LETRAMENTOS: 1) Compreensão das instruções passadas pelo mentor, através da fala e também da legenda. 2) Deslocamento até o lugar indicado. 3) Defesa em um conflito armado.

Inicialmente, ao ouvir as instruções iniciais, Nico deve compreendê-las, para, assim, alcançar o propósito estipulado nesta missão. Por estar comandando o avatar de Frankilin, o jovem negro e pobre sem perspectiva de vida, a não ser os trabalhos relacionados ao crime e à picaretagem, Nico mobiliza os referidos letramentos, assumindo, assim, os respectivos Discursos que marcam o cotidiano de Frankilin: trabalhos sujos e que

necessitam de artefatos, como a arma, para obter o êxito desejado. Além disso, está circulando (fig. 34) o enunciado, proferido por Simeon, o mentor dos trabalhos sujos que Frankilin deve realizar, indicando, assim, o Discurso da exploração de dois jovens pobres e sem perspectiva de vida a um sujeito perverso e articulador. Além disso, as próprias tatuagens no corpo de Lamar indicam, de modo ainda mais claro que seus papéis sociais representam o de dois sujeitos que vivem à margem e que o crime é a única saída para que consigam alcançar seus objetivos.



Figura 34: Instruções dadas, por Simeon, a Frankilin e Lamar sobre o que deve ser feito ao longo da missão.

Após essa tarefa inicial, Nico deve se basear no mapa (fig. 35) para conseguir chegar até o caminho desejado, mobilizando, assim, um novo letramento.



Figura 35: Deslocamento inicial de Frankilin e Lamar

Chegando ao beco, onde estava a moto e seus respectivos compradores inadimplentes, Nico é obrigado a encontrar modos de conseguir vencer o confronto armado com os compradores inadimplentes. Uma estratégia encontrada é a leitura das *affordances* disponíveis no espaço (fig. 36) do conflito para usá-las como escudo. Além disso, Nico apropria-se desse espaço como um ângulo de visão para conseguir obter maiores possibilidades de atingir seus alvos desejados, estando, obviamente, protegido pelos objetos. Estando ao lado de Lamar, os Discursos do ser bandido se revelam na dimensão sociolinguística com palavras como “mano”, na medida em que recebe as instruções de seu parceiro quanto às ações relacionadas à fuga e ao combate que deverão ser assimiladas. Digo isso, pois trata-se de um meio, comumente referenciado entre os próprios bandidos, para chamarem uns aos outros.



Figura 36: Conflito entre Frankilin, Lamar e os clientes inadimplentes

AÇÃO SOCIAL 15 - QUEBRANDO O GALHO

AÇÃO SOCIAL: Frankilin encontra Tanya, namorada de seu primo que lhe socorro, pois seu primo está tão drogado a ponto de não conseguir sequer caminhar. Diante disso, a mulher, desesperada, pede ajuda a Frankilin, pois precisa que alguém dirija o caminhão guincho, na ausência de seu marido, e se dirija a um determinado lugar, para guinchar um automóvel que está estacionado irregularmente. Frankilin vai até lá, faz o serviço e, como consequência, recebe uma quantia em dinheiro que é dividida com a esposa de seu primo, concluindo, assim, a missão.

SUJEITOS: 1) Nico

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: 1) Joystick. 2) Computador

ESPAÇOS: 1) Game (Estacionamento, Ruas da cidade, Endereço onde estava o carro a ser rebocado) 2) Casa de Nico.

TEMPOS: 1) Deslocamento até o endereço. 2) Reboque no carro para o lugar adequado.

MODALIDADES DE LINGUAGEM: 1) Multimodal (auditivo e linguístico). 2) Espacial.

LETRAMENTOS: 1) Deslocamento de Nico até o carro a ser rebocado. 2) Encaixe entre caminhão e carro. 3) Deslocamento de Nico para o espaço em que o carro deverá ser deixado.

Inicialmente, Nico é obrigado a interpretar as instruções de Tanya, namorada de seu primo. Essas interpretações são geradas a partir do momento em que ouve a voz do avatar e lê sua respectiva tradução na legenda. Certas escolhas lexicais da mulher como “porra” e “gato”, somadas à sua representação de uma mulher tatuada, com roupas curtas e cabelo pintado (fig 37) remetem ao Discurso de uma pessoa vulgar que, neste caso, está desesperada pela ajuda, já que seu namorado está drogado. O motivo da ausência do rapaz, por sua vez, revela um outro Discurso, muito presente no jogo: o Discurso das drogas.



Figura 37: Conversa inicial entre Frankilin e Tanya, namorada de seu primo dependente químico.

Para chegar até o estacionamento, Nico tem que seguir o trajeto estipulado pelo mapa, pois caso ele não entenda essa forma de coordenadas, não será possível chegar ao seu destino (fig. 38).



Figura 38: Deslocamento de Frankilin e Tanya até o carro que deve ser rebocado

Por fim, ele é obrigado a colocar o guincho num determinado espaço para que seja possível enganchar o carro ali estacionado. Nessa tarefa (fig 39), Nico deve mover o carro até o local indicado para que o enganche seja feito adequadamente. Ao realizar isso, ele liga-se ao Discurso de um motorista profissional e, também, dado o contexto que fora previamente exposto, de um marido que é a única fonte de renda em uma casa.



Figura 39: Ato de rebocar o carro, por Frankilin.

AÇÃO SOCIAL 16 - TRABALHO DE TURNOS

Ao chegar ao beco, Frankilin é desafiado pelo asiático a realizar uma corrida.

Frankilin se dirige para o endereço combinado e, então, participa da corrida.

SUJEITOS QUE PARTICIPAM: 1) Nico

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: 1) Computadores; 2) fone de ouvido; 3) joystick; 4) teclado

ESPAÇOS: 1) Game (Beco onde Beoh desafia o avatar de Nico para corrida. 2) Ruas fictícias de Los Santos que servem como palco para a corrida). 2) Casa de Nico.

TEMPOS: 1) Corrida.

MODALIDADES DE LINGUAGEM: 1) Auditivos. 2) Visuais.

LETRAMENTOS: 1) Compreensão, através da fala e da legenda, sobre o desafio proposto. 2) Escolha das ruas adequadas, ao longo da corrida.

Quando o jogo inicia, Nico interage com Beoh e mobiliza seu primeiro letramento, tanto ao ouvir o que o *gangster* fala, quanto ao ler a legenda. Após esse momento, o sujeito de pesquisa é obrigado a mobilizar um letramento caracterizado pela necessidade de seguir a seta guia, ao longo de seu percurso. Ao seguir essa seta, ele deverá encontrar o caminho adequado e, ao mesmo tempo, imprimir o nível máximo de velocidade para conseguir o êxito, se comparado aos demais competidores (fig 41).



Figura 40: Deslocamento de Frankilin até a corrida

2) Locomover-se até os espaços que conferem o trajeto correto até a linha de chegada



Figura 41: Percurso de Frankilin ao longo da corrida.

Os letramentos, enquanto práticas de produção de sentido, ao longo desta missão, são atravessados pelos Discursos referentes à ostentação automobilística, na medida em que Nico se dirige à corrida com um carro altamente potente. Além disso, essa corrida carrega consigo os Discursos de ser um motorista irresponsável que coloca em risco a vida dos pedestres de uma cidade, ao realizar uma competição automobilística não autorizada.

AÇÃO SOCIAL 17 - CHOP

Os sujeitos se dirigem ao lugar onde Devin mora, com o objetivo de capturá-lo. Ao chegarem lá, o mesmo consegue fugir em direção a estação de trem Vinewood Boulevard. Caberá a Nico, ao controlar o avatar de Frankilin e de Chop (cachorro de Lamar), capturar Devin.

SUJEITOS QUE PARTICIPAM: 1) Nico

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: 1) Computadores; 2) fone de ouvido; 3) joystick; 4) teclado.

ESPAÇOS: Game (1) Vinewood Boulevard; 2) casa de Devin; 3) via férrea; 4) Nico

TEMPOS: 1) Captura de Devin.

MODALIDADES DE LINGUAGEM: 1) Multimodal (auditivo + linguístico). 2) Espacial.

LETRAMENTOS: 1) Compreensão, através da fala e das legendas, das informações passadas. 2) Análise do radar que indica a posição Devin. 2) Percepção dos obstáculos que poderão ser ultrapassados, para a aproximação ao inimigo.

Ao receber as instruções de Lamar, referentes ao que ambos deveriam fazer na missão, o sujeito acaba se deparando com um letramento que lhe exige a compreensão auditiva dos enunciados e linguística, através das legendas.



Figura 42: Bairro onde Frankilin e Lamar moram

Após a descrição inicial, Nico entra em um furgão com Lamar, para se dirigirem ao encontro de Devin, o procurado. Para que encontrem o referido sujeito, Nico segue as sinalizações visuais do radar (fig. 43). Ao realizarem esses letramentos, os sujeitos enquadram-se no Discurso que destacam dois jovens, sem nenhuma perspectiva de vida, com o objetivo único de seguir às ordens de um mentor sujo. Essa situação torna-se ainda mais evidente se focado o bairro desses sujeitos (fig. 42), um ambiente hostil e decadente, comumente frequentado por pessoas com o perfil dos personagens Frankilin e Lamar.



Figura 43: Perseguição à Devin

Por fim, no último momento desta missão, Nico é obrigado a capturar Devin. Pelo fato de estarem em um espaço com muitos obstáculos, o sujeito é obrigado a compreender quais espaços são adequados para serem transpostos ou destruídos (fig. 44). Essa noção espacial é justificada na medida em que o próprio software já apresenta espaços propícios para isso e outros que servem para enganá-lo e, assim, perder tempo na perseguição

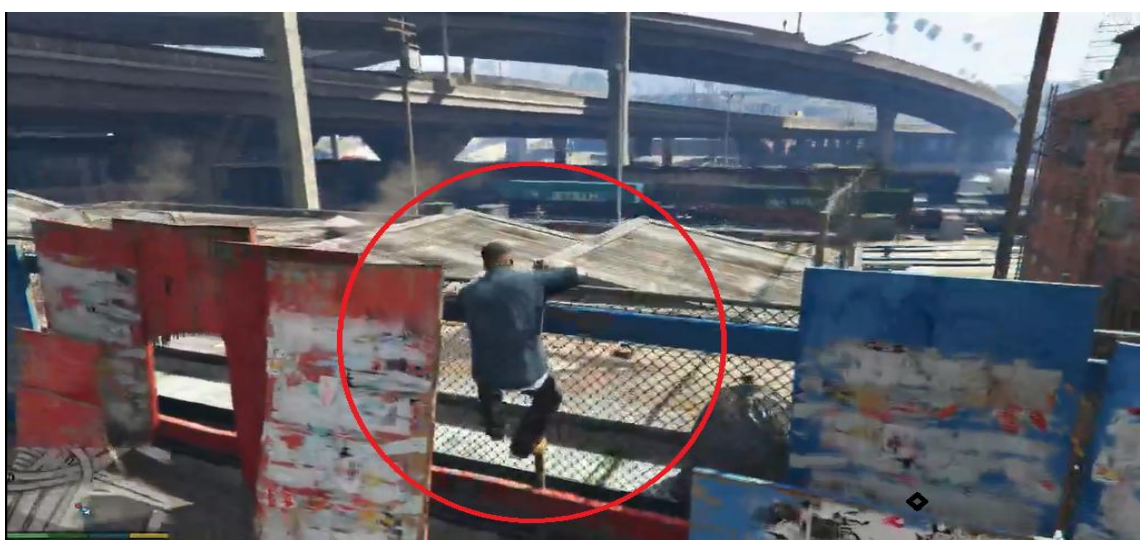


Figura 44: Momento em que Nico, através do avatar de Frankilin, é obrigado a pular por determinados obstáculos para conseguir se aproximar de Devin.

ACÇÃO SOCIAL 18 - PAPARAZZI

O espaço dessa missão é, essencialmente, ligado às ruas de Los Santos. Frankilin estava caminhando pelas ruas quando, repentinamente, é fotografado por um paparazzi. O sujeito explica que tirou a foto enganado e, após travarem o início de uma discussão, o paparazzi pede para Frankilin seguir a limosine onde estava uma celebridade fictícia chamada Miranda Cowin. O motivo para esta perseguição se justifica pelo fato de que, caso o paparazzi conseguisse fotografá-la, ambos conseguiriam uma compensação financeira por tal esforço.

SUJEITOS QUE PARTICIPAM: 1) Nico

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: 1) Computador, 2) Fone de ouvido. 3) Joystick. 4) teclado

ESPAÇOS: 1) Game (ruas fictícias da cidade de Los Santos). 2) Casa de Nico

TEMPOS: 1) Perseguição à celebridade.

MODALIDADES DE LINGUAGEM: 1) Multimodais (modalidades linguística e auditiva). 2) Espaciais. 3) Gestuais.

LETRAMENTOS: 1) Compreensão do motivo para carregar um paparazzi. 2) Aproximação da moto que dirige, conforme o gesto, denota o paparazzi tirar a foto da celebridade. 3) Aproximar a moto a uma proximidade que permita o paparazzi que está com Frankilin, combater seu rival.

Inicialmente, Nico deve entender o porquê da necessidade de carregar um completo estranho por um determinado trajeto para que eles consigam tirar fotos de uma eventual celebridade. Essa necessidade obriga Nico a mobilizar letramentos que permitam ouvir o que é dito pelo paparazzi e, também, ler as legendas das traduções enunciadas pelo referido avatar.



Figura 45: Encontro inicial entre Frankilin e o Paparazzi

Ao longo da missão, o principal letramento mobilizado pelo sujeito é um letramento espacial, pois Nico deve enquadrar a motocicleta nos espaços adequados em dois momentos: 1) Ao realizar o combate contra o outro paparazzi. 2) Para que o paparazzi consiga tirar fotos da celebridade que estão seguindo.

Entretanto, isso se trata de uma prática de produção de sentido multimodal por englobar, também, a modalidade gestual (fig.46). Digo isso, pois Nico enquanto motorista, poderá se afastar da limosine que carrega o alvo, apenas depois de o paparazzi ter tirado a foto. Logo, ele precisa interpretar, conforme o gesto feito pelo sujeito.

Neste momento, os Discursos relacionados ao mundo fútil das celebridades ficam bastante claros, dado os vários letramentos que Nico mobilizou para poder, assim, alcançar o propósito estabelecido pelo jogo.



Figura 46: Nico, ao coma (ndar o avatar de Frankilin, é obrigado a enquadrar sua moto para que o Paparazzi consiga fotografar a celebridade.

AÇÃO SOCIAL 19 - COMPLICAÇÕES

O espaço desta missão compreende dois lugares: a empresa de venda de carros de Simeon e a mansão de Michal de Santa. No primeiro desses espaços, Franklin é persuadido por seu chefe a ir até uma mansão localizada em Hampstead para recolher o carro de um cliente inadimplente. Frankilin dirige-se até lá, entra, escondido, na mansão, e recupera o carro. No caminho para chegar até onde o carro estava estacionado, a grande gama de objetos da mansão, em termos de agência, servirá como meio do avatar ir se escondendo até chegar ao lugar desejado.

Entretanto, após recuperar o carro, Frankilin é surpreendido por Michael, pai do devedor James de Santa, que o surpreende com uma arma apontada na cabeça e exige

que o mesmo destrua a empresa de Simeon, invadindo-a com o carro. Ao realizar essa ação, o avatar, controlado por Nico, sujeito passa a ser Michael e seu objetivo é imobilizar Simeon. Tal objetivo é alcançado e, a partir de então, a ação social ganha um enredo capaz de vincular dois personagens possíveis de serem controlados pelo jogador.

SUJEITOS QUE PARTICIPAM: 1) Nico

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: 1) Computador. 2) Joystick. 3) Teclado.

ESPAÇOS: 1) Game (Empresa de venda de carros de Simeon e a mansão de Michael de Santa. 2) Casa de Nico)

TEMPOS: 1) Busca pelo carro.

MODALIDADES DE LINGUAGEM: 1) Visual. 2) Espacial. 3) Auditivo

LETRAMENTOS: 1) Compreensão das ordens passadas pelo mentor. 2) Deslocamento até a mansão de Michael de Santa. 3) Interpretação dos espaços que servirão como esconderijo. 4) Interpretação das ordens de Michael de Santa ao ser surpreendido.

Na primeira fase desta missão, o sujeito mobiliza letramentos multimodais (fig 45) que englobam as modalidades auditiva e linguística, para entender o que deve ser feito, segundo as instruções de Simeon, enquadrando-se, assim, no já referido Discurso de um sujeito que não tem nenhuma perspectiva na vida e que deve se submeter às ordens de um mentor sujo. Após isso, ao seguir o percurso, indicado no mapa, o sujeito se dirige até a casa de Michael, conforme os indicadores do radar, pois é diante das cores indicadas, que o sujeito segue seu destino (fig 48).



Figura 47: Franklin, persuadido por seu chefe Simeon, para realizar mais um trabalho sujo.

Chegando na mansão, Nico é obrigado a escolher os espaços adequados para não apenas entrar na casa, mas também dirigir-se até a garagem. Para isso, ele se baseia no radar a fim de ter uma noção da direção correta em que está o carro e, além disso, faz do espaço ora esconderijo, ora obstáculo a ser cruzado, como meio de se aproximar, de modo lúcido, do seu alvo, sem ser percebido pelos moradores da casa.

Além disso, o cenário em que Nico, através do avatar de Frankilin, está imerso é altamente revelador tanto dos Discursos referentes ao que é ser um ladrão hábil, quanto do mundo de ostentação de bens de uma classe social alta.



Figura 48: Frankilin invadindo a mansão de Michael de Santa

Por fim, após ter roubado o carro, Nico é obrigado a acatar as ordens de Michael referente à destruição da oficina em que trabalha (fig. 49). Para que isso seja feito, ele deve atentar aos enunciados que, por sua vez, são altamente reveladores de Discursos do que é pertencer ao mundo do crime. Esses Discursos se revelam a partir de certas escolhas lexicais empregadas, como por exemplo, “mano” e “que se foda”, termos comuns tanto para Michael, que é um ex-ladrão, quanto para Frankilin, que é um sujeito que está iniciando nesta vida suja.

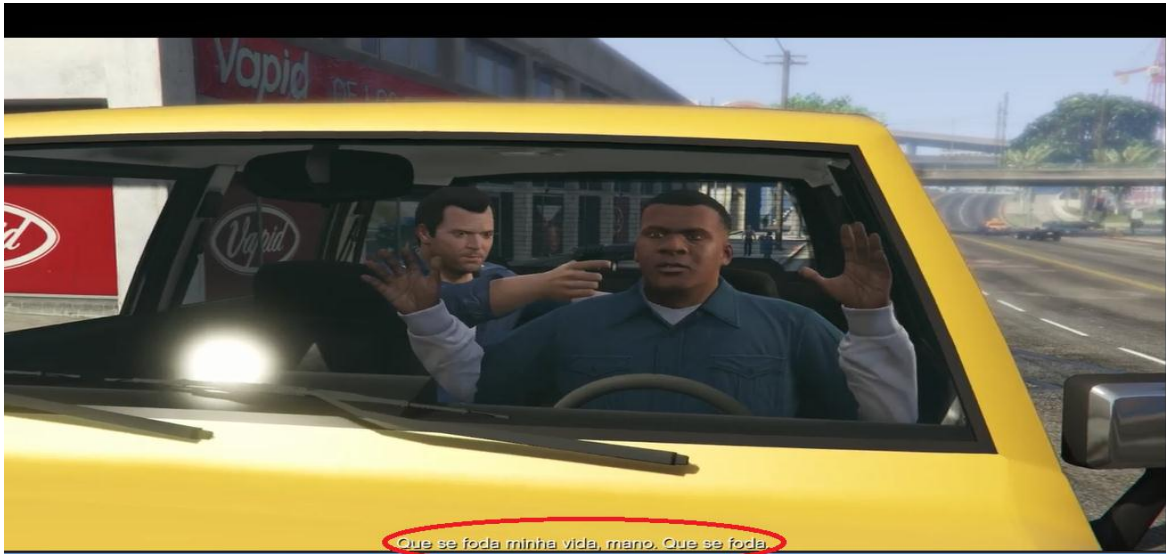


Figura 49: Momento em que Michael surpreende Franklin ao aparecer, no banco de trás, apontando-lhe uma arma.

7.6 FECHAMENTO DA ANÁLISE

Ao longo do presente capítulo, busquei responder aos dois primeiros objetivos específicos desta dissertação:

- 1) Rastrear e descrever a rede de letramentos que caracteriza o jogar *GTA V* de Nico.
- 2) Explicar os processos semióticos, discursivos e espaciais dessa prática.

Para as considerações finais, buscarei responder ao último objetivo específico desta dissertação e, assim, concluir o estudo com as respostas necessárias para responder a todos os objetivos que tracei no início deste percurso.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da característica de que os games são objetos híbridos (BUZATO, 2008), devido ao fato de assumirem diversas identidades, retomo que, neste estudo, os mesmos são vistos, como textos (MAGNANI, 2008), Letramentos em Rede (BUZATO, 2009, 2012a, 2012b, 2014) e Sítios de Engajamento. Para que os games pudessem ser jogados (ou lidos, seguindo a ideia posta anteriormente), Nico, o sujeito de pesquisa, engaja-se em uma grande rede, onde cada letramento é, conforme Scollon e Scollon (2004), um nexos numa grande rede de produção e circulação de sentido. Essa afirmação responde, de maneira resumida, ao objetivo geral deste estudo, que consistiu em analisar o percurso semiótico e discursivo de um jogador do game *The Grand Theft Auto V*.

Além disso, nessa análise semiótica e discursiva, percebi, de modo muito claro, que o letramento é uma prática extremamente distribuída entre diversos sítios de engajamento. Essa distribuição evidencia, de modo claro, o porquê de Buzato (2012) afirmar que letramento em rede é algo que vai muito além de uma simples metáfora, pois o contexto de uma prática como essa vai se transformando à medida que sujeitos, discursos, tecnologias vão integrando-se em uma grande rede de produção e de circulação de sentido.

Ao analisar a rede de letramentos que caracteriza o jogar videogame de Nico, consegui identificar uma série de dispositivos tecnológicos, sujeitos e Discursos que fazem parte desta prática. Dentre esses sujeitos, aponto os três jogadores amigos de Nico que se vincularam a sua rede, fazendo uso de dispositivos tecnológicos, como, por exemplo, o computador, o joystick, o microfone. Ao longo do jogo, esses sujeitos se deparam, dentre os principais Discursos, com o da violência, o das drogas e o do roubo.

No que tange ao percurso semiótico e discursivo de Nico, identifiquei, ao analisar os dados, que o sujeito mobiliza letramentos, engendrando diferentes modalidades de linguagem apontadas pelo *New London Group* (1996): espaciais, linguísticas, auditivas e visuais e gestuais. Cada letramento mobilizado, conforme essas modalidades de linguagem, era atravessado por uma série de Discursos presentes no game, como, por exemplo, os Discursos relacionados ao roubo, à violência e às drogas. Cada um desses Discursos relaciona-se em uma narrativa que vai construindo um mundo onde o crime e a violência compensam, na medida em que são rentáveis aos sujeitos imersos nele. Essa afirmação fica evidente se analisadas as representações de cenários pobres, decadentes e com diversas

marcas da violência, e, também, personagens que apresentam uma linguagem representativa do mundo do crime e da libertinagem, onde as escolhas lexicais do software apresentam palavras como, “mano” e “porra”. Em termos mais ilustrativos, afirmo que, os letramentos necessários para praticar o jogo contribuíram para que Nico assumisse, através de seu avatar, uma identidade de assassino ou ladrão, o que incluía saber fazer uso das *affordances* presentes nos espaços de suas missões para utilizá-las ora como escudo ao longo dos conflitos ora como esconderijo, para passar despercebido e efetuar seus roubos, constituindo, assim, o jogar.

Lançando um olhar mais amplo sobre essa rede, afirmo, com base nos dados obtidos, que jogar um game é uma atividade que transcende os limites espaciais do mundo virtual em que os avatares estão alocados. Isso porque o ciberespaço é uma extensão desse espaço do game e vice-versa, na medida em que o game faz parte do ciberespaço. Além disso, nessa análise, percebi que Nico, ao aceitar seguir o comando proposto por seu amigo para que pudessem praticar o jogo na modalidade online, claramente, aceita isso, por reconhecer que seu amigo ocupa uma posição mais central na comunidade de prática em que estão imersos (fig. 7), na medida em que apresenta o caminho possível mais rapidamente e detalhadamente que ele.

O cronotopo, conceito baseado, a partir de Bakhtin (1981), refere-se à construção de tempos e espaços a partir da linguagem e, neste game, é construído a partir dos letramentos mobilizados por Nico e, também, por seus jogadores. Digo isso, ao considerar que tarefas relacionadas à locomoção por diferentes espaços e, além disso, o engajamento em novas temporalidades (aspectos que moldam o cronotopo) dar-se-á a partir da interpretação dos sujeitos às ordens estabelecidas pelo software. Caso essas exigências não sejam interpretadas, o jogador não conseguirá se engajar a diferentes espaços e tempos.

Ao analisar o percurso do jogador, não identifiquei, de forma visível, letramentos que revelassem, por parte de Nico, uma postura explicitamente crítica sobre os Discursos imbuídos no game. É válido ressaltar, no entanto, que seria inviável apontar essa postura, devido ao recorte da pesquisa, a limitação dos dados coletados e a metodologia utilizada.

Apenas encontrei um indício dessa postura crítica, quando, no questionário feito, Nico destaca o fato de não acreditar que os games possam influenciar na conduta de uma pessoa, “*a menos que essa pessoa tenha algum distúrbio na personalidade*” [grifo meu] (palavras de Nico no questionário). Ao considerar, ancorado em Zacchi (2015) que letramentos críticos consideram o conhecimento como algo a ser construído, a partir da

maneira que o sentido dos textos sejam diversos e dependa do contexto em que ele é vinculado e interpretado, afirmo, com base na proposta da análise de Nexo (SCOLLON e SCOLLON, 2004), que a falta de percepção crítica, tenha a ver com o corpo histórico do jogador. Ao longo de sua história como *gamer*, o sujeito, possivelmente, não tenha praticamente se preocupado em jogar com o objetivo de analisar criticamente os games de seu interesse, mas, sim, apenas realizar a prática, visando os aspectos lúdicos.

Enquanto analista de seu percurso semiótico e discursivo, retomo, amparado em Magnani (2008), que jogar videogame é, primeiramente, uma prática de leitura. Essa leitura, além de ser multimodal, permite que os sujeitos tenham o controle de seus avatares, assumindo, assim, os Discursos representados por eles. Logo, essa prática possui as credenciais necessárias para servir como pano de fundo para reflexões sobre diversos aspectos que estão presentes no cotidiano das pessoas e que serão específicos conforme as características do game escolhido.

A escola, por sua vez, é um espaço altamente propício para que essas reflexões sejam empreendidas, pois, além de ser um espaço de formação cultural e intelectual, trata-se de mais outro espaço em que os jogadores de videogame transitam. Ao analisar os já referidos complexos processos semióticos e discursivos dessa prática, meu trabalho evidencia um possível caminho para ser percorrido por pesquisadores do campo aplicado de estudos da linguagem e, também, por outros de áreas afins: o desenvolvimento de uma postura crítica por parte dos jogadores em relação aos games mais comuns da atualidade, como é o caso do *The Grand Theft Auto V*. Isso porque os games são textos altamente consumidos pelos sujeitos que estão na escola, de modo que é urgente que esse contexto formal de ensino tenha como objetivo de equipar os sujeitos para ler/interagir com esse tipo de prática, a fim de auxiliá-los a lerem criticamente o arcabouço discursivo dos games.

Tal necessidade visa a um enriquecimento didático-pedagógico de suas aulas, em relação aos seus tradicionais métodos de ensino. Essa inovação tende a contribuir para a compreensão crítica dos mais diferentes textos consumidos pelos alunos que estão na escola. Logo, acredito que o meio adequado para seguir tal caminho é através de um processo *bottom-up*, ou seja, que insira esses artefatos digitais no contexto escolar de uma maneira problematizadora, para que seus jogadores, futuramente, possam olhar esse objeto, não apenas com as lentes de um veículo de entretenimento, mas também como uma arte que carrega Discursos altamente representativos do contexto social que os cerca.

Por fim, como possível caminho para outros pesquisadores interessados no estudo dos games em L.A, aponto o viés dos letramentos críticos como uma agenda de pesquisa fértil. Justifico essa afirmação pelo fato de que um sujeito letrado criticamente em um determinado game é alguém capaz não apenas de compreender os Discursos empregados no software, mas também alcançar uma capacidade crítica e reflexiva que o permita ser mais socialmente engajado em um mundo que os games são cada vez menos reconhecidos como simples meios de entretenimento.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, M. Forms of Time and of the Chronotope in the Novel. In: Holquist, M. (Ed.). **The Dialogic Imagination: Four Essays** by M. Bakhtin. Austin: University of Texas Press, 1981, p. 84-258.

_____. **Questões de literatura e de estética: a teoria do romance** (1975). Trad. Bernadini et al. 4. ed. São Paulo: Unesp, 1998. 439p

BARTON, David. **Literacy: An introduction to the Ecology of Written Language**. Oxford: Blackwell, 1994.

BUZATO, M. E. K. Desafios Empírico-Metodológicos para pesquisas em letramentos digitais. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, v.46, n.1, p. 45-62, 2007b.

_____. Novos Letramentos e a Teoria Ator-Rede: Gêneros digitais como objetos fronteiriços. In: Simpósio Internacional de Estudos de Gêneros Textuais (SIGET), 4, Natal, 2008. **Anais**. Natal, UFRN. Disponível em:

<<http://www.cchla.ufrn.br/visiget/pgs/pt/anais/Artigos/Marcelo%20El%20Khouri%20Buza%20to%20%20%28UNICAMP%29.pdf>>. Acesso em: 22 jul. 2015.

_____. Letramentos, novas tecnologias e a Teoria Ator-Rede: um convite à pesquisa.

Remate de Males, v. 29, n. 1, p. 71-87, 2009b.

_____. Práticas de letramento na ótica da Teoria Ator-Rede: casos comparados. **Calidoscópio**, v. 10, n. 1, p. 65-82, 2012a.

_____. Letramentos em Rede: textos, máquinas, sujeitos e saberes em translação. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 12, n. 4, 2012b.

BRANDT, D; CLINTON, K. Limits of the Local: Expanding Perspectives on Literacy as a Social Practice. **Journal of Literacy Research**, v. 34, n. 3, p. 337-356, 2002.

CALLON, M. Some elements of a sociology of translation: domestication of the scallops and the fisherman of St. Barrieue Bay. In: LAW, J. (Ed.). **Power, Action, Belief: A New Sociology of Knowledge**. London: Routledge and KeganPaul, 1986. P. 196-223.

COPE, B.; KALANTZIS, M. **Multiliteracies: New literacies, new learning**.

Pedagogies: An International Journal, Nanyang Walk, v. 4, n. 3, p. 164-195, 2009.

_____. (Ed.). **Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures**. London: Routledge, 2000.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow**. Harper and Row, New York. 1990

ESPOSITO, N. Émulation et conservation du patrimoine culturel lié aux jeux video. Proceedings of ICHIM 04 (**Digital Culture and Heritage**), 2004

DE PAULA, Gustavo Nogueira. A prática de jogar videogame como um novo letramento 2011. 125f. **Dissertação de mestrado** – Instituto de Estudos da Linguagem. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Vol. 1. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995a.

GARCIA CANCLINI, N. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo: Editora Iluminuras, 2008.

GEE, J. P. **An introduction to discourse analysis: Theory and method**. London: Routledge. 1999

_____. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2007.

_____. The New Literacy Studies: from "socially situated" to the work of the social.

In: BARTON, D; HAMILTON, M.; IVANIC, R. (Eds.). **Situated Literacies: Reading and Writing in context**. London: Routledge, 2000a. p. 180-196.

_____. **Social linguistics and literacies: ideology in discourses**. London: Routledge, 2012.

_____. The New Literacy Studies. In: **The Routledge Handbook of Literacy Studies**. Routledge, pp. 35-48. Routledge: London, 2015.

GUEDES, L. K. O uso de games como input para a aprendizagem de línguas. **Dissertação (mestrado)** – Universidade Católica de Pelotas, Programa de Pós-Graduação em Letras, Pelotas, 2014.

HEATH, S. B. **Ways with Words: Language, Life, and Work in Communities and Classrooms**. Cambridge: Cambridge University Press, 1983.

HINE, C. **Virtual Ethnography**. London, Sage. 2000

HUNG, C. Making sense of vídeo games: an ethnographic case study on the meaning making practices of Asian adolescents. 191f. **Tese (doutorado em educação)**. Teachers' college, Columbia University, New York, 2009.

KNOBEL, M.; LANKSHEAR, C. **A new literacies sampler**. New York, Peter Lang Publishing, Inc. 2007.

KRESS, G; LEEUWEN, T. V. **Reading Images: The grammar of visual design**. London: Routledge, 1996.

LATOURE, B. **Reagregando o Social: Uma introdução à teoria do ator-rede.** (tradução de Gilson César Cardoso de Sousa) Salvador/Bauru, UDUFBA/EDUSC. 2012

LAW, J. **Notes on the theory of actor-network: ordering, strategy, and heterogeneity.** *Systems Practice*, v. 5, n. 4, p. 379-393, 1992.

LARSEN-FREEMAN, D. Chaos/Complexity science and second language acquisition. **Applied Linguistics**, 18 (2), 141-165. 1997.

LARSEN-FREEMAN, D.; CAMERON, L. **Complex systems and applied linguistics.** Oxford: Oxford University Press, 2008.

LEANDER, K. M. “This is our freedom bus going home right now”: Producing and hybridizing space-time contexts in pedagogical discourse. **Journal of Literacy Research**, v.33, n.4, p.637–679. 2002

LEANDER, K.; MCKIM, K. (2003). Tracing the everyday ‘sitings’ of adolescents on the internet. *Education, Communication and Information*, v.3, n.1, p.11-30. Disponível em: <<http://www.vanderbilt.edu/litspace/sitings.pdf>>. Acesso em 10 out. 2015.

_____; Lovvorn, J. F. 2006. Literacy Networks: Following the Circulation of Texts, Bodies, and Objects in the Schooling and Online Gaming of Youth. **Cognition and Instruction** 24/3:291-340.

LEANDER; M. SHEEHY (Eds.), **Spatializing literacy research and practice.** New York, Peter Lang, 2004a, p. 115-160.

LEFEBVRE, H. **The Production of Space.** Cambridge, MA: Blackwell, 1991.

LEMKE, J. Letramento Metamidiático: Transformando Significados e Mídias. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, v. 49, n. 2, p. 455-479, 2010.

KOSTOGRIZ, A. Putting “Space” on the Agenda of Sociocultural Research. **Mind, Culture, and Activity**, v. 13, n. 3, 2006, p. 176-190.

MASSEY, D. **For Space.** London: Sage Publications, 2005.

MAGNANI, L. H. X. Virando o jogo: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico. Campinas, 2008. **Dissertação de Mestrado**, UNICAMP.

_____. Isto não é só um jogo: videogame e construção de sentidos. São Paulo, 2014. **Tese de doutorado**, USP.

_____. videogames, Letramentos e Construção de Sentidos. In: TAKAKI, N. MACIEL, R. (Orgs.) **Letramentos em Terra de Paulo Freire.** Campinas, Pontes. 2015. Pg – 43 - 61

MORAES, M.: ‘**A ciência como rede de atores: ressonâncias filosóficas**’. *História, Ciências, Saúde — Manguinhos*, vol. 11(2): 321-33, maio-ago. 2004.

NOBOA, JR. Construção de game educativo e o game em sala de aula: uma perspectiva da linguagem. Rio de Janeiro, 2011. **Dissertação de mestrado.** 133f

NEW LONDON GROUP. A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures. **Harvard Educational Review**, Cambridge, MA, v.66, n.1, p. 60-92, 1996.

NEVES, I. B. C. N. Jogos digitais e suas potencialidades para o ensino de história: Um estudo de caso sobre o History Game Tríade – Liberdade, Igualdade e Fraternidade. Salvador, 2011. **Dissertação de mestrado**. 243 f.

PAIVA, V. L. M. L. NASCIMENTO, M. **Sistemas adaptativos complexos: lingua(gem) e aprendizagem**. Campinas: Pontes, 2011.

PIACENTINI, M. T. **Jogos Eletrônicos, Cognição e Flow**. São Paulo, 2011. Dissertação de Mestrado. 102 f.

ROJO, R. H. R. **Escol@ Conect@d@: os multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

RODRIGUES, M. A. À Sombra Das Chuteiras Virtuais: futebol e lazer nas quatro linhas do jogo eletrônico. Belo Horizonte, 2011. **Dissertação de Mestrado**. 98f.

SCHEIFER, C. L. Espaço-temporalidade, ressemiotização e letramentos: um estudo sobre os movimentos de significação no terceiro espaço. Campinas, 2014a. **Tese de Doutorado**, UNICAMP.

_____. A virada espacial nos novos estudos de letramento: em busca do terceiro espaço. **Calidoscópico**. v. 12, n. 1. 2014b

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias a cibercultura**. Sao paulo: paulus, 2003.

SANTOS, Vinícius. R. F. Os Jogos MMORPG como Auxiliadores no Processo de Aquisição de Língua Inglesa. **Dissertação de Mestrado**. Universidade Federal de Minas Gerais, 2011.

SOJA, E. **Thirdspace**. Journeys to Los Angeles and other real-and-imagined places. Oxford: Blackwell Publishing, 1996.

SCOLLON, R. **Mediated Discourse: The Nexus of Practice**. New York: Routledge, 2001.

SCOLLON, R; SCOLLON, S. W. **Nexus Analysis**. Discourse and the emerging internet. New York: Routledge, 2004.

SCRIBNER, E; COLE, M. **The psychology of literacy**. Cambridge. Inglaterra: Harvard University Press, 1981.

SILVA, A. C. J. O videogame como desejo de simulação: dois gêneros de jogos virtuais em perspectiva. Porto Alegre, 2014. **Dissertação de mestrado**. 117f.

STREET, B. V. **Literacy in Theory and Practice**. Cambridge: CUP, 1984.

VIDAL, C. D. Multimodalidade e traduções funcionais para investigar a aquisição de segunda língua em gamers. 410 p. **Tese**. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis. 29 de agosto de 2011

ZACCHI, J. V. Jogos Eletrônicos e Novos Letramentos no Ensino de Língua Inglesa. In: TAKAKI, N. H. MACIEL, R. F (Orgs). Letramentos em Terra de Paulo Freire. Pontes. Campinas: 2015

ZAGAL, J. P. **Ludoliteracy**: defining, understanding and supporting Games Education. ETC PRESS, 2010.

ANEXOS:

ANEXO A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado(a) participante:

Sou estudante do Programa de Pós-Graduação em Letras (nível: mestrado) da Universidade Católica de Pelotas. Estou realizando uma pesquisa sob supervisão do(a) professora Dr^a Camila Lawson Scheifer, cujo objetivo é analisar o percurso semiótico de um jogador assíduo do game *The Grand Theft Auto V*, no intuito de compreender a dinâmica de construção de sentidos que constitui o seu jogar.

Sua participação envolve, primeiramente, o preenchimento de um questionário no qual buscarei identificar o seu perfil como jogador. Identificado e aprovado esse perfil, será feito o monitoramento online a distância do seu jogar, através de um programa chamado Open Broadcaster Software (OBS). Trata-se de um programa que gera relatórios, através de dados estatísticos e snapshots das tela do computador, sobre toda atividade virtual realizada durante a execução do jogo. Também serão feitos alguns registros presenciais em vídeo do seu jogar, a serem previamente acordados. Por fim, com base nos relatórios gerados pelo programa de monitoramento, oportunamente poderão ser solicitadas entrevistas (presenciais ou não) para fins de esclarecimento dos dados.

O monitoramento online durará de 3 a 4 semanas. Nesse período, você apenas terá que gravar e enviar-me os relatórios virtuais semanalmente. Você terá toda a liberdade de apagar quaisquer registros feitos pelo programa antes de enviar o relatório a mim. Neste caso, apenas deverá me informar que dados foram excluídos e, se possível, informar a natureza desses dados, por exemplo: e-mails, acesso a sites de entretenimento, contas de banco, etc. Sigilo absoluto será mantido sobre quaisquer informações que possam tornar possível a identificação do informante na publicação dos resultados da pesquisa.

A participação nesse estudo é voluntária e não remunerada. Caso concorde em participar, se você vier a querer, tem absoluta liberdade de fazê-lo a qualquer momento.

Você estará contribuindo para a compreensão do fenômeno estudado e para a produção de conhecimento científico.

Quaisquer dúvidas relativas aos procedimentos metodológicos da pesquisa poderão ser esclarecidas pelo(s) pesquisador(es). E-mails: viniciusdeoliveira91@gmail.com lawson.camila@gmail.com ou pela entidade responsável – Comitê de Ética em Pesquisa da UCPEL, fone Fone: (53) 2128.8012/2128.8295. E-mail: cep@ucpel.tche.br

Atenciosamente

Nome e assinatura do(a) estudante

Matrícula:

Local e data

Nome e assinatura do(a) professor(a) supervisor(a)/orientador(a)

Matrícula:

Consinto em participar deste estudo e declaro ter recebido uma cópia deste termo de consentimento.

Nome e assinatura do participante

Local e data

ANEXO B – QUESTIONÁRIO APLICADO

Questionário

1. Qual sua idade?

23

2. Há quanto tempo você joga videogame?

10 +-

3. Quais são seus jogos preferidos?

Halo, Doom, Word of Warcraft.

4. Você costuma jogar com alguém no mesmo espaço físico?

Sim

5. Você costuma artefatos como revistas, cds, filmes que tenham a ver com seus jogos preferidos?

Sim

6. Quais são as outras atividades que você faz enquanto joga um game?

Primeira Semana: Converso

Segunda Semana: Converso, Trabalho

Terceira Semana: Converso, Como

Quatra Semana: Converso, Como e brinco com minha cadela

7. Quais são os lugares que você joga videogame?

Primeira Semana: Casa

Segunda Semana: Casa de amigo

Terceira Semana: Casa

Quarta Semana: Casa

8. Quais são os softwares que você deixa minimizado enquanto joga?

Primeira Semana: Skype e Open broadcaster

Segunda Semana: Skype, TeamSpeak e Facebook

Terceira Semana: Skype, Overwolf e 9gag

Quarta Semana: Skype, Overwolf e TeamSpeak

9. Você acredita que jogar videogame pode influenciar o comportamento de uma pessoa? Por quê?

Não, Independente do jogo a pessoa só pode se levar a ser influenciada por um jogo caso posua algum distúrbio de personalidade onde ela não consegue assimilar o que é real ou falso

10. Você acredita que a escola deveria considerar incitar seus alunos a se tornarem críticos quanto ao conteúdo dos principais games da atualidade?

Sim

1. Fale qual foi sua interpretação após primeiras duas horas de jogo.

Jogo empolgante com um humor negro, bastante tiroteio e infinitas coisas a se fazer um ótimo jeito de prender o jogador ao jogo sem muito esforço.

2. Leia a sinopse do game que é apontada no site *Wikipedia*:

"O jogo começa 9 anos antes quando Michael, Trevor e Brad estão assaltando um banco em Lundedorff - North Yankton. Os três colocam os reféns em um armário e explodem a porta do cofre; quando Michael pega o dinheiro, ele é interceptado por um guarda, mas, Trevor atira em seu rosto e os três fogem até um carro de fuga. Depois de um intenso tiroteio com vários policiais, eles chegam até um carro preparado para fugir com um comparsa cujo nome não é mostrado. Na fuga, uma viatura persegue os quatro e conseguem matar o motorista, Michael então assume o volante e se livra da viatura empurrando até uma árvore; o objetivo do trio é chegar até um helicóptero para despistar a polícia, porém, um bloqueio policial os impede de ir pelo caminho normal e tomam uma rota alternativa passando pela linha de um trem que bate na lateral do carro de fuga inutilizando-o. Perto de fugir, um sniper atira na perna de Brad que não consegue mais se levantar, Trevor e Michael discutem se deixam ou não o companheiro para trás, no meio da discussão, Michael leva um tiro na perna e pede para Trevor fugir para continuar vivo; Trevor inicialmente fica em dúvida, e faz um tiroteio com vários policiais. Depois de algum tempo, ele decide fugir e encontra uma garota que serviria de refém, no entanto, três policiais aparecem e Trevor joga a garota em cima de um deles e foge; o policial pede para os outros dois pegarem Trevor, porém ele corre para um campo aberto e aproveita a nevasca para fugir.

Depois, começa uma cutscene em que mostra o enterro de Michael e algumas pessoas chorando, e Michael observando tudo atrás de umas poucas árvores e fumando enquanto o caixão é posicionado. Após isso, começa toda a história do jogo, interligando os personagens às suas histórias, com um grande enredo."

2.1. Escreva uma história parecida com essa. (mínimo 10 linhas)

Tudo começa alguns anos atrás um jovem de 20 anos chamado Leonard chega em uma cidade nova sem conhecer ninguém, sem saber o que fazer. Dias antes Leonard tinha sido expulso de sua casa por seus pais que não o consideravam seu filho, Leonard não era bom em nada e ficou solto no mundo então ele resolve ir para uma cidade nova.

Chegando em Vice city Leonard começa sua nova jornada em busca de um lugar e de um emprego, após alguns dias sem sucesso Leonard conhece um cara chamado Frank em um bar.

Frank parecia uma pessoa suspeita mas Leonard não podia se dar o luxo de escolher, já que ele estaria no lucro de qualquer maneira.

Algumas horas conversando com Frank, Leonard recebe uma proposta invadir uma casa junto com Frank cujo o plano já tinha sido todo bolado só faltava o pessoal.

Na noite da invasão Frank e Leonard se preparam em frente da casa, Frank passa o plano novamente e eles invadem a casa mas logo após a polícia chega ao local Frank consegue fugir traindo Leonard e deixando ele preso na casa e assim começa a história de vingança de Leonard que um dia prometeu pegar Frank e fazer ele pagar pela traição.

3. Fale sobre suas impressões gerais sobre o enredo do game, dialogando com suas experiências prévias.

Sugestões de tópicos a seguir:

3.1. Você conhece pessoas parecidas com os personagens?

Sim

3.2. Qual sua opinião sobre o tema do game?

Legal algumas falhas meio clichê mas perdoável proporciona muita diversão com o "tema" relacionado já que tu pode se soltar e ser um pouco marginal da vida haha.

3.3. Quais são os temas da atualidade que você consegue perceber diluídos no game GTA V?

Drogas, Prostituição, Problemas financeiros, Traição

3.4. Qual sua opinião sobre ter uma vida igual à dos personagens?

Não tenho opinião formada, não gostaria de julgar alguém pelo estilo de vida e sim por quem ela é.