



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM

JOÃO REYNALDO PIRES JUNIOR

**LER POR LABIRINTOS: LITERATURA ERGÓDICA E LETRAMENTOS NO**  
*GAME THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME*

CAMPINAS  
2016

JOÃO REYNALDO PIRES JUNIOR

**LER POR LABIRINTOS: LITERATURA ERGÓDICA E LETRAMENTOS NO  
*GAME THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME***

Dissertação de mestrado apresentada ao Instituto de Estudos da Linguagem da Universidade Estadual de Campinas para obtenção do título de Mestre em Linguística Aplicada, na área de concentração em Linguagem e Educação.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Daniela Palma

Este exemplar corresponde à versão final da Dissertação defendida pelo aluno João Reynaldo Pires Junior e orientada pela Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Daniela Palma.

CAMPINAS

2016

**Agência(s) de fomento e nº(s) de processo(s):** Não se aplica.

Ficha catalográfica  
Universidade Estadual de Campinas  
Biblioteca do Instituto de Estudos da Linguagem  
Crisllene Queiroz Custódio - CRB 8/8624

P665L Pires Junior, João Reynaldo, 1984-  
Ler por labirintos : literatura ergódica e letramentos no *game The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time* / João Reynaldo Pires Junior. – Campinas, SP : [s.n.], 2016.

Orientador: Daniela Palma.  
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem.

1. Legend of Zelda (Jogo). 2. Multiletramentos. 3. Literatura eletrônica. 4. Vídeo games. 5. Jogos de fantasia. 6. Gêneros discursivos. I. Palma, Daniela, 1972-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem. III. Título.

#### Informações para Biblioteca Digital

**Título em outro idioma:** Reading thru mazes : ergodic literature and literacies in the game *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time*

**Palavras-chave em inglês:**

Legend of Zelda (Game)

Multileteracies

Electronics literature

Video games

Fantasy games

Discursive genres

**Área de concentração:** Linguagem e Educação

**Titulação:** Mestre em Linguística Aplicada

**Banca examinadora:**

Daniela Palma [Orientador]

Luiz Henrique Magnani Xavier de Lima

Marcelo El Khouri Buzato

**Data de defesa:** 25-08-2016

**Programa de Pós-Graduação:** Linguística Aplicada

BANCA EXAMINADORA:

Daniela Palma

Marcelo El Khouri Buzato

Luiz Herique Magnani Xavier de Lima

Cláudia Hilsdorf Rocha

Ana Flora Schlindwein

IEL/UNICAMP  
2016

**Ata da defesa com as respectivas assinaturas dos membros encontra-se no processo de vida acadêmica do aluno.**

## DEDICATÓRIA

*Vejo os jogos de videogame como um símbolo da persistência do lúdico atravessando a história da cultura. Dedico, portanto, esse trabalho a todos os jogadores, desenvolvedores e pesquisadores de games que têm colocado seu tempo e energia para criticar o que já foi feito e tornar o universo gamer um espaço de representatividade e liberdade, para todos e todas, independente de sua condição ou classe social, etnia, gênero ou identidade sexual, um lugar privilegiado para exercitar, através de certa brincadeira, uma linguagem poética de uma (des)construção desviante.*

## AGRADECIMENTOS

Aos Orixás, a quem peço licença e as bênçãos para começar.

Ao meu marido e grande amor, Wanderley Santana.

À minha filha, Camille Barbosa.

Às minhas irmãs, Elaine e Elisangela. E minhas sobrinhas, Isadora e Alice.

Aos meus pais, por tudo que fizeram por mim.

Ao amigo e artista Magno Borges por colaborar de diversas formas na construção e apresentação deste trabalho.

À Dra. Fabiana Takiuti, querida curadora. Curadora querida.

À grande Natália Coltri Fernandes e sua filha, a pequena Valentina.

À professora Roxane Rojo, por ter acompanhado uma parte da presente pesquisa.

À professora Daniela Palma a quem sou muito grato por ser essa grande professora e por tudo que pude aprender em suas aulas, no grupo de estudos sobre Direitos Humanos e com as leituras que fez da presente dissertação.

Ao professor Marcelo Buzzato pela leitura minuciosa e crítica que fez deste trabalho.

Ao professor Luiz Henrique Magnani, pesquisador que admiro, por abrir espaço para falarmos de *games* na Linguística Aplicada e pela leitura generosa, linha a linha, que fez da presente pesquisa.

À professora Márcia Mendonça, pelo olhar sensível sobre a Linguística Aplicada que também acabou contribuindo, indiretamente, para a produção, orientação e amadurecimento dessa pesquisa. Com ela aprendi: é possível falar de nossa própria experiência docente como conhecimento construído.

Aos milhares de alunos e alunas com quem pude trabalhar de 2003 a 2014, responsáveis por me ensinar que *games* fazem sentido, importam e podem ser objeto de aprendizagem (e de pesquisa) e devem ser levados a sério (mas nem tanto e nem sempre).

A todos os parceiros de orientação com quem pude pegar caronas (nos dois sentidos da palavra), aprender e dividir a trajetória, em especial, Du Moura e Lili Costa.

Ao grupo de ingressantes deste Programa de Pós-Graduação do ano de 2015, Aline Ruiz, Carolina Bottosso, Jaílton Nóbrega, Renata de Anunciação, Débora Ferreira (e sua família), Samira Spolidorio, Tiago Petit e todos os outros amigos e amigas que participaram da produção do ensaio audiovisual *A Educação pelos Vermes*, parceiros que acabei conhecendo por um atraso meu, mas que muito me ensinaram com sua generosidade e histórias.

Ao Adrian Theodor e a Natália Guissoni, carne do meu coração.

À Letícia Monteiro e o André Stuchi, esses loucos que eu felizmente reconheci junto das queridas Ritas Soares Gatti e Letícia Parizzi e suas respectivas famílias que em tantos momentos me abraçaram durante as dificuldades pelas quais passei para redigir essa pequena pesquisa.

Às parceiras de trabalho e de Casa, Angel Ângelo e Karina Borgo por me ajudarem a dar outro significado a este trabalho quando este estava chegando na reta final.

Ao Alan Salles, ao professor Marcelo Tápia e ao Marcelo Tupinambá, junto de todos os amigos e amigas da Oficina Cultural Casa Mário de Andrade por valorizarem essa pesquisa e pela compreensão para que ela fosse concluída em sua reta final. O que será que Mário acharia desses escritos?

Às minhas professoras-amigas, Leila Aguiar e Juliana Loyola pela companhia e por fazerem a leitura tão terna deste trabalho.

À minha mana Andrea Paula Oliveira dos Santos Kamensky, junto do João Kamensky e do Vitor Gross, pelas bandas que demos juntos e juntas na experiência fabulosa que vivemos no Curso de aperfeiçoamento Gênero e Diversidade na Escola.

À professora Angélica Ferroni, por compreender os hiatos que foram necessários em nossos estudos sobre as estrelas para que essa pesquisa fosse concluída.

E a todos os meus outros amigos e amigas, minha família extraoficial e paralela, sem os (as) quais nem um passo teria sido dado para a elaboração deste trabalho que, como muitos dizem – e minha experiência mostrou a verdade desta fala -, é uma espécie de rito de passagem, porém não sei se essa metáfora dá conta de designar a experiência.

Melhor: um labirinto, repleto de nós, minotauros, teseus e ariadnes, no qual estive imerso nos últimos dois anos para gestar esta pesquisa que agora nasce. Ela que, como Drummond disse, “(...)é feia mas é uma flor. Furo o asfalto, o tédio, o nojo e o ódio”.

*Um inseto cava  
cava sem alarme  
perfurando a terra  
sem achar escape.*

*Que fazer, exausto,  
em país bloqueado,  
enlace de noite  
raiz e minério?*

*Eis que o labirinto  
(oh razão, mistério)  
presto se desata:*

*em verde, sozinha  
antieuclidiana  
uma orquídea forma-se.*

*Áporo, Carlos Drummond de Andrade.*

*A indústria de videogames faturou quase tanto quanto  
Hollywood, em termos de vendas internas brutas.*

*Assim, os videogames são uma imensa perda de nosso  
dinheiro, tempo e energia? Uma nova forma de poluição  
cultural, como os descreveu um senador norte-  
americano? O pesadelo antes do Natal, nas palavras de  
outro? Os jogos estão ensinando nossas crianças a  
matar, como milhares de artigos em nossas páginas de  
opinião solenemente advertem?*

*Não. Os jogos de computador são uma arte popular,  
uma arte emergente, uma arte quase não reconhecida,  
ainda, mas arte mesmo assim.*

*A Arte Emergente – Henry Jenkins*

## RESUMO

O presente estudo propõe a investigação e análise das características do *game The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, tendo em vista a natureza dos processos de leitura e produção de sentido que são realizados enquanto o jogamos. Para isso, nos valem do conceito de literatura ergódica de Aarseth, do conceito de multiletramento e de outros aportes teóricos relevantes para o estudo do objeto, tais como a noção bakhtiniana de arquitetônica e gênero discursivo. Essas tipologias foram utilizadas para analisar e interpretar um episódio do RPG de console *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, submetido aqui a uma metodologia mista de análise documental e diários de pesquisa do autor desta dissertação. Os resultados parecem evidenciar que a leitura que um sujeito faz de um jogo pode ser descrita por diagramas como um rizoma labiríntico previsível e orientado pela programação do *game*, porém também é passível de reestruturação e desalinho de acordo com as escolhas subjetivas tomadas durante a leitura.

Palavras-chave: Literatura ergódica, videogame, discurso, arquitetônica, gêneros discursivos, leitura, labirintos, multissemiose.

## ABSTRACT

This study aims to research and analysis of game features *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* in view the nature of the processes of reading and production of meaning that are performed while the play. For this, we make use of Aarseth's ergodic literature, the concept of multiliteracy and other relevant theoretical contributions to the study of the object, such as bakhtinian notion of architectural and discursive genre. These typologies were used to analyze and interpret an episode of console RPG *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* submitted here to a mixed methodology of document analysis and daily author of the research of this dissertation. The results seem to show that reading a individual makes a game can be described by diagrams as a predictable labyrinthine rhizome and guided by programming the game but subject to restructuring and shabbiness according to the subjective choices made during reading.

Keywords: Ergodic literature, Videogame, speech, architectural, discursive genders, reading, mazes, multisemiosis.

## Lista de Ilustrações:

<b>Figura 1: Fotografia de capa da revista Veja São Paulo de 01/10/2014,</b> reproduzida por Carlos Carrasco, candidato a deputado federal, em sua página pessoal no Facebook. Fonte: < <a href="https://goo.gl/l1nykh">https://goo.gl/l1nykh</a> >. Acesso em:30/09/2014. .....	23
<b>Figura 2: Ralph H. Baer demonstriert interaktives Fernsehen Full Version</b> (1973). Fonte: < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=EKrhbp-syh8">http://www.youtube.com/watch?v=EKrhbp-syh8</a> >. Acesso em: 29/06/2014. ....	27
<b>Figura 3: Screenshot do game Journey.</b> Fonte: < <a href="http://thatgamecompany.com/games/journey">http://thatgamecompany.com/games/journey</a> > Acesso em: 29 Jun. 14. ....	29
<b>Figura 4: Cena do clipe Glamazon da cantora RuPaul.</b> Fonte: < <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3v_3oTrcllQ">https://www.youtube.com/watch?v=3v_3oTrcllQ</a> > Acesso em: 29/01/16. ....	40
<b>Figura 5: Infográfico gamificado Corrida 4G.</b> Disponível em: < <a href="http://veja.abril.com.br/multimedia/infograficos/corrida-4g">http://veja.abril.com.br/multimedia/infograficos/corrida-4g</a> > Acesso em: 29/01/16. ....	41
<b>Figura 6: Prévia instrutiva do jogo Candy Crush Saga.</b> Fonte: < <a href="http://candycrushsaga.com/">http://candycrushsaga.com/</a> >. Acesso em: 30/07/2014. ....	42
<b>Figura 7: Screenshot do game Intruder.</b> Fonte: < <a href="https://vimeo.com/30022802">https://vimeo.com/30022802</a> >. Acesso em: 30/06/2014.....	42
<b>Figura 8: Vídeo Spirited Away – 8 Bit Cinema.</b> Fonte: < <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oGxgDnltjuA">https://www.youtube.com/watch?v=oGxgDnltjuA</a> > Acesso em: 15/10/2015. ...	43
<b>Figura 9: Screenshot do jogo Cat Mario.</b> Fonte: < <a href="http://www.cat-mario.com/">http://www.cat-mario.com/</a> >. Acesso em: 05 Ago. 2015.....	46
<b>Figura 10: Screenshot do jogo Gay cats go to the weird weird woods.</b> Disponível para download no site da autora: < <a href="http://auntiepixelante.com/">http://auntiepixelante.com/</a> >. Acesso em: 05/08/2015.....	47
<b>Figura 11: Screenshot do game PacMan</b> disponível em < <a href="http://files.umwblogs.org/blogs.dir/7530/files/2013/02/pacman.jpg">http://files.umwblogs.org/blogs.dir/7530/files/2013/02/pacman.jpg</a> > Acesso em 10 Jul.16.....	55
<b>Figura 12: Screenshot do walktrough Zelda Ocarina of time! Bolero do Fogo, Tunica vermelha (fogo) - Parte 28 PT-BR!</b> Fonte: < <a href="https://youtu.be/gJSJYyHI2Xw?t=420">https://youtu.be/gJSJYyHI2Xw?t=420</a> >. Acesso em: 05 Ago. 2015. ....	58
<b>Figura 13: Parangolé P6, Capa 3, Hélio Oiticica, foto por Desdemione Bardin, 1965.</b> Disponível em: < <a href="https://goo.gl/hAUoA1">https://goo.gl/hAUoA1</a> > Acesso em 22 Fev.16. .....	64
<b>Figura 14: Print da tela de walktrough do jogo Beyond: Two Souls.</b> Fonte: < <a href="http://i.ytimg.com/vi/PzvgxXEb5IM/maxresdefault.jpg">http://i.ytimg.com/vi/PzvgxXEb5IM/maxresdefault.jpg</a> >. Acesso em: 10 Out. 2014. ....	74
<b>Figura 15: Screenshot de Sheik segurando uma das partes da Triforce.</b> Disponível em: < <a href="http://www.zeldadungeon.net/Zelda05/Walkthrough/14/14_Light15_Large.jpg">http://www.zeldadungeon.net/Zelda05/Walkthrough/14/14_Light15_Large.jpg</a> > Acesso em 29 Jan. 16.....	106
<b>Figura 16: Screenshot do game One chance (Você tem apenas uma chance).</b> Disponível em: < <a href="http://www.zjogos.com.br/jogos-online/one-chance">http://www.zjogos.com.br/jogos-online/one-chance</a> > Acesso em 30 Jan.16.....	109
<b>Figura 17: Screenshot da cena de abertura do jogo The Legend of Zelda: Ocarina Of Time.</b> Disponível em: < <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CtMIIWsML5M">https://www.youtube.com/watch?v=CtMIIWsML5M</a> > Acesso em: 29 Jan. 16 .....	117

<b>Figura 18: Screenshot do walktrough [Detonado Completo 100%] The Legend of Zelda: Ocarina of Time #1 - E UMA NOVA JORNADA COMEÇA!</b> Disponível em: < <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FKE8IIOGI2A">https://www.youtube.com/watch?v=FKE8IIOGI2A</a> > Acesso em: 31 Jan. 16.....	124
<b>Figura 19: Screenshot do walktrough [Detonado Completo 100%] The Legend of Zelda: Ocarina of Time #3 - CORUJA TROLL.</b> Disponível em: < <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FK2vliHqo8">https://www.youtube.com/watch?v=FK2vliHqo8</a> > Acesso em 31 Jan. 16. .	125
<b>Figura 20: Screenshot do walktrough [Detonado Completo 100%] The Legend of Zelda: Ocarina of Time #3 - CORUJA TROLL.</b> Disponível em: < <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FK2vliHqo8">https://www.youtube.com/watch?v=FK2vliHqo8</a> > Acesso em 31 Jan. 16. .	125
<b>Figura 21: [Detonado Completo 100%] Zelda: Ocarina of Time #7 - APRISIONANDO FADAS!</b> Disponível em: < <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BIDG9YSuHDk">https://www.youtube.com/watch?v=BIDG9YSuHDk</a> > Acesso em: 01 Fev. 16. ....	129
<b>Figura 22: Screenshot de Zelda staring Zelda,</b> disponível em < <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gXLx8x0ZQe8">https://www.youtube.com/watch?v=gXLx8x0ZQe8</a> > Acesso em 01/07/16...	148
<b>Figura 23: Screenshot do mod game "The Legend Of Cage"</b> disponível em < <a href="https://www.youtube.com/watch?v=aEFke7X0ajs">https://www.youtube.com/watch?v=aEFke7X0ajs</a> > Acesso em 12/07/16. ...	148
<b>Figura 24: Captura de tela: Link, ainda criança, em frente ao corpo do último vilão do jogo derrotado.....</b>	150
<b>Figura 25: Captura de tela de Link prestes a enfrentar o vilão da história com um graveto em um dos últimos cenários do jogo. ....</b>	150
<b>Figura 26: Captura de tela - Link flutuando com o gancho no céu infinito</b> .....	151
<b>Figura 27: Captura de tela - Link com uma noz em seu rosto.....</b>	151
<b>Figura 28: Captura de tela - Link nadando no ar .....</b>	152

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO:.....	13
0.1.1 Por que pesquisei um <i>game</i> .....	14
0.1.2 Situando a pesquisa sobre <i>games</i> .....	18
0.2 <i>Games</i> : história e conceito.....	26
0.3 As bases teóricas desta pesquisa.....	33
0.4 Objetivo e questões de pesquisa.....	35
0.5 A organização desta dissertação.....	36
CAPÍTULO 1. <i>GAMES</i> E LETRAMENTOS.....	37
1.1 <i>Games</i> , leitura e multissemiose.....	37
1.2 <i>Games</i> , artes e a qualidade de suas experiências interativas.....	61
CAPÍTULO 2. LENDO <i>GAMES</i> POR LABIRINTOS.....	72
2.1 <i>Games</i> e a construção dos labirintos.....	72
2.2. <i>Games</i> e literatura ergódica.....	75
2.3 <i>Games</i> , gêneros discursivos e arquitetônica.....	87
CAPÍTULO 3. METODOLOGIA.....	97
3.1 A Linguística Aplicada e os <i>games</i> : como elaborar uma pesquisa sobre estes jogos?.....	97
3.2 A escolha do método: uma abordagem mista.....	98
3.4. <i>Gamestudies</i> e a proposição e desconstrução de categorias analíticas.....	103
3.4 O <i>corpus</i> de pesquisa: Por que analisar <i>The Legend of Zelda</i> ?.....	104
3.5 A geração dos dados.....	108
CAPÍTULO 4. ANÁLISE DO <i>GAME</i> THE LEGEND OF ZELDA.....	117
4.1. Ariadne sábia: o eixo central da narrativa – um trajeto mais linear.....	120
4.2. Ariadne errante: os eixos marginais e periféricos da narrativa – um trajeto mais ergódico.....	138
4.3 Ariadne louca: todos os eixos e a experiência transgressiva dos erros de programação.....	146
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	153
Diário 1: Ariadne Sábia – Percurso linear.....	155
Diário 2: Ariadne Errante – Percurso brevemente ramificado.....	157
Diário 3: Ariadne Louca – Percurso de extrapolação absoluta.....	159
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:.....	162

## INTRODUÇÃO:

O texto a seguir é o resultado de uma pesquisa para o programa de Linguística Aplicada no Instituto de Estudos da Linguagem da UNICAMP.

Acreditamos que *games* ainda são um assunto recente no debate acadêmico. Para a presente pesquisa, os contornos dessa produção foram construídos com base em minha experiência docente, que foi o ponto de partida para uma investigação do que se processa em relação à leitura quando realizamos atividades com jogos eletrônicos desta natureza.

Dessa forma, começamos a pesquisa contextualizando a motivação deste trabalho e conceituando o que compreendemos como *games*, contrastando com outras concepções presentes em estudos acadêmicos.

Teremos, portanto, primeiramente, uma justificativa, dividida em duas partes: a primeira baseada em minha trajetória pessoal e outra mais ampla considerando a importância desse debate na área de *games*.

A seguir, falaremos sobre nosso objeto de estudo: o que consideramos como *games* nesta pesquisa a partir de certas referências históricas, além de situar o estilo de jogo que escolhemos para a análise, um RPG de console<sup>1</sup>, e os motivos que nos levaram a esta escolha.

Na seção seguinte, faremos o enquadramento da pesquisa em termos de áreas, apontando as principais bases teóricas que a fundamentam.

E, finalmente, apresentaremos o objetivo e as questões de pesquisa a que nos propomos na presente dissertação e a maneira como se dará a estrutura desse trabalho nos seguintes capítulos. Para tornar o debate sobre as questões propostas nessa pesquisa mais acessíveis ao público geral, é possível também assistir antes, durante, ou depois da leitura da dissertação a animação *Ler por Labirintos*, de Magno Borges, síntese criativa deste trabalho, pelo link: <https://vimeo.com/182490399>

---

<sup>1</sup> Usamos nessa dissertação o conceito de RPGs de console trazido por Ernica (2014b). Trata-se de um estilo específico de *game* que mistura elementos dos jogos de RPG de mesa tradicionais a outros inerentes aos jogos eletrônicos.

### 0.1.1 Por que pesquisei um *game*

“Ao mesmo tempo, há um processo mais amplo e "externo" envolvido no esclarecimento da pesquisa e dos propósitos sobre os quais se fundamentam suas questões. Neste processo geral, que também é 'reflexivo', nós nos movemos entre esclarecer propósitos de pesquisa, consultando a literatura relevante, e consultar outras fontes de informações que sejam úteis para conceber e planejar nossa abordagem para a coleta de dados.”<sup>2</sup> (LANKSHEAR; KNOBEL, 2004, p. 25, tradução nossa).

Atuei por 11 anos (de 2003 a 2014) como professor de Língua Portuguesa na rede particular de ensino paulista. Trabalhando como docente desde o primeiro ano da graduação, fui sentindo, com o tempo, a necessidade de buscar outras formas e linguagens para o ensino de leitura e escrita em língua portuguesa e suas literaturas.

Mais do que os autores que traziam provocações para que se traçassem novos itinerários para o meu fazer como professor – dentre os quais cito Paulo Freire, Madalena Freire, Jorge Larossa, entre muitos outros sujeitos, autores e autoras igualmente importantes –, fui constantemente reorientado a outras formas de ver e pensar a linguagem, dispondo-me também a escutar pedagogicamente o que meus alunos e minhas alunas adolescentes diziam sobre a escola e como representavam o processo de construção do conhecimento, o que, de certa forma, também os/as situa numa espécie de coautoria simbólica dessa pesquisa.

Nesse contato ininterrupto, que marca esse período em que fui me aproximando mais da sala de aula e me distanciando da academia em que me graduara, o contato com esses alunos e alunas foi se tornando um currículo e uma outra forma de pensar o ensino de Português.

Para além da necessidade de quebrar as formas protocolares de ensino das normas gramaticais com o que eles me traziam de inquietação e criatividade, e numa tentativa de traduzir, ao menos, as formas didáticas mais comuns para uma perspectiva mais lúdica, posso dizer que fui conduzido a espécies de buracos e declives (labirintos?) junto com eles e elas, que me foram

---

<sup>2</sup> “At the same time there is a larger ‘external’ process involved in clarifying research purposes and our research question. In this wider process, which is also ‘reflexive’, we move between clarifying our purposes, consulting relevant literature and other sources of helpful information, designing and planning our approach to data collection, and designing and planning our approach to analysing our data.” (LANKSHEAR; KNOBEL, 2004, p. 25)

reencaminhando a outras linguagens, menos canônicas e mais inventivas de produção linguística desses e dessas adolescentes, tais como a história em quadrinhos, o *hip hop*, o *rap*, o animê, o mangá, os *memes*, entre tantas outras.

Esse processo de aprendizagem compartilhada, em que me fiz aluno e aprendiz de meus alunos e alunas, também me convidou a revisitar a minha própria adolescência e as experiências linguísticas que julgava significativas conforme minha memória, fazendo uma transposição de tempos criada com base em diálogos com o corpo discente, o que me levou escolher o objeto da presente pesquisa.

É nesse vínculo que pude perceber como os jogos de videogame fizeram parte da construção do meu próprio repertório cultural, das minhas experiências com letramentos (como aluno e educador), da minha maneira de conhecer a realidade e na forma como lembrar essas experiências, também me ajudava a conversar com os alunos em linguagens mais próximas do universo deles. Quando falávamos em *games*, era como se compartilhássemos uma língua, um idioma comum.

Foi a partir dessa experiência que decidi tentar ousar um pouco mais e criar um projeto para o ensino de leitura e escrita de *games* como gêneros do discurso, em 2009 e 2010.

Usando a experiência que tive em um estágio com a produção de uma sequência didática (DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B., 2004)<sup>3</sup>, organizei o trabalho de um trimestre baseado em atividades nas quais meus alunos jogavam *games* da minha época, de 16 bits, para que pudessem, depois de lê-los criticamente, produzir o conceito e a programação de novos jogos de RPG de console<sup>4</sup>, através de *softwares* desenvolvidos para esse fim, conhecidos popularmente como *gamemarkers*<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> Refiro-me aqui à Sequência Didática *Ensaio e Pesquisa na Escola*, elaborada para um programa de formação de professores do Governo do Estado de São Paulo conhecido como Ensino Médio em Rede, em 2006, da qual participei de parte da concepção e da seleção de ensaios.

<sup>4</sup> Há uma infinidade de gêneros de *games* disponíveis no mercado atualmente. Quando trabalhei com essa sequência didática, optei por escolher esse em especial, os RPGs de console, para tratar de certos conceitos de narrativa presentes no currículo escolar tradicional, tais como as noções de situação inicial, conflito, tipos de personagem etc.

<sup>5</sup> Nestes trabalhos, utilizei um *gamemaker* conhecido como *RPGMaker VX*. Por meio deste aplicativo, é possível produzir jogos de 16 *bits* semelhantes aos *games* que eram populares na minha adolescência.

Como todo projeto que se inicia, foram difíceis os primeiros passos, que impuseram a todos nós, alunos, professores e coordenação pedagógica, uma série de adaptações em relação ao uso semanal de ferramentas tecnológicas e a traduzir a importância desse trabalho a outras partes envolvidas, como as famílias desses alunos e a própria direção pedagógica do colégio.

Geralmente, surgem inúmeros problemas e preconceitos quando optamos por trabalhar com a linguagem dos *games*. Isso quer dizer que o uso de materiais didáticos, para o trabalho com letramentos, que se valha de objetos pouco convencionais, como esses jogos de videogame que utilizamos, podem ser vistos com muitas ressalvas e preconceitos em ambientes de ensino mais conservadores para os quais abordagens que se distanciem muito dos livros didáticos convencionais sejam vistas como ameaças à aprendizagem ou à integridade dos alunos<sup>6</sup>.

Nessa experiência, foi possível observar que o trabalho com *games* em sala de aula suscita uma série de conflitos que tendiam a dificultar minha prática pedagógica, dentre as quais destaco:

- As limitações estruturais e tecnológicas da escola;
- Os problemas com a reorganização do currículo em face de uma nova tecnologia, que impõe a organização de novas competências e habilidades de letramento, como já apontara Buzato (2007);
- A resistência das famílias e dos próprios alunos, que pareciam se sentir ameaçados por estarem investindo tempo e trabalho em uma produção linguística estranha ao que estavam acostumados a produzir.

Foi a partir destas inquietações que decidi ingressar num programa de pós-graduação para estudar o que constitui os jogos de videogame mais a fundo e as investigações sobre *games* e aprendizagem que não conhecia no ingresso do mestrado.

---

<sup>6</sup> Como desenvolveremos adiante, em outra seção desta pesquisa, isso não quer dizer que o contato com jogos de videogame sempre é saudável quando feito sem mediação de um adulto ou em demasia. Acreditamos, inclusive, que trazer estes jogos para escola, mesmo que apenas como um assunto a debater, pode ajudar alunos adolescentes a estabelecerem relações mais saudáveis, autônomas e autorais com os jogos com os quais costumam ter contato fora dela.

Na entrada, porém, dos procedimentos de investigação deste objeto e leituras que fui fazendo, percebi que a sua complexidade extrapolava o que eu conheci em minha adolescência por jogos de videogame e que meu desejo e motivação inicial de aprimorar minha prática docente acabou me levando a outros caminhos e aporias<sup>7</sup>: constatar uma série de problemas nas condições de trabalho de que dispomos no Brasil para ensinar, me afastando da sala de aula tradicional e me aproximando da educação informal e das pesquisas sobre linguagem numa perspectiva mais ampla, assunto que pretendo desenvolver em um trabalho posterior.

Foi esse processo que também me levou a escolher o título “Ler por Labirintos” para essa pesquisa. A ambiguidade criada pela preposição *por*<sup>8</sup> parece apresentar dois itinerários: fazer leituras *através* dos labirintos (de modo que eles marquem lugares ou tempos móveis) e ler *mediante* sua estrutura (de modo que os considerássemos como maneira ou meio, um enquadre para o olhar e a experiência de explorá-los).

Acredito que essa complexidade se deve ao fato de que *games* são hoje muito mais do que aprendi e do que meus alunos construíram comigo. Eles podem ser considerados um produto controverso e complexo da produção cultural humana e também podem ser vistos de diferentes formas. Na seção seguinte, portanto, buscamos justificar a pertinência da presente pesquisa dentro de uma parte dos debates já feitos sobre esse objeto de estudo, situando esse problema.

---

<sup>7</sup> O par *aporia/epifania* faz parte da filosofia clássica e é retomado na obra de Aarseth (1994, 1997, 1999, 2000[1998], 2003, 2007), um dos principais referenciais teóricos da presente pesquisa. Aqui, nós o introduzimos em seu sentido mais literal, dicionarizado, como “obstáculo”, “entreve” etc.

<sup>8</sup> Uma das marcas dos labirintos e sua linguagem são suas ambiguidades, ambivalências e ilusões. É, portanto, para estabelecer jogos semânticos, ao longo deste trabalho, com esse conceito, que também optamos pelo poema *Áporo*, de Carlos Drummond de Andrade, como uma de suas epígrafes, ou seja, a navegação dentro dos labirintos pode modificar sua própria estrutura espacial, ou os sujeitos que tentam solucioná-los. Certos labirintos parecem funcionar como organismos vivos e dinâmicos.

### 0.1.2 Situando a pesquisa sobre *games*

Questões propostas por diversas áreas do conhecimento, como a Psicologia, a Semiótica, os Estudos Culturais e pontualmente a Linguística teórica e a própria Linguística Aplicada<sup>9</sup> (LA) têm produzido pesquisas acadêmicas na tentativa de compreender por que tantas pessoas de diferentes idades e classes sociais têm se interessado por jogos de videogame e fazer uma análise crítica destes fenômenos, de como os lemos e interpretamos, o que nos levaria a questionar por que a presente pesquisa é relevante para a LA.

Acreditamos que se deve analisar a maneira como as tecnologias têm impactado o modo como lemos, escrevemos e vivemos em torno da linguagem, uma vez que nem sempre nos relacionamos de modo autônomo, crítico e criativo com os diversos fenômenos linguísticos e semióticos que nos rodeiam.

Nós nos questionamos aqui também se uma experiência expressiva de leitura pode ser vivenciada mesmo em jogos da grande indústria, como é o exemplo do nosso objeto de pesquisa, o *game The Legend Of Zelda: Ocarina of Time*, pensando como estes jogos, como práticas discursivas, vêm representando, por exemplo, questões de gênero, condição e identidade sexual e ajudando a reproduzir certas estruturas hierárquicas de poder político, bem como em que medida estariam construindo, ou se relacionando a práticas sociais violentas. Problemas como esses, apesar de não figurarem no cerne das questões que propomos na presente dissertação, configuram um contexto que não pode ser negado quando pesquisamos *games*.

E para além de alguns debates estabelecidos sob encomenda por órgãos governamentais sobre a violência inerente aos jogos<sup>10</sup>, recentemente, uma parcela significativa da academia começou a pesquisar, por exemplo, o que aprendem adolescentes e crianças enquanto jogam *games*, bem como o que a

---

<sup>9</sup> Entre estes trabalhos, podemos citar Frasca (2001), Ernica (2014a, 2014b) e Magnani (2008a, 2008b, 2014).

<sup>10</sup> Há várias pesquisas que partem desta premissa no intuito de criminalizar, ou exaltar os aspectos nocivos de jogar videogame, perspectivas em que o *como* é determinado pelo *por que*, “*How is determined by why*”(AARSETH, 2003, p.5) . Um exemplo dessa abordagem é apontado por Aarseth (2003) ao criticar a descrição de Eugene Provenzo do jogo “U.A.C. Labs”, uma versão modificada do *game* Doom II desenvolvida por Eric Harris, um dos garotos que assassinou seus colegas no incidente em Columbine. A crítica parece tornar explícito o fato de que Provenzo provavelmente não viu, ou jogou o *game* que dá base a seu argumento de que o jogo é uma espécie de ensaio para o incidente.

escola pode aprender sobre a própria aprendizagem escolar com esses jogos. Essa teoria é conhecida como *Game-Based Learning*, ou *GBL*<sup>11</sup>.

A presente pesquisa está sendo realizada no Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, na área de concentração Linguagem e Sociedade, na linha Linguagens e Tecnologias, por isso interessar-nos-á compreender a fisionomia das práticas de letramento acionadas quando jogamos *games* e seus possíveis inter-relacionamentos e inter-referências com certas práticas de letramento, com ênfase em alguns de seus aspectos que podem guardar semelhanças com certos procedimentos de letramentos literários. Para isso, destacaremos algumas contribuições teóricas de James Paul Gee (2003, 2009, 2015) e Henry Jenkins (2001, 2003, 2008[2006], 2008) em especial no que os autores debateram sobre *games*.

No presente trabalho, pretendemos investigar os *games* discursiva e semioticamente, de modo a elaborar parâmetros para uma possível análise discursiva sobre eles que também possa contribuir para o exercício de olhar para elementos implícitos, não ditos ou ocultos<sup>12</sup> quando nos dispomos a ler e jogar essas narrativas que parecem não possuir apenas uma estrutura linear como se dá na leitura de livros impressos mais canônicos e tradicionais.

Outro autor central que também dará base à análise de jogos de videogame nessa pesquisa é Espen J. Aarseth, responsável por forjar, como pioneiro, o termo *game studies* (ou *GameStudies*) e editar um periódico digital na internet voltado a promover discussões interdisciplinares sobre *games* e outros gêneros da literatura digital.

Aarseth (1994, 1997, 1999, 2000[1998], 2003, 2007), cuja formação acadêmica passa pela Literatura Comparada, é hoje membro e pesquisador

---

<sup>11</sup> Aqui nos referimos às propriedades pedagógicas escolares e extraescolares destes jogos. Queremos dizer que *games* têm sido usados para ensinar dentro de estabelecimentos de ensino, mas também por meios comerciais e grandes instituições para vender produtos e outras práticas como veremos adiante numa discussão sobre gamificação.

<sup>12</sup> Um exemplo dessa abordagem analítica são as discussões propostas por Anita Sarkeesian em sua websérie de vídeos conhecida como *Feminist Frequency*. Nessas análises, a autora investiga e discute questões de gênero e sexualidade presente em jogos de videogame, desde a origem até os jogos contemporâneos, à luz de teorias feministas. Neste trabalho, estas questões serão apontadas, embora não aprofundadas. De qualquer maneira, poder-se-ão abrir, com essas problematizações, espaço para que estas questões sejam aprofundadas em uma futura pesquisa de doutorado.

principal do *Center for Computer Game Research* no Instituto de Tecnologia da Universidade de Copenhague.

É considerado pioneiro no estudo sobre *games* também por desenvolver uma proposta de análise literária de jogos eletrônicos computacionais, cibertextos e hiperpoemas que foram produzidos nos Estados Unidos, apontando que alguns jogos de videogame podem constituir um tipo de literatura, que poderíamos chamar de *ergódica*<sup>13</sup>.

Além de Aarseth, os autores James Paul Gee (2003, 2009, 2015) e Henry Jenkins (2001, 2003, 2008[2006], 2008) irão compor o cerne do quadro teórico deste trabalho que será discutido nos capítulos seguintes.

Suas investigações e apontamentos parecem apontar para uma série de questões e novas dinâmicas teóricas que contribuem para uma nova concepção, análise e leitura do que são *games* e de como eles podem ser compreendidos dentro das áreas de Estética, Pedagogia e Estudos Literários. Trata-se, portanto, de uma problematização vinda de diversas áreas, um questionamento interdisciplinar.

No âmbito da Semiótica e da Linguística Aplicada, a própria maneira como temos concebido as práticas semiolinguísticas contemporâneas na chamada era tardia do impresso (BOLTER, 2001[1991]) pode ser usada como base para compreender o que são esses jogos, para além dos preconceitos ou discursos utilitaristas que se têm produzido sobre eles, e nos questionarmos como eles poderiam se constituir como forma de conhecimento e como potenciais objetos de ensino e aprendizagem.

É possível observar que o surgimento de novas linguagens, ou mídias mais interativas, particularmente diferentes das anteriores que as precederam, vêm acompanhado de certo medo da destruição de antigas formas do fazer e dos sujeitos que as lêem ou produzem (SANTAELLA, 2003, BOLTER,

---

<sup>13</sup> Aarseth (1997) fala em *games* como uma espécie de literatura ergódica. Esse termo, do grego *ergon* (trabalho); *hodos* (via, estrada), termo retirado de uma área da matemática que estuda sistemas dinâmicos munidos de medidas invariantes, relacionados à topologia, designa uma leitura que só se faz por alguma movimentação não-linear. É o caso dos jogos, por exemplo, que possibilitam ao jogador múltiplas escolhas que encaminham para novos rumos numa espécie de narrativa rizomática. Faremos uma discussão detalhada sobre este conceito mais adiante, na seção 2.2 do Capítulo 2 desta dissertação.

2001[1991]), caso ocorrido com a pintura e a fotografia, o texto digital e o livro impresso, apenas para citar alguns exemplos.

Bolter (2001[1991]) cita uma cena de O Corcunda de Notredame em que o padre Frollo anuncia a ideia de que os livros impressos destruirão as igrejas. Ao analisar essa cena literária, o autor aponta que a personagem questiona não somente a maneira como os livros e a literatura abalarão a autoridade da igreja, como instituição, mas também a maneira como esse novo suporte afetará a comunicação humana, diferente do modo como a difusão de informações foi feita na época dos livros de pedra sólidos, duráveis, sendo então substituídos pelos de papel, ainda mais durável que seus antecessores.

O que sua leitura parece nos mostrar, no entanto, é que apesar de todo o medo de mudança oriundo da chegada dos livros impressos, as mídias, e com esse termo nos referimos aos livros impressos e os livros digitais, a fotografia e a pintura, entre outras, continuaram e continuarão coexistindo numa relação de homenagem e rivalidade (BOLTER, 2000, 2001[1991] que precisa ser compreendida criticamente, uma vez que, como nos lembra MACHADO (2007), “assim como o livro impresso, tão hostilizado nos seus primórdios, acabou por se revelar o lugar privilegiado da literatura, não há por que a televisão ou a Internet não possa abrigar as formas de arte de nosso tempo” (p. 26). E esse fenômeno também tem ocorrido, de maneira semelhante, com os jogos de videogame.

Os RPGs de console, por exemplo, parecem ter se anunciado, em seu surgimento, como alternativa aos jogos tradicionais de RPG de tabuleiro, imitando alguns de seus elementos, como o mapa eletrônico de jogo, que lembra a estrutura do tabuleiro tradicional, imitando e homenageando seus antecessores, da mesma forma que rivaliza com as modalidades de jogos anteriores, propondo uma experiência mais dinâmica de jogabilidade ao apresentar animações que se baseiam nos desenhos animados e no cinema, entre uma jogada e outra.

E esse jogo de rivalidade e homenagem não é atual, um fenômeno contemporâneo somente. Há muito tempo atrás, os próprios vitrais das igrejas, por exemplo, eram considerados uma forma de expressão dos preceitos bíblicos para narrar as histórias dos santos e as figuras alegóricas do cristianismo já anunciando, portanto, uma perspectiva multissemiótica.

Quando os livros impressos começaram a se difundir eles não erradicam a arte medieval de escrita à mão, nem tampouco as enciclopédias feitas de pedra. O que pareceu acontecer gradualmente foram pequenos decentramentos de uma história logocêntrica da linguagem em que a escrita, como forma de comunicação, pareceu ceder lugar a outras linguagens na maneira como padronizou certos comportamentos, deixando de estabelecer certas relações de poder, ou alterando-as, de modo que o domínio da expressão verbal fosse exaltado e ensinado como o mais importante ainda que sempre tivessem existido outras formas de expressão.

Essa perspectiva fatalista de que uma mídia destrói sua antecessora e que desconsidera essa diversidade linguística em que várias expressões midiáticas coabitam e se hibridizam numa espécie de ecologia midiática não parece ter sido considerada quando pensamos sobre várias mídias e também os jogos de videogame.

Dessa forma, muitas vezes, jogos eletrônicos são vistos de maneira destrutiva e negativa: desde desarticuladores da construção da aprendizagem, perturbando-a e a atrapalhando, até incitadores explícitos de crimes e práticas violentas.

Isso porque há um tabu que cerca a recepção dos *games* no mundo todo e ele vem se construindo, no senso comum, desde as especulações, a nosso ver equivocadas, que ligam esse estilo de jogo a práticas violentas e massacres – interpretações iniciadas por conta do acidente em Columbine<sup>14</sup> – até referências acadêmicas que publicamente os consideram brincadeiras fúteis, supérfluas, leituras interditáveis ou não “sadias”.

No momento em que a primeira versão do texto desta justificativa é produzida, aproximam-se as eleições do ano de 2014 para governador, presidente e deputados dos próximos 4 anos. Para ilustrar os sentidos que socialmente temos atribuído geralmente aos jogos, vale analisar, por exemplo, o discurso presente na Figura 1.

---

<sup>14</sup> Referimo-nos aqui ao massacre ocorrido em 1999, na cidade de Columbine, nos Estados Unidos, em que dois estudantes, de 17 e 18 anos, respectivamente, invadiram o colégio em que estudavam, assassinando aproximadamente 13 colegas e deixando outros 21 feridos. Boa parte da mídia norte americana, na época do incidente, colocou os jogos eletrônicos violentos como possíveis responsáveis pelo ocorrido. Argumento desconstruído por Michael Moore no documentário *Tiros em Columbine* (2002).



**Figura 1: Fotografia de capa da revista Veja São Paulo de 01/10/2014**, reproduzida por Carlos Carrasco, candidato a deputado federal, em sua página pessoal no Facebook. Fonte: < <https://goo.gl/l1nykh> >. Acesso em:30/09/2014.

A composição de imagem da capa dessa revista traz ícones que representam a cultura *gamer* e que são personagens de jogos clássicos de videogame (tais como *Sonic*, *The Hedgehog*, *Super Mario*, *Mega Man*, *Pac Man* entre outros) relacionados aqui à prática do voto feito por brincadeira, inconsciente.

Pode-se considerar que essa imagem reproduz, em parte, as atitudes preconceituosas e superficiais que temos tomado sobre a prática lúdica (“brincar é perda de tempo”) de maneira geral e os *games*, mais especificamente. Dessa forma, brincar com jogos de videogame seria uma atividade tão nociva e danosa quanto votar sem conhecer os candidatos na hora do voto, ou “jogar o voto fora”.

E essa não é, no entanto, a única opinião controversa ou polêmica sobre a recepção de *games*. Durante o tenso debate originado pelos incidentes na cidade de Columbine, David Grossman, psicólogo militar norte-americano, argumentou que “videogames estão ensinando as crianças a matar mais ou menos da mesma forma que os treinamentos militares de soldados<sup>15</sup>.” (JENKINS, 2006, p. 210, tradução nossa)

---

<sup>15</sup> “David Grossman, a retired military psychologist and Wes Point instructor, argues that video games are teaching kids to kill in more or less the same ways that the military trains soldiers.” (JENKINS, 2006, p. 210)

Se essa interpretação fatalista destes efeitos dos jogos sobre seus jogadores pode parecer exagerada e equivocada, neste limite, não podemos negar que a maneira como crianças e adolescentes jogam *games* pode ser nociva e prejudicial para a saúde ou a aprendizagem quando as durações das jogadas se derem por um período excessivo de tempo, ou acontecerem, no caso de crianças e adolescentes, sem a mediação, ou uma participação mínima da presença de adultos.

Alves e Carvalho (2011) apontam, entre os efeitos negativos já pesquisados pela literatura médica, que jogos podem ocasionar aumento da agressividade e da maneira como seus jogadores representam ou lidam com práticas violentas, epilepsia em função do “pisar rápido e rítmico de luzes” (ALVES; CARVALHO, 2011, p. 252) de alguns jogos, afetar a qualidade do sono, ou mobilizar o metabolismo de modo que o som dos jogos ocasione “liberação do hormônio do estresse” (ALVES; CARVALHO, 2011, p. 253).

Apesar do título notavelmente maniqueísta de sua pesquisa, “*Videogame: é do bem ou do mal?*”, as autoras, Alves e Carvalho (2011), se preocupam em apontar algumas vantagens e efeitos positivos dos jogos e parecem concluir que o videogame pode ser capaz de aperfeiçoar as habilidades cognitivas e perceptivas, levando em conta que “as repercussões negativas se referem, principalmente, ao efeito daqueles [*games*] com conteúdo de violência” (ALVES; CARVALHO, 2011, p. 252).

Outro debate feito na oposição às perspectivas fatalistas é apresentado por autores ligados ao *Design*, à Tecnologia, às Ciências Cognitivas, entre os quais destacamos Henry Jenkins (2001), cobrando para os *games* um novo olhar, uma reavaliação estética, na qual se questione, entre outros debates, se jogos desse tipo podem ser considerados ou não “obras de arte popular”.

Os jogos estão ensinando nossas crianças a matar, como milhares de artigos em nossas páginas de opinião solenemente advertem? Não. Os jogos de computador *são uma arte popular, uma arte emergente, uma arte quase não reconhecida, ainda, mas arte mesmo assim.*” (JENKINS, 2001, s/p, ênfase adicionada)

O presente trabalho se justifica, portanto, ao tentar contribuir para esse debate, através da descrição de um *games* e sua leitura crítica, tendo em vista

também que esse material já vem, há muito, sendo utilizado pelos adolescentes como forma de apropriação e formação de seu repertório cultural, de entretenimento, associado, muitas vezes, à literatura *bestseller*, a outros gêneros literários, a outras semioses, como a música erudita e o cinema, ou mesmo os tradicionais jogos de tabuleiro, como apontado anteriormente, ou a outros bens simbólicos.

Para pensar os letramentos que acionamos quando jogamos, também podemos compreender os *games* como gêneros discursivos híbridos<sup>16</sup> e multissemióticos (KALANTZIS; COPE, 2006[2000]; LEMKE, 1998; 2002 apud ROJO, 2013) em que se associam e dialogam, ao mesmo tempo, a linguagem musical, vídeos de animação (fortemente influenciados pela linguagem cinematográfica e das animações e HQs) e uma narrativa multimodal e labiríntica (AARSETH, 1997) próxima a uma literatura e arte populares (JENKINS, 2001).

Se a Pedagogia dos Multiletramentos, articulada pelo Grupo de Nova Londres (GNL) (KALANTZIS; COPE, 2006[2000]) de que fala Rojo (2012; 2013), nos chama a atenção para as novas formas de se ler e produzir gêneros do discurso com os novos adventos tecnológicos, pretende-se, a partir das análises que serão desenvolvidas nesse trabalho, agregar os *games* a este debate já iniciado por Jenkins (2001), investigando os discursos que eles reproduzem e seus elementos constitutivos como linguagem, problematizando questões relacionadas a quais práticas de educação linguística mais democráticas e significativas poderiam ser feitas a partir deles.

Considerando-os como um fenômeno juvenil que parece convocar certas práticas de multiletramentos, buscaremos analisar sua complexidade semiótica/discursiva, de maneira a tentarmos tecer reflexões que possam, talvez, contribuir para a sua didatização, ao reconhecê-lo como prática de leitura

---

<sup>16</sup> Quando utilizamos conceitos que se referem ao híbrido nos gêneros discursivos, vale ressaltar que estamos nos apropriando de uma referência conceitual oriunda dos teóricos com os quais trabalhamos, em especial KALANTZIS; COPE, 2006[2000]; LEMKE, 1998; 2002 apud ROJO, 2013. Aqui reside, no entanto, um problema conceitual, uma vez que, ao assinalarmos que há gêneros discursivos híbridos, por contraste, é como se afirmássemos que também existem gêneros discursivos puros, o que, a nosso ver, não se aplica. De certa forma, todo gênero discursivo foi marcado por hibridismos desde as primeiras manifestações semióticas, o que nos leva a considerar que os jogos de videogame e outras práticas multiletradas da contemporaneidade não inauguraram esse processo de diálogo entre mídias, mas sim dá continuidade a ele de formas peculiares, como tentamos verificar na presente pesquisa com o jogo analisado.

que pode fomentar o diálogo entre as culturas locais dos alunos e as culturas tidas como eruditas ou valorizadas pela escola, como é o caso da literatura. Buscaremos, desse modo, especialmente, associar esses jogos à prática de leitura crítica de seus discursos em abordagens semiolinguísticas, de modo que elas possam viabilizar intervenções de seus leitores/jogadores com diferentes e mais versáteis papéis, numa educação mais autônoma, como sugerem os teóricos que investigam o fenômeno do multiletramento (KALANTZIS; COPE, 2007). É preciso fazer, porém, antes desse debate, uma contextualização.

## 0.2 *Games*: história e conceito

*Games*, ou jogos de videogames, como ficaram popularmente conhecidos, são jogos eletrônicos que envolvem, desde suas primeiras criações, a interação entre um jogador e imagens em movimento exibidas em uma tela de televisor ou monitor de computador.

Ao longo das últimas décadas, estes jogos vêm sofrendo constantes alterações que visam ampliar a experiência imersiva do jogador por meio de uma indústria milionária que tenta criar experiências cada vez mais verossímeis, atualizadas e sofisticadas do ponto de vista tecnológico, complexidade essa que não pretendemos abarcar nessa introdução. O que propomos a seguir é uma breve história de como chegamos até este ponto que situa o contexto em que nosso objeto de pesquisa está inserido.

Há versões distintas<sup>17</sup> sobre o surgimento dos *games*. A primeira delas baseia-se na criação, em 1958, feita por William Higinbotham, de uma exposição científica que simulava um jogo de tênis interativo para monitor de osciloscópio<sup>18</sup>.

A segunda remete ao momento em que se começou a somar a interação entre monitores de vídeo e *softwares*, entre 1940 e 1950, no qual Steve Russel, membro do MIT, junto de uma equipe de programadores, desenvolveu um jogo de batalha espacial.

---

<sup>17</sup> Tratamos aqui dessas versões tal como apontada por Luz (2010) em seu capítulo *Introdução à história dos videogames*.

<sup>18</sup> Monitores de osciloscópio são aparelhos anteriores à televisão que eram feitos de telas redondas com imagens em preto e branco.

Já a terceira foi proposta por Ralph Baer, um engenheiro considerado o pai dos videogames por ter, aos 29 anos, criado a ideia de usar uma televisão de maneira interativa para desenvolver um jogo numa narrativa de perseguição. Essa última ideia deu origem ao primeiro aparelho oficialmente licenciado como *game*, conhecido como *Odissey*, em 1971.

Marcados pelo surgimento dos transístores e o advento e aperfeiçoamento dos primeiros *hardwares* de computadores pessoais, os *games* foram se tornando cada vez mais complexos, esteticamente elaborados e interativos ao longo de sua história e foram constituindo uma forma de entretenimento cada vez mais popular entre jovens e adultos, compondo uma indústria, altamente lucrativa nos Estados Unidos, que cresceu e difundiu-se, produzindo e vendendo jogos de diversos estilos para o mundo todo.



**Figura 2: Ralph H. Baer demonstriert interaktives Fernsehen Full Version (1973).** Fonte: <<http://www.youtube.com/watch?v=EKrhhp-syh8>>. Acesso em: 29/06/2014.

Enquanto os primeiros exemplares, como o desenvolvido por Baer e sua equipe, apresentavam gráficos simples e interação bastante rudimentar, como pode ser visto na Figura 2, esses jogos foram ficando mais complexos e constituindo, ao longo de sua história, uma cultura e linguagem própria, atraindo o interesse primeiro de jovens em diversas partes do mundo e, depois, de profissionais de diferentes áreas relacionadas diretamente ou não à tecnologia, tais como programadores de computadores, *designers*, desenhistas, musicistas etc, tornando o ato de jogar uma experiência cada vez mais verossímil.

E esse aumento gradual da verossimilhança também pode assustar. Machado (2007) faz uma análise interessante da maneira como as novidades tecnológicas se estabelecem entre as mídias, dando origem a debates pautados por exaltação ou medo, fenômeno que se repete e que já foi vivido com outras mídias, como discutimos anteriormente, em seu surgimento ao questionar as relações entre as novas mídias e o que podemos definir como obra de arte.

Primeiramente, o autor tenta configurar a importância de uma leitura mais criteriosa em relação às mudanças estéticas que permeiam as interfaces entre práticas artísticas e as novas tecnologias quando analisa a figura de artistas que subverteram as estruturas convencionais de linguagens ainda não inteiramente mapeadas

como a criação colaborativa em redes, as intervenções em ambientes virtuais ou semivirtuais, a aplicação de recursos de *hardware* e *software* para a geração de obras interativas, probabilísticas, potenciais, acessíveis remotamente etc. (MACHADO, 2007, p. 8)

Não podemos deixar de lado, quando analisamos *games*, duas questões que atravessam o debate sobre a maneira como estes jogos surgiram e têm se articulado. Uma diz respeito à sua criação, oriunda de modernas máquinas digitais. E a outra, quando os inserimos em uma indústria, indexada a um sistema capitalista de entretenimento, que impõe suas marcas sobre o que produz. *Games* também advêm de máquinas que não haviam sido criadas para esse fim inicialmente, uma vez que

em geral, aparelhos, instrumentos e máquinas semióticas não são projetados para a produção de arte, pelo menos não no sentido secular desse termo, tal como ele se constituiu no mundo moderno a partir mais ou menos do século XV. (MACHADO, 2007, p. 10)

e, como decorrência desta origem, se compreendermos *games* como *softwares*, aplicativos profundamente enraizados em ambientes industriais dentro de uma lógica que busca expandir o capitalismo, isto quer dizer que

mesmo os aplicativos explicitamente destinados à criação artística (ou, pelo menos, àquilo que a indústria entende por criação), como os de autoria em computação gráfica, hipermídia e vídeo digital, apenas formalizam um conjunto de procedimentos conhecidos, herdados de uma história da arte já assimilada e consagrada. Neles, a parte “computável” dos

elementos constitutivos de determinado sistema simbólico, bem como as suas regras de articulação e os seus modos de enunciação, é inventariada, sistematizada, e simplificada para ser colocada à disposição de um usuário genérico, preferencialmente leigo e “descartável”, de modo a permitir a produtividade em larga escala e atender a uma demanda de tipo industrial. (MACHADO, 2007, p.12)

Atualmente, a indústria de *games* movimenta lucros altíssimos, superando o movimentado em dinheiro por *Hollywood* e, provavelmente, chegará a arrecadar, até 2017, cerca de 74 bilhões de dólares<sup>19</sup>, através de superproduções que engajam equipes cada vez maiores em produções diversas relacionadas simplesmente à perda prazerosa de um tempo ocioso de seus jogadores, ou outras que contam (adaptam, ou recontam) histórias de maneira cada vez mais interativa e detalhada, como é o caso do premiado *game Journey*, desenvolvido pela *That Game Company*<sup>20</sup>, em 2012.



**Figura 3: Screenshot do game Journey.** Fonte: <http://thatgamecompany.com/games/journey>> Acesso em: 29 Jun. 14.

---

<sup>19</sup> Fonte: <http://www.correiodeuberlandia.com.br/entretenimento/industria-de-games-bate-hollywood-e-deve-arrecadar-us-74-bi-ate-2017/>. Acesso em: 29 Jun. 2014.

<sup>20</sup> Cabe ressaltar aqui que essa companhia foi criada por estudantes da Universidade do Sul da Califórnia com o objetivo de fazer, sob encomenda e contrato da *Sony Computer Entertainment*, maior desenvolvedora de *games* atualmente, o *remake* de um *game* antigo conhecido como *Flow*. Depois da boa avaliação crítica desse trabalho, essa empresa se situa no mercado dos *games* como alternativa aos jogos tradicionais de ação, ao desenvolver jogos que trabalham mais fortemente aspectos emotivos e psíquicos de seus jogadores, assim como a qualidade da linguagem artística proposta por Journey (Figura 3).

É preciso, portanto, discutir a maneira como esses *games* se configuram de maneira geral e nos RPGs de console especificamente. De acordo com o *gamedesigner* Costa<sup>21</sup> (2014), há

uma infinidade de jogos disponíveis no mercado, porém a grande maioria deles se enquadra em pelo menos um dos gêneros que vou descrever aqui, que possuem uma estrutura bem definida e que vem dando certo há muitos anos. (COSTA, 2014, s/p)

Costa (2014) afirma que existem 11 principais gêneros de jogos de videogame que também possuem subgêneros com características específicas. Seriam eles:

- 1) **Ação:** jogos que demandam rapidez e coordenação motora para passar de fases que vão se tornando mais difíceis e complexas com o tempo de jogo;
- 2) **Shoter:** que são simulações de tiro geralmente marcadas por práticas violentas, como assaltos e outros crimes, guerras etc;
- 3) **Construção/Gerenciamento:** são *games* em que o jogador precisa construir gerenciar e acompanhar a logística de casas, cidades etc;
- 4) **Simulação de vida:** muito semelhantes aos jogos de Construção/Gerenciamento, mas centrados em relações de vidas artificiais que, em alguma medida, se assemelham à personagens humanas;
- 5) **Música/ritmo:** *games* em que basicamente um quebra-cabeça ou a resolução de um problema são associados à batidas musicais;
- 6) **Festa:** jogos coletivos que envolvem competições;
- 7) **Quebra-cabeças:** são versões digitalizadas e mais complexas dos quebra-cabeças tradicionais;
- 8) **Esportes:** que simulam esportes reais, como jogos de futebol, ou tênis;
- 9) **Estratégia:** em que é preciso planejar e pensar a articulação de personagens em ambientes históricos, como guerras e lutas entre povos rivais;
- 10) **Simulação de veículo:** em que o jogador controla o piloto de um avião, carro, espaçonave etc;

---

<sup>21</sup> Referimo-nos aqui ao artigo *Quais são os gêneros dos jogos de vídeo game?*, escrito pelo *gamedesigner* Rafael Costa para o portal de Design D.01, Design Zero Um, disponível em <http://www.designerzeroum.com.br/quais-sao-os-gerenros-dos-jogos-de-video-game> Acesso em 30/01/16.

11) **Adventure**: jogos de aventura com algumas especificidades, como explicaremos a seguir.

Os jogos do gênero **Adventure**, “são caracterizados pela coleta de itens, gerenciamento de inventário<sup>22</sup> e resolução de quebra-cabeças e desafios, os primeiros jogos dessa linha eram puramente baseados em textos.” (COSTA, 2014, s/p).

Como subgênero desta categoria, encontramos *Adventure* gráfico, *Role-Playing Game*, *Massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG) e Sobrevivência/terror.

Alguns jogos da franquia *The Legend Of Zelda* situam-se na categoria de Role-Playing Game, ou, como aponta Ernica (2014b), “RPG de console”. Nessa modalidade de jogo,

diferente do RPG original, em que os jogadores tinham liberdade quase total para nomear suas ações por meio do discurso e moldar o rumo da história narrada, até então imprevisível, nos RPGs de console o fim – ou os fins, casos de jogos com múltiplas possibilidades de encerramento – encontra-se dado e as **condições de vitória** do jogo consistem em avançar pelo enredo até sua conclusão, passando por batalhas contra monstros e personagens-chave da história. (ERNICA, 2014b, p.106, ênfase adicionada)

*The Legend Of Zelda: Ocarina of Time*, jogo do qual retiramos um de seus eventos para análise nesta dissertação, também se enquadraria nessa categoria de *game*. Trata-se, portanto de um jogo que não só possui uma narrativa como tem nela um de seus elementos centrais.

E o enredo do jogo, com o qual tomamos contato pela experiência de leitura que temos quando jogamos, repleta de ambiguidades (planejadas e não planejadas por seus programadores) se estabelece pelo contato com uma rede complexa de condições de vitória (ERNICA, 2014b) e de várias outras relações condicionais (sintáticas, semânticas<sup>23</sup> etc), de modo que, mesmo que apenas um final para a história seja possível, há uma gama enorme de caminhos e itinerários

---

<sup>22</sup> Nos jogos de RPG de console, o inventário é uma seção continente do jogo em que o jogador pode armazenar itens diversos e retomar informações importantes que lhe sejam úteis ao longo do jogo. No caso de *Ocarina of Time*, por exemplo, o jogo que pesquisamos, é possível recordar os botões necessários para tocar as canções mágicas do *game* que fazem a noite virar dia, ou possibilitam que a personagem se teletransporte de um ponto a outro da paisagem do jogo.

<sup>23</sup> Aqui não nos referimos somente à sintaxe e semântica das informações verbais do jogo, mas a uma interpenetração de sentidos entre as várias semioses que o compõem.

possíveis que o jogador pode fazer para interpretar os elementos da narrativa e optar pelo eixo central da narrativa, ou desviá-lo irá possibilitar ao jogador tomar contato com leituras diferentes da história e de seus elementos constitutivos.

Para analisarmos essa estrutura labiríntica e ramificada, repleta de ambiguidades em muitos planos de sentido em que o discurso se organiza, optamos por selecionar uma base teórica que nos ajudasse a compreender esse fenômeno, que apresentaremos na seção seguinte dessa introdução.

### 0.3 As bases teóricas desta pesquisa

Como base teórica para a presente pesquisa, partiremos das noções de letramento (e multiletramentos) proposta por Rojo (1999, 2006, 2009, 2010, 2012, 2013, 2015) e suas discussões sobre as práticas de leitura na contemporaneidade, dos debates sobre *games* propostos por Gee (2003, 2009, 2015) e Jenkins (2001, 2003, 2006, 2008) a respeito da interatividade inerente aos *games* e pelos conceitos de literatura ergódica, aporia e epifania propostos por Aarseth (1994, 1997, [2000]1998, 1999, 2003, 2007).

Com Rojo, debateremos a maneira como as mudanças tecnológicas podem impactar a construção de sentidos e o modo como as multissemioses<sup>24</sup> presentes nos *games* podem dialogar com certos letramentos que poderiam talvez aproximar, por exemplo, os jogadores de videogame de certos letramentos literários se a experiência de jogar fosse mediada por um adulto que conhecesse sua estrutura ao mesmo tempo linear e labiríntica.

Discutindo o debate promovido por Gee e Jenkins, pensaremos sobre o que se pode aprender por meio dos jogos de videogame e a maneira interativa como tomamos contato com sua narrativa quando os lemos e jogamos.

Por fim, partindo da obra aarsethiana e de seu conceito de literatura ergódica, analisaremos os vários caminhos e itinerários de leitura que um jogador de videogame pode fazer conforme suas escolhas pautadas e definidas previamente pela programação do jogo num tecido narrativo estabelecido por elementos condicionais que o jogador pode seguir à risca, tomando contato com uma narrativa mais linear; desviar e conhecer elementos implícitos da história que o jogo, como uma espécie de organismo vivo, estimula o jogador a

---

<sup>24</sup> É importante ressaltar aqui que, como adotamos para a presente pesquisa uma abordagem mais topológica que tipológica, tomando as questões propostas por alguns autores como referência metodológica (AARSETH, 2003), há uma variação de termos que usamos para fazer referência aos diálogos e empréstimos semióticos que os *games* e outras linguagens fazem com outras mídias. Desta forma, pode ser encontrada uma flutuação conceitual na dissertação que passa por termos como “semiose”, “semiologia”, “ecologia de signos”, “multimodalidade”, termos oriundos dos autores que utilizamos como referência teórica para o debate sobre estas relações de sentido.

conquistar; ou então, por uma leitura em desalinho que se vale das falhas na programação dos algoritmos do jogo, para transgredir a história convencional.

#### 0.4 Objetivo e questões de pesquisa

Com base no que foi discutido e apresentado anteriormente, a presente dissertação de mestrado visa refletir sobre a análise de uma parte do *game Ocarina of Time* da série de jogos eletrônicos *The Legend of Zelda*, questionando como fazemos a leitura de seus eventos e quais letramentos digitais são necessários para lê-lo, jogá-lo e resolver os quebra-cabeças propostos pelo jogo, através de suas multissemoses e de uma experiência narrativa peculiar.

Essa experiência que parece se articular dentro de algoritmos que se apresentam e organizam como labirintos repletos de ambiguidades, nos quais as escolhas do jogador têm papel decisivo sobre sua interpretação do enredo.

Em algumas rotas pré-determinadas pelos desenvolvedores será possível tomar contato com uma história mais linear do jogo, numa experiência de leitura que se assemelha às informações que adquirimos com a leitura de textos impressos tradicionais, porém também é possível seguir alguns planos de fuga que visam subverter a programação do jogo por meio de insubordinações do jogador, ou por interpretações subjetivas e imprevisíveis que o mesmo pode fazer conforme suas decisões.

Por isso, orientamos a pesquisa a partir das seguintes questões:

- Quais são algumas das leituras e interpretações do enredo que as múltiplas semioses e a narrativa do *game The Legend of Zelda: Ocarina Of Time* propiciam a seus jogadores e jogadoras quando o lemos e jogamos?
- Em termos de multissemoses, como se compõe o *game* analisado? Podermos considerar que se estrutura como literatura ergódica?

## 0.5 A organização desta dissertação

Para cumprir tais objetivos e responder a essas questões, esta dissertação se organizará de acordo com o modo descrito a seguir.

No **capítulo 1**, fazemos um debate teórico sobre *games* e letramentos, contextualizando os multiletramentos e discutindo o conceito de gamificação, além de explorarmos que tipos de relações estes jogos estabelecem com outras mídias, além de refletirmos sobre a maneira como alguns autores têm trabalhado a questão da interatividade e da aprendizagem usando jogos de videogame como referência, tentando delinear que tipo de experiência de leitura temos quando jogamos e como estes jogos podem se constituir.

Já no **capítulo 2**, discutiremos *games* e suas multissemioses, refletindo sobre as relações entre esses jogos e alguns elementos da linguagem cinematográfica para trabalharmos com o conceito de literatura ergódica que é a principal base teórica da presente pesquisa, refletindo também sobre a possibilidade de relacionarmos jogos de videogame aos conceitos bakhtinianos de arquitetura e gênero discursivo.

No **capítulo 3**, serão feitas reflexões que visam justificar as abordagens teórico-metodológicas empregadas durante o desenvolvimento desta pesquisa, descrevendo o jogo que pesquisamos e os critérios utilizados para a seleção do *corpus* e a geração de dados, centrada em uma análise mista, articulada por análise documental e diários de pesquisa, sobre um episódio do *game The Legend of Zelda: Ocarina of Time* à luz de uma análise discursiva multissemiótica na qual o pesquisador também precisa colocar-se como sujeito jogador de *games* para pesquisá-los, explicando ainda como será feita a descrição da estrutura desse *game* por meio de diagramas que tomam de empréstimo alguns elementos da teoria do *gamedesign* e da labirintologia, propondo teoremas de leitura para acessar e interpretar a narrativa do jogo.

Já no **capítulo 4**, os *games* selecionados serão descritos e analisados a partir da metodologia proposta, por meio da perspectiva teórica adotada, valendo-nos de critérios de análise elaborados após a observação do objeto de pesquisa e dos dados gerados pelas técnicas utilizadas, partindo, principalmente, da descrição do *design* dos labirintos programados por seus desenvolvedores e da análise do trajeto de leitura do pesquisador como jogador.

## CAPÍTULO 1. GAMES E LETRAMENTOS

Neste capítulo, apresentaremos as teorias que dão base teórica às análises e discussões que serão feitas no presente trabalho em relação à noção de letramento, novos letramentos e multiletramentos.

Contextualizaremos as novas concepções de leitura e escrita trazidas pelas discussões propostas pela teoria dos multiletramentos, entendendo um pouco de sua história e suas reflexões e implicações pedagógicas, buscando compreender como os *games* poderiam ganhar espaço em aprendizagens multiletradas significativas no cenário contemporâneo de práticas multissemióticas. Para isso, também fazemos um debate sobre o modo como as mídias e semioses se relacionam por meio das discussões sobre artemídia feitas por Machado (2010), a questão da remediação de Bolter e Grusin (1999) e a análise de como alguns hibridismos se configuram nos *games* por meio da análise de Luz (2010).

A seguir, apresentaremos as discussões e concepções de Gee (2003, 2009, 2014) e Jenkins (2001, 2008, 2011) sobre a interatividade nos jogos de videogame e o que se processa enquanto jogamos do ponto de vista pedagógico e cognitivo, além de investigarmos seus aspectos transmidiáticos<sup>25</sup>.

### 1.1 Games, leitura e multissemiose

"(...) *todo letramento é letramento multimídia* [multiletramento]: você nunca pode interpretar o que significa a linguagem por si só, sempre há uma percepção visual ou vocal de signos linguísticos que também carregam significados não-linguísticos (por exemplo, tom de voz, ou o estilo de ortografia) (LEMKE, 1998, p. 284, ênfase adicionada)"<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Para o autor, "uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em *games*, ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do *game*, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo" (JENKINS, 2008, p. 135).

<sup>26</sup> "(...) all literacy is multimedia literacy: you can never make meaning with language alone, there must always be a visual or vocal realization of linguistic signs that also carries non-linguistic meaning (e.g. tone of voice, or style of orthography)" (LEMKE, 1998, p. 284)

A maneira como se concebe leitura e escrita vem sofrendo uma profunda reestruturação, em face de uma série de mudanças que vêm ocorrendo na contemporaneidade.

Não se esperava, por exemplo, nas gerações anteriores, que o livre acesso a computadores e internet seria amplificado e democratizado em algumas regiões do planeta de maneira que, em muitos lugares, cidades inteiras estivessem conectadas à internet em período integral, gerando também um contingente enorme de pessoas que são excluídas do mesmo processo e não o acessam.

É no seio desses novos cenários tecnológicos e econômicos que surge, em 1996, o manifesto *A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures* (NEW LONDON GROUP, 1996) como resumo de uma série de debates feitos por especialistas do campo da Linguagem, Educação e Cultura, em um colóquio na cidade de Nova Londres - o que justificaria o nome do grupo -, em Connecticut, nos E.U.A.

Entre os vários questionamentos apontados por esse manifesto está a preocupação com a criação de novos paradigmas para as práticas de letramento que se alteram em função de uma nova organização das práticas semiolinguísticas contemporâneas.

Entre elas, deve-se considerar, antes de mais nada, a premissa de que ler e escrever não são mais práticas totalmente apoiadas na cultura escrita impressa, de modo que, como nos aponta Rojo (2009; 2012), a leitura estaria relacionada a práticas que vão além do conhecimento e decodificação do alfabeto e é atividade que demanda a ativação de conhecimentos de mundo dos leitores e o estabelecimento de relações entre pontos de vista, texto e contexto.

Nas novas práticas de produção e interpretação de textos em gêneros do discurso na atualidade, essas nuances também estão associadas a práticas linguísticas híbridas (GARCÍA-CANCLINI, 2008[1989] apud ROJO, 2013), em que uma linguagem está totalmente misturada a outra, de modo que não se pode estabelecer limites tão claros e precisos entre o campo em que uma se inicia e a outra termina, nesse movimento constante em que um objeto semiótico vai impregnando o outro.

Ou seja, fica difícil determinar, muitas vezes, em que parte se inicia a produção verbal e o momento em que se articula o som e seus respectivos

significados quando ambos atuam conjuntamente (ROJO, 2013), em uma canção, por exemplo. Do mesmo modo, leitor e autor confundem-se e se misturam num procedimento que também hibridiza os gêneros e manifestações linguísticas tidas como suas anteriores.

Um exemplo de gêneros híbridos<sup>27</sup> que se apropriam da linguagem dos *games* é o que conhecemos pelo neologismo *gameficar*. Se os estudos acadêmicos sobre *games* ainda são novos e se trata de uma área recente de pesquisa mais crítica, a noção de gamificação também acompanha esse processo. É difícil localizar definições de processos de gamificação que não reincidam nas polarizações que supervalorizam ou criminalizam *games* e suas linguagens.

No Brasil, boa parte da bibliografia que dispomos sobre gamificação advêm de estudos na área de Educação que parecem tomar a linguagem dos videogames como uma solução didática para alguns problemas com os quais lidamos em sala de aula. Para um breve histórico, trazido por Vianna; Medina; Tanaka (2013), é importante destacar que o termo foi usado pela primeira vez em 2002, por Nick Pelling, programador britânico e que esse conceito se popularizou a partir de uma conferência realizada por Jane McGonial em sua célebre obra *A realidade em jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Esse livro, redigido por uma *gamedesigner*, compara aspectos sintáticos dos jogos de videogame à maneira como lidamos com nossos problemas na vida adulta prática, tais como a ausência de perspectiva em certos ambientes profissionais, a importância de pequenos estímulos quando resolvemos determinadas tarefas etc. Podemos compreender gamificação como um processo que

corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico. Com frequência cada vez maior, esse conjunto de técnicas tem sido aplicado por empresas e entidades de diversos segmentos **como alternativas às abordagens tradicionais(...)**” (VIANNA; MEDINA; TANAKA, 2013, p. 13, ênfase adicionada)

---

<sup>27</sup> Toda vez que utilizamos esse conceito, é importante retomar o debate sobre a noção de hibridismo que usamos na presente pesquisa, na nota de rodapé de número 16, da página 25 dessa dissertação. De certa forma, todos os gêneros discursivos podem ser considerados híbridos. O mesmo se aplicaria as flexões que fizemos do termo no decorrer da pesquisa, tais como “hibridizar”, “hibridizando”, “hibridismos” etc.

Há casos diversos de gameficação que vão da venda e marketing de produtos até algumas incidências em que os utilizamos para entretenimento, como é o caso do videoclipe da canção Glamazon do *reality show* RuPaul's Drag Race (Figura 4), passar informações de modo didático (Figura 5), ou contar histórias que se apropriem de sua linguagem.



**Figura 4: Cena do clipe Glamazon da cantora RuPaul.** Fonte: <[https://www.youtube.com/watch?v=3v\\_3oTrcllQ](https://www.youtube.com/watch?v=3v_3oTrcllQ)> Acesso em: 29/01/16.

O escritor Salman Rushdie, para citar um exemplo dos gêneros literários que se apropriaram da linguagem dos *games*, escreveu a sequência de seu romance *Haroun e o Mar de Histórias* (1990). *Luka e o Fogo da Vida* (2010) é o nome dessa obra que se apropria de uma narrativa gamificada. Para salvar seu pai da morte, o protagonista, Luka Khalifa, filho de um grande contador de histórias, o “Xá do Bláblábá” precisa obter o Fogo da Vida e fazer ir embora Ninguémpai, a personificação sombria da morte se seu pai que o faz adormecer sem parar por conta de uma praga. Para isso, Luka deve enfrentar deuses e recuperar vidas<sup>28</sup> da mesma maneira que algumas histórias se organizam em alguns jogos de videogame do estilo *Adventure*, gênero de *game* que vimos na Introdução.

Leão (2009), em seu artigo *O Jogo Ideal de Alice: o videogame como arte*, traça um paralelo entre a maneira como lidamos com os jogos e as atividades de *Alice* de Lewis Carroll.

<sup>28</sup> Em jogos de aventura, é possível viver mais de uma vez e passar várias vezes pela morte. Nestes *games*, as vidas podem ser representadas por barras de energia ou corações.



**Figura 5: Infográfico gamificado<sup>29</sup> Corrida 4G.** Disponível em: <http://veja.abril.com.br/multimedia/infograficos/corrida-4g> Acesso em: 29/01/16.

Da mesma maneira que a personagem encontra, nos dois romances que protagoniza, um misto de jogos lineares e regrados junto a outros contraditórios e sem sentido, como o críquete com a rainha e a corrida com o Dodô, segundo a autora, a produção em *games* hoje é complexa e multifacetada e envolve trabalhos de várias categorias diferentes em relação a sua organização narrativa (ou não narrativa) e seu caráter estético.

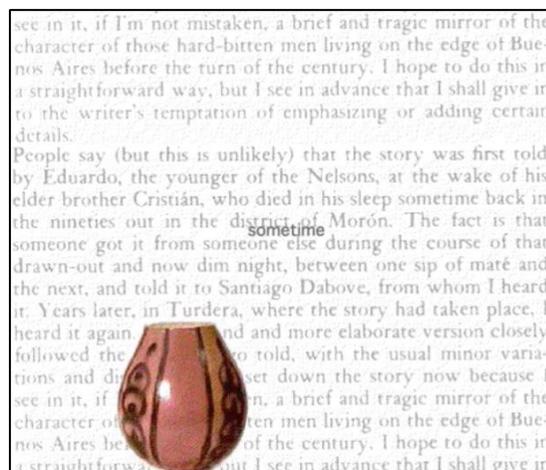
Alguns deles possuem regras comuns, ou são apenas quebra-cabeças, que têm por objetivo ocupar o tempo ocioso, como é o caso do popular *Candy Crush Saga*, uma espécie de *puzzle* feito de doces e balas montado e desmontado de maneira que se troque “vidas” e pontos pela rede social *Facebook*.

<sup>29</sup> No infográfico gamificado Corrida 4G (Figura 11), é possível compreender, pela simulação da instalação de torres de sinal de celular, porque, em algumas cidades, a qualidade e velocidade da internet 4G oscila em função das características geográficas dos locais.



**Figura 6: Prévia instrutiva do jogo Candy Crush Saga.** Fonte: <<http://candycrushsaga.com/>>. Acesso em: 30/07/2014.

A autora também analisa outros *games*, um pouco mais complexos do ponto de vista formal, que foram desenvolvidos por *designers*, artistas independentes, artistas plásticos e produtores alternativos para questionar nossa relação com a linguagem e a arte, tal como é feito no *game Intruders*, desenvolvido pela artista plástica Natalie Bookchin, no qual o jogador navega literalmente por um labirinto abstrato e vai coletando e ouvindo fragmentos de um conto homônimo, A intrusa, de Jorge Luis Borges.



**Figura 7: Screenshot do game Intruder<sup>30</sup>.** Fonte: <<https://vimeo.com/30022802>>. Acesso em: 30/06/2014.

Um outro exemplo de adaptações que se valem da linguagem gameficada é o vídeo *Spirited Away – 8 bit Cinema*, criado pelo coletivo CineFix para seu canal no *YouTube*. Cinefix é um coletivo organizado por diretores de cinema e

<sup>30</sup> Este *game* não está mais disponível para jogar mas pode ser visto pelo vídeo que documenta este trabalho mencionado na URL da imagem.

animadores que elabora versões gameficadas de algumas obras da cultura popular *best-seller*. Para se definirem, eles se autodenominam como “o destino final para os verdadeiros aficionados por realizadores de filmes no YouTube.(...) somos cineastas, escritores, diretores, animadores e nosso objetivo é entreter, informar e inspirar.”<sup>31</sup>

Nessa produção a história do premiado anime *A viagem de Chihiro* de Hayao Miyazaki é recontada em uma versão gameficada, usando gráficos e efeitos sonoros de um videogame antigo com 8 e 16 bits.



**Figura 8: Vídeo Spirited Away – 8 Bit Cinema.** Fonte: <  
<https://www.youtube.com/watch?v=oGxgDnltjuA>> Acesso em: 15/10/2015.

Se submetermos o vídeo citado (Figura 8) a uma análise, por qual linguagem poderíamos começar? Analisar somente o enredo original do vídeo, que faz uma releitura do desenho animado, daria conta de sua complexidade linguística/semiótica? Ou então estabelecer padrões ou categorias que submetessem a computação gráfica e programação utilizados, as expressões e gestos da personagem principal em sua imagem no vídeo, esgotariam a compreensão de seus efeitos de sentido?

Podemos dizer que as discussões propostas pela Pedagogia dos Multiletramentos nos levariam a concluir que isso não seria suficiente, uma vez que tais práticas multiletradas também estão ligadas a um certo multiculturalismo, um pluralismo cultural relacionado à convergência de culturas por meio da internet.

---

<sup>31</sup> “CineFix is the ultimate destination for true movie buffs & filmmakers on YouTube. We are filmmakers, writers, directors, animators and our goal is to entertain, inform and inspire.” Disponível no canal oficial do grupo no YouTube: <https://www.youtube.com/user/CineFix/about> Acesso em 15 Out. 15.

Nessa convergência cultural, Jenkins (2008) procura mostrar que o impacto tecnológico sobre as novas linguagens contemporâneas acaba criando outras nuances para a criação autoral, em que, como na composição do coletivo CineFix, “velhas e novas mídias colidem, (...) a mídia corporativa e a mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” (JENKINS, 2008, p. 29).

Esse fenômeno, uma espécie de colisão cultural também coloca em cheque as concepções tradicionais de qualidade estética e prestígio em relação à linguagem, já que abre

a possibilidade de criação de textos, vídeos, músicas, ferramentas, *designs* não unidirecionais, controlados e autorais, mas colaborativos e interativos [que] dilui (e no limite fratura e transgride) a própria ideia de propriedade das ideias: posso passar a me apropriar do que é visto como um “patrimônio” da humanidade e não mais como um “patrimônio”. (ROJO, 2012, p. 25)

Dessa forma, em face do surgimento dessas novas maneiras de nos expressarmos e comunicarmos, destes “fratrimônios”, tal como usados pelos autores do vídeo, que hibridizam referências de animações cinematográficas à composição de imagem de *games* antigos, também acabam surgindo novas implicações para as tradicionais concepções de mídia e de letramentos.

Podemos dizer ainda que as chamadas novas mídias (COPE; KALANTZIS, 2007) estão sendo redefinidas em relação a três aspectos emergentes: a) um novo agenciamento da informação; b) a possibilidade de divergência entre discursos; e c) a multissemiótica dos textos (tentando ampliar o que os autores trabalham como texto pelo conceito de gêneros discursivos).

A primeira questão a se observar em relação ao novo conceito de mídia está relacionada à maneira como os antigos canais de difusão das práticas linguísticas tradicionais ganham nova roupagem com os adventos tecnológicos. As diversas linguagens ou semioses e os textos multissemióticos convivem nos mesmos dispositivos e isso leva a modificações tanto nos gêneros discursivos como nos procedimentos do “produsuário” ou “lautor”<sup>32</sup>.

---

<sup>32</sup> Neologismos criados para misturar as categorias de produtor e usuário, leitor e autor. Na contemporaneidade, estas figuras tendem a se confundir e hibridizar.

Na esfera jornalística, por exemplo, a notícia controlada e formatada pelos jornais convencionais perde espaço para o confronto entre diferentes enfoques do “fato” viabilizado pela curadoria de informação (ROJO; BARBOSA, 2013).

Se os canais de televisão trabalhavam com estruturas ou rotinas centralizadoras de conteúdos por meio da montagem de grades e programas feitos *para* um público espectador, os novos canais de vídeo presentes na internet, por exemplo, subvertem essa disseminação ao abrir portas para que qualquer usuário possa, em outro momento, criar os próprios vídeos e disseminá-los como quiser na internet individualmente, ou por meio de coletivos de mídia independente.

Como no caso do referido vídeo, produzido por um coletivo independente e alternativo de profissionais ligados à animação e ao cinema, essa prática parece tornar-se possível com as novas redes sociais e de mídia das tecnologias da informação e comunicação presentes na contemporaneidade.

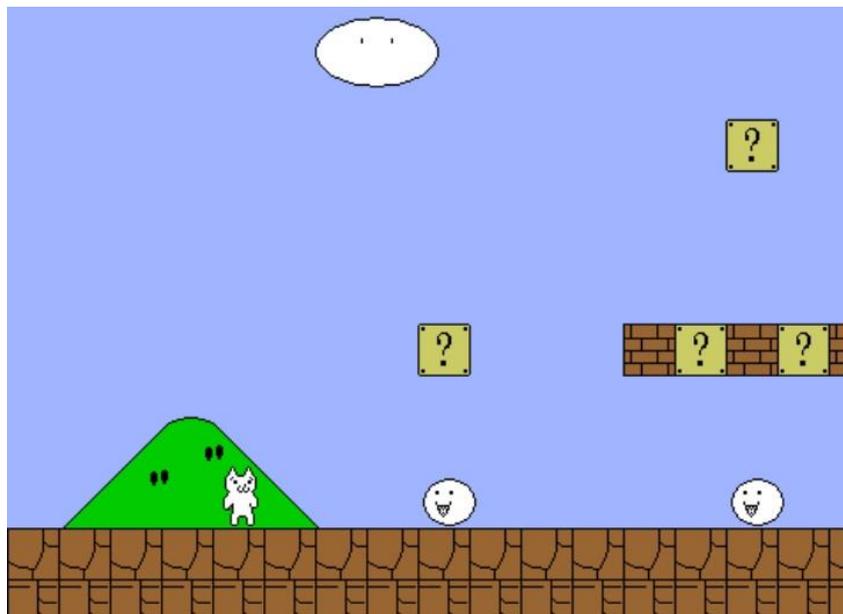
Os programas, canais, redes e meios de difusão, assim, estariam conectados a mídias que dão espaço para que se produza conteúdo *com* seus espectadores. E é nessa perspectiva aparentemente mais democrática e participativa das novas multissemiões que jovens adolescentes e adultos também poderiam talvez desenvolver práticas semiolinguísticas mais protagonistas e autônomas.

As mesmas manifestações também podem ser encontradas na produção de *games* alternativos conhecidos como *indiegames*. De acordo com FRANÇA (2015, s/p), desenvolvedor *web*, “os *indiegames*, ou jogos eletrônicos independentes, são jogos desenvolvidos por uma única pessoa ou por pequenas equipes. Também não possuem apoio financeiro de publicadoras de jogos eletrônicos.”<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Definição disponível no site do autor em: <http://renato-franca.com/saiba-o-que-sao-indie-games/> Acesso em 05 Ago.15

Há uma grande profusão de *indiegames* desenvolvidos por *gamedesigners* nacionais e estrangeiros. Alguns desses jogos parodiam ou fazem *remakes* de jogos tradicionais desenvolvidos pela indústria, como é o caso de *Cat Mario* (Figura 9), uma paródia japonesa do célebre *game Super Mário Bros* em que a figura de Mário é trocada pela de um gato branco.



**Figura 9: Screenshot do jogo Cat Mario.** Fonte: < <http://www.cat-mario.com/>>. Acesso em: 05 Ago. 2015.

Entre esses jogos, há alguns que são simplesmente brincadeiras formais com jogos mais “fanônicos”<sup>34</sup>, como este que ironiza *Super Mario*, mas há também criações mais engajadas, com críticas institucionais à organização de *games* comerciais.

Anna Anthropy, para citar outro exemplo, é uma mulher trans lésbica que desenvolve e critica a misoginia presente na indústria cultural *gamer mainstream*, através de teorizações em seus blogues, livros e *indiegames*, criados por ela, que afrontam os estereótipos masculinos que ela define como uma bolha, um ciclo em que jogos são desenvolvidos por um pequeno grupo de homens para um público de jogadores masculinos que dominam as gerações de *gamedesigners* (ANTHROPY, 2012).

<sup>34</sup> O termo “fanônico” é um neologismo contemporâneo que se refere aos cânones da cultura de fãs. Nesse caso, a personagem *Super Mario* representa um cânone, por ser um dos primeiros personagens desenvolvidos para jogos de videogame, um clássico nessa cultura.

Um exemplo desses jogos é o bem-humorado *Gay cats go to the weird weird woods* (Figura 10), em que o jogador precisa ajudar um casal de gatos gays simultaneamente (o comando de movimento faz os dois gatos se moverem na mesma direção no cenário, ainda que eles estejam em lugares diferentes) a passarem por florestas musicais coloridas e chegarem à praia.



**Figura 10: Screenshot do jogo Gay cats go to the weird weird woods.** Disponível para download no site da autora: <<http://auntiepixelante.com/>>. Acesso em: 05/08/2015.

Esta produção aponta para outro conceito importante para que se compreendam as novas práticas multiletradas que é a noção de “divergência”. A atual quebra da lógica de produção em massa instituída e construída por muitos anos através da televisão e outras mídias centralizadoras, como também é o caso do rádio e do jornal impresso, são postas em cheque pelo fluxo divergente de mídia digital que a quebra e desconstrói. A atuação democrática de seu público abre espaço para que se instituem novos olhares que fujam de uma abordagem *mainstream*, de modo que

seja possível a comunidades discursivas divergir, encontrar e desenvolver vozes que são mais válidas a seus eus em evolução – discurso profissional, discurso dos pares, discurso de diáspora, discurso da novidade, discursos de afinidade<sup>35</sup> (COPE; KALANTZIS, 2007, p. 77, tradução nossa)

<sup>35</sup> “This is what makes it possible for discourse communities to diverge, to find and develop voices that are truer to their evolving selves—profession-speak, peer-speak, diaspora-speak, fad-speak, affinity-speak.” (COPE; KALANTZIS, 2007, p. 77)

A participação ativa do público sobre a construção de novas identidades no mundo digital e destas novas práticas semiolinguísticas faz com que os discursos, o conhecimento e a cultura apareçam como categorias mais contestáveis, fluídas e abertas.

Outro aspecto importante a ser considerado sobre essas mudanças é a noção de multissemioses. O prefixo ‘multi’ que encaminha as discussões deste grupo de pesquisadores, ao criarem-na e a nomearem como *Multiletramentos*, estaria se referindo, portanto, a três outras concepções: o multilinguismo, a multissemiose dos novos textos e gêneros e a multiculturalidade das produções.

Por multilinguismo, podemos compreender as relações entre diferentes idiomas e culturas nas novas maneiras de falar e (inter) compreender, ler e escrever. Tem sido comum, por exemplo, no que tange ao uso de *games* na educação, a implementação de pesquisas que investigam a aprendizagem de novas línguas através destes jogos de videogame.

Ao imergir na narrativa de um *game*, seu jogador, ou leitor se preferirmos considerar a leitura dos jogos, tenderia a aprender com maior facilidade uma língua que lhe é estrangeira, como é o caso de adolescentes falantes de português do Brasil que jogam *games* produzidos pela indústria norte-americana, uma vez que outra natureza de letramento é acionada quando “um conjunto de imagens é um texto” ou “um texto não é só o que se escreve, mas qualquer coisa que se combina num todo que faça sentido para alguém” (BUZATO, 2007, pp.138 e 139).

Podemos ainda agregar a essa concepção as noções de multiculturalidade, pluralidade cultural, interculturalidade e multissemiose que também emergem nas novas concepções de letramento. Se a comunicação ganha uma amplitude global,

o que é uma educação apropriada para mulheres, para indígenas, para imigrantes que não falam a língua nacional, para falantes dos dialetos não-padrão? O que é apropriado para todos no contexto de fatores da diversidade local e conectividade global cada vez mais críticos? (Grupo de Nova Londres, 2006[2000/1996]:10 *apud* ROJO, 2013, p.77)

---

Rajo (2013) parece diferenciar o conceito de letramentos múltiplos da concepção de multiletramentos com base na ideia de que a primeira está relacionada simplesmente à variedade das práticas letradas e a segunda apoia-se em dois aspectos específicos: “a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e comunica” (ROJO, 2013, p. 13).

Para que possamos compreender a multiplicidade de culturas, é preciso retomar a noção de “fratimônio”, a fratura de patrimônios simbólicos e bens culturais para os quais dessencializa-se uma ordem cultural instituída numa leitura que a autora faz da obra cancliniana.

Dessa maneira, não se pode mais conceber uma essência cultural, uma Cultura (grafada com inicial maiúscula) que representa pares antitéticos e dicotômicos de valor que separam cultura erudita e popular, central e marginal, canônica e de massa, tal como parece instituir-se a organização dos saberes em tradição escolar. No lugar dessa maneira de conceber as práticas culturais, estamos diante de híbridos impuros e fronteiriços (ROJO, 2013) em que essas categorias se misturam e hibridizam (GARCÍA-CANCLINI, 2008[1989]) numa forma multifacetada e não homogênea.

Da mesma maneira, há um problema quando tentamos definir um *game*, ou outra linguagem que faça referência gameficada, como mídia, *remix*, ou obra de arte, tendo em vista os pressupostos essencialistas que histórica e socialmente contornam essas designações (RAJEWSKY, 2012).

Na versão gamificada do animê *A Viagem de Chihiro* (Figura 8, citada anteriormente), há mais do que uma simples transposição de linguagens. Neste exemplo, as duas mídias (animação e videogame) se relacionam de maneira que seus limites e fronteiras sejam transgredidos de modo criativo.

Deste modo, não haveria, portanto, uma pureza midiática essencial, tendo em vista os jogos semiolinguísticos que se estabelecem entre estas duas formas. Parece-nos que teríamos mais um exemplo do que Rajewsky (2012) denomina como “referências intermediáticas” (*intermediale Bezüge*) ou talvez uma transposição midiática (ou *Medienwechsel*). Ou seja, a ideia não é pensar em um e outro separado (*game* e anime), mas nas relações criativas que foram estabelecidas entre eles e suas fronteiras, de modo que se pense nos limites

menos como designações cristalizadas de gêneros discursivos e mais como uma “fronteira em todo seu dinamismo, criatividade e potencial” (RAJEWSKY, 2012, p.71).

Outra interpretação que podemos fazer entre os limites que se estabelecem entre essas mídias e a maneira como estas se relacionam poderia partir de duas chaves teóricas. Uma delas seria o debate sobre artemídia feito por Machado (2010), em que o autor aponta a necessidade de politizar as relações entre técnica e mídia, propondo uma investigação dos mecanismos que a constituem, bem como a maneira como ele descreve as convergências e divergências das artes e dos meios.

A outra seria o conceito de remediação proposto por Bolter (1999) com foco no modo como uma mídia remodela suas antecessoras numa relação de homenagem e rivalidade já citada anteriormente e que pretendemos discutir em maior profundidade a seguir.

Partindo das contribuições de Flusser sobre a noção de caixa-preta na fotografia, Machado (2010) tenta politizar o debate que se estabelece entre a diversidade de mídias e o modo como estas se relacionam, pensando na maneira como o público usuário e consumidor destas linguagens desconhece os procedimentos técnicos pelos quais suas expressões se articulam. Ele se refere, portanto, “a um dispositivo fechado e lacrado, cujo interior é inacessível e só pode ser intuído através de experiências baseadas na introdução de sinais de onda (input) e na observação da resposta (output) do dispositivo” (MACHADO, 2010, p.44).

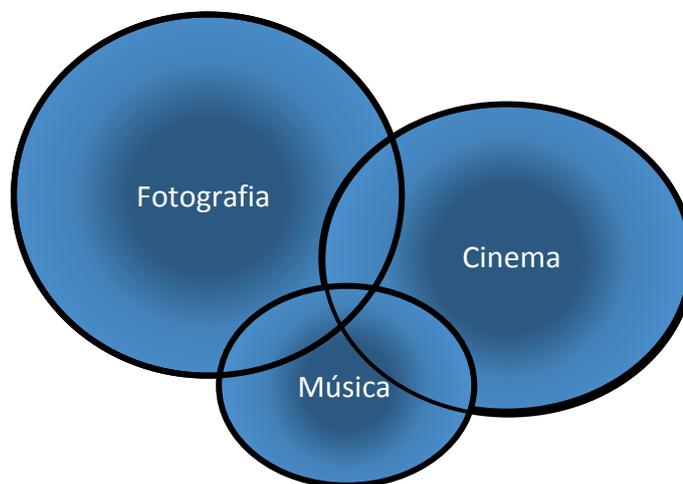
Dessa forma, assim como o jogador de um videogame, de modo geral, não tem a menor noção da maneira como os algoritmos se organizam para propiciar a experiência de leitura do jogo, salvo os momentos em que o jogo apresenta problemas, conhecidos como *bugs* e *glitches*, como veremos na análise de nosso objeto de estudo,

o fotógrafo, de fato, sabe que se apontar sua câmera para um motivo e disparar o botão de acionamento o aparelho lhe dará uma imagem normalmente interpretada como uma réplica bidimensional do motivo que posou para a câmera. Mas o fotógrafo, em geral, não conhece todas as equações utilizadas para o desenho das objetivas, nem as reações químicas que ocorrem nos componentes da emulsão fotográfica”. (MACHADO, 2010, p. 45)

Esse “desconhecimento fundamental” do engenho que possibilita a leitura e produção dessas mídias terá, portanto, consequências cognitivas e sociais, de modo que uma de suas decorrências é tomarmos contato com essas linguagens cada vez mais como “operadores de rótulos, apertadores de botões, funcionários das máquinas. Lidamos com situações programadas sem nos darmos conta delas” (MACHADO, 2010, p.46).

Partindo dessa premissa, Machado (2010) irá propor que “podemos imaginar o universo da cultura como um mar de acontecimentos ligados à esfera humana e as artes ou meios de comunicação como círculos que delimitam campos específicos dentro desse mar”. (MACHADO, 2010, p. 56)

Assim, cada círculo poderia definir um campo, como a fotografia, o cinema e a música, tomando a relação entre eles como um esquema, uma vez que na prática é impossível delimitar exatamente onde se situam suas bordas, que se apresentam de modo difuso, muitas vezes limítrofe, confuso e impreciso. A ideia seria tomar esse modelo para fins argumentativos pensando em zonas de “interpenetração” e nas diversas relações que se pode estabelecer entre as diversas linguagens como no diagrama a seguir.



**Diagrama 1.1.1:** Círculos de convergência e divergência (MACHADO, 2010, p. 60)

Nesse modelo de diagramas aqui transcrito e proposto por MACHADO (2010), temos uma descrição de como as diferentes linguagens se relacionam, de modo que as intersecções entre os círculos sejam tomadas como as interpenetrações que uma linguagem estabelece com a outra e as manchas gráficas mais densas no centro e mais sutis nas bordas falassem sobre as

especificidades de cada linguagem, como aquilo que as distingue e diferencia das demais, isso implicaria que

cada círculo teria então seu “núcleo duro”, que define conceitos, práticas, modos de produção, tecnologias, economias e públicos específicos. (...) À medida que nos aproximamos das bordas e das zonas de intersecção, a diferença entre os meios já não é tão evidente, os conceitos que os definem podem ser transportados de uns para os outros, as práticas e tecnologias podem ser compartilhadas, o sustentáculo e o público atingido podem ser os mesmos” (MACHADO, 2010, p. 59.)

Outro conceito necessário e complementar a este para compreender as multissemiões que ocorrem quando estamos diante de um jogo pode partir da noção de remediação proposta por Bolter e Grusin (1999). Para os autores, as mídias novas que surgem não se desapegam totalmente de suas antecessoras de modo que sua identidade, o que as define especificamente, está sempre em relação com um legado produzido anteriormente de modo que muitas práticas e elementos já usados sejam remodelados (*refashioning*)

Na verdade, esse é um tipo de remodelar [*refashioning*] que a crítica literária, a crítica de cinema, e os historiadores da arte têm reconhecido e estudado com entusiasmo, isto porque não é violada a santidade presumida da mídia, essa santidade que foi importante para os críticos do início século, ainda que seja menos agora. Remodelar [*refashioning*] dentro da mídia é um caso especial de mediação, e ele se dá pelos mesmos motivos ambíguos de homenagem e rivalidade – que Harold Bloom chamou de “angústia da influência” – assim como se faz em outras remediações. (BOLTER; GRUSIN, 1999, p. 49)<sup>36</sup>

Esse processo de remediação se dá de diversas formas e em vários níveis de relação por meio do empréstimo de elementos semânticos, estruturais e sintáticos das mídias antecessoras (LUZ, 2010). A ideia é trazer conforto psicológico e uma referência para o público de modo a diminuir o medo (tecnofobia<sup>37</sup>) das novas expressões, ou fidelizar o público antigo que consumia as mídias antecessoras.

---

<sup>36</sup> “*In fact, this is the onde kind of refashioning that literary critics, film critics, and art historians have acknowledged and studied with enthusiasm, for it does not violate the presumed sanctity of the médium, a sanctity that was importante to critics earlier in this century, although is is less so now. Refashoining within the médium is a special case of remediation, and it proceeds from the same ambiguous motives of homage and rivalry – what Harold Bloom has called the “anxiety of influence” – as do other remediations.*” (BOLTER; GRUSIN, 1999, p 49)”

<sup>37</sup> Machado (2010) designa como tecnofobia o sentimento de desconforto que surge em face de novidades tecnológicas e de tecnofilia o outro extremo, a recepção acrítica que exalta estas mudanças como aspectos sempre positivos e que devem ser elogiados.

Bolter e Grusin (1999) diferenciam também a ideia de imediação e hipermediação, tomando-as como processos diferente de relações entre as mídias como já apontado por Luz (2010).

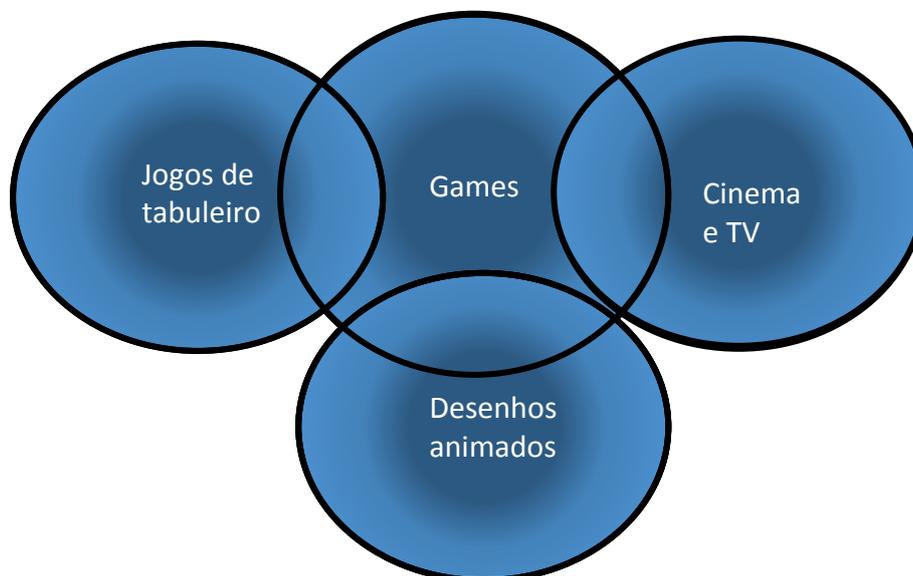
Podemos compreender como **imediação** os procedimentos tomados pela produção de uma mídia que se pretende como transparente, negando ser mediadora entre duas realidades. É o que poderíamos encontrar, para citar um exemplo, nos jogos de realidade virtual, em que se pretende criar a ilusão de que não há nada entre a experiência do jogador e a realidade com a qual ele toma contato quando joga.

Já em experiências de **hipermediação**, parte-se da premissa de tornar o observador ciente de que ele está em um processo mediado, mais fragmentado e heterogêneo, em que o processo é mais importante que a referência de uma obra de arte pronta, acabada.

Parece-nos que o processo que temos nos jogos de videogame é a reprodução de uma série de hibridismos que foram estabelecidos ao longo de sua história principalmente com três outras mídias, como analisou Luz (2010), a saber: os jogos de tabuleiro, os desenhos animados e a televisão e o cinema das novas gerações, num jogo de influências em que é possível observar as relações de homenagem e rivalidade explícita e implicitamente em várias camadas e extratos destes jogos e isso quer dizer que

da mesma maneira que a televisão em seus primórdios fez uso da linguagem do teatro e do rádio, remediando as duas mídias, o videogame remediou outras formas de expressão enquanto construía sua própria linguagem, absorvendo e transformando os elementos e estruturas das outras formas de mídia. Podemos inclusive encontrar nos dias de hoje outras mídias que fazem uso da linguagem do videogame, comprovando sua maturidade e qualidade como meio de expressão (LUZ, 2010, p. 116)

Essa relação, que problematiza as discussões que temos feito sobre gameficação, também poderia ser descrita de acordo com os diagramas propostos por Machado (2010):



**Diagrama 1.1.2:** Círculos de convergência e divergência dos hibridismos presentes nos games

Com os **jogos de tabuleiro**, os hibridismos se construíram a partir da visão de cima, a panorâmica que temos do espaço do jogo, da condensação gráfica e das inter-relações semióticas que os elementos do jogo estabelecem.

É importante dizer que “nos seus primeiros anos, o videogame sofreu com a falta de capacidade de gerar conflitos realistas e viveu sobre uma forte síntese gráfica” (LUZ, 2010, p. 116). Nesse panorama, as imagens do jogo continham essas grandes representações panorâmicas de tabuleiros em que as ações do jogo se desenvolviam, como se os *games* homenageassem seus antecessores na criação de tabuleiros digitais com poucos caracteres e maior condensação de informações, entre os quais o game PacMan poderia figurar (Figura 11) como um dos exemplos mais conhecidos.

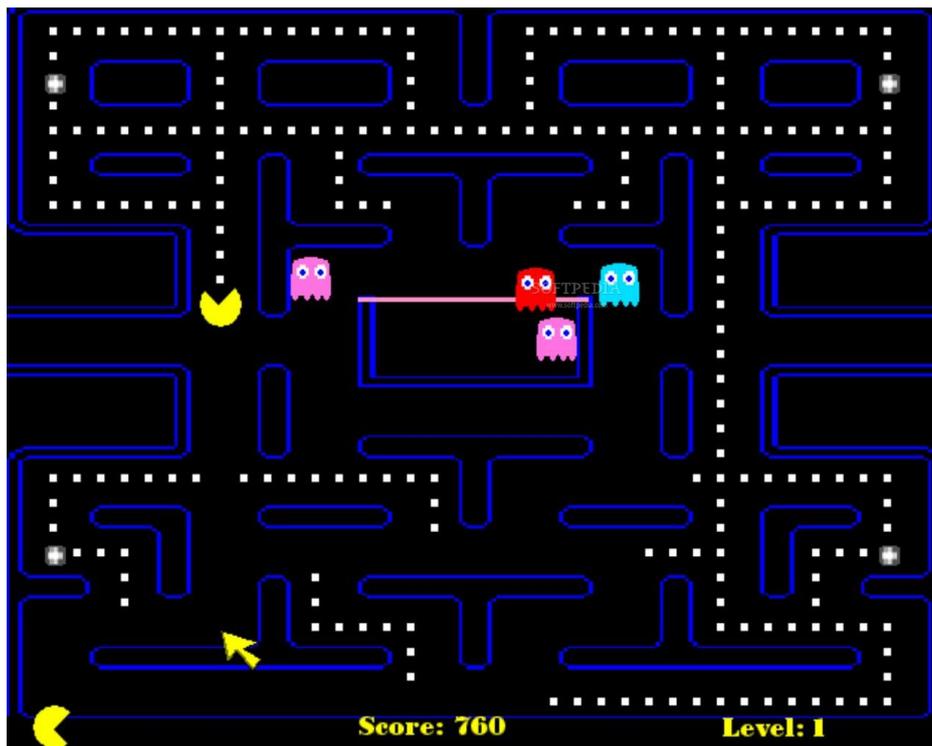


Figura 11: Screenshot do game PacMan disponível em <http://files.umwblogs.org/blogs.dir/7530/files/2013/02/pacman.jpg> Acesso em 10 Jul.16.

Esse *game* também pode ser usado como ilustração para as relações inter-semióticas inerentes a este estilo de jogo, uma vez que, quando a personagem principal engole uma bola luminosa, ela pode enfrentar seus adversários e a música, a forma da personagem principal e a imagem do jogo se alteram, um padrão relacional que se manteria nos *games* das próximas gerações.

A rivalidade com os jogos de tabuleiro, nesse caso, poderia ser considerada a partir das próprias logísticas de organização da jogada. Em um tabuleiro material, feito de papelão, e com pinos de plástico que representassem os jogadores, o fim de uma partida demandaria a todos os presentes que reorganizassem esses objetos para uma nova jogada, o que os processadores de computador de jogos como PacMan já faziam automaticamente (LUZ, 2010).

Outro híbrido estabelecido na história dos videogames se deu entre os **desenhos animados** e os *games*, dos quais tivemos o surgimento da noção de

um avatar, ou seja, de uma personagem estabelecida que representasse os papéis do jogador e uma noção mais complexa de tempo e espaço diegéticos<sup>38</sup>.

Com algumas mudanças tecnológicas, nas décadas posteriores, e o surgimento dos videogames de 16 bits, houve um “ligeiro ganho de resolução apenas no final da década de 1980” (LUZ, 2010, p. 122), o que tornou possível aproximar a linguagem dos desenhos animados ao que se produzia em jogos de videogame, principalmente, pela “linguagem, muitas vezes sintética, e as cores simplificadas, do ponto de vista da representação realista que os desenhos animados trazem” (LUZ, 2010, p.123).

Nesse período, a concorrência (e rivalidade) se dava por questões mercadológicas, uma vez que as produtoras de *games* buscavam ganhar o público infanto-juvenil já cativo dos desenhos animados de modo que a experiência deveria se tornar algo como poder jogar um desenho animado já conhecido e familiar da TV, vendendo mais e diminuindo o medo do novo, a chamada tecnofilia (MACHADO, 2010).

E é nessa complexificação do tempo e espaço diegéticos que terá continuidade nos hibridismos posteriores que o videogame assimilará com o cinema, por exemplo, a parte em que reside um dos hibridismos mais importantes para nossa pesquisa, uma vez que teremos jogos em que a estrutura narrativa não só ganhará destaque maior como será um dos principais atrativos do jogo, como ocorrido com a franquia *The Legend Of Zelda* na fase dos 64 bits.

Os pequenos ganhos tecnológicos relacionados à modernização dos chips e de novas experiências gráficas permitirão que os jogos possam contar histórias mais complexas à medida que nos deslocamos das experiências vividas anteriormente pela representação dos tabuleiros. É possível contar a história de uma personagem mais sofisticada (representada agora por avatares,

---

<sup>38</sup> Entendemos aqui que “diegese é um conceito fundamental de ser compreendido para qualquer análise referente a uma narrativa cinematográfica. Como muitos dos conceitos utilizados para análise crítica ou roteiro, vem da literatura. É um conceito de narratologia, que diz respeito à dimensão ficcional de uma narrativa. De forma simplificada, representa a realidade da narrativa que se desenrola à nossa frente, diferente da realidade do mundo que nos cerca. É o mundo ficcional, a vida fictícia vendida pelo roteiro e pronta para ser “comprada” pelo espectador. Quando falamos em DIEGESE podemos falar do narrador, do tempo e do espaço. O tempo diegético e o espaço diegético são, assim, o tempo e o espaço que decorrem ou existem dentro da trama, com suas particularidades, limites e coerências determinadas pelo autor.” (ROCKENBACH, 2014, s/p, disponível em <<http://www.upf.br/pontodecinema/?p=33>> Acesso em 11 Jul. 16).

controladas pelo jogador) que se deslocam no tempo e no espaço dentro do próprio jogo.

E é nas gerações posteriores, com os *games* de 32 e 64 bits, no começo da década de 1990 e os anos seguintes, que a questão diegética se tornará ainda mais complexa, agregando elementos da televisão e do cinema (como as representações dos jogos de câmera) e uma maior densidade narrativa e de enredos mais dramáticos presentes nestes jogos, local em que se situa o game *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time*.

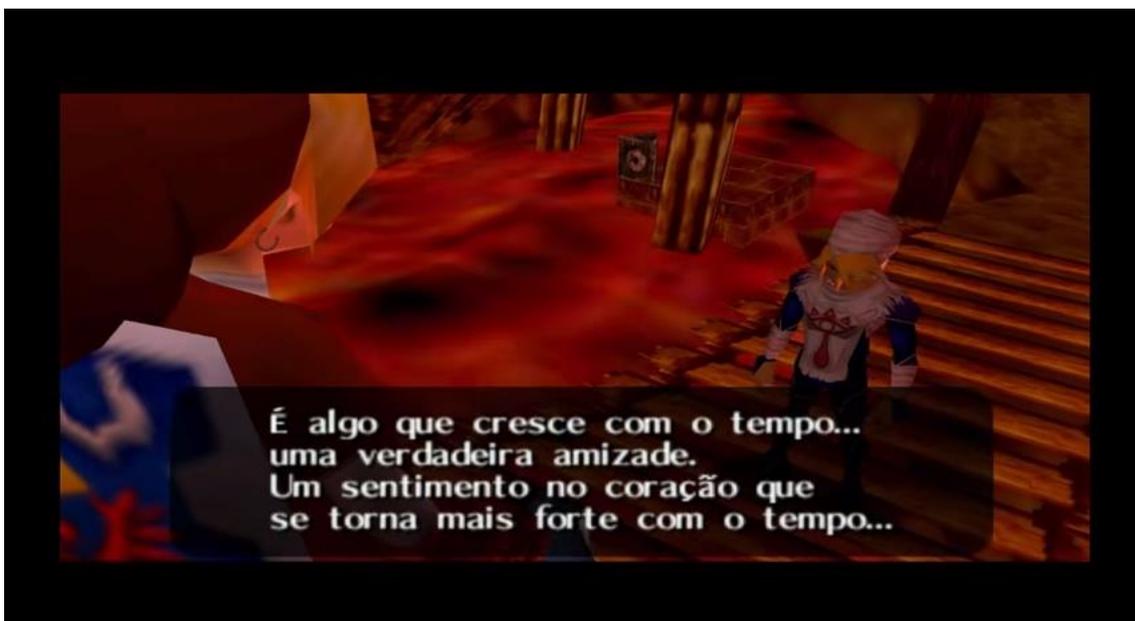
Nesse *game* que será analisado nesta dissertação, pode-se ver um exemplo dessa hibridização na tela de abertura do jogo. Enquanto a personagem principal anda a cavalo por uma das paisagens da narrativa, a trilha sonora reproduz uma valsa melancólica que parece anunciar os conflitos que serão vividos por *Link*, a personagem principal, ao longo do jogo que, para sua comunidade de fãs, retrata a adolescência.

Além disso, a ocarina, que é uma das ferramentas mais importantes do jogo, por isso, dando nome a ele, é um instrumento musical que executa gêneros musicais tidos como canônicos e eruditos: entre os nomes e ritmos das canções, encontramos o *minueto* da floresta, o *bolero* do fogo, a *serenata* das águas, o *réquiem* do espírito e assim por diante. Isso quer dizer que, muitas vezes, essas práticas multiculturais são indissociáveis, ou originam textos pluriculturais, aspecto que analisaremos com maior aprofundamento, na descrição e análise do *game*, no capítulo 4 desta dissertação.

Sobre a noção de multissemiótica, há, entre alguns autores do GNL, uma tentativa de categorizar as novas formas de representação em que se misturam imagem estática e em movimento, texto verbal, som, gestos etc. Isto porque a “multimodalidade”, ou seja, a multiplicidade de linguagens, é outra grande questão presente em nossa sociedade e que interfere sobre a maneira como nos comunicamos.

Nos gêneros do discurso contemporâneos, como os infográficos, as matérias jornalísticas na TV, ou mesmo no desenho editorial de algumas revistas, tal como nos aponta Rojo (2013, p. 19) “as imagens e o arranjo de diagramação impregnam e fazem significar os textos contemporâneos – quase tanto ou mais que os escritos ou a letra. E isso não é de hoje.”

Se analisarmos a imagem de um *walkthrough* (Figura 12) é possível averiguar como esse processo pode ser construído em relação aos *games* especificamente. *Walkthroughs* são vídeos feitos por jogadores para mostrar a outros como vencer um desafio no jogo, ou para exibir feitos de grande técnica, com uma pontuação elevada ou um defeito praticamente invisível, que tenderia a passar despercebido, no jogo.



**Figura 12: Screenshot do walkthrough Zelda Ocarina of time! Bolero do Fogo, Tunica vermelha (fogo) - Parte 28 PT-BR!.** Fonte: <<https://youtu.be/gJSJYyHI2Xw?t=420>>. Acesso em: 05 Ago. 2015.

O *walkthrough* também é um gênero multissemiótico advindo da difusão da internet. Quando assistimos ao vídeo, há vários planos de enunciação: alguns são próprios do *game* e outros o interpenetram quando vemos o *site* em que ele está alojado. Quando assistimos ao vídeo, apresentado pela URL disponível na referência da Figura 12, é possível:

- a) ouvir a voz do jogador que narra e emite valores sobre o que está filmando e jogando;
- b) ver que o jogador também pôde controlar a personagem dando um rumo específico para o objetivo que queria cumprir no trajeto gravado;
- c) uma informação escrita que pode ser lida na tela, na qual aparece, entre outras coisas, um poema declamado pela personagem sobre amizade;
- d) há uma trilha sonora do jogo que pode ser dividida em quatro camadas:

- Os ruídos do ambiente quando a personagem chega a *Cratera da Montanha da Morte*, um cenário de uma fase do jogo;
- Os efeitos sonoros menores (da bomba, do gancho usado para ir de um canto a outro, da espada etc.);
- Uma melodia lenta de fundo, que é o tema musical da personagem *Sheik*, tocar quando ele salta sobre a ponte e enquanto ele declama seu poema;
- A música *Bolero do Fogo*, interpretada primeiro pela personagem, depois pelo jogador, e por fim tocada por ambos.

Todos estes elementos são significativos e interpenetram-se para proporcionar a experiência de jogar o *game* e são retomados pela gravação do vídeo produzido pelo jogador. Poderíamos pensar, no entanto, que se essas análises abarcam de maneira significativa a maneira como nos comunicamos na atualidade, as noções de participação, protagonismo juvenil e “multimodalidade” subjacentes a ela, trazidas pelo GNL, não nos parecem suficientes para abarcar e analisar a constelação e ecologia (SANTAELLA, 2003) de signos que se interpenetram nas novas formas vigentes de expressão semiolinguística e nos contextos sócio-políticos existentes atualmente no Brasil e no mundo.

Os conceitos relacionados à investigação da produção semiótica na atualidade usados pelo GNL parecem se apoiar numa transposição de elementos estruturais da língua. Tal modelo (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996) nos parece insuficiente para acolher a complexidade de significação de práticas semióticas que têm meios particulares e próprios de construir a significação como é o caso dos *games*.

Nos jogos de videogame como o que pesquisamos, há uma profusão de linguagens que mistura eixos narrativos, imagens em movimento que fazem referência à produção visual cinematográfica, música e outros aspectos que serão analisados posteriormente nesse trabalho, em que não podemos separar somente a trilha sonora, destacar sequências de imagens, ou submeter o discurso escrito a uma análise, desconsiderando o jogo que se estabelece com outras semioses e as encaixando em padrões próprios da gramática da escrita. É preciso estabelecer uma outra configuração gramatical para a diversidade semiótica destes jogos.

A questão proposta pela abordagem da “multimodalidade” de Kress e Van Leeuwen (1996) parece ser justamente a tentativa de aplicar uma organização sintática e semântica da língua para as diversas semioses.

Nossa proposta aqui, no entanto, é tentar pensar esses novos gêneros híbridos, levando em conta a diversidade das linguagens e mídias que os compõem sem a necessidade de os atrelar apenas a elementos morfossintáticos do plano verbal de gêneros textuais já estudados. Em certa medida, estes jogos homenageiam as histórias e livros tradicionais e podem ser lidos como narrativas lineares, mas também podem ser vistos de outras maneiras, uma vez que seu enredo rivaliza com seus antecessores ao oferecer um universo amplo porém limitado de possibilidades para o jogador.

Parece-nos que o trabalho de “semiótica social” de Kress (2003; 2006; 2010 apud ROJO, 2013) e de Kress e Van Leeuwen (1996; 2001 apud ROJO, 2013) que orienta a concepção de multimodalidade do GNL baseia-se sobre a teoria da linguística sistêmico funcional de Halliday, o que nos parece tentar realizar

uma projeção de uma gramática elaborada para a língua (falada ou escrita) para outras semioses e mídias (ou modalidades de linguagem), como a pintura, a fotografia, o cinema, o vídeo, a música, a dança etc. Trata-se de uma extensão do conceito de modalidade de língua (oral e escrita) a outras semioses, organizadas e materializadas em outras configurações e outras lógicas, estendendo, por exemplo, o conceito de gramática a uma “gramática visual” (ROJO, 2013, p. 9).

Como nos aponta Rojo (2013), parece haver outras abordagens semióticas mais pertinentes para analisar a multissemiótica dos gêneros digitais contemporâneos, como a abordagem de LEÃO (2005), SANTAELLA (2001), de WISNIK (1989 apud ROJO, 2013), perspectivas que consideram a noção de semiose pela referência a diferentes qualidades de percepção sensorial provocadas por modos diferentes de produção de sentido para as quais

Santaella (2001) distingue, com base nesses critérios, as modalidades pré-fotográfica (pintura, gravura), fotográfica (fotografia, cinema) e pós-fotográfica da imagem (imagem digital, vídeo) e Wisnik (1989), as músicas modais, tonais e seriais. Diríamos que, por mais críticas que se possa ter a uma ou a outra abordagem, elas se aproximam mais da produção, recepção e circulação das linguagens que a extensão de uma

gramática elaborada para a língua a outros modos de significação. (ROJO, 2013, p. 9)

Apesar de estas concepções estarem mais fortemente relacionadas às questões próprias das imagens fotográficas, há outras semioses inerentes às abordagens semióticas dos *games* que, como vimos, podem se conectar a outras semioses e suas especificidades.

## **1.2 Games, artes e a qualidade de suas experiências interativas**

Há estudos recentes (DE PAULA, 2011), desenvolvidos inclusive pelo mesmo programa de pós-graduação no qual o presente trabalho se inclui, que mostram como a prática descontextualizada e desarticulada de jogar *games* tende a não aproveitar os potenciais estéticos e pedagógicos do que Gee (2003) chama de “bons jogos de videogame”, como veremos na próxima seção desta dissertação.

Nessa pesquisa (DE PAULA, 2011), foi estudada a recepção e interpretação de um jogo que faz referência aos atentados de 11 de setembro em Nova York por um grupo de adolescentes que estavam habituados a jogar videogame. O resultado desse estudo mostra que, apesar de dominarem amplamente as habilidades práticas que o jogo demandava, esses garotos parecem ter feito pouca, ou quase nenhuma relação sobre o evento a que o jogo se referia, atendo-se a uma espécie de “jogar por jogar”.

Talvez, um trabalho pedagógico dirigido com o jogo pudesse contribuir para a compreensão do quadro geopolítico complexo em que aquele evento, cujas imagens eles certamente viram na televisão, estava se referindo. Este é um possível argumento para considerar *games* como objetos de ensino na escola ou em ambientes informais: explorar, de modo significativo, as experiências de leitura que eles proporcionam.

Ernica (2014b), por outro lado, analisa o modo como a estrutura dos jogos de videogame é indissociável de sua narrativa, além de ressaltar as diferenças dos jogos que contam histórias e daqueles que, como dissemos anteriormente na Introdução, não se organizam em função de uma narrativa, por meio da análise de sua incompletude narrativa. Parecem também caminhar na mesma direção, em complemento às contribuições de ERNICA (2014b), as análises

feitas por Magnani (2008a) sobre o quanto um jogador pode livremente encadear seu trajeto quando joga um *game*.

Se a arte moderna propõe a quebra entre os limites aparentemente sólidos que separavam o público e a obra de arte, o trabalho pedagógico e a análise multissemiótica dos *games*, poderia propor uma mediação/intervenção entre esses dois aspectos: obra e leitor.

Como dito anteriormente, tais jogos podem simplesmente estar relacionados à perda ociosa e prazerosa do tempo livre, mas a pesquisa acadêmica pode contribuir para uma ressignificação do jogar, podendo proporcionar uma leitura crítica desses objetos e empoderando seu público leitor/jogador.

Apesar de serem antigas as reflexões e discussões sobre o funcionamento discursivo-político da linguagem, o ensino de leitura e escrita ainda parece estar centrado em perspectivas metalinguísticas que tomam a linguagem por ela mesma sem estabelecer relações.

Parece-nos importante ressaltar que, além das mudanças tecnológicas que estão dando origem a novas formas de pensar a leitura e a escrita e a criação de novos gêneros e suportes, há mudanças estéticas que reconfiguram a maneira como concebemos o que é hoje fazer arte, tendo em vista que essa discussão sobre *games* e estética artística também tem sido feita por outras áreas. Desta forma, caberia considerar que

De maneira geral, é importante que os agentes aqui em foco – o tutor, o cientista, o criador – estejam a par dos mecanismos por meio dos quais os jogos favorecem determinados pontos de vista em detrimento de outros. É essencial, por exemplo, que interessados em lidar com tais jogos sob uma perspectiva educacional ou formativa compreendam as possíveis consequências desses discursos serem propagados, levando em conta não somente seu conteúdo, mas também a forma como eles se apresentam nos videogames. (MAGNANI, 2008a, s/p.)

Kac (2004), para citar um exemplo das artes plásticas contemporâneas, por ser um artista que também discute e teoriza sobre as relações entre arte, mídia e tecnologia, discute a noção bakhtiniana de dialogismo nas obras de arte. Ele as toma de empréstimo da filosofia e da crítica literária para analisar como poderiam se dar as experiências de diálogo por meio da leitura ou interação com uma obra de arte não somente na interação viva que se pode estabelecer entre

duas pessoas, em tempo real, mas também pelas interlocuções e trocas simbólicas que podem ser estabelecidas.

Para isso, o autor irá se referir a “imaginação dialógica”, “dialogismo”, e “arte dialógica e arte interativa”, pensando nas experiências estéticas que algumas obras não monológicas possibilitaram ao longo da história da arte para culminar no que poderia ser chamado de “arte dialógica eletrônica”.

Assim, o autor faz referência a Tristan Tzara, André Breton, Yves Tanguy e Man Ray que buscaram em algumas de suas obras propor outras leituras por meio da interação e comunicação com seus participantes, o público.

Os artistas que produzem e criam estas linguagens artísticas pareceriam não estar tão preocupados com certa centralização nas experiências visuais que proporcionariam, mas sim com suas possibilidades de interação e conectividade, de modo que se quebrassem paradigmas à medida que se sintonizassem diálogos e interações de seu público leitor (KAC, 2004). Nesse contexto, pode-se citar os trabalhos de Lygia Clark e Hélio Oiticica, referências modernas, entre várias outras que as antecederam, na maneira como se concebe a interação do público e os novos limites na arte contemporânea.

O Parangolé de Oiticica, por exemplo, é uma espécie de roupa que só se torna obra de arte à medida que o público a veste e dança com ela. Dessa forma, não há obra de arte sem movimento de seu público leitor: se ele não participa dela, ela não existe como tal de modo que

Nesse cenário, imagens e obras de arte tornam-se um entre muitos elementos na elaboração de situações dialógicas. Diálogos visuais, por exemplo, implicam na troca e manipulação de imagens em tempo real. Nesse caso, não se fala mais no espaço como forma, mas concentra-se no tempo de formação e no que acontece com a imagem que se forma na hora da enunciação.<sup>39</sup> (KAC, 2004, p. 202, tradução nossa).

Nessa rearticulação de produção e leitura em que não se sabe mais o que foi criado pelo autor e o que se está criando no momento mesmo da recepção, pode ser gerada a ilusão de que essas obras de arte são ilimitadas e têm formas infinitas, dando não somente amplo espaço para que seu público a leia, mas

---

<sup>39</sup> *“In this scenario, images (and objects) become one among many elements in the elaboration of dialogic situations. Visual dialogues, for example, imply the exchange and manipulation of images in real time. In this case, we no longer speak of space as form, but instead concentrate on the time of formation and transformation of the image – as in speech.”* (KAC, 2004, p. 202)

também para que ele crie o que quiser na maneira como a interpreta, porque ele a reconcatena, ou a recria em sua leitura.



**Figura 13: Parangolé P6, Capa 3, Hélio Oiticica, foto por Desdemione Bardin, 1965.**

Disponível em: <<https://goo.gl/hAUoA1>> Acesso em 22 Fev.16.

Kac (2004) cita, por exemplo, as obras de arte em que a interação entre o público e o artista é mediada pela tecnologia, como a obra de Piero Gilardi “Shared Dolor” (2000) em que dois participantes do público navegam em um mundo virtual sobre as palmas de suas mãos.

De certa forma, parece haver uma busca por quebrar uma ideologia monológica na arte, partindo do que Brecht imaginava como o uso bidirecional do rádio, tomando-o como uma mídia de diálogo e resposta (KAC, 2004).

Bertold Brecht propunha que o rádio fosse visto mais como uma mídia de comunicação que de distribuição. E esta perspectiva mais dialógica também pode ser encontrada na arte cinética, entre as décadas de 30 e 40, ao fazer com que a escultura deixasse de ser vista como uma forma fixa e demandasse o envolvimento físico de seus observadores numa estratégia não-contemplativa. Trata-se de estéticas da intersubjetividade.

Kac (2004) afirma que

este legado acabou encontrando sua expansão natural na internet, com seus servidores, MOOs<sup>40</sup> e MUDs<sup>41</sup>, sessões de chat, videoconferências e experiências telepresenciais (ou seja, telerobóticas). (KAC, 2004, p. 212).

De certa forma, podemos dizer que estas experiências interativas, iniciadas nas artes plásticas, parecem ter aberto caminho para outras possibilidades de interação, como certas modalidades de *games* interativos.

E não foi somente em relação a experiências estéticas que estas práticas foram impactadas. James Paul Gee é doutor em Linguística e também fez parte do GNL, sendo um autor de suma importância para o que se investiga no meio acadêmico hoje sobre *games* e educação. Gee começa a estudar jogos de videogame em função das observações que faz sobre seu filho pequeno jogando, interessando-se pelo seu aprendizado enquanto joga. Se Kac (2004) analisa os diálogos que se estabelecem em obras de arte mais dialógicas, Gee (2003, 2009, 2014) irá analisar as práticas discursivas e a qualidade das interações pedagógicas que fazemos enquanto jogamos.

Destacamos, em seu trabalho, duas obras de referência sobre o assunto: *What video games have to teach us about learning and literacy?* (2003), *Bons videogames e boa aprendizagem* (2009) e *Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds and Videogames* (2014).

O autor argumenta nestes trabalhos que as escolas (formais ou informais) e mesmo as famílias podem se valer de *games* para ampliar as possibilidades de aprendizagem de seus filhos e alunos caso o modo de jogar seja acompanhado de intervenções que chamem a atenção dos jogadores para uma leitura crítica e estratégica dos *games* enquanto eles jogam.

Além disso, Gee (2009) também questiona o quanto as escolas poderiam aprender com os *games* sobre ensinar, além de fazer uma discussão que visa, através dessas discussões, torná-la espaço para uma aprendizagem mais significativa e democrática.

---

<sup>40</sup> MOO, que são MUDs orientados a objetos, são ambientes virtuais interativos que permitem comunicação em tempo real entre várias pessoas conectadas à internet.

<sup>41</sup> MUDs, *multiuser dungeons*, são jogos online que se estabelecem em labirintos que agregam vários usuários simultaneamente.

Essa proposta se localizaria, entre outras questões, no que ele chama de *frustração prazerosa*. Se um garoto adolescente recebe uma tarefa para fazer na escola e não consegue resolvê-la, é muito comum que ele desista e a deixe de lado. Nos *games*, porém, isso não tende a acontecer. Jogadores, motivados pela experiência imersiva na narrativa dos jogos, não conseguem se desfazer das tarefas até resolvê-las completamente.

Apesar de também se encaixarem no panorama maniqueísta discutido anteriormente de visões tecnofílicas sobre os *games*, “bons jogos de videogame”, ou seja, exaltando-as como as melhores ferramentas de aprendizagem, essas conclusões parecem mostrar seu valor por se basearem nas reflexões que o autor faz sobre as práticas letradas inerentes aos *games* e nos resultados de suas pesquisas voltadas às Ciências Cognitivas, mas devem ser lidas e interpretadas com uma visão mais crítica em função deste paradigma problemático em que se inserem as novas mídias como já vimos em seção anterior. É preciso, portanto, analisar cada caso com olhar criterioso e também compreender as situações em que se extrapola esta dicotomia.

Para articular sua teoria, em sua obra, Gee (2003) discute 36 princípios pedagógicos presentes em jogos de videogame dos quais destacamos, nesse trabalho, seis que poderiam ser considerados importantes para discussões pedagógicas, que poderiam ser feitas a partir de nosso objeto de pesquisa, são elas:

- A maneira como os jogos passam informações úteis e significativas em tempo real;
- A forma como *games* conseguem dar espaço para trabalhar com os limites de aprendizagem de cada sujeito, respeitando-os e desafiando-os a superar suas dificuldades;
- *Games*, por sua maleabilidade estética, permitem que seus jogadores sejam produtores e não somente consumidores de suas narrativas e isso se dá pela possibilidade de recriar, ou reconcatenar seus elementos;
- A maneira como esses *games* confrontam seus leitores com problemas de difícil resolução numa espiral de complexidade, habituando-os e educando-os a resolvê-los gradualmente, das questões mais simples às mais complexas no jogo;

- A forma como os jogos criam um ciclo de *expertise* em que o jogador se vê forçado a superar novos problemas utilizando aprendizagens já adquiridas e desenvolvendo novas habilidades, combinando-as, muitas vezes extrapolando o que era previsto pela equipe que programou o jogo, como veremos na análise dos teoremas;

O processo de leitura que fazemos enquanto jogamos um *game* associa-se, então, a diversas práticas em que, como dito anteriormente, leitor e autor se misturam, “lautores”. Este movimento também possibilita a imersão em um universo ilusoriamente desenvolvido para dar a sensação de liberdade absoluta ao jogador, ainda que ele possa fazer escolhas e estas estejam delimitadas por quem produziu o *game*, como veremos nos capítulos 2 e 4.

Novas maneiras de conceber a linguagem também acabarão implicando em novas maneiras de entender e significar a aprendizagem. Como apontam os teóricos do GNL, essa nova aprendizagem ficaria, assim, marcada por uma nova lógica à medida que um leque muito amplo de informações ficaria à disposição dos alunos, impulsionando o professor a fugir de uma estrutura que apenas “peça nas aulas que se abra somente o livro no capítulo 7” (COPE; KALANTZIS, 2007, p. 78).

Além disso, essa nova abordagem tem potencial para ser mais inclusiva à medida que rompe com uma prática pedagógica homogeneizante, “*one-size-fit-all*” (COPE; KALANTZIS, 2007). Como essas novas interlocuções abrem espaço para uma participação mais ativa e colaborativa, as tarefas tenderiam a romper com encaminhamentos uniformes e ir tomando partido de práticas mais próximas da autonomia e de uma leitura crítica e criativa.

Nessa perspectiva de analisar os fenômenos de democratização e interatividade, Henry Jenkins (2001) talvez seja um dos primeiros nomes da atualidade a se dedicar de maneira rigorosa e sistemática ao estudo dos *games*.

Esse autor, que também é fã<sup>42</sup> do gênero e responsável por coordenar instituições engajadas em pesquisas sobre os potenciais estéticos e pedagógicos dos *games*, tais como o *Education Arcade* e o *MIT's Game to Teach*, narra, no

---

<sup>42</sup> E que também ajudou a desenvolver o termo “aca-fan” que faz referência a estudantes ou estudiosos que estejam dentro da academia e sejam, ao mesmo tempo, fãs ou se interessem como espectadores e consumidores, pelos novos gêneros da modernidade, como os *games*, os *fanvids*, os vídeos-minuto etc.

prefácio de uma das obras que embasa a concepção de educação baseada no funcionamento de *games* (a *game-based learning*, ou GBL), uma história que ilustra parte da reflexão que faremos sobre jogabilidade, leitura e como se pode aprender com *games*.

Jenkins (2011) relata que foi convidado para uma grande conferência em Shangai na qual pensadores americanos e chineses, preocupados com novas perspectivas teóricas, discutiam as relações entre *games* e educação.

Entre os vários trabalhos sobre os quais teve de dar parecer, chamou-lhe a atenção a apresentação de um para o qual havia sido feita uma profunda pesquisa sobre a China no passado: composição de cenários, indumentária, e diversos outros detalhes que, através de uma investigação histórica sistemática, remontavam um país do passado não mais existente.

Orgulhosos pela enorme quantidade de tempo e recursos financeiros despendidos na montagem desse jogo, o grupo questionou Jenkins a respeito de qual seria a real eficácia educativa desse *game*. Ele, então, perguntou a seus desenvolvedores qual seria a atuação do jogador naquela narrativa.

A equipe criadora do jogo, então, viu-se embaraçada por não ter considerado, ao criá-lo, o espaço que seria reservado à atuação de quem o jogasse, tomando-o apenas como mero observador. Os jogadores, então, contemplariam o resultado de uma pesquisa que levou anos para ser finalizada.

Jenkins (2011) vale-se desse exemplo para ilustrar o fato de que a maneira como se concebe um jogo acaba revelando a concepção de educação explícita ou implícita presente em sua organização, aspecto que também será evidenciado na análise do objeto de estudo da presente pesquisa.

É o caso dos jogos, por exemplo, que possibilitam ao jogador múltiplas escolhas que encaminham para novos rumos, numa espécie de narrativa rizomática (como veremos, em detalhe, na concepção aarsethiana, no próximo capítulo).

Nestas narrativas labirínticas, muito presentes no *game* que analisaremos e em outros jogos digitais de maneira geral, parece-nos possível encontrar um problema em relação à organização da linguagem, uma vez que, apesar de certa liberdade ilusória que parece convidar o jogador a percorrer espaços ilusoriamente amplos e ilimitados (KAC, 2004), há uma série de caminhos estritamente delimitados e cerceados de acordo com regras bastante restritas,

como nos aponta Frasca (2001), por meio das quais autores de simulações (como *games*) têm um papel diferente de autores de romances como os escritores tradicionais.

Enquanto estes “precisam escrever [e descrever] ações específicas, os autores de simulações têm de escrever regras de comportamento que irão resultar em ações específicas” (FRASCA, 2001, p. 46) e isto ocorre porque os

“autores em mídia tradicional são apenas responsáveis por uma ou mais instâncias de ações possíveis. Autores de simulação [ou *gamedesigners*] não são apenas os criadores, mas também os **legisladores**, porque eles decidirão quais regras serão aplicadas aos seus sistemas.” (FRASCA, 2001, p. 46-47, ênfase adicionada)

Dessa maneira, um *game* que não dá espaço para que o jogador crie possibilidades dentro do jogo ou possa, ao menos, escolher entre variáveis possíveis de uma narrativa rizomática, reproduz uma perspectiva autoritária de ensino porque

seria possível ver as relações que se estabelecem entre os jogos como práticas educativas nos termos do que Paulo Freire chamou de educação bancária, ou seja, uma aprendizagem baseada no depósito de conteúdo em oposição a um modelo de educação baseado na investigação do objeto feita por perguntas em aberto<sup>43</sup>. (JENKINS, 2011, p. xxiv, tradução nossa).

As atuais práticas multiletradas, como a leitura e produção de *games*, sejam eles comerciais ou alternativos, problematizam e colocam em cheque a maneira como se vêm organizando, ao longo da história, as perspectivas tradicionais do ensino de leitura e escrita, em que, muitas vezes, não se consegue sequer relacionar leitura e produção de imagens<sup>44</sup>, podendo-se criar uma distância abissal entre a produção local letrada dos alunos e propostas didáticas que, muitas vezes, não ultrapassam o uso de gêneros ligados ainda ao impresso, à tipologias textuais cristalizadas e a textos marcados pela linguagem verbal ou, quando muito, por sua relação com fotografias, tiras etc., como apontam os resultados do projeto “Multiletramentos e abordagem da diversidade

---

<sup>43</sup> “Of course, to be fair, we might also see splits between educators in terms of the reliance on what Paulo Freire called a ‘banking model’ of learning based on the deposit of the content and a model of learning based on open-ended inquiry.” (JENKINS, 2011, p. xxiv)

<sup>44</sup> Entendemos aqui por imagens todas as informações consideradas pela perspectiva tradicional de ensino de língua materna “paratextuais” aos gêneros, ou seja, aquelas que podem complementar sua produção de sentido, tais como ilustrações, tabelas, gráficos etc.

cultural no ensino de língua materna – O papel dos materiais didáticos” (ROJO, 2010-2014).

Jenkins (2011) parece referir-se à concepção paulofreiriana de educação para a autonomia, por compreender as novas mídias da modernidade como estruturas dinâmicas e convergentes. Há aqui, dessa forma, uma tentativa de fazer acompanhar as novas manifestações semiolinguísticas da contemporaneidade a uma educação linguística crítica que a acompanhe.

Para Jenkins (2008), narrar uma história hoje não se faz da mesma forma que há séculos atrás, tendo em vista os espaços abertos (induzidos ou espontâneos) na internet por fãs de séries, livros *best-seller* ou filmes.

Há que se considerar, assim, duas novas peculiaridades dos novos gêneros do discurso contemporâneos: por um lado, o público receptor de uma história contada pelo cinema, por exemplo, tem hoje poder para criticá-la e analisá-la de maneira que seus pontos de vista sejam considerados e inclusos na sequência de outro trabalho proposto pelo mesmo diretor.

É o que vem ocorrendo, por exemplo, em franquias de renome como Harry Potter, Matrix, Guerra nas Estrelas etc. Outro conceito importante a se considerar é como essas narrativas são contadas em mídias diferentes que se intercalam de modo que só se possa compreender todos os detalhes da história à medida que se frequente, ou visite todos as outras mídias que a complementam, a chamada “narrativa transmídia”, que “se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” e na qual “cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo” (JENKINS, 2008, p. 135), como já definido na seção anterior.

Para esclarecer o que seria essa criação de um universo mencionada por Jenkins (2008), podemos analisar o exemplo, trazido pelo autor, da série de filmes e jogos *Matrix*. Esse foi um dos primeiros grandes trabalhos construídos como uma narrativa que perpassava intercâmbios e jogos de sentido (semelhantes aos que geralmente são usados em *games*) para que o público espectador conhecesse a história.

Dessa forma, um fã que apenas assistisse aos três filmes que foram exibidos no cinema conseguiria compreender a história da sequência, porém cada novo trabalho, inserido como continuação do primeiro, só poderia ser lido em minúcias se os espectadores assistissem, concomitantemente, aos filmes,

aos jogos criados para a série e aos animes produzidos para complementar essa história. O anime *Era uma vez um garoto*, por exemplo, criado para a série Matrix pelo consagrado *mangaká* Shinichiro Watanabe, narra a história de como um personagem que se liberta sozinho das máquinas que o aprisionam só teria aparecido no terceiro filme da trilogia e teria entrado na sequência.

Além disso, como aponta Magnani (2008a), assim como nas obras em movimento de Umberto Eco, os jogos digitais são construções coletivas que instituem “diretrizes estruturais fixadas previamente pelos idealizadores e produtores dos objetos” numa relação assimétrica de poder entre autor e leitor que, a nosso ver, poderia ser quebrada pela exploração e análise dos *bugs* e *glitches*<sup>45</sup> do jogo (AARSETH, 2007) como veremos no capítulo 4 da presente dissertação.

Esses jogos estabelecidos no entremeio dessas narrativas cinematográficas e pela mistura de diferentes linguagens artísticas nos levarão a um debate sobre a forma como se concatenam as histórias de um *game* em RPGs de console como *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time*, nosso objeto de estudo, pensando no conceito de literatura ergódica e de outros referenciais teóricos que poderiam complementá-lo.

---

<sup>45</sup> *Bugs* e *Glitches* são erros de programação no jogo que permitem ao jogador, quando o descobrem, burlar a estrutura vigente da narrativa, obtendo vantagens fora do tempo previsto por seus autores, ou então dar-se conta de que a experiência de leitura imersiva que o jogador vivencia foi forjada, imposta por um código de programação computacional que se torna explícito.

## CAPÍTULO 2. LENDO GAMES POR LABIRINTOS

A seguir, buscamos encaminhar as discussões estéticas a respeito dos *games*, problematizando suas especificidades multissemióticas com foco no debate sobre jogos interativos e linguagem literária (AARSETH, 2007) e nas imagens com forte influência da cultura cinematográfica (JENKINS, 2001).

Também nos valeremos dos conceitos de *arquitetônica* e *gênero discursivo* propostos pelo Círculo de Bakhtin (MEDVIÉDEV, 2012[1928]; VOLOCHÍNOV/BAKHTIN, 1977[1929]; BAKHTIN, 2003[1979]; BAKHTIN, 1988[1975]) para aplicá-los em nossas análises multissemióticas dos *games* para, por fim, através das discussões propostas pelas análises bakhtiniana das novas manifestações artísticas da modernidade tardia feitas por Eduardo Kac e Beryl Graham (2004) esboçar alguns parâmetros para compreender e analisar as multissemioses no *game* e RPG de console *The Legend Of Zelda: Ocarina of time* nos capítulos seguintes.

### 2.1 Games e a construção dos labirintos

Eu me refiro a ideia de gênero narrativo como um labirinto, um jogo, ou um mundo imaginário em que o leitor pode explorar à vontade, perder-se, descobrir partes secretas, brincar com as regras e muito mais<sup>46</sup>. (AARSETH, 2007, p. 3)

Quando falamos em jogos, não há como deixar de mencionar autores consagrados que dedicaram sua obra a compreender o jogo como fenômeno intrigante da produção humana.

Huizinga, em seu canônico *Homo Ludens*, já afirmava que os jogos são anteriores à própria cultura da humanidade. Essa afirmação baseia-se na premissa de que podemos encontrar práticas lúdicas mesmo entre os animais e que a humanidade as ampliou e sofisticou, dando origem a legados civilizatórios importantes como as artes, a ciência, a religião etc.

Se, em cada época de sua história, o ser humano esteve focado em uma atividade de entretenimento relacionada à perda ociosa e prazerosa do tempo,

---

<sup>46</sup> “I refer to the idea of a narrative text as a labyrinth, a game, or an imaginary world, in which the reader can explore at will, get lost, discover secret paths, play around follow the rules, and so on.” (AARSETH, 1997, p. 3)

os *games* podem ser considerados como a atividade lúdica na qual os jovens (e muitos adultos) de nosso tempo parecem estar se apoiando para simplesmente buscar entretenimento, interagir com outras pessoas, organizar comunidades culturais, ou criar jogos que sejam expressivos também do ponto de vista estético.

Jenkins (2001) trata os *games* como uma *arte popular*, porque levada adiante por um público jovem que, para ele, seriam os “guardiões da cultura”, e como uma *arte emergente*, porque começara a mobilizar, já naquela época, muito dinheiro na sociedade americana e por notar uma grande evolução técnica das simulações de rebatida, como as mencionadas na introdução desse trabalho (ligadas à origem dos *games*), para jogos como *Final Fantasy* que, à semelhança do *corpus* de pesquisa desta dissertação, “se desenvolve com qualidade visual semelhante à do cinema” (JENKINS, 2001, s/p).

Em seu artigo, o autor associa cinema e *games*, tendo em vista essa qualidade da produção de imagens, associando as animações e imagens em movimento que são exibidas nesses jogos aos efeitos utilizados na produção cinematográfica contemporânea.

É comum hoje que uma empresa que vai desenvolver um novo *game* conte com uma equipe semelhante à de produção de cinema: atores representam personagens que irão compor o enredo da história do jogo; *settings* de filmagem captam imagens reais que serão digitalizadas e tratadas no computador por *gamedesigners* e técnicos de informática que farão uma transposição do que conhecemos, no teatro, como desenho de luz e de som para os efeitos de iluminação e composição sonora desses jogos; músicos profissionais também são convidados a conhecer a narrativa do jogo para compor uma trilha sonora específica e exclusiva para ele etc. Alguns jogos, como *Beyond: Two Souls*, são exemplo destas práticas.



**Figura 14: Print da tela de walktrough do jogo Beyond: Two Souls.** Fonte: <<http://i.ytimg.com/vi/PzvgxXEb5IM/maxresdefault.jpg>>. Acesso em: 10 Out. 2014.

Esse jogo, produzido em 2013 para o *PlayStation 3*, narra a história de uma garota atormentada e, ao mesmo tempo, protegida por uma espécie de espírito guardião chamado Aiden, de sua infância à idade adulta. A atriz Ellen Page (famosa por sua atuação no filme *Juno*, 2007) foi filmada com uma série de captadores de movimento para que se registrassem as expressões da protagonista, Jodie Holmes.

Esse método trouxe uma inovação do ponto de vista estético na produção do jogo. Além disso, o jogador que controla a personagem principal pode fazer escolhas o tempo todo para ver o desenrolar da história, que muda conforme as diferentes escolhas que ele fizer. É possível que, na adolescência, por exemplo, quando ela é convidada para uma festa, se possa decidir entre dançar e beijar um dos garotos da festa, ou simplesmente deixá-la quieta em um canto da sala e as consequências destas escolhas levam o jogador a acessar partes diferentes da narrativa do jogo.

É através dessa perspectiva de escolhas possíveis que se tem estudado também a literariedade e a expressividade estética nos *games* (AARSETH, 1997) e é nesse ponto que eles se distanciam do cinema: apesar de a qualidade das imagens ser produzida como são criadas as espetaculosas e hiperbólicas produções cinematográficas hollywoodianas, numa relação de homenagem de uma mídia que o antecedeu, como o cinema, nesse caso, esses jogos inovam

por oferecer a possibilidade de interatividade com a história, de maneira que os *games* são semelhantes aos filmes cuja linguagem os têm influenciado, mas também rivalizam com seus antecessores ao se tornarem uma mídia interativa à medida que seus leitores/jogadores podem participar ativamente de sua construção, tendo a ilusão de que a frequentam e alteram o tempo todo, por meio de um procedimento de leitura que se aproxima do cinema, por conta de seu meio de produção, e da literatura pela organização dinâmica da narrativa, pelos movimentos labirínticos de leitura que fazemos enquanto lemos certas obras (AARSETH, 1997). Novamente lidamos, portanto, com os movimentos de rivalidade e homenagem entre mídias apresentados nos capítulos anteriores.

Na seção seguinte, analisaremos alguns aspectos dessa teoria constituída com base, entre outras premissas, na metáfora dos labirintos, usada para compreender as narrativas não lineares numa perspectiva de análise que pode abarcar alguns jogos eletrônicos. Ela foi desenvolvida pelo autor em sua pesquisa em Literatura Comparada na qual foi proposto o conceito de *literatura ergódica*.

## 2.2. Games e literatura ergódica

O termo *ergódico* é oriundo do grego, *ergon*, que quer dizer trabalho, atividade.

De acordo ainda com a apresentação de grupo que pesquisa Sistemas Dinâmicos e Teoria Ergódica no Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação da Universidade de São Paulo,

a teoria dos Sistemas Dinâmicos tem sua origem no estudo de modelos matemáticos que descrevem a evolução de um sistema físico. Atualmente, seu escopo é muito mais amplo, uma vez que conexões com outras áreas da Matemática foram surgindo ao longo de sua história. Tanto seus métodos quanto resultados se relacionam de maneira profunda com áreas como Topologia, Probabilidade, Ações de Grupos, Geometria Hiperbólica e Análise Numérica.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> Informação disponível no site do referido grupo de pesquisa, do Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, no endereço:  
<[http://www.icmc.usp.br/Portal/Pesquisa/pesquisaDinamico.php?id\\_laboratorio=80](http://www.icmc.usp.br/Portal/Pesquisa/pesquisaDinamico.php?id_laboratorio=80)> Acesso em 15 Ou. 15

Aarseth (1997) toma de empréstimo o termo *ergódico* para referir-se à um processo dinâmico de leitura, mais topológico que tipológico, em que o leitor participa da estruturação da história. Ele precisa trabalhar sua leitura, buscando elementos, juntando partes, ou atuando na maneira como encadeia a narrativa para compreendê-la e isso acontece porque

durante o processo cibertextual [de leitura], o utilizador terá efetuado uma sequência semiótica, e este movimento seletivo é obra de uma construção física que os diversos conceitos de “leitura” não contemplam. É esse fenômeno que eu chamo ergódico, utilizando um termo retirado da física que deriva das palavras gregas *ergon* e *hodos*, que significam “obra” e “via”. Na literatura ergódica, exigem-se diligências fora do comum para permitir ao leitor percorrer o texto. Para que a literatura ergódica faça sentido como conceito, tem de haver também literatura não-ergódica, onde o esforço para percorrer o texto é trivial, sem que o leitor assuma responsabilidades extranoemáticas<sup>48</sup> à exceção de (por exemplo) movimentar a vista e virar as páginas periódica ou arbitrariamente. (AARSETH, 1997, pp. 19-20)

Poderiam também ser considerados exemplos de literatura ergódica certos romances mais experimentais, como *62 Modelo para Armar* (1968) e *Jogo da Amarelinha* (1963), do escritor argentino Julio Cortázar, uma vez que, no primeiro, não há numeração para os capítulos, mas somente alguns segmentos narrativos separados por espaços em branco que o leitor pode ordenar a narrativa como preferir e, no segundo, os capítulos existem, mas podem ser lidos em uma ordem determinada pelo leitor.

Outra obra nacional que poderia ser relacionada à mesma perspectiva é o romance *Avalovara* de Osman Lins (1973) em que se intercalam dois planos narrativos: a história do escravo Loreius, em Pompeia, no passado, e a busca do escritor Abel, por seu amor, em diversos países. A leitura pode ser feita de modo que se explore a forma do quadrado ou de uma espiral e ambas estão em função da resolução de um palíndromo antigo conhecido como Quadrado Sator, atribuído a uma personagem histórica anônima que a obra, num projeto literário bastante sofisticado, parece pretender renomear e dar importância.

Uma das primeiras categorias revistas por Aarseth é a noção de leitor de uma obra literária.

---

<sup>48</sup> Consideramos aqui “o significado de *extranoemático*: nos estudos da fenomenologia de Edmund Husserl, o *noema* e a *noesis* estão relacionados à faculdade mental do indivíduo como meio de apreensão e contato com o mundo. Assim, *extranoemático* será tudo aquilo que acontece “do lado de fora da mente” (VERÇOSA, 2011, s/p)

Ele compara o leitor de um texto literário comum a um jogador de futebol: ele pode fazer especulações e conjecturas sobre o jogo, explorá-lo, extrapolá-lo, ou até mesmo relatar abusos que tenham sido cometidos, mas ele não é o jogador (que seria o verdadeiro autor da partida). (AARSETH, 1997, p. 4)

Nos processos de leitura mais canônicos e tradicionais, a figura do leitor se assemelharia mais ao passageiro de um trem que olha a paisagem da janela, que ele vê, interpreta, mas não pode modificar. Dessa forma, o prazer de leitura seria como o prazer de um *voyeur*, por ver o que lê de um local seguro, porém sem poder modificar o que foi lido. E essa prática ortodoxa de leitura seria quebrada quando nos deparamos com a leitura ergódica que poderia se estabelecer em um jogo eletrônico como os jogos de videogame.

É importante ressaltar que, nesse trabalho, Aarseth (1997), para fundamentar novas noções de crítica literária, analisará algumas obras de literatura eletrônica, em especial *Michael Joyce's Afternoon: A story* (1990) e, de maneira geral, os jogos MUD<sup>49</sup>, comparando-os com outras obras eletrônicas que ele considera cibertextuais e com algumas obras da literatura moderna e outras consideradas narrativas mais subversivas, tais como alguns romances de Samuel Beckett, *O Livro de Areia* de Jorge Luis Borges, *Se um viajante numa noite de inverno* de Ítalo Calvino, *O Jogo da Amarelinha* de Julio Cortázar e *Fogo Pálido* de Vladimir Nabokov.

Através do *software Analytica*, Aarseth (1997) traça gráficos a partir de sete variáveis:

1. **Dinâmica**: variação de significantes e significados da obra;
2. **Determinabilidade**: variação de resultados para cada escolha;
3. **Transiência**: relativo ao papel do leitor na passagem do tempo da obra;
4. **Perspectiva**: referente ao controle do leitor sobre o personagem;
5. **Acesso**: disponibilidade dos textos e das informações diversas no jogo;
6. **Ligações**: se os *links* são condicionados, explícitos ou independentes;
7. **Funções do utilizador**: papel do leitor, que pode variar entre *interpretativo*, *exploratório*, *configurativo* ou *textônico*.

---

<sup>49</sup> *Multi-Use Dungeons* (MUD) são jogos, geralmente de RPG, em que seus usuários podem alterar as características das personagens e os cenários coletivamente.

Essas categorias são retomadas na tese de livre docência do autor, mas já haviam sido apresentadas anteriormente no ensaio *Nonlinearity and Literary Theory* (1994), em que o autor busca criar tipologias para descrever e compreender a leitura não linear em textos literários. Vejamos, portanto, o que estes conceitos significam detalhadamente com exemplos:

**Variáveis narrativas (AARSETH, 1997): conceito, definição e exemplo**

Conceito	Definição	Exemplo:
1. Dinâmica:	Esse conceito fala da diferença entre a estática e a dinâmica da escrita no texto. Enquanto em textos estáticos, a escrita é constante, nos textos dinâmicos, a escrita pode variar de modo que haja textos já existentes ou outros que surjam durante o processo da leitura.	Como exemplo de texto estático, podemos inserir os romances literários mais tradicionais em que a escrita é constante e invariável. No caso de <i>games</i> como <i>Ocarina of Time</i> , os textos surgem à medida que certas ações são desempenhadas pelo jogador. Se ele está diante de um inimigo, por exemplo, Navi, a fada que o acompanha, explica, através de uma caixa de texto especial, seu ponto fraco.
2. Determinabilidade:	Aqui tratamos da estabilidade de certas funções transversais ao texto. Ou seja, um texto é considerado determinado se as informações escritas adjacentes a cada informação verbal são sempre as mesmas. E indeterminados, se isso não ocorre.	Podemos considerar textos determinados aqueles que contém notas de rodapé fixas, como ocorre em dissertações de mestrado como esta. E, como indeterminados, o que se dá nos jogos de videogame em que essa estrutura varia muitas vezes dentro do próprio gênero. Há jogos que possuem informações verbais constantes e invariáveis durante o jogo inteiro. E outros em que o texto varia depois que uma função é desempenhada. No caso de <i>Ocarina of</i>

		Time, quando o jogador aprende uma nova canção com a ocarina, por exemplo, o inventário do jogador em que ele armazena as informações do jogo muda, atualizando as informações anteriores.
3. Transciência:	Refere-se às mesmas questões textuais do tópico 2 (Determinabilidade), mas em relação às marcações de temporalidade. Se a mera passagem do tempo do jogador, faz aparecer informações inscritas, o texto é transciente. Se ele imita o tempo real, cronológico, pode ser considerado transciente síncrono; se a relação entre a passagem do tempo e o leitor é ficcional ou arbitrária, trata-se de uma transciência assíncrona.	No caso de <i>Ocarina of Time</i> , as duas categorias são usadas e se entrecruzam. Há marcações textuais no jogo que tentam reproduzir o tempo cronológico e uma série de bifurcações dentro do tempo ficcional em que é possível ir e voltar 7 anos depois ou antes por meio de um cenário do jogo chamado de Time Temple, porém também a noção de cronologia é ficcional, uma vez que um dia no jogo dura cerca de cinco minutos. Depois deste período, anoitece para as personagens.
4. Perspectiva:	Refere-se à maneira como o leitor pode (ou não) exercer controle sobre as personagens.	Nos games, de maneira geral, é possível controlar certos personagens e não controlar outros, o que não seria possível num romance linear tradicional em que contemplamos as ações da personagem em foco. Numa narrativa não linear, é possível determinar (dentro de algumas variáveis) as ações que a

		<p>personagem irá desempenhar. Neste jogo da série The Legend of Zelda somente controlamos o personagem principal, o herói Link, porém, na sequência do jogo intitulada Majora's Mask, é possível usar máscaras que carregam os espíritos ancestrais de outras personagens e se transformar neles para realizar ações específicas dentro do jogo.</p>
<p>5. Disponibilidade:</p>	<p>Concebe o acesso que o leitor tem às informações textuais.</p>	<p>Falando novamente sobre Ocarina of Time, há informações textuais que ficam disponíveis o tempo todo (como as que se referem ao status da personagem, que marca para onde se deve ir, o que precisa ser feito, quais os itens já coletados etc) e informações que só se abrem à medida que o jogador cumpre certas missões. Nesse jogo, por exemplo, há um momento em que a personagem principal, Link, depois de ir e voltar no tempo, 7 anos depois, descobre que sua mãe morreu fugindo para tentar salvá-lo e que, portanto, ele não é um kokiri, do povo da floresta, mas sim um hylian, da nobreza, assim como Zelda.</p>

6. Ligações:	Refere-se à maneira como as informações se ligam e conectam no texto. Elas podem ser condicionadas, explícitas ou independentes.	Nos games, as informações são condicionadas quando só aparecem se o jogador desempenhar alguma ação específica. Por exemplo, no caso do conceito anterior (o exemplo usado para ilustrar a disponibilidade), o jogador só consegue coletar a informação a respeito do passado de Link se escolhe conversar com a muda de uma árvore sagrada, a <i>Deku Tree</i> . Se não conversa, ele pode terminar o jogo sem a informação. As informações explícitas são aquelas que aparecem durante todo o jogo e são inevitáveis. A cena, usada no capítulo anterior, em que Sheik ensina a tocar a música <i>Bolero of Fire</i> é uma delas. As ligações independentes são aquelas que aparecem mas não dependem de outras condições. É o que chamamos em <i>games</i> de <i>sidequests</i> , ou seja, caminhos narrativos alternativos que não dependem dos principais. Em <i>Ocarina of Time</i> , é possível parar as missões centrais do jogo e sair para pescar, por exemplo, sem que isso afete o núcleo narrativo do jogo.
--------------	--	--

7. Funções do utilizador:	Esta categoria designa os papéis que o leitor pode desempenhar quando lê uma narrativa não linear.	O leitor <i>interpretativo</i> é aquele que pode alterar as ações do jogo em função das interpretações que faz resolvendo perguntas, charadas, ou podendo escolher e modificar seu trajeto. O leitor <i>exploratório</i> é aquele que simplesmente “navega” pelos cenários programados para o jogo, com pouco índice de interferência sobre os caminhos a que suas ações o levarão, <i>configurativo</i> é o leitor que pode formatar e customizar o texto do jogo, alterando-o ao longo de seu trajeto e, por fim, <i>textônico</i> é uma categoria desenvolvida para as narrativas em que o centro das ações está relacionada às atividades textuais. São como réplicas do texto escrito tradicional, mas com possibilidade limitadas de navegação centradas no texto verbal.
---------------------------	--	---

Notemos que o fio condutor dessas análises será o trabalho com a noção de *linearidade*. Ao submeter essas obras à sua leitura, o autor conclui que há obras ligadas a uma maior linearidade (que está basicamente relacionada às noções de leitura mais tradicionais, tais como a ordem cronológica dos capítulos) e outras não-lineares e interativas, semelhantes à ideia deleuziana de *rizomas*<sup>50</sup>, mais aparentemente apropriadas aos *games*, na qual um ponto pode se conectar a qualquer outro numa ordem imprevisível, o que também o fará concluir (AARSETH, 1997, p.6) que uma obra literária não precisa ser necessariamente eletrônica para estar inclusa nas categorias de literatura ergódica, caso a própria estrutura da obra demande extrapolações nas categorias tradicionais de leitura.

Para articular os movimentos possíveis que o leitor pode fazer enquanto lê uma obra cibertextual ou jogos, mais ou menos lineares, rizomáticos, ou em rede, o autor utiliza a metáfora dos *labirintos*, proposta por Umberto Eco, usando três termos para diferenciá-los: *linear*, *maze* e *net* (*lineares*, *labirínticos* e *em rede*), além de apoiar-se em duas premissas: primeiramente, as pesquisas históricas sobre labirintos que existiram no passado (a partir da qual poderíamos estabelecer uma relação com o conto *El jardín de los senderos que se bifurcam* de Jorge Luís Borges) e, junto com isso, os conceitos literários usados para entender a organização narrativa de algumas obras literárias dos textos mais clássicos e canônicos à literatura moderna. Dessa forma, teríamos narrativas:

- a. **Lineares** seriam aqueles labirintos mais tradicionalmente articulados a um caminho único e previsível, com apenas um curso, uma rota a seguir.
- b. **Labirínticas**, por outro lado, seriam aqueles que se relacionam a labirintos com mais de uma direção, dupla, ou múltipla.

---

<sup>50</sup> O rizoma “é uma antigenealogia” (DELEUZE; GUATARRI, 2014, p.28), um debate filosófico proposto, entre outras coisas, como chave para compreender estruturas complexas. Não pretendemos neste trabalho sua aplicação total, uma vez que nessa perspectiva filosófica a ideia mais apropriada parece ser debater o conceito em sua dinâmica que aplicá-lo como tipologia. Assim, nas referências em que o utilizamos, no resumo desta pesquisa e na descrição dos labirintos do jogo, a ideia é pensarmos que estamos diante de uma estrutura complexa de narrativa que pode ser lida e modelada pelo jogador de inúmeras maneiras que, inclusive, algumas vezes, podem superar as expectativas da equipe de *gamedesigners* que criou estes labirintos.

- c. Finalmente, **em rede**, modelo narrativo que estaria relacionado a labirintos que possuem uma estrutura tão ramificada de modo que “qualquer ponto pode ser conectado a todos os outros pontos” da narrativa (ECO, 1979 *apud* AARSETH, 1997, p. 33), numa espécie de labirinto-rede.

De modo geral, a crítica literária tem criticado as teorias que associam literatura e *games*

com base em três argumentos: o primeiro é que essa literatura é, em certa medida, indeterminada, não-linear, e produz diferentes sentidos a cada leitura; o segundo é que o leitor tem que fazer escolhas para dar sentido ao texto; e o terceiro é que tais textos não podem ser realmente não-lineares porque o leitor só pode lê-los em uma sequência por vez. (AARSETH, 1997, p. 34)

Essas questões colocam em cheque, dessa forma, o que seria então um texto e se a linguagem dos *games* poderia se equiparar aos textos literários geralmente associados à cultura impressa.

E isso se deveria ao fato de que eles “produzem estruturas verbais para efeitos estéticos (...) o que os torna similares a outros fenômenos literários, porém também há algo mais, relacionado a uma outra dimensão paraverbal<sup>51</sup> mais difícil de ser identificada” (AARSETH, 1997, p. 3).

Enquanto a crítica literária tem centrado seu trabalho em identificar ambiguidades sobre o que foi lido, uma perspectiva analítica ergódica apontaria a necessidade de atentar criticamente para *como* e *de onde* a ambiguidade foi lida ou gerada.

Isso porque, tanto em *games* como em produções literárias cibertextuais, o leitor poderá fazer escolhas e cada decisão sua tornará cada parte da sequência narrativa mais ou menos acessível a sua leitura, tornando seu resultado, em certa medida, imprevisível, o que traria a necessidade de investigar não suas ambiguidades, mas certos conflitos no processo de interpretação, entre autor, leitor e obra, o que Aarseth (1997) definirá como uma

---

<sup>51</sup>No presente trabalho, compreenderemos os elementos que Aarseth chama de paratextuais como os componentes semióticos ou multissemióticos com os quais as informações verbais se relacionam.

tensão constante, um conflito presente na literatura ergódica, entre *epifania* e *aporia*.

*Aporia*, como antecipamos de forma poética na epígrafe e nos textos introdutórios da presente pesquisa, é um conceito filosófico clássico utilizado pelo autor para definir a sensação de vertigem do jogador/leitor diante da complexidade estrutural das narrativas ergódicas na qual seus hipertextos

rapidamente vão se tornando um denso e multicursivo labirinto e o leitor vai desenvolvendo a sensação de estar entre perdido e pego em repetições, caminhos circulares e a impotência de suas escolhas. (AARSETH, 1997, p. 91)

Diferente dos romances tradicionais, o jogador não sabe a que partes correspondem as peças com as quais está lidando e sua leitura flutua por signos que só farão sentido à medida que outras estruturas se revelem. A quebra dessa sensação de estarmos perdidos enquanto jogamos, diante da complexidade da obra, essa sensação de alívio, é o que será denominado *epifania*.

Apesar de este par se fazer presente nas narrativas tradicionais quando nos deparamos, por exemplo, com uma narrativa de enigma, em que as partes só vão fazendo sentido à medida que se encaixam ao todo, Aarseth (1997) defenderá a ideia de que esse sentido não é parte apenas de uma estrutura de gênero narrativo, mas constitui um plano fundamental da própria experiência humana em que ela se baseia.

Um exemplo que pode ilustrar esses conceitos está presente no jogo que será analisado nesse trabalho, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* e justifica, como veremos no Capítulo 3, o episódio escolhido para a presente análise.

A hipótese de leitura que faço do enredo é que, para concluir o jogo, é preciso obter sete medalhões que representam sete personagens que são conhecidas pela personagem em sua infância. Por conta de uma ação do vilão da história, Ganondorf, o protagonista que controlamos é preso adormecido em um templo por 7 anos e é acordado por uma outra personagem para desempenhar a missão de coletar esses objetos.

O jogador poderá seguir as instruções do jogo e cumprir a sequência até que colete todos os artefatos necessários para finalizá-lo, passando por diferentes e cada vez mais complexos e difíceis labirintos (*aporia*), até vencer o jogo. Porém, a narrativa só fará o sentido aparentemente esperado pelos

programadores que desenvolveram o jogo<sup>52</sup>, se ele perceber, na animação de conclusão do jogo, que, na festa em que as personagens fazem em um dos planos do tempo futuro, para celebrar a vitória da cidade sobre o Ganon, estão sentados sobre a fogueira, distantes da celebração, duas personagens: o Rei Zora, pai de Ruto, guardião do medalhão da água, e um garoto que zomba do protagonista em sua infância por ele não ter fada como todos os outros, um garoto kokiri chamado Mido.

Estes elementos que não fariam sentido tendo em vista as características das duas personagens no enredo do jogo. Nossa leitura e interpretação do *game*, porém, mostrará que ambos estão de luto: o Rei por conta da morte de sua filha, Ruto, e o garoto pela morte de Saria, ambos guardiões dos medalhões.

O que revelará que, para guardar esses objetos mágicos, essas personagens teriam morrido (*epifania*). Essa informação não fica explícita nos textos instrucionais do *game* e precisa ser revelada pela interpretação dos jogadores, tal como Aarseth (2007) ilustra. Para tomar contato com essa possibilidade de interpretação da história, é preciso associar elementos não explícitos no desenrolar da narrativa, acessando seu eixo central, conversando com as personagens mencionadas, e desviando dele para compreender outras nuances. A organização da narrativa de um RPG de console, portanto, poderia ser interpretada como literatura ergódica e acreditamos que os conceitos bakhtinianos de gênero discursivo e arquitetônica também complementariam essa perspectiva, ajudando-nos a interpretar alguns elementos implícitos do enredo, por isso, nós os discutiremos na seção seguinte.

### **2.3 Games, gêneros discursivos e arquitetônica**

A própria origem do termo *gêneros do discurso* pressupõe a ideia de que boa parte da tradição de formas da comunicação verbal, desde os primórdios, não pode ser vista fora de seu contexto social, ou dos discursos e significados

---

<sup>52</sup> Estamos nos referindo aqui a uma noção de narrativa que parece não admitir totalidade ou pureza. Diante de suas complexidades, a narrativa esperada pelos programadores parece ser uma exploração total dos cenários e personagens organizados por sua estrutura, o que tentamos desenvolver pelo Teorema de Ariadne Errante, na análise do *game*, nos capítulos a seguir, porém, é preciso discutir que há outras leituras possíveis e não se pode dizer qual delas seria a mais adequada. Todo trajeto é leitura e, portanto, é válido para o jogador e as interpretações que fará.

ideológicos, mais ou menos implícitos, que colocam em circulação. Isso se daria porque

compreende-se perfeitamente que o caráter e as formas desse uso sejam tão multiformes quanto os campos da atividade humana (...) Esses enunciados refletem as condições específicas e as finalidades de cada referido campo não só por seu conteúdo (temático) e pelo estilo da linguagem, ou seja, pela seleção dos recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais da língua mas, acima de tudo, por sua construção composicional. (BAKHTIN, 2003[1952-53/1979], p. 261)

Vale retomar ainda o que seriam *conteúdo temático*, *estilo* e *construção composicional* e como poderíamos compreender estes conceitos quando analisamos um *game*.

Para Rojo (2005), conteúdo temático seriam “os conteúdos ideologicamente conformados que se tornam comunicáveis através do gênero”. Ou seja, de maneira geral, quando falamos sobre o tema, estamos discutindo o que seria pertinente ou impertinente para cada gênero discursivo (doravante GD). O que, por convenção social, é esperado que se comunique? Assim, tanto os elementos formais que o compõem como as situações não verbais em que eles circulam devem ser considerados para sua análise.

Quando falamos sobre *estilo*, estamos diante das marcas autorais que se estabelecem em cada GD, podendo refletir a individualidade de seus enunciadorees. No caso de jogos de videogame como o que estamos analisando na presente pesquisa, o jogador controla uma personagem principal como um títere que pode realizar uma série de ações esperadas dentro da história do jogo, tais como dar nome ao personagem de maneira que as outras personagens o identifiquem por ele, escolher percorrer um caminho ao invés de outro, conversar com outras personagens etc.

Quando aplicamos a noção bakhtiniana de *estilo*, uma questão que podemos nos colocar é em que medida a experiência de jogar videogames como este oferecem espaço para uma expressão autônoma e subjetiva dos enunciados, tendo em vista que a programação do jogo pré-determina os percursos que o jogador fará. Uma de nossas hipóteses sobre essa questão é que o percurso traçado pelo jogador em suas escolhas, enquanto joga, é um dos elementos em que pode residir sua autoralidade e autonomia, como veremos mais detalhadamente na análise, no Capítulo 4, uma vez que há um percurso

pré-determinado, porém o jogador pode concatená-lo conforme suas decisões num trajeto único e que não pode ser exatamente repetido.

Podemos conceber *construção composicional* como os padrões estruturais que se repetem em cada GD e seus modos típicos de organização. Seriam os elementos recorrentes e compartilhados socialmente que nos ajudam a identificá-los. Reconhecemos, para citar um exemplo banal e já muito explorado pela pesquisa acadêmica, uma notícia quando identificamos o lide e o sublide, pela manchete e outros elementos estruturais que são usados de maneira constante.

No caso dos jogos de videogame, em especial, os RPGs de console, geralmente temos padrões repetidos tanto em componentes organizacionais do jogo (como o mapa, o inventário, as armas e poções que o herói acumula, os itens novos que ele adquire à medida que vence vilões e avança no jogo) quanto em certos motivos narrativos que se repetem e que têm uma perspectiva mais procedural que lembra as fábulas (ERNICA, 2014b): o protagonista é colocado em um conflito para salvar seu povo, precisa empreender uma viagem para resgatar uma princesa ou alguém de sua família etc.

Em *The Legend of Zelda: Ocarina of time*, por exemplo, o jogador pode visitar o passado e o futuro através de um templo, *Temple of Time*, em que a própria noção de tempo é construída por significados particulares.

Isso dá a quem lê e joga o *game* a sensação de que se pode explorar um universo infinito em que o protagonista pode fazer qualquer coisa, mas essa é uma perspectiva ilusória porque a composição dos cenários e a atuação das personagens determina limites para o jogador. Trata-se, portanto, apenas de uma imaginação dialógica<sup>53</sup> (KAC, 2004).

Há, portanto, uma sugestão de que a abertura para a participação do público na arte contemporânea torna-a mais democrática, relacionando-a com a concepção teatral de Brecht em que se quebra a quarta parede, ou a maneira como ele entendia o rádio como meio para transformar os consumidores passivos das mídias em produtores de conteúdo, como vimos anteriormente.

Se, de alguma forma, as exposições e obras de arte interativas abrem espaço para a criação de *games* imersivos, porém, é importante que se

---

<sup>53</sup> Kac (2004) aqui diferencia o conceito corrente de diálogo e o de dialogismo em Bakhtin.

esclareça que esse salto qualitativo da participação passiva para a produção de conteúdo só se tornaria possível através da mediação de adultos ou da escola. A prática de jogar por jogar pode contribuir para a análise dos discursos que circulam no jogo e seu contexto de produção.

Como afirma Beryl Graham em *A Dialogue with an Idiot?: Some Interactive Computer-based art*, é idiotice ou estupidez pressupor que só a abertura para participação do público promove e redefine novas práticas de leitura e participação nas obras de arte ou nos *games* por si só.

Isso porque essas “novas mídias podem não estar oferecendo nada de realmente novo” (GRAHAM, 2004, p. 102) quando apenas reapresentam formas tradicionais de comunicação.

Não se pode considerar, por exemplo, que um aplicativo de agenda para celulares redefine completamente a maneira como concebemos seu antecessor. Certas atividades anteriores se mantêm e outras aprimoram-se (BOLTER; GRUSIN, 1999).

Para que se perceba uma real quebra de paradigmas em relação à linguagem parece ser preciso mais que uma tradução ou nova versão de antigos GD. Para que surjam novos GD, é preciso conceber essas novas práticas de leitura e escrita em um novo comportamento, com um novo *ethos* em relação à tecnologia de maneira que não apenas se reconstituam as práticas sociais e a vida cultural através das novas máquinas e consoles, mas compreendendo seu impacto sobre o ser humano.

De certa forma, as exposições interativas, as videoinstalações e as performances da arte moderna que misturam e hibridizam linguagens propõem uma *Era úmida* que nasceria da junção do ser humano (molhado) ao silício (seco), em que máquina e homem estão, como na conclusão do filme *Matrix*, conectados e misturados (SANTAELLA, 2003). Os labirintos estão dados pelo jogo, porém o jogador irá preenchê-los por meio de sua subjetividade, pelos desenhos dos trajetos que faz quando os reconcatena.

A leitura que propomos do evento selecionado do *game* que pesquisamos, por exemplo, está condicionada a minha própria experiência como jogador e o repertório que carrego.

Para pensarmos, portanto, em GD na maneira como eles funcionam e se relacionam na contemporaneidade, é preciso visitar certos autores que problematizaram o uso da linguagem avaliando sua pertinência, ou seja

“seria possível afirmar que as novas formas de interação (virtual-digital) criaram novos gêneros discursivos? Aliás, é cabível continuar falando em gêneros do discurso nesse (novo) contexto? Será que ainda há lugar para as concepções bakhtinianas na contemporaneidade, ou será um apego excessivo a uma abordagem já ultrapassada pela História?” (MELO; ROJO, 2014)

Para responder a esta pergunta, na presente pesquisa, nos apoiaremos nas reflexões estabelecidas por Medviédev (2012[1928]) sobre o que são GD e sua relação com a vida no “contato com os diferentes aspectos da realidade circundante” (MÉDVIÉDEV, 2012[1928], p. 195), nas definições propostas por Bakhtin e Volochinov em *Discurso na vida e discurso na arte* com foco na definição de enunciado e, por fim, nas respostas das autoras (MELO; ROJO, 2014) para a pergunta acima citada, tendo como contorno as definições de arquitetônica e GD.

Medviédev estabelece uma crítica ao formalismo russo ao pensar em categorias que estejam voltadas a uma análise das práticas linguísticas que sejam suficientes para compreender estes fenômenos, situando-as na realidade, na vida prática e na maneira como estes teóricos conceberam a natureza das obras de arte literárias, voltando-se mais para a maneira como se organiza a construção poética que sobre os estatutos da linguagem poética em si.

O autor parece pretender destacar-se do formalismo literário para inserir a linguagem em sua perspectiva sócio-histórica. Para ele, “uma obra só se torna real quando toma a forma de determinado gênero” (MÉDVIÉDEV, 2012[1928], p. 193).

Para criticar a maneira como os formalistas voltaram estudo para a linguagem literária, é criticado o problema do acabamento, como uma questão central para a definição de gênero.

Enquanto, “na realidade, um trabalho científico nunca finaliza: onde acaba um, continua outro”, “na literatura, tudo se concentra justamente neste acabamento essencial, objetivo e temático, e não no acabamento superficial e discursivo do enunciado” (MÉDVIÉDEV, 2012[1928], p. 194).

Esta noção de acabamento opõe-se à mera duração de tempo, em que se marca a finalização da obra. De certa forma, há uma preocupação aqui com os atributos estéticos de cada GD e à maneira como, na linguagem literária, há um trabalho árduo para que se organize a constituição dos enunciados.

Em *games* como *The Legend Of Zelda*, parece-nos que estes significantes estariam pré-determinados pela própria linguagem de programação em condicionais: “se escolho fazer **x**, tenho acesso a **y**”; “se escolho fazer **z**, tenho acesso a **w**”, “se não consigo fazer escolhas, preciso investigar **k** para desfazer, por exemplo, uma aporia (AARSETH, 2007) proposta pelo jogo.”

Além disso, todos os GD parecem orientar-se, de acordo com o autor, em sua totalidade, para a realidade externa ao texto (ou axiológica) de forma dupla: para ouvintes e receptores e orientada na vida através de seu *conteúdo temático*.

A primeira delas estaria conectada às suas esferas de circulação e as respectivas marcas ideológicas desse processo, enquanto a segunda estaria atrelada a um “feito histórico”.

Tanto Médviédev quanto Bakhtin parecem preocupar-se com certo trabalho de politização da linguagem em que ela não é pensada de modo solto, arbitrário, mas sim se enraíza em um tempo e espaço sócio-históricos. Além disso, os GD também se colocam como formas de ver e “dominar” certos aspectos da realidade que cabem a um gênero, mas não necessariamente caberão a outro.

Nessa perspectiva, “é impossível construir a unidade temática de uma obra como se ela fosse uma combinação dos significados de suas palavras e de suas orações isoladas”. (MÉDVIÉDEV, 2012[1928], p. 196).

Se pretendemos, portanto, analisar discursivamente um jogo de videogame, não podemos, para compreender sua unidade temática, fazer uma análise isolada de seus componentes formais, como muitos trabalhos de pesquisa encomendados têm gerado dados a respeito de certos jogos para provar ou comprovar certas ideias a nosso ver equivocadas a seu respeito como dito anteriormente.

Interessa-nos aqui observar quais enunciados constituem um jogo desse gênero e como estes se organizam numa ecologia de signos que se interpenetram em multitemioses que hibridizam cinema, televisão, jogos de

tabuleiro, literatura (ergódica) e música, uma vez que, como “ato sócio-histórico” “o tema sempre transcende a língua”.

Dessa forma, é preciso ter em mente que “pensamos e compreendemos por meio de conjuntos que formam uma unidade: os enunciados e que estes não podem ser compreendidos como um todo linguístico e suas formas não são sintáticas” (MÉDVIÉDEV, 2012[1928], p. 198). Seria ingênuo, portanto, separar os processos cognitivos dos processos de “encarnação artística” que assumimos na composição de cada gênero.

Olhamos para a realidade com “os olhos do gênero”. O artista utiliza o que conhece daquele gênero para produzir novos enunciados e estes também interferem sobre a maneira como eles e os “receptores” da obra a interpretarão numa perspectiva dialética, de modo que “a lógica da construção do romance permite dominar a lógica peculiar de novos aspectos da realidade” (MÉDVIÉDEV, 2012[1928], p. 199) quando

propõe uma ligação orgânica entre os gêneros discursivos e a realidade, para ele a compreensão da realidade desenvolve-se e origina-se no processo de comunicação social ideológica. Por isso, uma autêntica poética do gênero pode ser uma sociologia do gênero. (MÉDVIÉDEV, 2012[1928], p. 200)

Se considerarmos isso como premissa para analisarmos um *game*, qual poética deste gênero poderia ser considerada também sua sociologia? Que valores sociais, ideológicos, políticos e outros elementos constituintes de seus enunciados são encenados e produzidos quando jogamos um *game*?

*The Legend of Zelda*, como veremos em breve seção, no próximo capítulo, é uma franquia de jogos que se baseia em uma multiplicidade de referências: novelas de cavalaria, mitologia nórdica, mitologia japonesa, mitologia africana e diversas outras matrizes simbólicas com as quais o jogador interage quando lê e joga o *game*.

Em *Ocarina of Time*, é preciso pensar como essas referências se articulam na construção de enunciados do jogo. Para pensar na pertinência destas representações, tomemos como exemplo dois casos trazidos por Bakhtin e Volochinov em *Discurso na vida e discurso na arte*.

O primeiro exemplo usado pelos autores para explicar a definição de enunciados é o caso em que “duas pessoas estão sentadas numa sala. Estão

ambas em silêncio. Então, uma delas diz “Bem” e a outra não responde”. (VOLOCHINOV, V. N./BAKHTIN, M. M, p.5)

Os autores introduzem esse exemplo para analisar a maneira como o “contexto extraverbal”, ou seja, o que não está dito ou escrito, as informações que não são verbais preencheriam as lacunas e informações que duas pessoas externas a esta situação precisariam para compreendê-la. Estas informações, assim, não seriam uma “causa externa do enunciado”, mas sim integrar-se-iam a ele “como uma parte constitutiva essencial da estrutura de sua significação” (VOLOCHINOV, V. N./BAKHTIN, M. M , p. 6).

O segundo exemplo, por outro lado, trazido pelos autores, compara os enunciados a um *entimema*, que é uma forma de silogismo em que “uma das premissas não é expressa, mas presumida”.

Essa concepção de enunciado parece ir ao encontro da perspectiva teórica assumida por este trabalho quando observamos que em *games*, de modo geral, muitas vezes, só se é possível compreender as complexidades de sua narrativa quando partimos das informações expressas para as presumidas, como é o caso do episódio que analisaremos no capítulo 4 e que envolve a personagem do Rei Zora: um jogador poderia passar batido por certas informações do jogo, permanecendo apenas no plano expresso, o que também mobiliza, a nosso ver, a demanda de trazer essa pesquisa para a área de educação linguística e olhar para estes jogos como enunciados multissemióticos complexos e expressivos do ponto de vista de sua estrutura formal e leitura.

Acreditamos que, assim como a resposta trazidas pelas autoras (MELO; ROJO, 2014) às perguntas que fazem em seu artigo, é possível ainda associar a pertinência do Círculo Bakhtiniano quando a aplicamos a certos gêneros multimodais, também pela noção de arquitetônica.

*Arquitetônica* é um conceito complexo que pode assumir variadas significações. Quando falamos sobre linguagem arquitetônica, por exemplo, estamos pensando sobre a maneira como a arquitetura pode oferecer diversas experiências sensoriais quando estamos em determinado espaço, algo como

“uma área de estudos sobre as linguagens aplicadas à arquitetura e também à transmissão da arquitetura como forma de conhecimento: a arquitetura entendida como um grande artefato ou espaço construído em diálogo com seu entorno ambiental e também como forma de cultura, que envolve a

sociedade, técnica e expressão artística, os três pilares nos quais se apoia a arquitetura.”<sup>54</sup>

Assim, analisar a maneira como a casa em que moramos afeta nossa percepção da realidade, ou as experiências que essa percepção espacial poderia oferecer para os sentidos, se trataria de um estudo sobre a linguagem arquitetônica.

Nos estudos sobre Bakhtin e o Círculo Bakhtiniano, no entanto, o termo pode assumir duas outras diferentes concepções que se diferenciam, mas também se aproximam desta primeira.

Uma delas seria referir-se ao conjunto de conceitos do autor e de seu Círculo (tais como GD, dialogismo, acabamento, carnavalização etc), tomando suas conexões e ligações contextuais e teóricas, de modo que, dentro de sua obra, seja possível relacioná-los numa perspectiva coerente em que um conceito complementa e muitas vezes dialoga com o outro. A outra seria tratar como arquitetônica a maneira como em uma obra literária os textos/enunciados estão condicionados a aspectos exotópicos e axiológicos, aparentemente externos a obra.

Dessa maneira, o autor, para citar apenas um exemplo de como essa noção de arquitetônica afetaria a leitura, não conseguiria ver sua própria obra em sua totalidade por estar envolvido nela e pelo modo como as interpretações sociais da mesma não poderem ser feitas por ele sozinho. Entendemos que esse conceito acaba chamando a atenção para os valores e aspectos ideológicos inerentes à obra no contexto sócio-histórico em que esta foi produzida.

De certo modo, tanto a noção tradicional de arquitetônica como a ressignificação que Bakhtin e seu Círculo atribuem à palavra dialogariam com o objeto e a análise que fazemos na presente pesquisa, uma vez que ao estudarmos um *game* como *The Legend of Zelda: Ocarina Of Time*, as duas noções parecem contribuir para a interpretação do jogo e de maneira interligada: há o *design* digital de um cenário, feito por computação gráfica, que emula labirintos e, conforme sua autoria, possibilita diferentes experiências sensoriais para o jogador, ao mesmo tempo que as escolhas feitas pela empresa que

---

<sup>54</sup> Definição de “linguagem arquitetônica” por Stella Miguez, disponível em <<http://www.desenhoelinguagem.com.br/#!/a/c1a7o>>

assinava a autoria do jogo (feita coletivamente por uma equipe) torna evidentes certos juízos de valor e configuram certa “poética” e “sociologia do gênero”, trazendo concepções do que poderíamos interpretar como “ser herói”, “ser homem”, de quais características e valores devem ser repudiados, ou exaltados à medida que o jogador realiza as ações propostas pela narrativa do *game*.

Para a presente pesquisa, pensamos que a

concepção de arquitetônica – gregária, abrangente e flexível – parece-nos mais potente no tratamento dos textos/enunciados multissemióticos contemporâneos exatamente por possibilitar o acionamento de vários elementos ou, a partir de um deles, implicar os demais na busca pela compreensão responsiva dos temas/sentidos desses textos/enunciados em circulação. (MELO; ROJO, 2014, p. 11)

E isso parece ocorrer em função dos diversos atributos, anteriormente apresentados neste capítulo, no que se refere às multissemioses que estão em trânsito quando jogamos um *game*.

Trata-se de um grande fluxo de imagens em movimento, informações verbais e perspectivas de leitura que o jogador pode moldar e customizar (dentro de certos limites pré-estabelecidos, programados por computadores) para jogar a narrativa do jogo e elas se dão desde concatenamentos mais simples que o jogador pode fazer, como escolher uma arma, ou trocá-la de lugar, em âmbito microestrutural, até tomar contato com informações não expressas na narrativa central, como se visitasse cantos escondidos na leitura da história de um livro, em sua percepção sobre a macroestrutura do jogo e seu enredo central.

Para descrever estas estruturas arquitetônicas e os trabalhos, as leituras ergódicas que um jogador pode fazer em relação ao evento que escolhemos analisar, foi preciso, portanto, estabelecer um método de pesquisa que tentasse dar conta das duas abordagens: a descrição formal do jogo e as interpretações subjetivas que poderíamos fazer de sua estrutura, compreendendo os valores inerentes a cada escolha que o jogador pode fazer e as informações narrativas que ele poderia acessar. No capítulo seguinte, portanto, discutiremos o método que adotamos para investigar estas questões.

## CAPÍTULO 3. METODOLOGIA

Neste capítulo, apresentaremos os recursos metodológicos e o desenho de pesquisa que foram utilizados para a análise do objeto deste trabalho, um evento do *game The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Por se tratar de um objeto de pesquisa recente, acabamos optando por analisá-lo de acordo com algumas nuances que, de certa forma, retomam as interpretações que fizemos a partir das teorias trazidas nos capítulos anteriores. Há, assim, momentos em que é possível identificar elementos discutidos anteriormente e algumas discussões novas que a análise dos dados suscita.

Na primeira seção deste capítulo, situamos as abordagens teórico-metodológicas deste trabalho, retomando sua justificativa, ou seja, por que pesquisar jogos de videogame dentro das pesquisas em Linguística Aplicada (doravante, LA – seção 3.1), explicando também a abordagem teórica que adotamos em LA, a perspectiva sócio-histórica, e a pertinência desse estudo para a área, além de justificar o uso de uma abordagem mista, que coleta e analisa seus dados através de uma perspectiva analítica que se vale, ao mesmo tempo, de diários de pesquisa e de uma análise documental (seção 3.2) pautada pela descrição do jogo pelo CGC (seção 3.3) para fazer o recorte e analisar o *corpus* escolhido (seção 3.4).

Finalmente, explicamos como foi feita a geração dos dados, aplicando os diagramas de análise das escolhas do jogador sobre outro *game*, *Você tem apenas uma chance* (seção 3.5).

### 3.1 A Linguística Aplicada e os *games*: como elaborar uma pesquisa sobre estes jogos?

Já há algum tempo que a Linguística Aplicada (LA) não parece se configurar como mera aplicação de teorias linguísticas aos dados. Foi por volta da década de 80 do século passado, que a importação de teorias, como as situa Rojo (2006), até então característica da LA, desvincula-se da linguística tradicional, sua matriz epistemológica, para outras áreas das Ciências Humanas e Sociais, pretendendo-se como uma ciência interdisciplinar. É dessa forma que

campos tão diversos como a sociologia, a antropologia, a etnografia, a sociolinguística, a estética e a estilística, a teoria da literatura passam a ser invocados para a compreensão de processos investigativos. Entretanto, o procedimento de

empréstimos não é rompido. O que ocorre é, apenas, a dispersão de fontes. (ROJO, 2006, p. 255)

É dessa dispersão, no entanto, que acaba por surgir, como decorrência e consequência desse processo, a importação, para as pesquisas em LA, de enfoques que tenderão a buscar em outras áreas seus fundamentos e métodos de pesquisa e, junto desses, suas noções específicas de sujeito e historicidade.

É por conta desse processo que estes objetos e métodos serão revistos com foco em novas perspectivas teóricas das quais emergem outras perspectivas: o trabalho com sujeitos sócio-históricos trazendo, assim, para a LA, uma perspectiva transdisciplinar caracterizada por Rojo (2006), com base em Calvino (1988), como “leveza de pensamento”, própria de uma abordagem que pretende fazer uma análise sócio-histórica das práticas linguísticas e semióticas da contemporaneidade.

Dessa maneira, a presente pesquisa situa-se na LA transdisciplinar quando analisamos os processos multissemióticos inerentes aos *games* e suas características discursivas, em que construções sociais de ações e linguagens “estão em jogo”, e que sujeitos essas dinâmicas tendem a representar e construir, dentro de criações artísticas imbuídas de valores específicos e construção de identidades.

### **3.2 A escolha do método: uma abordagem mista**

Para analisar o jogo conforme os critérios apontados nas seções anteriores, parece-nos que surge a necessidade de uma leitura crítica e minuciosa dos objetos dessa pesquisa para os quais seja possível abarcar a estrutura do jogo em si e as possibilidades de leitura que se pode fazer a partir destas estruturas subjetivamente.

Deste modo, a análise documental, como metodologia de pesquisa, parece nos apresentar-se como o enquadre mais apropriado para uma descrição da arquitetura/arquitetônica labiríntica do jogo, porém não é suficiente, uma vez que tomaremos, na presente pesquisa, como objetos, as qualidades e características dos labirintos que o jogador pode percorrer enquanto joga, bem como a maneira como os interpreta o próprio sujeito jogador, de modo que o autor deste trabalho também situe suas impressões e percepções sobre a

narratividade do jogo e as interpretações que faz conforme cada trajeto escolhido.

Assim, os objetos desta pesquisa serão analisados através de recortes, fragmentos do todo, tidos como *documentos*, em que também serão consideradas as possíveis interações com um sujeito leitor que estes propiciam. A análise documental, como procedimento metodológico, tende a conceber a linguagem como fenômeno da produção cultural em que se demandam “as disciplinas, temáticas, métodos e processos relativos à descrição física [ou formal do objeto em questão] e temática dos [seus] documentos”, além de apresentar o “desenvolvimento de instrumentos (códigos, linguagens, normas)” inerentes a ele (DIAS; NAVES, 2007, p. 17).

Quando voltamos as pesquisas a fenômenos sociais localizados, como as produções multissemióticas em *games*, pretendemos, por meio da análise documental, abarcar suas características, como aponta Mogalakwe (2006), em uma coleta de dados sistemática e significativa que colabore para o reconhecimento de padrões e regularidades nos objetos pesquisados.

Assim, “o uso da análise documental refere-se à análise de documentos que contenham informações sobre o fenômeno que pretendemos estudar.”<sup>55</sup> (BAILEY, 1994 *apud* MOGALAKWE, 2006, p.221).

Na presente pesquisa, os *games* são também tratados como documentos, gêneros de discurso multissemióticos, o que quer dizer que não restringiremos o termo “documento” à análise dos textos verbais do jogo, uma vez que isto não daria conta de sua complexidade semiótica, mas o estenderemos como objeto híbrido que articula seus discursos pela mistura e interpenetração de outras semioses arranjadas em narrativas-labirinto de acordo com as concepções de semiose e hibridismo apontadas nos capítulos anteriores.

Se os artefatos socioculturais pesquisados em análises documentais não se restringem a textos impressos, mas, como afirma Mogalakwe (2006), é notória a presença de outras mídias, como “álbuns de fotografias, livros de endereços, receitas médicas, notas suicidas, diários, cartas pessoais etc.”, também é possível incluir nestas análises outros gêneros multissemióticos, como *AMV*,

---

<sup>55</sup> *The use of documentary method refers to the analysis of documents that contain information about the phenomenon we wish to study.* (BAILEY, 1994 *apud* MOGALAKWE, 2006, p. 221)

*infográfico, fanzine, political remix* etc., desde que se leve em conta as características peculiares desses objetos.

Optamos por trazer, como método, também os diários de pesquisa para este trabalho a fim de tomar contato com as experiências subjetivas que o jogo propicia, campo no qual é possível lidar com a arquitetura/arquitetônica do jogo, mas também percebê-lo de modo diferenciado. Para elaborar esses diários, joguei várias vezes o mesmo trajeto do jogo, analisando e tomando notas das diferentes interpretações que poderiam ser feitas sobre seu enredo, tentando aplicar as referências com as quais tomei contato na discussão teórica deste trabalho anteriores a este capítulo.

Em RPGs de console como *The Legend Of Zelda*, caracterizados por narrativas labirínticas e literatura ergódica, há uma diferença entre o labirinto vivido e o labirinto construído, o olhar panorâmico e o olhar local (LEÃO, 2005). Por meio da análise documental, tentaremos reconstituir a estrutura do jogo como labirinto *pelos olhos do arquiteto*, ou seja, tentando reconstituir o que era esperado pela equipe que programou o jogo.

Já pelos diários de pesquisa, observaremos o labirinto pelos olhos do leitor-viajante e as possíveis interpretações, leituras possíveis (e mesmo subversões que podem ser confrontadas com sua estrutura de programação).

Essa escolha baseia-se no princípio de que diários de pesquisa podem ser usados para obter dados por observação, pesquisar itens adicionais, localizar informações contextuais e possibilitar reflexões sobre o próprio método de pesquisa (ALTRICHTER, HOLLY, 2005), de modo que “obviamente, diários de pesquisa podem incluir itens de diferentes tipos e qualidades, além de dados e trechos reflexivos, interpretação e análises”<sup>56</sup>. (ALTRICHTER, HOLLY, 2005, p. 24).

É por esta perspectiva incluir, ao mesmo tempo, dados e interpretação que a julgamos apropriada para traçar o caminho de pesquisa proposto por Aarseth (1997, 2003) em que, ao invés de trazermos categorias já elaboradas previamente para uma pesquisa, nós as desenhamos, ou reelaboramos enquanto tomamos contato com o jogo em si.

---

<sup>56</sup> “Obviously, research diaries include items of different type and quality, and they include both ‘data’ and pieces of reflection, interpretation and analysis.” (ALTRICHTER, HOLLY, 2005, p. 24)

Aarseth (1997), criticará esse modelo de análise literária de cibertextos tradicional por ser demasiadamente compartimentado e estanque, e propõe outra abordagem de análise, mais sintética e sincrética dos elementos que compõem um jogo, uma vez que nem todas as categorias aplicadas à literatura impressa convencional se aplicariam à literatura digital e à maneira como a literatura ergódica se dá em *games* como o que pesquisamos.

Aarseth (2003) diverge da perspectiva de Konsack (apresentadas na seção 3.3), por estudar os *games* sobretudo do ponto de vista estético, análise por meio da qual vê uma proximidade entre a literatura cibertextual e a produção de narrativas em *games*.

É também, por meio dessa abordagem que o autor irá propor que se priorizem as relações intersubjetivas que se estabelecem em *games*, criando a figura de um pesquisador-jogador, de modo que

Para qualquer tipo de *game*, existem três principais formas de produção de conhecimento sobre o assunto. Em primeiro lugar, podemos estudar o *design*, as regras e a mecânica do jogo, desde que esses estejam disponíveis para nós, por exemplo, para falar com os desenvolvedores do jogo. Em segundo lugar, podemos observar os outros jogarem, ou lermos seus relatórios e comentários, observando como seu conhecimento é representado e as competências de quem está jogando. Em terceiro lugar, podemos jogar o jogo nós mesmos. Enquanto todos os métodos são válidos, o terceiro é claramente o melhor, especialmente se combinado ou reforçado pelos outros dois. Se não tivermos experimentado o *game*, pessoalmente, estamos sujeitos a cometer equívocos graves, mesmo que façamos um estudo sobre sua mecânica e a tentativa de dar o nosso melhor para adivinhar o seu funcionamento. (AARSETH, 2003, p.3, tradução nossa)<sup>57</sup>

Aarseth (2003) afirma que boa parte dos problemas teóricos que surgem quando estamos analisando *games* se devem ao fato de que seus pesquisadores tendem a analisar esses jogos com uma ideia enviesada ou

---

<sup>57</sup> “For any kind of game, there are three main ways of acquiring knowledge about it. Firstly, we can study the design, rules and mechanics of the game, insofar as these are available to us, e.g. by talking to the developers of the game. Secondly, we can observe others play, or read their reports and reviews, and hope that their knowledge is representative and their play competent. Thirdly, we can play the game ourselves. While all methods are valid, the third way is clearly the best, especially if combined or reinforced by the other two. If we have not experienced the game personally, we are liable to commit severe misunderstandings, even if we study the mechanics and try our best to guess at their workings.” (AARSETH, 2003, p. 3)

preconcebida de maneira que eles sejam jogados superficialmente apenas para que se catalogue e identifique uma questão de pesquisa.

O autor irá desenvolver o argumento de que essa abordagem é superficial, pois qualquer análise que se faça sobre *games* demanda certo nível de participação imersiva que só se faz possível à medida que o pesquisador jogue o jogo e entre nos papéis e esquemas para ele esperados: suas regras, seus personagens, sua história.

Nessa perspectiva, usar detonados, *walkthrough*<sup>58</sup>, ou qualquer outra ferramenta que contenha dicas de como o jogo deve se desenvolver acabam por, de certa forma, interferir sobre os resultados da pesquisa. Interferência que nós aceitamos neste trabalho por duas razões. Alguns vídeos de jogadores disponíveis na internet facilitam o registro de algumas cenas do jogo sobre os quais capturamos as telas para descrevermos aspectos do jogo. Além disso, como veremos na análise, quando pesquisamos alguns *bugs* do *game*, é muito difícil reproduzir alguns deles na atitude concreta de jogar porque estes demandam uma expertise com as falhas do jogo que não tivemos tempo hábil para desenvolver.

Para propor a figura do jogador-pesquisador, Aarseth (2003) relata sua própria experiência com o jogo *Morrowind* (BETHESDA SOFTWARES, 2002). Ao jogar sozinho, ele percebeu que, se roubasse um dos personagens que o vendia itens do jogo, ele poderia acumular cada vez mais dinheiro e habilidades sem que nenhuma outra personagem o censurasse.

Ao verificar o que realmente deveria fazer no jogo em comunidades de usuários do *game* na internet, ou seja, o que os programadores esperavam que ele fizesse, Aarseth acabou descobrindo que não havia sequer completado as primeiras tarefas mais básicas do jogo. E esse percurso de sua própria experiência como jogador-pesquisador também é objeto e tema de sua pesquisa para propor uma metodologia em que a experiência do jogador seja considerada.

---

<sup>58</sup> *Walkthroughs* são vídeos produzidos por jogadores de videogame nos quais se filma a tela do jogo acompanhada de uma narração em áudio de como jogá-lo e resolver seus problemas. Na década de 80 e 90, essas informações eram obtidas através de periódicos impressos voltados ao assunto e produzidos por editoras. Nessa versão mais contemporânea desse gênero, os adolescentes têm relativa autoria sobre o recorte das imagens que selecionam e a maneira como representam e significam a história do jogo enquanto o jogam.

É para me aproximar da proposta aarsethiana de pesquisador-jogador que me colocarei como sujeito desta pesquisa, descrevendo as narrativas labirínticas do jogo por sua estrutura panorâmica (por meio da análise documental) e subjetiva (por meio de 3 diários que captem a experiência de pesquisador-jogador).

### **3.4. *Gamestudies* e a proposição e desconstrução de categorias analíticas**

Outro método que usamos como referência para a descrição de *games* é O *Computer Game Criticism* (CGC), desenvolvido, em 2002, por Lars Konzack, professor associado da *Royal School of Library and Information Science*, na *University of Copenhagen*. Konzack (2002) propõe um modelo para investigação e análise da estrutura e dos componentes estéticos e socioculturais de jogos eletrônicos inicialmente desenvolvidos para o computador como plataforma e depois estendidos a *games* de maneira geral. Para analisar *games*, o autor propõe que eles sejam estudados em sete categorias diferentes:

**1. *Hardware*:** centrada na organização do aparato tecnológico necessário para jogar, tais como o console, um computador móvel, o celular etc.

**2. *Código do programa*:** relacionada à programação elaborada para o funcionamento do jogo, para a qual dificilmente conseguimos acesso, uma vez que estas são protegidas por direitos autorais.

**3. *Funcionalidade*:** está centrada na maneira como se organizam as ações multimídia do jogo e como os jogadores podem operar seu funcionamento. Esta categoria divide-se em outras subcategorias: dinâmica, determinabilidade, transigência, perspectiva, acesso e *linking*.

**4. *Gameplay*:** associada às posições e lugares que o jogador ocupa enquanto joga. Também se divide em subcategorias: posição do jogador, ferramentas de atuação, espaço e tempo, objetivos principais e secundários, obstáculos, conhecimento, recompensas e penalidades.

**5. *Significado*:** relacionada à organização semântica do jogo e como se produz o sentido sobre sua narrativa enquanto jogamos.

**6. Referencialidade:** centrada na análise das referências externas nas quais o jogo se baseia.

**7. Sociocultura:** organizada com base nas produções de sentido que o jogador faz ao associar sua atuação nas ferramentas tecnológicas e os sentimentos que produz ao vivenciar a narrativa do jogo, (re)produzindo esquemas sociais, culturais ou étnicos. Uma crítica feminista que se faz à franquia *The Legend Of Zelda*, por exemplo, é que a personagem que dá nome a série, a princesa Zelda, quase não aparece no jogo nos 28 anos da série. Sua performance mais marcante se dá no jogo pesquisado quando ela performa uma personagem masculina, o andarilho harpista Sheik.

Apesar de Aarseth (2003) criticar o método adotado por Konsack (2002), por problematizar a tipificação da estrutura dos *games*, utilizaremos as categorias propostas por Konsack (2002) para descrever alguns aspectos do jogo pesquisado.

### **3.4 O *corpus* de pesquisa: Por que analisar *The Legend of Zelda*?**

*The Legend of Zelda* foi a franquia escolhida para análise neste trabalho, em função de sua importância no cenário *gamer* desde sua origem.

Isso se deve ao fato de que esse *game*, criado por Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka, em 21 de fevereiro de 1986, foi o primeiro de uma série de 19 jogos (incluindo três *remakes*), que levam o nome da princesa que deve ser salva pelo herói da história.

*The Legend of Zelda*, ou LoZ, ou z1, por exemplo, como é chamado o primeiro jogo da série, foi um marco importante na indústria de videogames por ser um jogo de RPG numa época em que só se produziam jogos de ação, ou de tiros, e também porque ele possuía um sistema de bateria interna para *saves* o que permitia que seus jogadores parassem de jogar e retomassem o jogo posteriormente.

Essa franquia já tem 29 anos e um universo próprio, personagens e narrativas que vão e voltam nas marcações de tempo do seu enredo. Não é, porém, somente a qualidade estética da narrativa que justifica a escolha desse *corpus* de trabalho.

Por eu ter, de certa forma, como pesquisador-jogador, aproximadamente, a mesma idade que o surgimento dos aparelhos de videogame, considero que

essa franquia oferece exemplos notáveis das mudanças tecnológicas e multissemióticas que se processaram nessa modalidade de jogo ao longo de sua história, embora tenhamos optado por analisar apenas um evento de um dos jogos da série.

De certa forma, as inovações técnicas foram impondo inovações não só gráficas, mas narrativas na história do jogo, o que foi impulsionando a Nintendo, a empresa que o produziu, a organizar uma cronologia e uma coerência para a série de jogos e inclusive publicar livros que a justificassem, o que renderia outra pesquisa somente sobre essa relação: a experiência narrativa que a franquia proporcionou a seus jogadores nos últimos 30 anos e como a empresa tentou estabelecer conexões entre cada marco e a leitura dos jogadores, trabalho que não realizaremos nesta dissertação.

Para que possamos compreender o enredo do game *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time*, o game que escolhemos, é preciso entender que o núcleo dramático da narrativa envolve basicamente três personagens: um herói do povo *kokiri*, as crianças que nunca crescem, conhecido como *Link*; a princesa *hylian*, ligada aos deuses e a nobreza, que dá nome à franquia, conhecida como *Zelda*; o vilão do povo *gerudo*, em que só nascem mulheres e os nascimentos masculinos são raros, conhecido como *Ganon*, ou *Ganondorf*.

Essas três personagens estão conectadas por meio de um artefato sagrado, um símbolo mágico criado pelos deuses fundadores do mundo e formado por três triângulos dourados conhecido como *Triforce*. As três partes estão associadas a valores que as três personagens representam: *Link* carrega a *Triforce* da coragem; *Zelda*, do poder e *Ganon*, da força. Se um dos três conseguir juntar os três pedaços, ele será poderoso como os deuses que criaram o mundo e poderá fazer um pedido.



**Figura 15: Screenshot de Sheik segurando uma das partes da Triforce.** Disponível em: <[http://www.zeldadungeon.net/Zelda05/Walkthrough/14/14\\_Light15\\_Large.jpg](http://www.zeldadungeon.net/Zelda05/Walkthrough/14/14_Light15_Large.jpg)> Acesso em 29 Jan. 16.

Essa base do enredo é o que o jogador irá encontrar em todos os quase 30 anos de episódios da série, com algumas variações de personagens e estilos, porém o que fez com que ela mantivesse o interesse do público por todos esses anos é justamente como se dará essa combinação em cada *game*.

Há, entre todos os jogos da série, três que se destacam e fazem referência uns aos outros. O primeiro deles é *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, criado em 2001 para ser um dos carros chefes de um aparelho de videogame novo da Nintendo, o Nintendo 64, de 64 bits.

Através desse jogo, cheio de referências a outro, seu antecessor, *The Legend of Zelda: A link to the past (1984)*, de 32 bits, o enredo se organizara de modo que fosse possível descobrir um pouco mais sobre a origem de seus protagonistas.

Foi possível saber, entre outras coisas, que Link, o grande herói da série, era rejeitado por seus colegas *kokiri* por não possuir uma fada protetora como todos eles. Também fazia parte do enredo descobrir que Zelda e Link não poderiam se relacionar, apesar de toda a tradição de fãs da série os verem como um casal romântico, porque eles descobrem ser da mesma família, os *hylian*, personagens semelhantes a elfos que têm orelhas pontiagudas para ouvirem melhor os deuses.

E também descobrir que Ganon, o antagonista, decide tornar-se vilão pela sede e ambição de ter todo o poder dos deuses, mas também por sentir o povo

feminino que o criara oprimido pela família real da qual os protagonistas descendem.

Além disso, o instrumento musical que dá nome a esse episódio da série, a ocarina, é de suma importância para esse jogo. Como uma ferramenta vital do jogo, ela possibilita que se entoem melodias mágicas capazes de fazer chover, tornar o dia noite, acalmar animais inquietos (fazendo-os inclusive produzir alimento), comunicar-se com amigos a distância, dentre várias outras possibilidades.

A primeira vez que esse instrumento musical foi usado na série, no entanto, está situada em 1984, quando foi lançado o episódio *The Legend of Zelda: A link to the past*. Apesar de esse jogo ter sido criado 17 anos antes do outro, ele é o capítulo posterior a OoT.

Neste episódio, a ocarina aparece como uma flauta enterrada, dada de presente por uma raposa que permite a função *warp*<sup>59</sup>. Ao usá-la diante de uma estátua de um pássaro gigante, um pássaro mágico é libertado e ele pode teletransportá-lo a outros cenários do jogo.

Em *The Legend Of Zelda: Ocarina of Time*, Link é acordado de um pesadelo para juntar três safiras mágicas e proteger seu povo, porém, quando ele as reúne e se utiliza delas para abrir o Templo do Tempo, o vilão da saga, conhecido como Ganon, rouba a Triforce e devasta todo o mundo de Hyrule onde as personagens vivem.

Para lutar contra ele, Link fica aprisionado neste templo por 7 anos para que possa usar a espada mestra, única arma capaz de deter Ganon, junto de sete medalhões mágicos que contém o poder de personagens ligados a elementos da natureza que podem ajudá-lo.

Como *corpus* desta pesquisa, faremos uma análise mista de um dos primeiros trajetos do jogo a fim de investigar as percepções de aporia e epifania (AARSETH, 1997) presentes na finalização do jogo, em que as personagens Mido e o Rei Ruto se distanciam dos demais na celebração da morte do vilão.

Este trajeto começa quando iniciamos o game *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* no momento que iniciamos o jogo e acordamos o protagonista

---

<sup>59</sup> Fazer *warp* em um *game* é poder deslocar-se de um canto a outro do mapa por teletransporte. Em *alttp*, tocar esse instrumento permite, no Mundo da Luz, que você se desloque a qualquer parte do mapa que já tenha sido explorada anteriormente.

da série e vai até o momento em que ele aprende a primeira canção que o ajuda a se teletransportar para o Templo do Tempo, uma música chamada *Prelúdio da Luz*.

### 3.5 A geração dos dados

Para analisarmos o *corpus* desta pesquisa, mencionado na seção anterior, faremos um caminho duplo de geração dos dados.

Em um plano desta pesquisa, jogaremos o *game* de modo a descrever como se organizam os labirintos de sua narrativa numa complexa rede de condicionais, desenhando as possibilidades de trajeto do trecho escolhido, como explicado anteriormente. Trataremos, assim, do enfoque descritivo sobre o objeto desta dissertação.

Em paralelo a isso, numa outra abordagem do mesmo objeto, eu me colocarei como pesquisador-jogador e farei três diários sobre o jogo em que se possa explorar três caminhos: um mais linear, outro que percorra algumas condicionais facultativas que amplifiquem a percepção sobre as personagens e, por fim, um caminho aberto que passe por todas as variáveis antes de retomar o eixo de condicionais obrigatórias, focando também em como podemos subverter a estrutura condicional do *game* por meio de *bugs* e *glitches*.

A ideia, nessa perspectiva, é dar conta de remontar a estrutura labiríntica do jogo, bem como as nuances subjetivas que estes aspectos arquitetônicos podem suscitar na experiência de leitura subjetiva do jogador-pesquisador.

Para exemplificar como os dados serão gerados, mostraremos a seguir a descrição de outra narrativa ergódica, as possibilidades de escolha do *game* independente *One Chance, Você só tem uma chance*.

Neste *game online*, o jogador controla o cientista John Pilgrim que acaba de descobrir a cura do câncer, porém, além de exterminar a doença, o protótipo que ele desenvolve também acaba, por um efeito colateral, emitindo gases que matam todas as células vivas de um organismo. A saúde do protagonista e de sua família e a vida no planeta também dependem das escolhas que a personagem fizer no jogo.



**Figura 16: Screenshot do game One chance (Você tem apenas uma chance).** Disponível em: <<http://www.zjogos.com.br/jogos-online/one-chance>> Acesso em 30 Jan.16

Para descrevermos as possibilidades de escolha na narrativa labiríntica (ou ergódica) deste jogo, valeremo-nos da obra *Interactive Storytelling for Video Games* desenvolvida pelos *gamedesigners* Chris Klug e Josiah Lebowitz (2011). Klug; Lebowitz (2011) afirmam que uma boa história de um *game* deve equalizar as opções de ações com as quais o jogador toma contato, definindo diferentes tipos de *branches*.

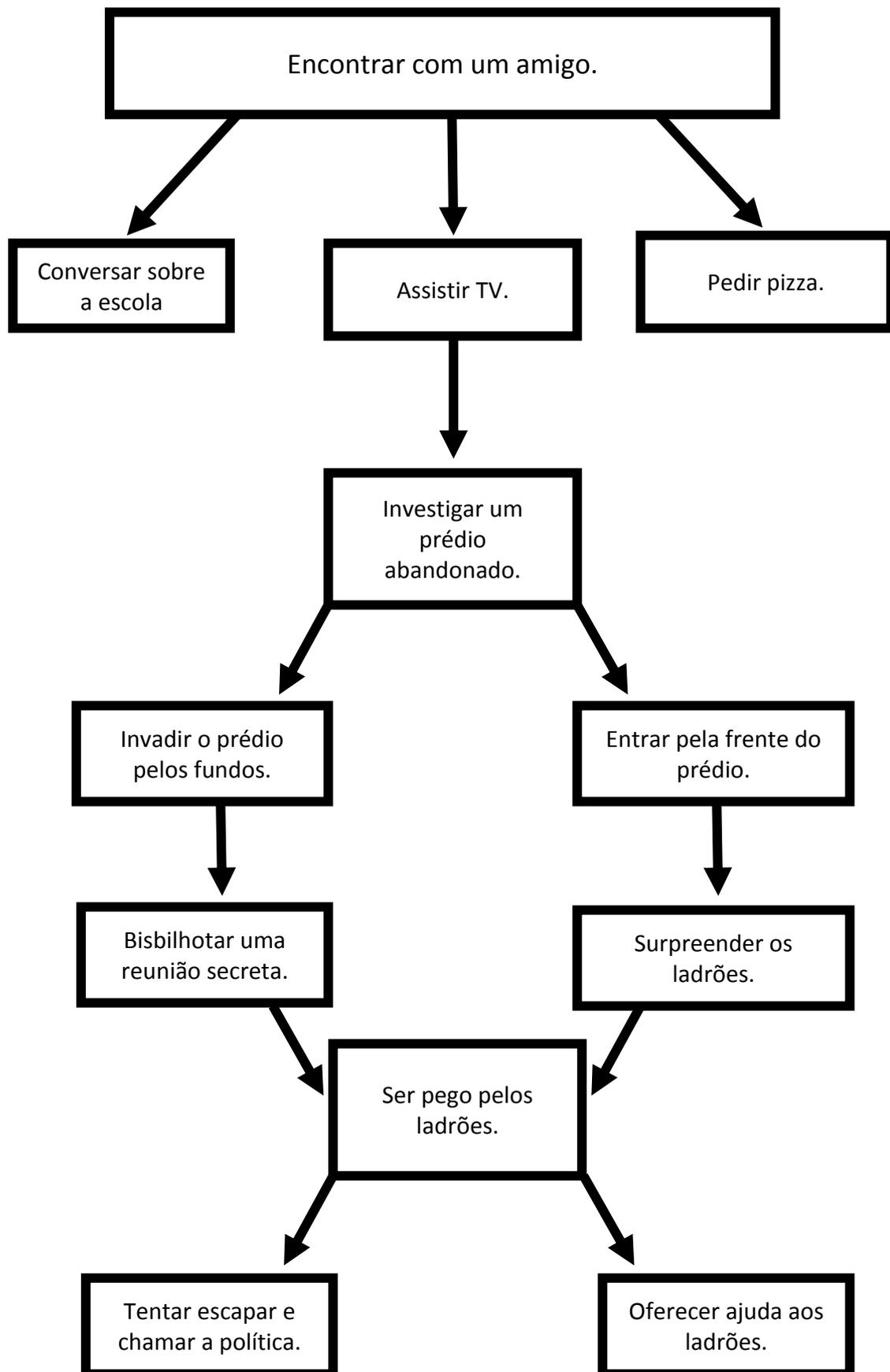
Numa tradução literal, o termo é usado para designar galhos de árvores, porém, para estes autores, ele designa as ramificações das decisões que uma personagem pode tomar no jogo, podendo apresentar-se como *minor*, *moderate* ou *major branches*.

**Minor branches** são as decisões do jogador que o levam a tomar contato com detalhes da história que tenham muito pouco ou quase nenhum significado para a compreensão do enredo global do *game*.

**Moderate branches** são as decisões que possibilitam ao jogador lidar com pequenas partes da narrativa que, conjuntamente, o ajudam a compreender a história principal.

Por fim, **major branches** são decisões que mudam inteiramente o rumo da narrativa, modificando o curso principal da narrativa. Diferente das anteriores que possibilitam a coleta de informações, ou poucas modificações, quando o

jogador opta por estes caminhos, é como se toda a narrativa se reorganizasse, podendo inclusive incidir em diferentes finais para a mesma história. Estas categorias podem ser melhor visualizadas no diagrama a seguir pelo **Diagrama 3.5.1**:

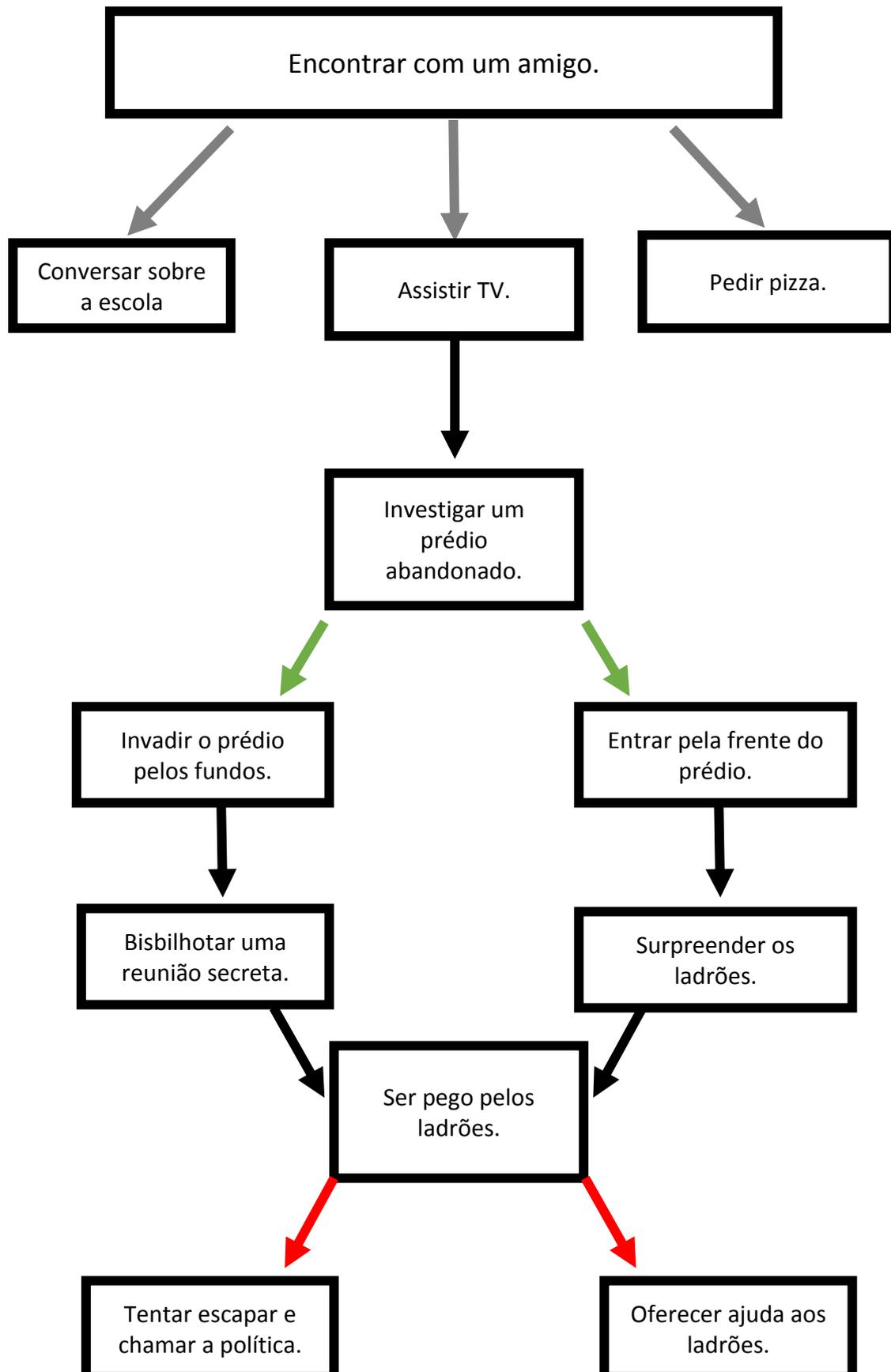
**Diagrama 3.5.1:** Modelo - adaptado e traduzido de Klug; Lebowitz (2011), p. 185:

O diagrama anterior representa as possibilidades de trajeto de um jogo fictício de modo que as ações marcadas nos quadrados situam eventos do jogo e as flechas sinalizam as possibilidades de escolha que o jogador poderia tomar.

Algumas escolhas modificam muito pouco o que será visto no jogo e o desenrolar do enredo, apresentando apenas informações básicas sobre a narrativa, enquanto outras possibilitam outras formas de vivenciar o enredo e tomar contato com as personagens, mudando os rumos da história. São setas que apontam, ao mesmo tempo, os níveis de informação que acessamos bem como a maneira como estas escolhas podem modificar a personagem ou a estrutura da narrativa.

Desta forma, se repetíssemos o mesmo diagrama de modo que identificássemos as *branches* utilizadas por cores, teríamos algo como o que descrevemos no **Diagrama 3.5.2**:

**Diagrama 3.5.2:** Modelo com *branches* identificados - adaptado e traduzido de Klug; Lebowitz (2011), p. 185

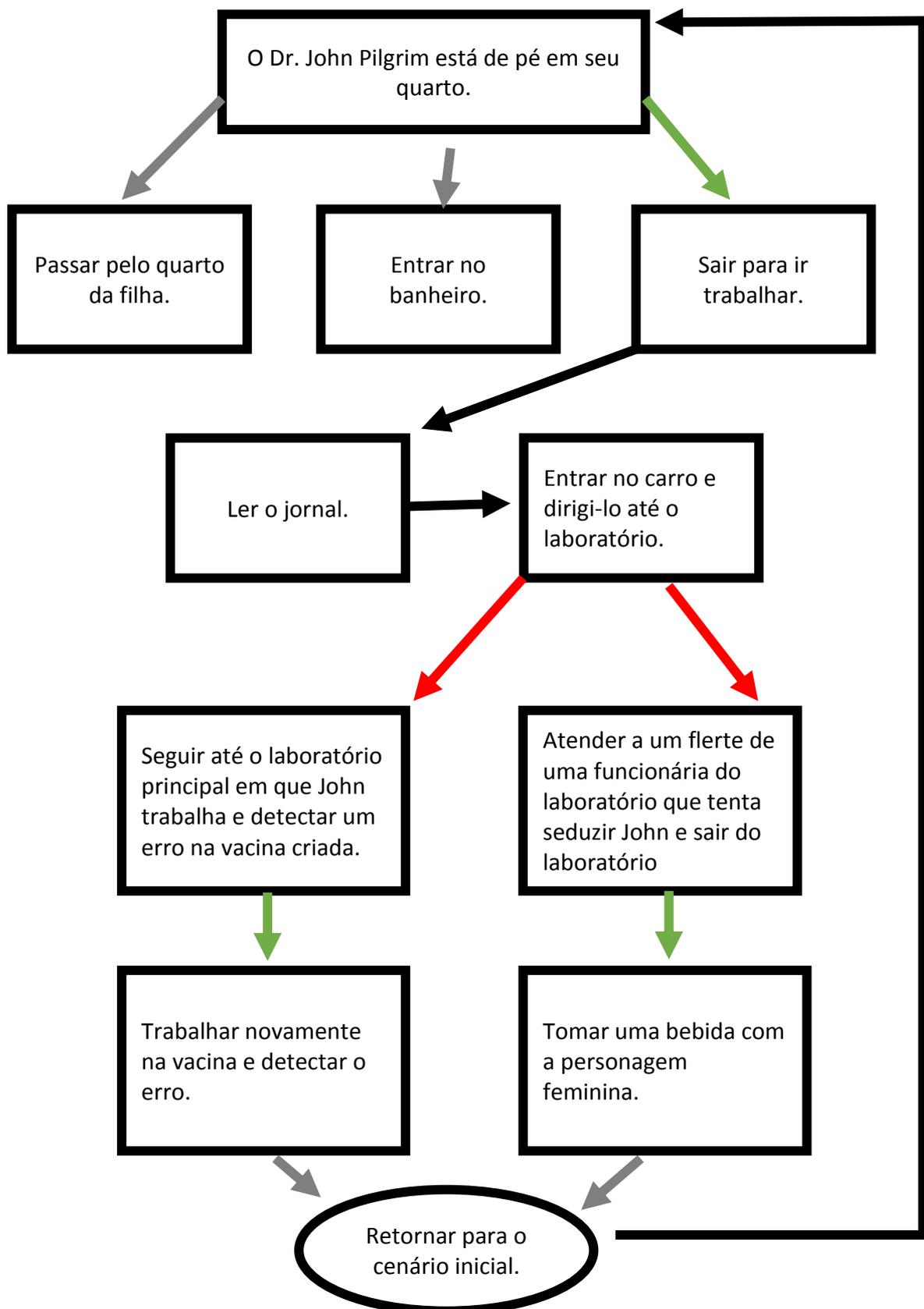


No **Diagrama 3.5.2**, as setas marcadas com **cor acinzentada** referem-se às *minor branches*, as escolhas do jogador que oferecem pouco impacto sobre a trama central do enredo do jogo, porém, como apontam Klug; Lebowitz (2011), “ajudam a estabelecer os bastidores, o desenvolvimento das personagens ou insinuar o futuro da trama” (KLUG; LEBOWITZ, 2011, p.186).

Já as setas marcadas com **cor esverdeada**, referem-se às *moderate branches*, que são escolhas de impacto maior sobre a narrativa do jogo. Ao escolher entrar no prédio pela frente ou pelos fundos, o jogador e a personagem têm acesso a diferentes informações, podendo, por exemplo, ouvir uma conversa secreta da qual não poderia saber se tivesse feito outra escolha. Apesar de não ser aparentemente tão determinante quanto as *major branches*, estas escolhas fornecem informações importantes sobre a narrativa que podem mudar a compreensão do jogador sobre o enredo, podendo interferir inclusive sobre sua interpretação da história.

Finalmente, as setas de **cor avermelhada** designam as *major branches*, escolhas que mudam decisivamente o trajeto da narrativa e que têm acento valorativo e reforçam aspectos axiológicos do *game*. Seriam dois caminhos muito diferentes fugir e denunciar os ladrões, ou juntar-se a eles em seu plano.

Se descrevêssemos a mesma estrutura de diagrama sobre o jogo *One Chance*, teríamos uma estrutura arborizada semelhante com diversas possibilidades de escolha que culminariam em finais diferentes para a mesma narrativa, como pode ser visto no **Diagrama 3.5.3**:

**Diagrama 3.5.3:** Analisando o percurso ergódico do game *One Chance*

É importante observar que, quando estamos descrevendo a estrutura ergódica do jogo também observamos os valores axiológicos embutidos em sua programação de forma implícita. No caso de *One Chance*, o jogador-leitor é levado às consequências de suas escolhas, de modo que ele encontrará fins diferentes para as decisões que tomar em relação à situação pela qual é responsável.

A cada vez que ele retorna a sua casa e começa um novo dia, uma mensagem conta, em tempo decrescente quantos dias lhe restam para salvar da morte todas as células vivas do planeta e ele pode atender a esta resolução de diversas maneiras.

Se ele seguir trabalhando todos os dias, conseguirá desenvolver a vacina para o remédio fora do controle que desenvolveu e salvará a si e a sua filha, porém sua esposa falecerá.

Caso ele opte, porém, por voltar para casa ao invés de trabalhar na resolução do problema, um colega seu do serviço que o inveja tentará matá-lo e, se não conseguir, matará sua esposa e sua filha, suicidando-se a seguir.

Por outro lado, se ele escolher voltar para casa e ficar com sua família ao invés de trabalhar num antídoto, ele morrerá sozinho.

Nesse jogo, algumas escolhas serão determinantes para o desfecho do conflito presente na narrativa uma vez que é possível trilhar vários caminhos com um eixo semelhante para diversos finais possíveis.

O caso do episódio que pesquisaremos do *game The Legend Of Zelda: Ocarina of Time*, no entanto, é diferente porque há apenas um final cuja elaboração das animações só pode ser compreendida em sua totalidade dependendo das escolhas que o jogador fizer ao longo do trajeto de um eixo, mas com várias ramificações (que também poderíamos chamar de *branches*). Trata-se, portanto, da mesma história, com o mesmo início e fim, porém ela pode ser interpretada de diferentes maneiras conforme as escolhas que o jogador fizer e o modo como as interpretar.

## CAPÍTULO 4. ANÁLISE DO GAME THE LEGEND OF ZELDA

Na abertura do *game The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, representado pela Figura 12, há uma combinação entre as imagens recortadas por uma simulação de “câmera” e a trilha sonora.



**Figura 17: Screenshot da cena de abertura do jogo The Legend of Zelda: Ocarina Of Time.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CtMIIWsML5M>> Acesso em: 29 Jan.

16

A tela começa escura, a imagem de uma lua enorme vai aparecendo aos poucos em *fade in* e os primeiros sons representam o trote de Epona, a égua que transporta Link, a personagem principal, acompanhando de uma representação sintética de piano e cordas que parece entoar uma valsa lenta.

Depois que o escudo que representa o logo do jogo aparece, soa uma representação da ocarina, instrumento que dá nome ao jogo, e que permitirá a personagem fazer viagens no tempo e espaço. Como poderíamos compreender essa combinação de elementos e a experiência narrativa que eles proporcionam?

Para começarmos a descrição do jogo utilizando o CGC proposto por Konsack (2002), em *The Legend Of Zelda: Ocarina of Time*, teríamos:

**1.Hardware:** Para jogar e registrar os apontamentos sobre essa pesquisa, utilizei um Nintendo 64, o videogame de 64 bits original para o qual o game foi lançado. As capturas de tela que fiz, no entanto, na maior parte das imagens que ilustram o *game* na presente pesquisa, partem do registro audiovisual de jogadores que emularam este *hardware* em seus computadores.

**2.Código do programa:** Não foi possível acessar o código de programação do *game* que escolhemos para a presente pesquisa. Na seção em que analisamos o percurso de Ariadne Louca, no entanto, analisamos alguns exemplos de sabotagem sobre a programação original do *game*: algumas delas partes dos próprios jogadores, demandando uma expertise altíssima sobre as falhas do jogo, enquanto outras foram hackeadas coletivamente possibilitando a recriação e parodização do enredo original da franquia.

**3.Funcionalidade:** Para jogar, utilizei um controle analógico esverdeado ligado ao lançamento do jogo. Como Link navega por um espaço tridimensional, o controle possibilita mover a personagem 360 graus ao redor dos cenários do jogo.

**4.Gameplay:** Para repetir o trajeto de cada teorema, foi necessário um período de, no mínimo, 6 horas. Há, no entanto, como veremos a seguir, jogadores que competem pela finalização mais rápida do jogo. Por meio das falhas de programação, é possível terminar o jogo antes de 20 minutos de jogada.

**5.Significado:** Reitero a leitura do jogo feita por sua comunidade de fãs, um dos principais eixos semânticos da narrativa é fazer referência à adolescência o que pode ser suscitado pelas modificações corporais pelas quais a personagem que controlamos passa e as relações que ela estabelece com outras personagens centrais que a ajudam, atrapalham, ou a impelem a continuar ou parar seu trajeto.

**6. Referencialidade:** O jogo *The Legend Of Zelda: Ocarina of Time* tem uma espécie de mitologia própria. As primeiras animações do jogo em que somos obrigados a assistir e o controle fica travado mostram a maneira como três deusas criaram o mundo em que as personagens habitam em uma espécie de teogonia da criação própria do jogo que se repete e retoma em outros jogos da franquia.

**7. Sociocultura:** Durante todo o jogo controlamos uma personagem masculina que precisa salvar seu povo e a princesa que o governa. Apesar de possibilitar interpretações interessantes a respeito da morte, como a leitura que fazemos do evento que analisamos, o jogo reforça certos estereótipos sobre valores que devem ser exaltados na educação masculina, como a força, a agilidade etc.

Outra referência que podemos usar para descrever o jogo é o trabalho *O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*, em que Leão (2005) propõe uma série de leituras e comparações entre a estrutura dos gêneros digitais e os labirintos.

Na conclusão de seu trabalho, baseada nos estudos de labirintologia, Leão (2005) apresenta alguns teoremas que podem ser usados para a resolução de labirintos de acordo com a obra de Rosenstiehl (1988). São eles o Teorema da Ariadne Louca e o Teorema da Ariadne Sábia.

O primeiro consiste em explorar todas as possibilidades que o labirinto dispõe numa relação entre “o espírito aventureiro e a atração pelo desconhecido” (LEÃO, 2005, p.99). Seguir Ariadne Louca é tentar todas as saídas, numa evasão absoluta das entradas que o labirinto dispõe.

O segundo, consiste em seguir o fio. Usar Ariadne Sábia seria percorrer o percurso esperado, “voltando sobre os próprios passos” (LEÃO, 2005, p. 100), sem se perder.

Para analisar o trecho que escolhemos do *game*, faremos três trajetos duplos para a análise que chamaremos de Ariadne Sábia, Ariadne Errante e Ariadne Louca.

No trajeto **Ariadne Sábia**, descreveremos o eixo principal da narrativa do jogo, o mais linear. Aquele para o qual basta que se siga uma ação e depois outra para que se vença, ou zere<sup>60</sup> o jogo em questão.

No segundo trajeto, **Ariadne Errante**, fugiremos um pouco do eixo principal da narrativa, mostrando que explorar as falas das personagens secundárias e as histórias laterais (*sidequest*), bem como as *minor branches*, num deslocamento ergódico (AARSETH, 1997), faz com que o jogador-leitor remonte mais informações sobre o enredo principal do que no primeiro trajeto, possibilitando outras interpretações sobre o final da história, como a hipótese de leitura que levantamos nessa pesquisa.

---

<sup>60</sup> Zerar o jogo é vencê-lo, terminá-lo na linguagem *gamer*.

Por fim, em **Ariadne Louca**, faremos a descrição de escolhas mais imprevisíveis para o jogador-leitor ao extrapolar o eixo central da narrativa pelos erros de programação do *game*, *bugs* e *glitches* que dão acesso a cortes nas sequências condicionais do jogo, insubordinando as condições, misturando e borrando limites estabelecidos pela sua estrutura diegética, bem como possibilitando experiências imprevistas que quebram as ilusões de verossimilhança do jogo.

#### **4.1. Ariadne sábia: o eixo central da narrativa – um trajeto mais linear**

Para descrever as informações necessárias para compreender a cena final escolhida, em que o garoto Mido e o Rei Zora se encontram afastados da festa, ao final do jogo, faremos o desenho do itinerário em que estas duas personagens aparecem na narrativa.

Esse trecho vai do momento em que o herói que controlamos acorda de um pesadelo no início do *game* até o momento em que a personagem Sheik ensina ao protagonista uma canção para que ele retorne ao Templo da Floresta, um dos cenários do jogo.

Este itinerário, norteado pelo teorema conhecido como Ariadne Sábia (LEÃO, 2005), segue o caminho mais linear que se espera do jogador, cumprindo missões básicas para que se avance para as próximas etapas da narrativa, numa sequência que vai de tarefas mais simples às mais complexas dentro do jogo.

Nesse sentido, esta forma de navegar por este trecho se parece muito com a leitura tradicional de um livro e carrega muito pouco do que Aarseth (1997, 2003) caracteriza como literatura ergódica. Acreditamos que, geralmente, é apenas nesse itinerário que a maior parte dos jogadores infanto-juvenis ficam quando tomam o jogo como um passatempo.

Para o analisarmos, faremos um diagrama que descreve a rede de condicionais marcadas pelo jogo, utilizando o conceito de *branches* (KLUG; LEBOWITZ, 2011) explicados no capítulo anterior.

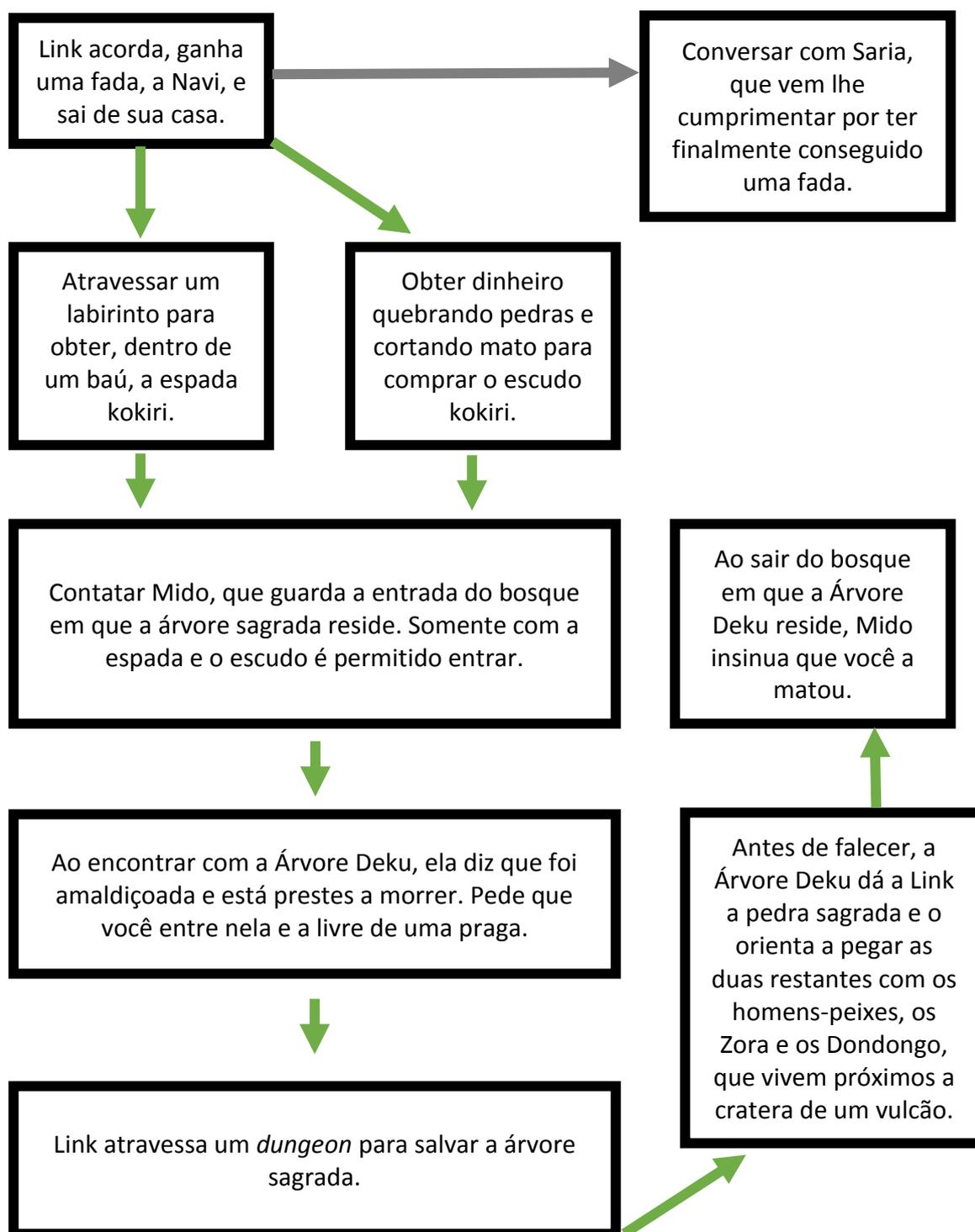
Para facilitar a leitura dos diagramas, nós os dividiremos pelas missões que devem ser cumpridas no jogo, ou seja, a obtenção de itens simples ou

mágicos que o protagonista precisará utilizar para ter acesso a outras partes do jogo gradualmente.

Assim que inicia o *game*, Link tem um pesadelo em que vê a princesa Zelda fugindo. Ao acordar, a árvore sagrada que detém todo o poder sobre o lugar em que mora, a Árvore Deku, ordena que uma fada o acompanhe. Dessa forma, o primeiro objetivo a cumprir é obter um escudo e uma espada para ter acesso ao bosque em que a árvore sagrada reside. Este local é protegido por Mido, uma das personagens na qual focalizaremos a análise deste trabalho.

O Diagrama 4.1.1 descreve, portanto, o caminho necessário para conseguir chegar até a Árvore Deku e obter o objeto principal da primeira missão, a esmeralda kokiri.

**Diagrama 4.1.1:** A obtenção da espada, do escudo e da esmeralda kokiri<sup>61</sup>



<sup>61</sup> No gênero *Adventure*, em especial nos RPGs de console, *dungeons* são longos labirintos pelos quais o protagonista precisa passar para aprimorar suas armas, habilidades e conquistar itens. Optamos por não descrevê-los tendo em vista que, na maior parte do jogo, não ocorrem, dentro destes cenários, eventos que afetam substancialmente a narrativa do *game*.

Ao realizarmos a primeira campanha<sup>62</sup> do jogo, obtemos algumas informações importantes sobre o núcleo do enredo da narrativa do *game*. Os quadros que aparecem indicados por uma seta cinza, caracterizando *uma minor branche*, têm poucas ocorrências, ou quase não ocorrem nestas primeiras seções do jogo, uma vez que estamos preocupados aqui com os eventos principais da narrativa pelos quais o jogador-leitor obrigatoriamente deve passar. Nesse trajeto linear, podemos constatar que:

- 1) Link muda de status, na comunidade em que vive, ao adquirir a companhia de uma fada, tendo em vista que todos os outros personagens onde ele mora já possuíam uma fada;
- 2) Mido se incomoda com Link pelo fato de Saria gostar dele e de ele ser escolhido para ajudar a Árvore Deku e não ele;
- 3) Será preciso captar outras pedras sagradas para desempenhar uma grande missão ainda não sabida em que precisaremos enfrentar um “vilão do deserto” que ainda não conhecemos pessoalmente;

Estas são informações essenciais sobre o jogo, mas deixam buracos a serem preenchidos sobre a história, por exemplo:

- a) Por que Link não possui uma fada? Como as outras personagens do vilarejo Kokiri lidam com essa característica?
- b) Mido inveja Link ou há algum motivo para que ele se incomode com sua presença?
- c) Para que será preciso captar outras duas pedras sagradas?

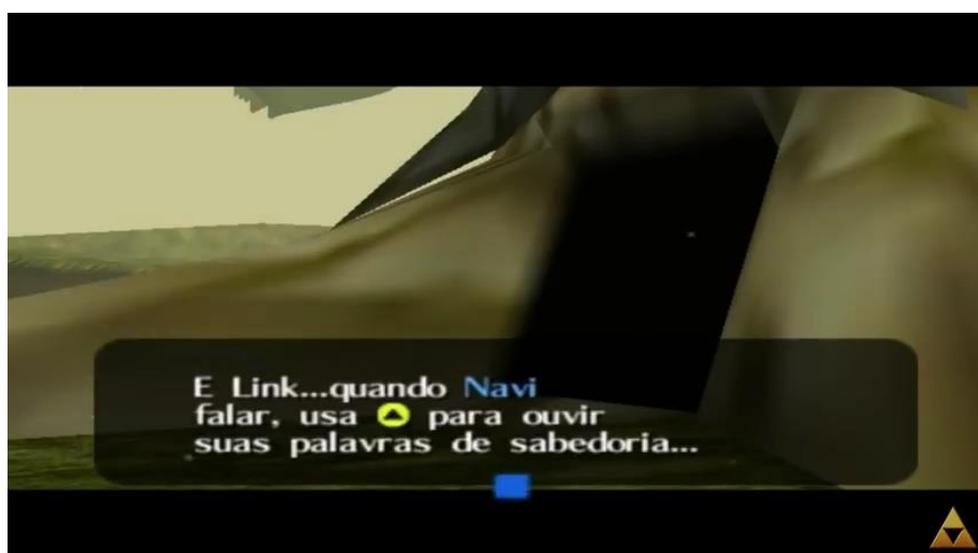
Algumas destas perguntas serão respondidas conforme avançarmos em outras campanhas, mas outras, só se resolvem à medida que o jogador escolher conversar com outras personagens, ou ler outras informações presentes no jogo. O que não precisa ser necessariamente feito nesse trajeto e que nos levará à segunda campanha, a obtenção do rubi goron, que descreveremos no Diagrama 4.1.2.

---

<sup>62</sup> Na linguagem *gamer*, campanha é um termo usado para descrever a história do jogo de modo geral. No presente trabalho, nós o utilizaremos para nos referirmos aos pequenos núcleos narrativos na história do jogo que juntos foram o enredo global da história.

Depois de obter a esmeralda kokiri, Link recebe a orientação de procurar Zelda, a princesa, para que ela o ajude a obter a segunda pedra sagrada. Nesse aspecto, várias fontes diferentes no jogo sinalizam o que Link precisa fazer, evidenciando dois aspectos tratados na teoria deste trabalho anteriormente: as instruções pedagógicas diretas inerentes ao jogo, conforme afirma Gee (2003) e as maneiras como a própria linguagem verbal se articula.

À medida que você cumpre as missões designadas, Navi, a fada que o acompanha, o chama, dizendo “escute!” e dando uma pista do que precisa ser feito por meio de uma orientação verbal dinâmica e determinada (AARSETH, 1997), de modo que é só quando se cumpre um evento condicional no jogo que as informações textuais aparecem conforme as figuras 18 e 19.



**Figura 18: Screenshot do walkthrough [Detonado Completo 100%] The Legend of Zelda: Ocarina of Time #1 - E UMA NOVA JORNADA COMEÇA!.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FKE8IIOGI2A>> Acesso em: 31 Jan. 16.



Figura 19: Screenshot do walkthrough [Detonado Completo 100%] The Legend of Zelda: Ocarina of Time #3 - CORUJA TROLL. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FK2vvlhQo8> Acesso em 31 Jan. 16.

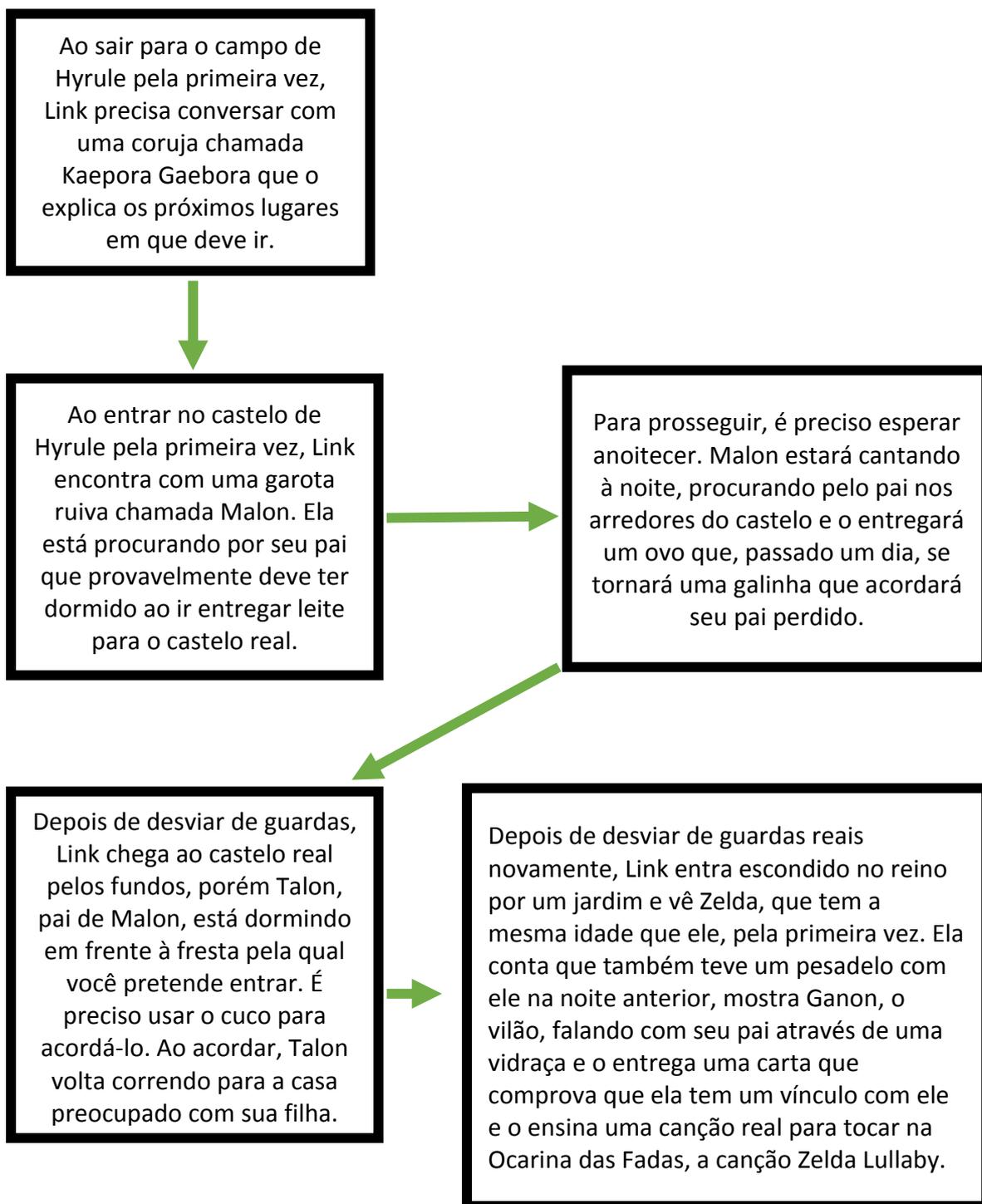
Quando Link obtiver a esmeralda kokiri, ele sairá do vilarejo pela primeira vez. Ao sair, depois de obter a pedra, a personagem Saria o esperará e entregará a ele um item do jogo, a Ocarina das Fadas, explicando-o que se trata de um objeto mágico que o ajudará em sua aventura. O jogo de cena (Figura 20) dá a entender, pelas expressões de Saria, que ela gosta do protagonista, o que ficará evidente no diário em que analisamos este trajeto. E é claro que aqui também estamos interpretando uma informação expressa, mas não explícita do jogo.



Figura 20: Screenshot do walkthrough [Detonado Completo 100%] The Legend of Zelda: Ocarina of Time #3 - CORUJA TROLL. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FK2vvlhQo8> Acesso em 31 Jan. 16.

Após sair do Vilarejo Kokiri, Link encontra o campo Hyrule, uma das maiores paisagens do *game*. É este local que também aparece na cena de abertura do jogo em que Link aparece mais velho sobre uma égua. Isso parece mostrar que é também nas animações em vídeo do jogo que se instituem os pares de aporia/epifania descritos por Aarseth (1997). O leitor-jogador, ao se deparar com este campo pela primeira vez, questiona-se por que, na abertura do jogo, a personagem é retratada mais velha e sobre um cavalo. E estas perguntas também só serão respondidas à medida que se cumprem as campanhas subsequentes do jogo. A abertura propõe uma aporia cuja tensão o jogador precisa desfazer ao cumprir as primeiras etapas do jogo e conquistar a epifania.

Para prosseguir em sua jornada, Link precisa ir até o castelo em que a personagem que dá nome a franquia reside, o Castelo de Hyrule. Para chegar até lá, no entanto, e conversar com a princesa, será preciso cumprir ações anteriores que também são condicionais para que se chegue até a princesa. Desta forma, o **Diagrama 4.1.2** descreve este trajeto, de acordo com o teorema de Ariadne Sábia, ou seja, o que é preciso fazer objetivamente para encontrar com a princesa.

**Diagrama 4.1.2:** Encontrando com Zelda pela primeira vez

Kaepora Gaebora é o nome de uma personagem do jogo, uma coruja que dá longas instruções por escrito do que o jogador deve fazer. Vale ressaltar sobre essa personagem que seu nome é uma referência (KONSACK, 2002) ao folclore brasileiro, a personagem Caipora. E essa não é a única referência à cultura brasileira na história. A sequência do jogo que pesquisamos, *The Legend Of Zelda: Majora's Mask*, para citar outro exemplo, faz referência ao termo marajoara.

Nessa segunda campanha do jogo, conhecemos a personagem que dá nome à franquia, Zelda, e sua tutora, a personagem Impa, que faz parte de uma sociedade secreta que protege a família real, os sheikah. Estas informações serão importantes para o período em que Link crescerá precocemente no jogo em trechos posteriores, uma vez que a única personagem que ele encontrará quando acordar do sono que o tornará mais velho será Sheik, membro do mesmo clã que Impa.

A obtenção de uma canção e uma carta que comprovam vínculo com a princesa são itens chave para abrir outras variáveis condicionais do jogo: é possível encontrar com os guardas reais sem ser preso; a carta permite que um guarda abra a entrada para o caminho da Montanha Perdida, onde reside a próxima pedra sagrada que precisa ser coletada e só é possível seguir adiante nas campanhas do jogo se obtemos ajuda de duas personagens que se revelarão sábios no futuro da narrativa: a amiga de Link, Saria e Darunia, o líder do povo do fogo.

Depois de obter a carta de Zelda, o jogador-leitor é impelido a voltar para o vilarejo kokiri em que mora e procurar sua amiga, Saria, num labirinto que dará acesso ao local em que ela reside, tocando uma canção mágica que parece manter todos os seres do local vivos.

Quando Link aprende *Zelda's Lullaby*, ele passa a usar a ocarina pela primeira vez. E é preciso seguir uma sequência correta de comandos no jogo a que cada botão corresponde a uma nota musical para executar a canção. Só repetindo o comando corretamente, ele poderá fazer funcionar as canções que são mágicas. Novamente, portanto, nos deparamos com as instruções pedagógicas dirigidas inerentes ao jogo como aponta Gee (2003). Além disso,

mesmo que não domine a linguagem musical, o jogador pode seguir a marcação opaca dos botões que aparecem na tela para executar a canção. O jogo o reprova se ele erra a sequência com o toque de um sino e um sinal em forma de X vermelho.

Quando chegamos ao Bosque Perdido, só é possível encontrar Saria na Campina da Floresta Sagrada, se ficamos atentos à música que toca no labirinto. Neste trecho, é interessante observar este cenário, uma vez que a musicalidade se torna um aspecto fundamental para o jogo. Só é possível solucioná-lo escutando a canção, que fica mais alta nas entradas corretas.

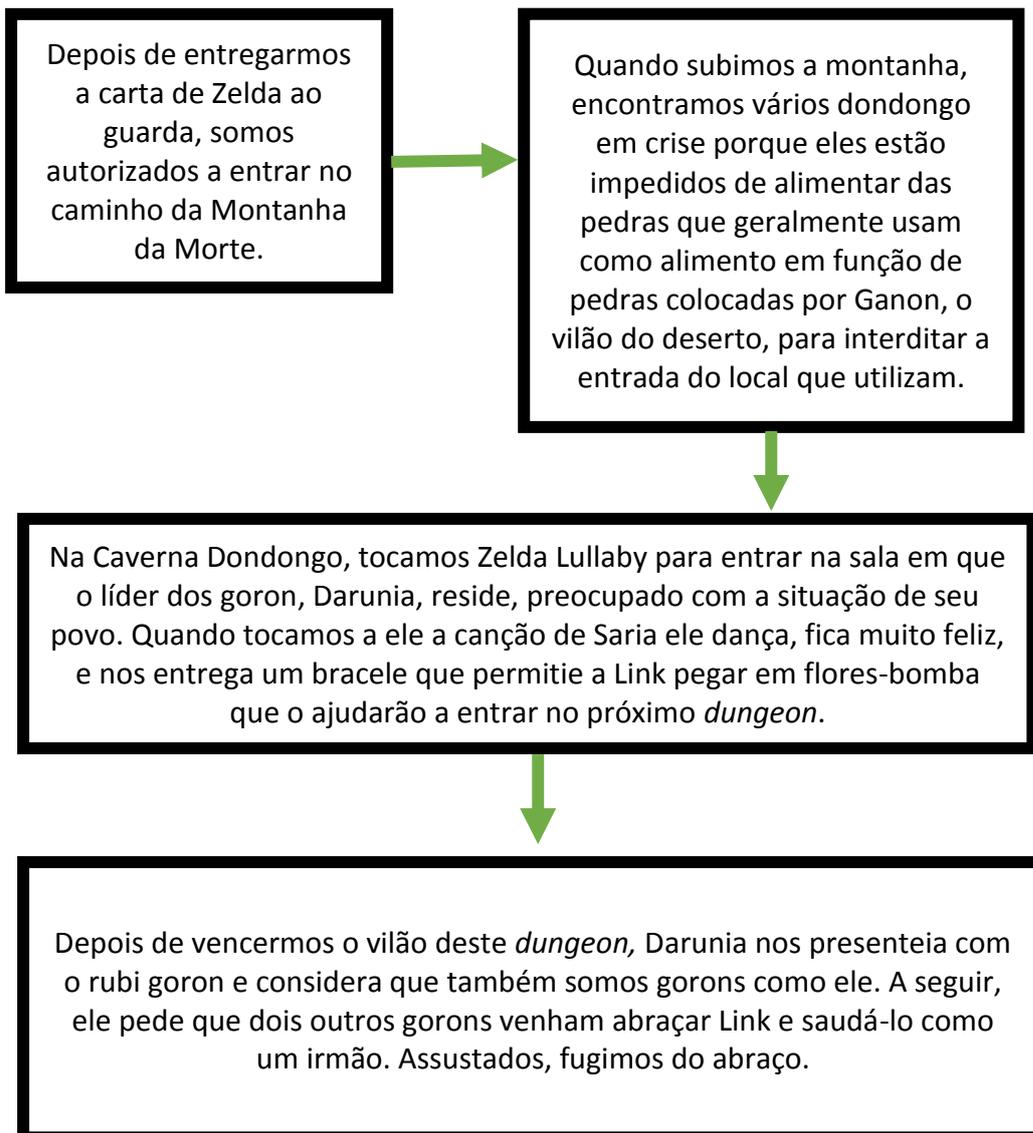
A canção da personagem toca em toda parte, mas fica mais alta quando estamos no caminho certo, como se ela usasse a canção como o fio de Ariadne para que Link a encontre no final do labirinto, outra referência mítica expressa mas não explícita do jogo. O mais interessante é que as entradas neste labirinto são visualmente iguais, o que confunde o jogador que, somente guiado por uma percepção da semiose musical no jogo, conseguirá atingir o objetivo proposto como podemos ver na Figura 21 (e também acessando o vídeo a que a fonte da figura dá referência).



**Figura 21: [Detonado Completo 100%] Zelda: Ocarina of Time #7 - APRISIONANDO FADAS!** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BIDG9YSuHDk>> Acesso em: 01 Fev. 16.

A música Saria Song é executada neste labirinto e ela impele o leitor-jogador a chegar até Saria. Se escolhermos a entrada errada, só ouvimos a percussão que dá base à canção. Se escolhermos a entrada correta para este fim, a música aumenta o volume e é seguida dos outros instrumentos.

Aprender a canção é importante nesta etapa do jogo por dois motivos: Quando a tocamos, é possível conversar com Saria por telepatia de modo que ela nos dê dicas do que fazer no jogo, aumentando o nível de instrução do que deve ser feito; Tocar a canção é uma chave condicional para conseguir entrar no *dungeon* em que obteremos a segunda pedra sagrada, o rubi goron, como veremos na descrição do próximo **diagrama 4.1.3** que descreve o itinerário linear desta próxima campanha.

**Diagrama 4.1.3:** Encontrando Darunia e obtendo o rubi goron.

Depois de obtermos o rubi goron resta apenas uma última pedra sagrada para cumprir a missão dada pela Árvore Deku. Teremos de ir até o povo das águas, os zora, para obter a safira zora.

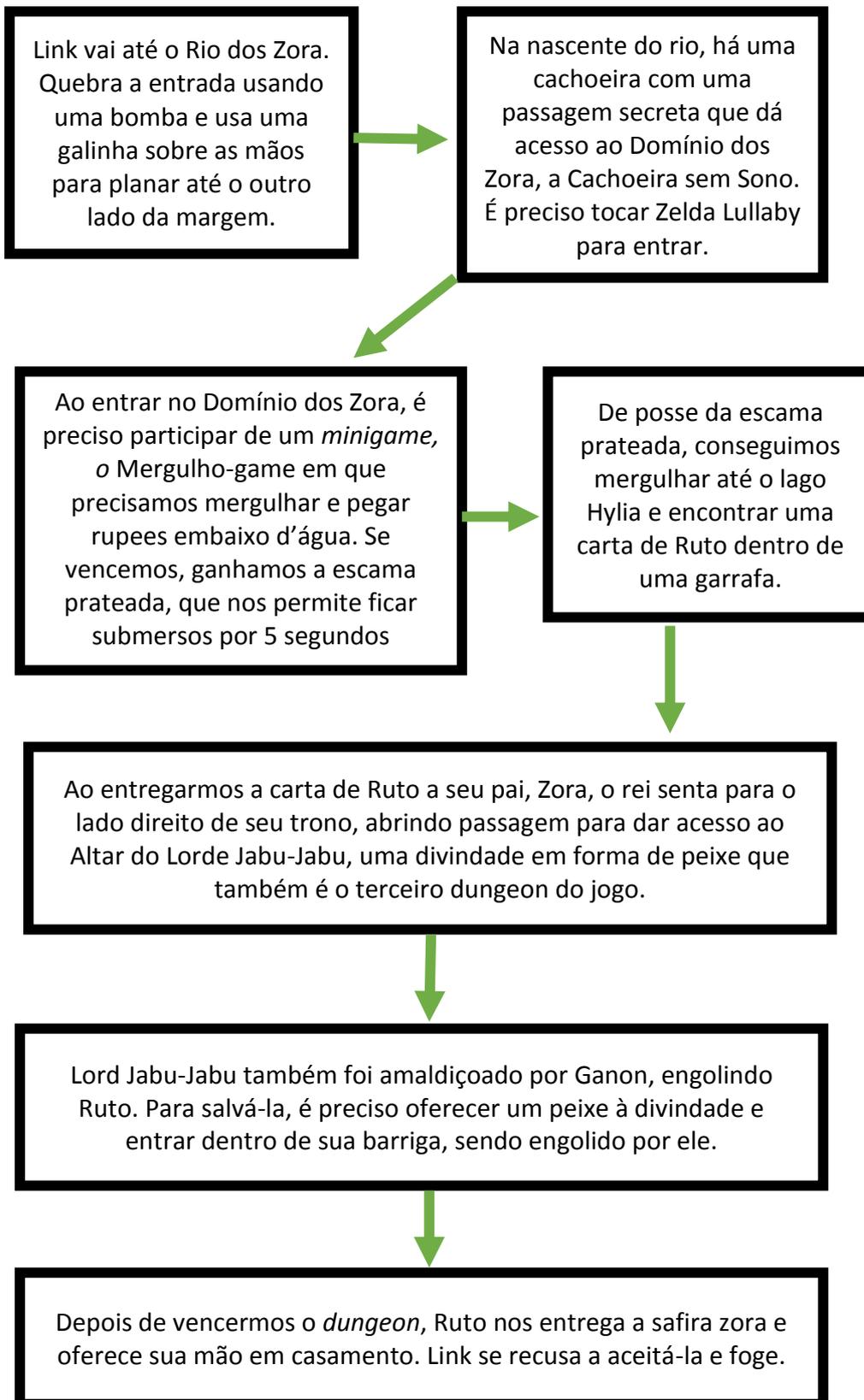
A cada vez que vencemos um dungeon, ganhamos um item novo que, na maioria das vezes, é um item-chave para realizar as próximas tarefas do jogo. Neste caso, ganhamos uma sacola de bombas que permite abrir a entrada do Rio Zora e chegar até a cachoeira que dá acesso ao local em que esse povo reside.

É também importante observar aqui que estes itens têm uma duração em quantidade e que é preciso erguer pedras, ou cortar grama para recuperá-los. Além disso, à medida que se alcança um item novo, - assim como na interdependência semântica que já ocorria em PacMan, como exemplificamos nos primeiros capítulos da dissertação, quando o personagem engole um alimento especial -, novos itens do objeto recém adquirido se espalham por todas as pedras e plantas do jogo. Os algoritmos conectam cada núcleo de significado do jogo por estas interações semânticas subjacentes sem que o jogador se dê conta. Ele percebe o *output*, mas não tem participação em como se organiza o *input* (MACHADO, 2010).

Diante da cachoeira, é preciso tocar na ocarina a canção Zelda Lullaby para abrir uma passagem entre as águas. Nesta, que é a última campanha dessa etapa do jogo, teremos de lidar com o Rei Zora e Ruto, sua filha, personagens centrais da aporia/epifania que estamos analisando no *game* neste trabalho.

Para descrevermos o trajeto desta última campanha dessa fase do jogo, utilizaremos outro gráfico, o **diagrama 4.1.4** que contempla o itinerário do povo das águas, os zora.

**Diagrama 4.1.4:** Rei Zora, Ruto e a obtenção da safira zora.



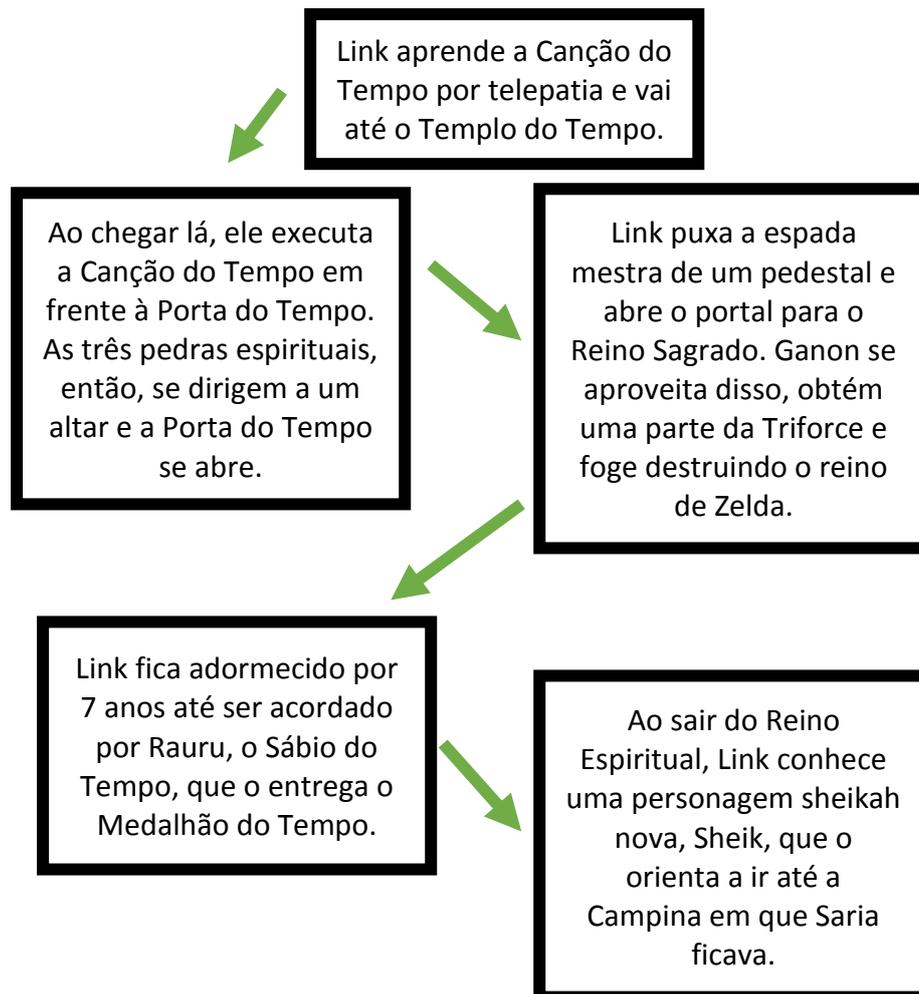
Depois de obter a safira zora, Link completa o primeiro grande ciclo do jogo, obtendo as três pedras espirituais. Tendo cumprido esta missão, ele decide voltar ao castelo de Hyrule para avisar Zelda que cumpriu sua missão.

No entanto, quando estamos chegando ao castelo, uma animação automática é exibida. Nela, Impa foge com Zelda, que joga no lago que fica na entrada do castelo, antes de desaparecer na paisagem, um objeto para ele. Trata-se da Ocarina do Tempo, uma versão melhorada da ocarina que ele dispõe. Logo atrás dela, aparece Ganon, o vilão, que pergunta onde ela foi. Link se nega a responder e ele o ataca com uma bola de fogo que derruba o protagonista.

Quando acordamos e pegamos a ocarina no lago, assistimos a uma mensagem telepática de Zelda, em uma nova animação, em que ela nos ensina, por telepatia, a tocar a Canção do Tempo, a música que abre a Porta do Tempo, um local sagrado que dá acesso ao local em que a Triforce, a essência dos deuses fica guardada.

O próximo trajeto, portanto, remete ao final da primeira fase infantil de Link em que ele vai até o Templo do Tempo colocar as pedras sagradas, descrito pelo **diagrama 4.1.5**.

**Diagrama 4.1.5:** Abrindo a porta do Templo do Tempo e adormecendo por 7 anos.

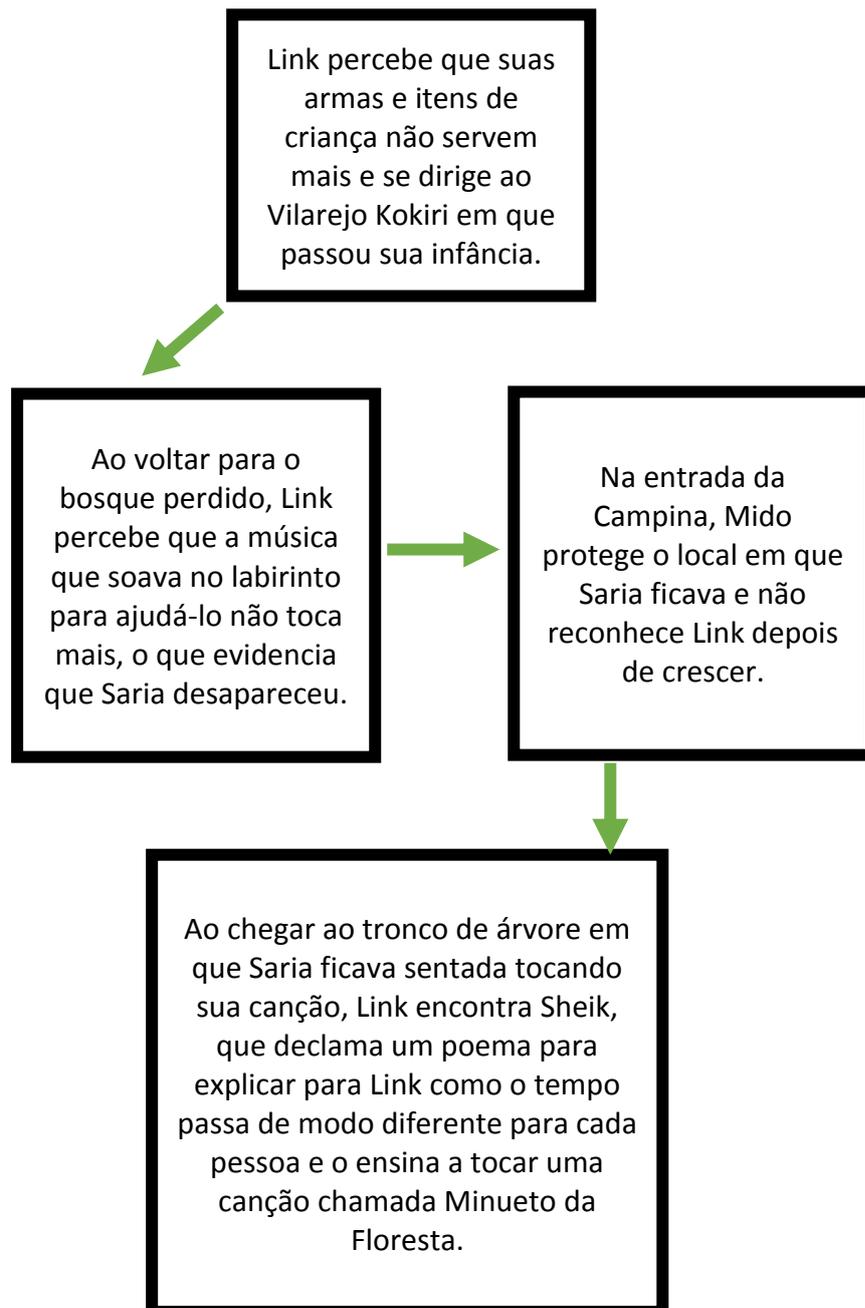


Nessa seção do jogo, Link amadurece. Para poder manejar a espada mestra, ele tem que envelhecer 7 anos. A comunidade de fãs da franquia atribui uma leitura ao jogo em função disso, afirmando que *The Legend Of Zelda: Ocarina of Time* se refere à adolescência, como se fosse uma espécie de fábula sobre este período.

O último trajeto que descreveremos em diagrama trata, portanto, da primeira campanha que Link precisa executar depois de crescer: voltar à Campina secreta da Floresta em que Saria o ensinou sua canção.

Para chegar até lá, Link precisa rever Mido e aprende uma outra qualidade de canção, que possibilita a ele teletransportar-se até o Templo da Floresta.

Descreveremos esse último trajeto relacionado ao trecho que escolhemos, usando o Teorema de Ariadne Sábia, no **diagrama 4.1.6** a seguir.

**Diagrama 4.1.6:** Link volta às origens e começa a descobrir que não é um kokiri

Aqui encerramos a descrição do trecho que escolhemos analisar para a presente pesquisa. Os diagramas deste capítulo focalizam as condicionais mais centrais do jogo por meio das quais é inevitável que o jogador atravesse.

O que veremos na próxima seção deste capítulo de análise, no entanto, é que as escolhas consideradas opcionais, ou periféricas não só trazem mais informações sobre o enredo central da história do jogo como possibilitam ao jogador-leitor um melhor desempenho no jogo, amplificando a qualidade de sua jogabilidade. Assim, nossa interpretação sobre essa estrutura do *game* é que a narrativa do jogo parece se assemelhar a um organismo vivo e dinâmico que incentiva o jogador a conhecer elementos mais acidentais da história que podem contribuir para outras interpretações do enredo, incentivando-o a resolver suas aporias.

Desta forma, o segundo percurso que descreveremos tenta criar um teorema intermediário entre aqueles trazidos por Leão (2004). Na segunda seção da análise do *game*, nós nos valeremos de um trajeto que chamaremos de Teorema da Ariadne Errante, cuja característica seria seguir o eixo central da narrativa somente depois de explorar algumas variáveis que contribuíssem para uma maior informatividade sobre o eixo narrativo e sobre um aumento qualitativo da jogabilidade.

Desta forma, retomaremos os diagramas anteriores, tentando irradiar outras partes da história do jogo que não seriam vistas se o jogador (e o leitor, portanto) apenas seguisse o eixo central fugindo do que poderia ser feito numa leitura de texto impresso mais tradicional.

#### **4.2. Ariadne errante: os eixos marginais e periféricos da narrativa – um trajeto mais ergódico**

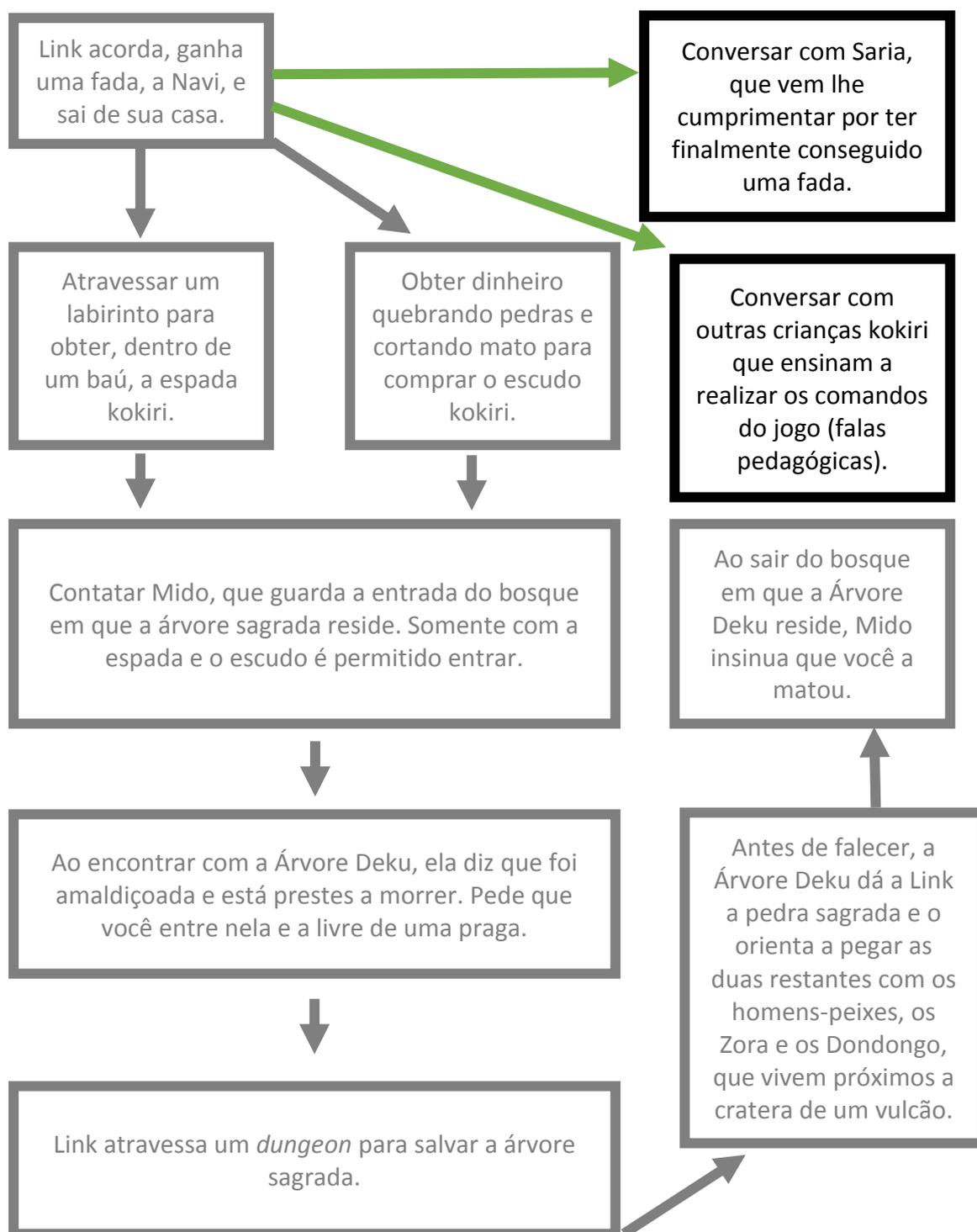
Para descrevermos os possíveis trajetos que podem ser percorridos pelo jogo utilizando o Teorema que chamamos de Teorema de Ariadne Errante, retomaremos os diagramas anteriores e proporemos novos em função de

ranhuras e rizomas<sup>63</sup> que se vão abrindo à medida que saímos do eixo principal de *branches* do *game*.

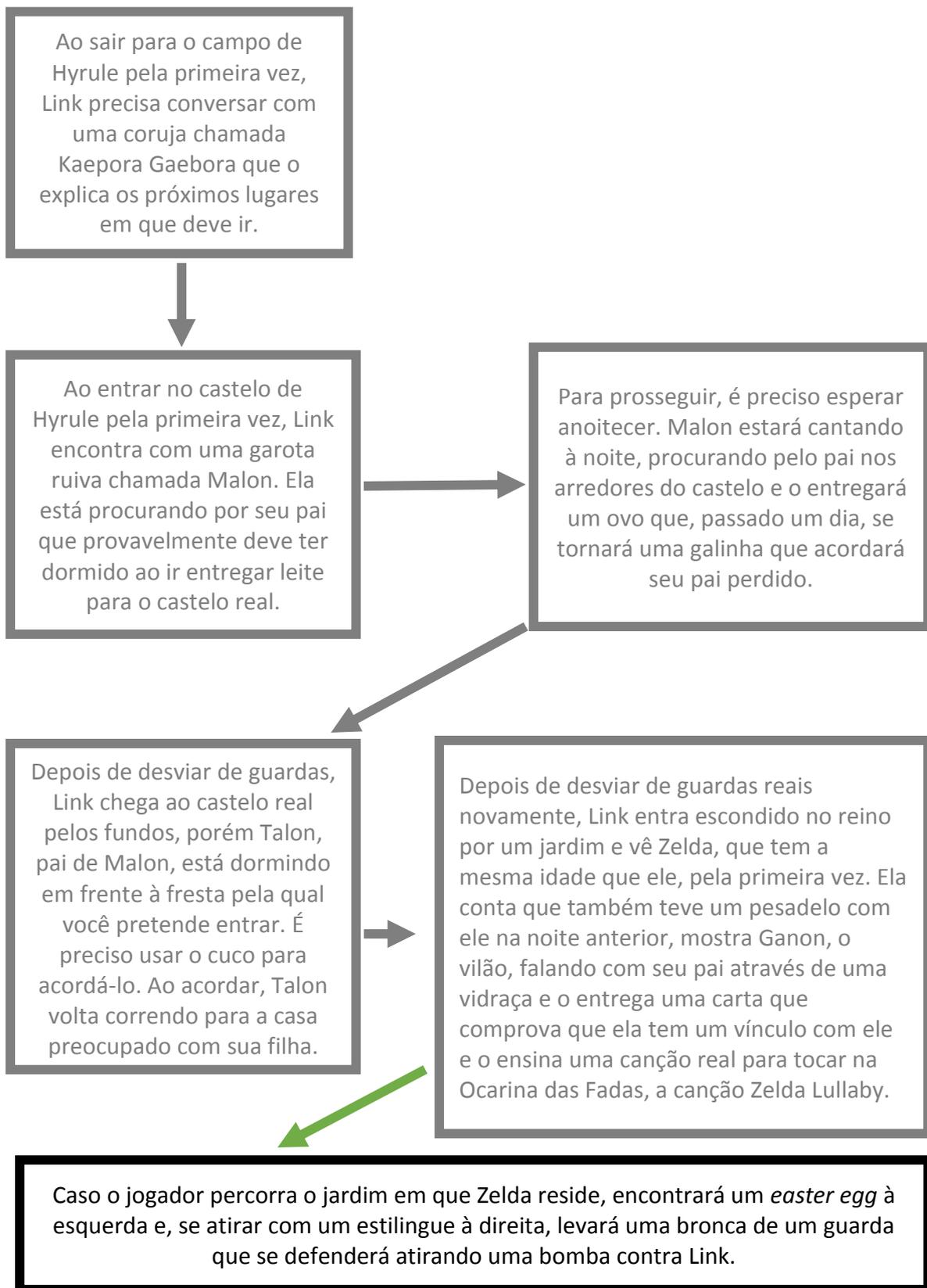
---

<sup>63</sup> É importante retomar aqui a noção de rizoma que propomos na nota de rodapé de número 50, na página 84.

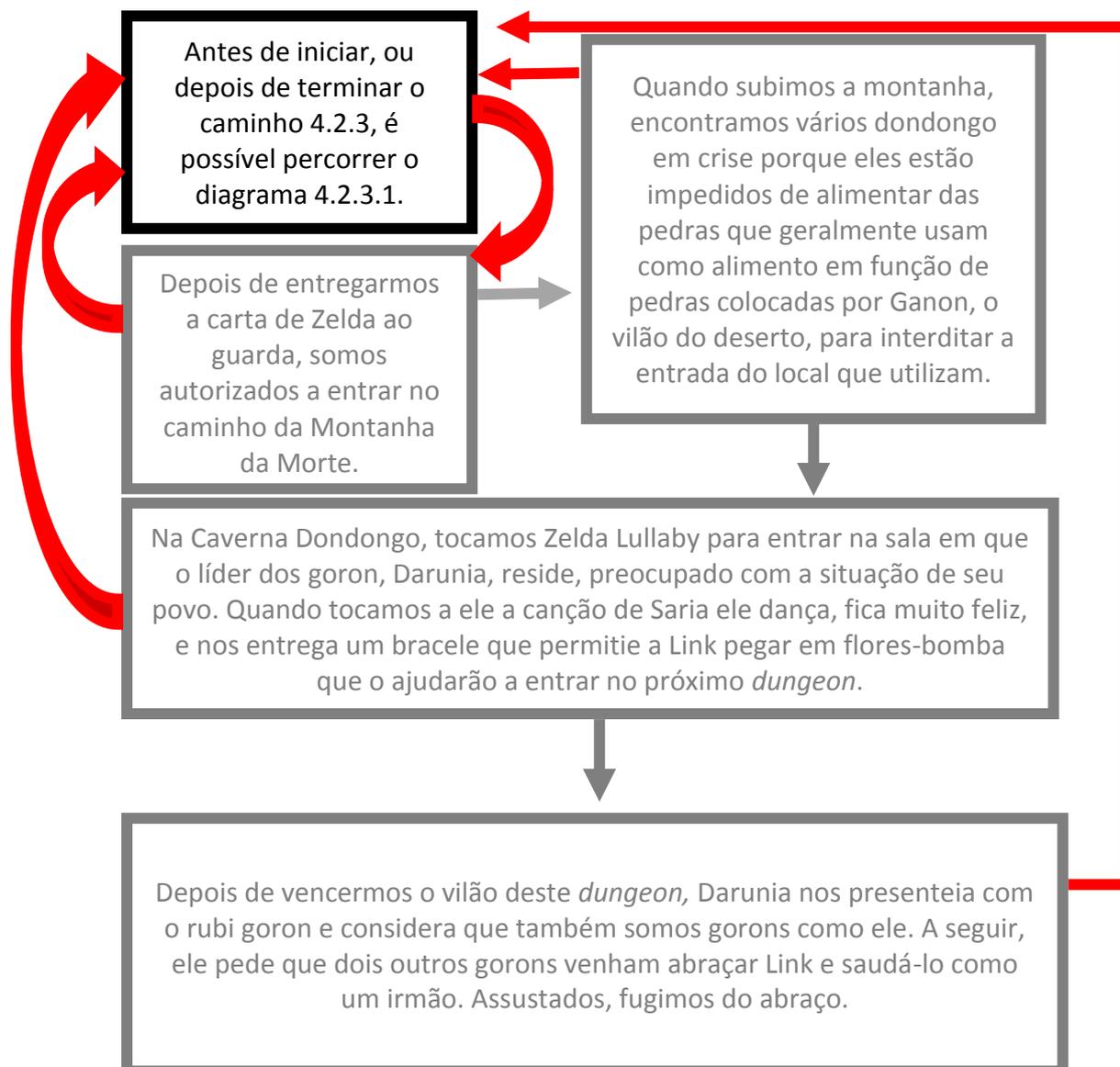
**Diagrama 4.2.1:** Conversar para aprender a jogar<sup>64</sup>



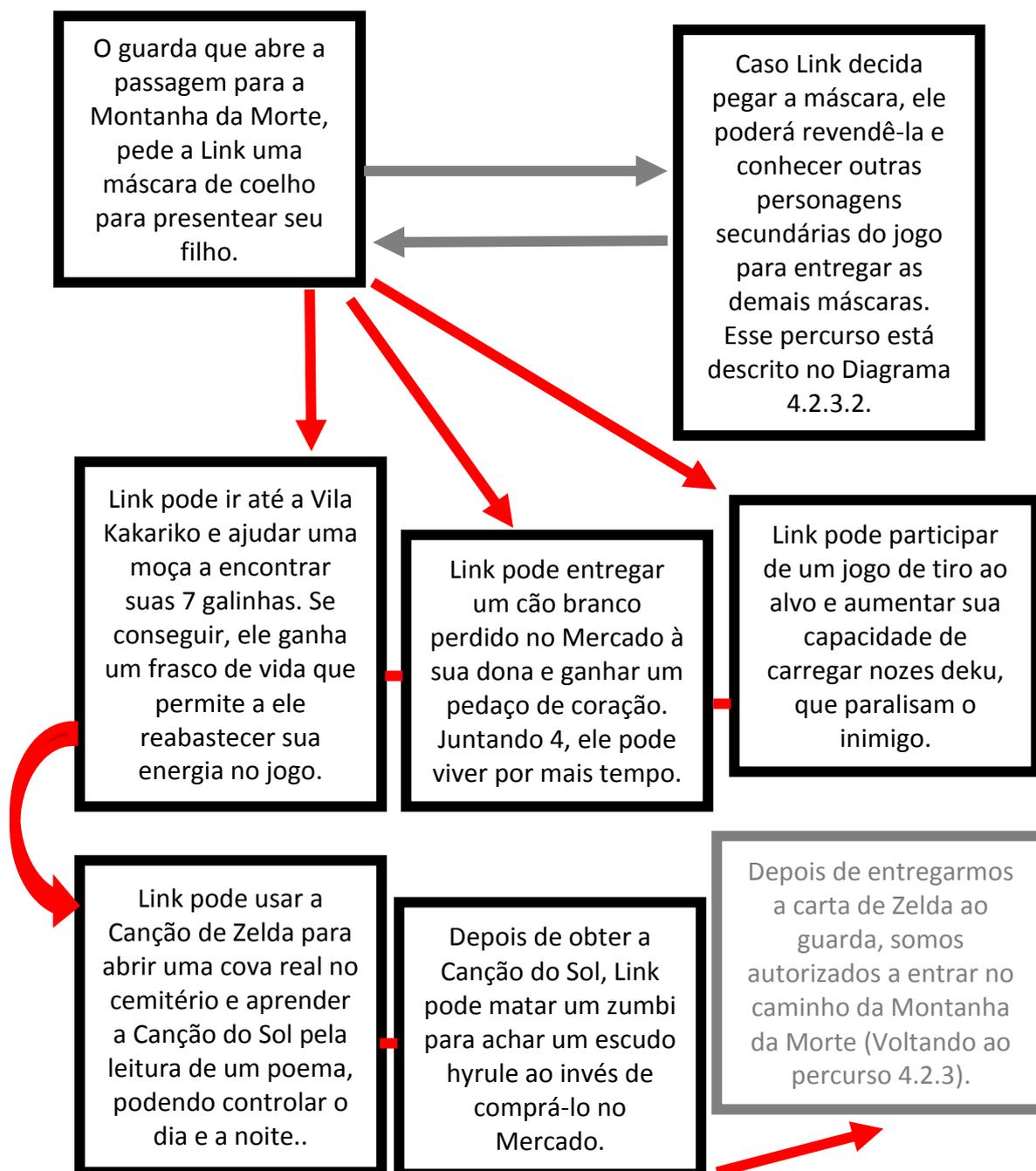
<sup>64</sup> Para dar destaque para as escolhas opcionais que o jogador-leitor pode fazer, optamos por mudar a cor dos esquemas do diagrama destacando as que são mais importantes neste itinerário mantendo-as coloridas. As opções de *branches* já analisadas no trajeto anterior estão com fonte cinza, como se tivessem sido nubladas para destacar as outras possibilidades do mesmo percurso.

**Diagrama 4.2.2:** Encontrando com Mario pela primeira vez<sup>65</sup>

<sup>65</sup> *Easter egg* é o nome dado ao fenômeno, dentro de uma franquia, em que uma história cita outra da mesma produtora. Neste caso, dentro do castelo de Zelda, encontramos quadros com figuras de personagens de outros jogos da Nintendo, Mario, Luigi, Yoshi e a Princesa Peach.

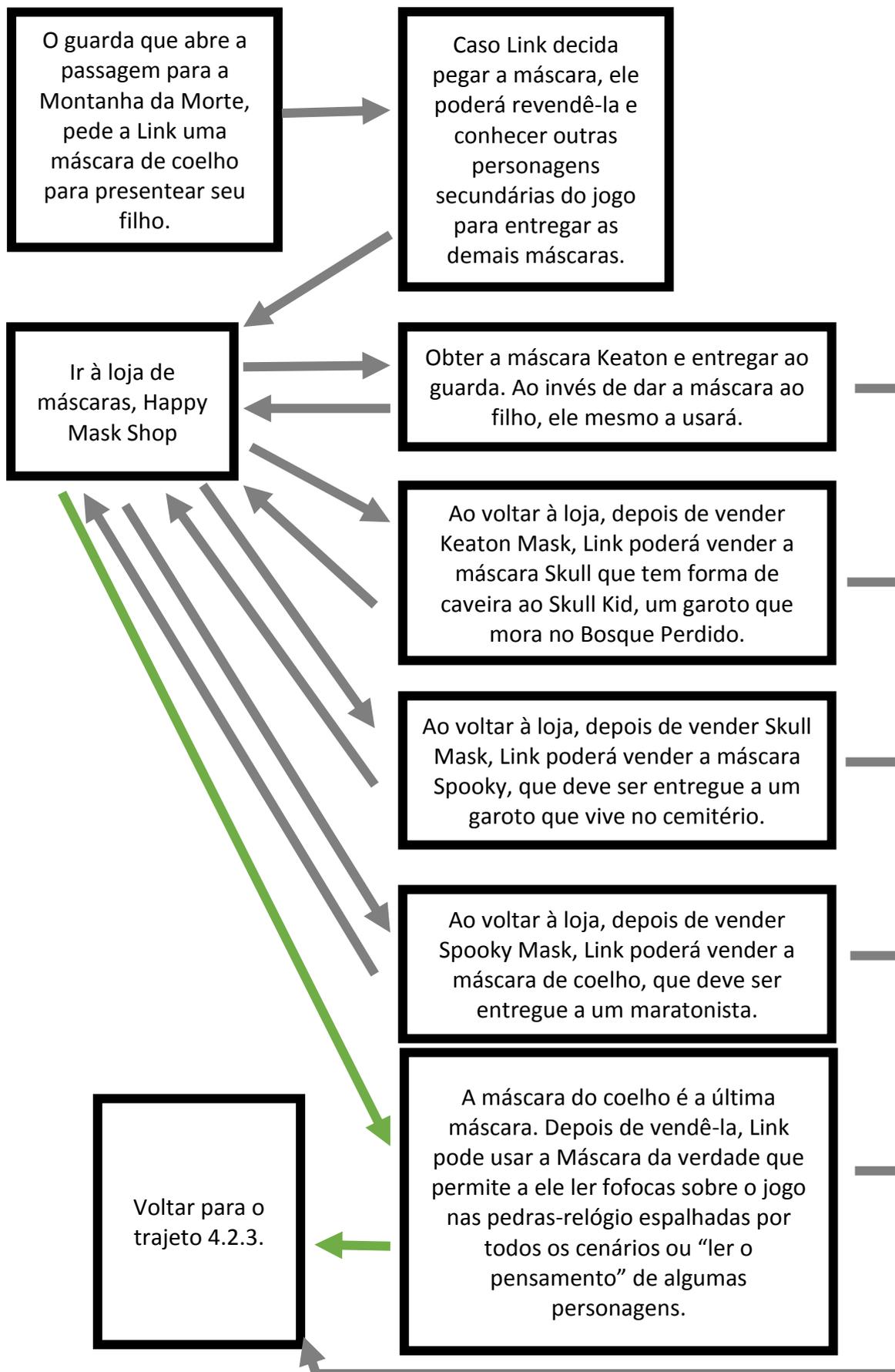
**Diagrama 4.2.3:** Bifurcação para amplificar a jogabilidade

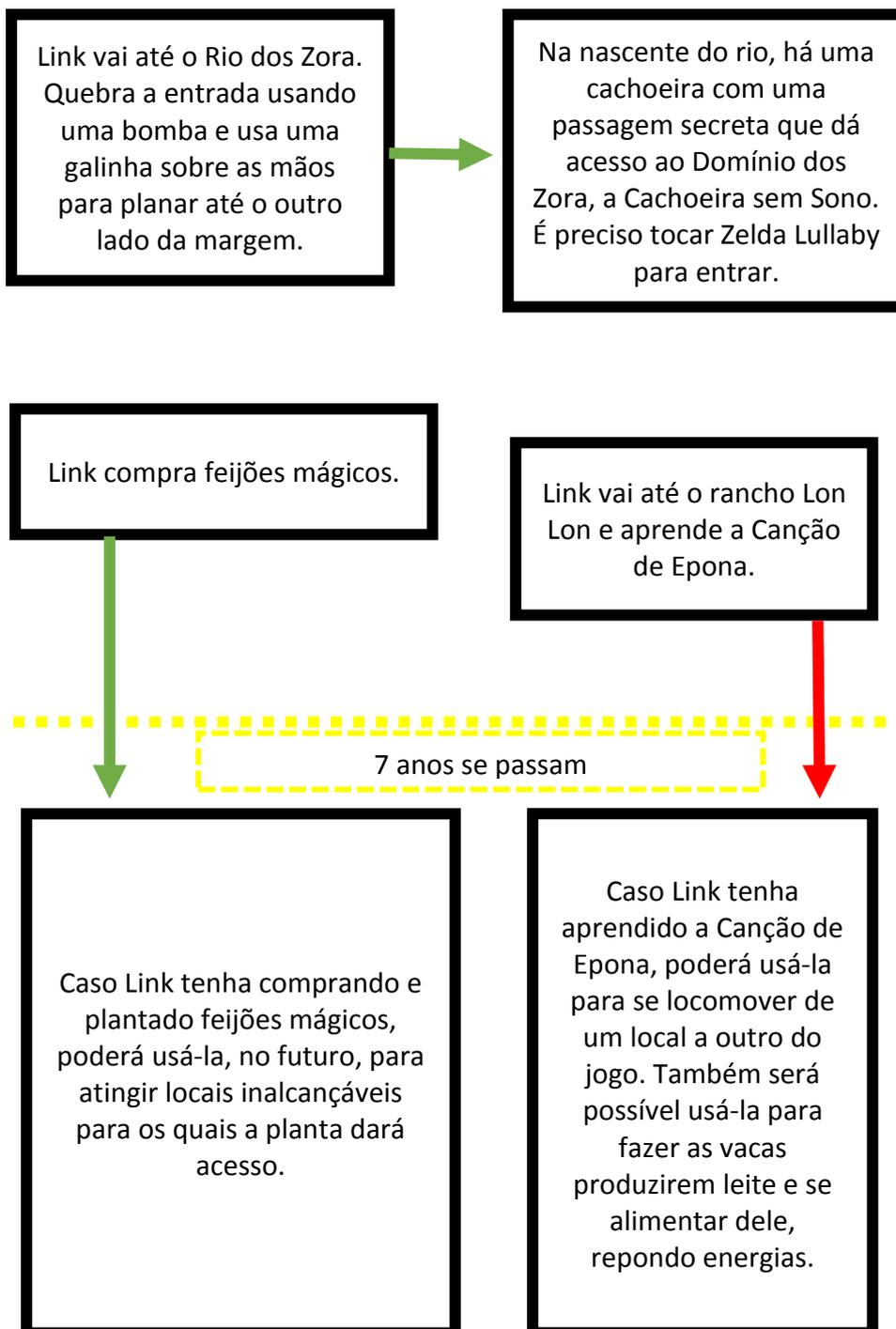
**Diagrama 4.2.3.1:** Sendo presenteado pelas personagens coadjuvantes<sup>66</sup>



<sup>66</sup> Todo o trajeto deste diagrama se refere às ações condicionais opcionais em que o jogador é presenteado por personagens secundárias, conhece histórias paralelas à história central do jogo (*sidequest*) e aprende recursos que não são essenciais para a continuidade do eixo central, mas podem ajudá-lo a desenvolvê-lo mais rapidamente.

**Diagrama 4.2.3.2: A jornada das máscaras**



**Diagrama 4.1.4:** Plantar no tempo passado, colher no tempo futuro

### 4.3 Ariadne louca: todos os eixos e a experiência transgressiva dos erros de programação

Aarseth (2007), em uma conferência internacional sobre *games*<sup>67</sup>, debate a maneira como a programação de um jogo de videogame estabelece certas leis para os trajetos que o jogador irá fazer.

Poderíamos, portanto, descrever o trajeto final de modo a reproduzir os diagramas anteriores, mostrando como uma escolha que mescle o trajeto esperado, desenvolvido pelos programadores, junto de algumas saídas dos eixos principais das escolhas que o jogador pode fazer, ou seja, as perspectivas anteriores de análise juntas, poderiam revelar diferentes interpretações sobre o enredo.

Acabamos optando, porém, por outra leitura, que explore certos desalinhos e manchas imprevistas no tecido da programação do jogo, tomando contato, portanto, com a perspectiva crítica proposta por Machado (2010) relacionada a encontrar, na pesquisa, “o estranhamento, a incerteza, a indeterminação, a histeria, o colapso, o desconforto existencial” (MACHADO, 2010, p. 13).

Retomando a pesquisa de Smith (2006), Aarseth (2007) afirmará que podemos considerar quatro modelos de jogadores que pesquisam *games*: os suscetíveis, os seletivos, os ativos e os racionais.

Como suscetíveis, poderíamos enquadrar os jogadores que interpretam os *games* conforme as pesquisas com as quais tomaram contato, são, portanto, suscetíveis a elas e suas interpretações dominantes.

Por outro lado, os seletivos seriam os jogadores influenciados pelas pesquisas oriundas das mídias, focados, talvez, em analisar uma parte do jogo: seus gráficos, sua narrativa, ou os efeitos musicais dos jogos separadamente, nem sempre estabelecendo relações entre suas diversas semioses.

Por fim, os jogadores racionais seriam aqueles que jogariam e pesquisariam os jogos com conhecimento de como eles são produzidos, ou seja,

---

<sup>67</sup> Referimo-nos aqui à DiGRA 2007 (*Author & Digital Games Research Association*).

engajados com os debates existentes na comunidade *gamer* e com amplo conhecimento de *gamedesigner*, é como “o olhar do arquiteto”, como vimos na seção anterior a este capítulo pelas contribuições da labirintologia.

É com foco nos jogadores ativos, no entanto, a quarta categoria, que SMITH (apud AARSETH, 2007) irá concentrar o debate. Esses jogadores ativos seriam aqueles “ativamente engajados com o *game* ou espaço do *game* de maneiras nem sempre prescritas ou previstas pelos *gamedesigners*”<sup>68</sup> (SMITH apud AARSETH, 2007, p 131, tradução nossa). Dessa forma, por estarmos aqui lidando com imprevisões e rotas de fuga, os diagramas anteriormente usados para prever o trajeto não são suficientes.

Para analisar esse percurso, portanto, parece-nos que seja preciso tomar contato com o que é conhecido na comunidade *gamer* como *mod games* e a maneira como lidam com a semântica e sintaxe digital nos jogos de videogame.

Como os jogos de videogame se baseiam em códigos de programação e sequências de algoritmos que são fechados e protegidos por leis de direitos autorais, os *mod games* são versões extraoficiais, clandestinas de jogos canônicos clássicos que têm sua estrutura alterada em função de diversas circunstâncias.

Uma entre as inúmeras possibilidades de modificação são os *gender mod hacking games*, que alteram jogos clássicos da história dos videogames substituindo suas personagens principais masculinas por personagens femininas.

*Zelda starring Zelda*, por exemplo, desenvolvido por Kenna Warsinske e seu namorado, Simon Travis, é uma versão hackeada de um dos primeiros jogos da franquia The Legend Of Zelda, que coloca Zelda como protagonista da história ao invés de Link como podemos observar (Figura 22).

---

<sup>68</sup> “active player”: “actively engaged with the game or game space in ways often not prescribed or predicted by the game designers” (SMITH apud AARSETH, 2007, p 131)



**Figura 22: Screenshot de Zelda staring Zelda**, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=gXLx8x0ZQe8>> Acesso em 01/07/16

Além das reprogramações do jogo que têm por objetivo propor debates sobre questões de gênero, também há outras versões mais cômicas e descompromissadas, como o caso de “The Legend Of Cage”, criado pelo hacker Criken para parodizar a sequência do *game* que pesquisamos, *The Legend Of Zelda: Majora’s Mask* (Figura 24).



**Figura 23: Screenshot do mod game "The Legend Of Cage"** disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=aEFke7X0ajs>> Acesso em 12/07/16.

Nessa versão (Figura 23), Link, o protagonista da trama e várias outras personagens têm seu rosto substituído pelo ator Nicolas Cage, numa troca cômica que parece querer produzir uma releitura bem humorada do jogo.

Aarseth (2007) dirá que

*games* são máquinas que algumas vezes permitem aos jogadores fazerem coisas inesperadas, apesar de essas ações não serem explicitamente proibidas. Em outras palavras, eles não são parte do repertório planejado para o jogo, e não teriam sido utilizadas na maioria dos casos se os desenvolvedores do *game* as tivessem previsto. (AARSETH, 2007, p. 132)<sup>69</sup>

Não é à toa, portanto, que esses erros de programação são conhecidos como *bugs*. É preciso muitas horas de jogo, repetindo tarefas, para tomar contato com as falhas de programação e, de certa forma, lidar com essas fissuras é essencial para analisá-lo criticamente numa espécie de “jogada transgressiva”, que pode ser tomada também como “um gesto simbólico de rebelião contra a tirania do jogo, uma (talvez ilusória) maneira de jogar para recuperar o senso de identidade” (AARSETH, 2007, p. 132).

Se, como vimos nos capítulos anteriores, os criadores e desenvolvedores dos *games* têm um trabalho de legisladores (FRASCA, 2001) sobre a narrativa que constroem, explorar os potenciais de uma falha no jogo seria quebrar sua lei e abrir o rizoma da narrativa para caminhos imprevisíveis<sup>70</sup>.

Para observarmos como isso se dá no nosso objeto de estudo, o *game The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, exploraremos alguns de seus *bugs* mais famosos levantados por sua comunidade de fãs, uma vez que é muito difícil reproduzi-los jogando individualmente.

O primeiro *bug* com o qual nos deparamos é a possibilidade de chegar, pelas falhas de programação do jogo, logo após vencer o primeiro chefe do jogo, ao último adversário com o corpo de Link ainda infantil (Figura 24). Por esse mesmo defeito na programação, é possível vencer o vilão da história, o último chefe, com um graveto, a primeira arma que ganhamos no jogo (Figura 25).

---

<sup>69</sup> *Games are machines that sometimes allow their players to do unexpected things, often just because these actions are not explicitly forbidden. In other words, they are not part of the game's intended repertoire, and would in most cases have been rendered impossible if the game designers could have predicted them.* (AARSETH, 2007, p. 132)

<sup>70</sup> Uma referência importante que utilizamos sobre a imprevisibilidade e complexidade do rizoma, em que “não há o fio de Ariadne”, ou “um labirinto sem começo nem fim” pode ser encontrada na entrevista “O que é um rizoma? Com Alexander Kluge e Joseph Vogl - Prime Time, disponível em <https://goo.gl/DQS7ny> (Acesso em 20/09/16)

Vale observar como este uso das falhas do jogo compromete toda a cadeia de condicionais criada pelos programadores: de certa forma, é como se os *bugs* possibilitassem “que Davi vencesse Golias”.



**Figura 24:** Captura de tela: Link, ainda criança, em frente ao corpo do último vilão do jogo derrotado.



**Figura 25:** Captura de tela de Link prestes a enfrentar o vilão da história com um graveto em um dos últimos cenários do jogo<sup>71</sup>.

Por meio desse primeiro *bug*, portanto, é possível vencer o jogo em alguns minutos, sem passar pela cadeia de eventos condicionais que descrevemos nos capítulos anteriores.

---

<sup>71</sup> Nesta parte da análise, como o contato com alguns níveis de *bugs* do jogo demandam uma expertise técnica que não conseguimos seguir totalmente, usamos como referência o *walktroug* de um jogador conhecido como Jiraya, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=IFpTNegs6tw> Acesso em 01/07/16.

Além disso, também é possível executar ações ilógicas que quebram a verossimilhança do enredo, como conectar uma das armas da personagem, o gancho (hookshot) em um ponto infinito e deslocar-se no céu (Figura 26), substituir o rosto de Link por uma noz (Figura 27), ou nadar fora da água (Figura 28).



**Figura 26: Captura de tela - Link flutuando com o gancho no céu infinito**



**Figura 27: Captura de tela - Link com uma noz em seu rosto**



**Figura 28: Captura de tela - Link nadando no ar**

Seguir o teorema de Ariadne Louca para esta parte do jogo é, então, acessar os gráficos de sua programação, tomando contato com algumas pequenas quebras que tendem a tirar as ilusões da narrativa, seguindo uma desmonte crítico semelhante ao que é proposto por Machado (2010).

Se, nos outros teoremas, é possível conhecer o enredo base do jogo (Ariadne Sábia), ou entrar em contato com elementos implícitos da narrativa (Ariadne Errante), nesse ponto nós acabamos desvelando o jogo e as representações que tenta fazer. Não se trata de um herói que vai em busca de salvar uma princesa, por meio de escolhas procedurais encadeadas por uma sucessão de eventos que se condicionam uns pelos outros, mas apenas gráficos computadorizados que simulam objetos e ações passíveis de desconstrução.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para delimitar as considerações finais da presente pesquisa, vale ressaltar o caminho feito até aqui ao longo de seus capítulos e encaminhar os horizontes para os quais ela aponta.

Na Introdução, fizemos uma breve contextualização historiográfica a respeito dos videogames para estabelecer os contornos e as definições de *games* que nortearam nossa pesquisa. No **Capítulo 1**, fizemos um debate sobre *games* e letramentos, tendo em vista as concepções de letramento sobre as quais nos apoiamos, bem como alguns questionamentos sobre a maneira como se processam as multissemiões nos *games*. No **Capítulo 2**, questionamos as multissemiões presentes na constituição dos *games* com foco na obra aarsethiana e a noção de literatura ergódica, base teórica de nossa pesquisa, além de refletirmos sobre como os gêneros discursivos também ajudam a compreender alguns elementos dos enunciados que se processam enquanto fazemos escolhas quando jogamos revelando elementos expressos, mas não explícitos destes jogos.

No **Capítulo 3**, apresentamos a abordagem metodológica adotada por este trabalho, utilizando a ideia de um jogador-pesquisar e justificando o uso de uma análise mista que partiu de uma análise documental do jogo apoiada de diários de pesquisa em que o autor do presente trabalho se colocou como jogador e leitor do *game The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time*.

Por fim, no **Capítulo 4**, submetemos alguns eventos do jogo a esta análise mista para, ao mesmo tempo, descrever por diagramas as várias condicionais que o jogador pode percorrer em seu trajeto durante o jogo e as consequências de suas escolhas para sua compreensão e interpretação do enredo com foco em três teoremas oriundos da Labirintologia: usando o teorema de Ariadne Sábia, fizemos uma leitura mais linear do *game*, bastante semelhante ao que se processaria numa literatura mais linear e canônica; pelo teorema de Ariadne Errante, fugimos um pouco do eixo central da narrativa para mostrar como o jogador é encorajado a acessar trechos mais implícitos da história do jogo; e, por fim, utilizando o teorema de Ariadne Louca, exploramos as fissuras na programação do jogo e as eventuais mudanças de sentido e interpretação que

podem ser lidas a partir de certa subversão de algumas estruturas convencionais do *game*.

Concluimos o trajeto sem finalizá-lo por completo, tendo em vista que as respostas às nossas perguntas de pesquisa abririam espaço para outras questões a respeito da narratividade nos jogos de videogame, entre elas destacamos:

Como a escola poderia se valer do conceito de literatura ergódica para aproximar alunos adolescentes de uma literatura mais canônica, valorizada institucionalmente pelas práticas de letramento escolar?

Se considerarmos, para além do conceito institucional de Literatura, que há valor estético nas experiências narrativas que fazemos enquanto jogamos RPGs de console, quais concepções de literatura mais contemporâneas poderiam ajudar a ler e compreender esse fenômeno num debate crítico?

Como poderíamos ampliar o debate sobre *games* e outros gêneros discursivos em que o hibridismo também está presente de modo a possibilitar uma proximidade entre o que se processa e cria pelos adolescentes como leitura e escrita nas comunidades em que eles se reúnem informalmente com os debates acadêmicos desejáveis para o ambiente escolar?

Além disso, para além de reflexões mais pedagógicas, outra questão que nos colocamos é de que forma esta estrutura ergódica, rizomática e não linear dos RPGs de console contribui para o reforço de certos valores sociais implicitamente, mesmo oferecendo uma série de escolhas possíveis já pautadas por parâmetros diversos. Se para exercer a autonomia em um jogo, é preciso sabotá-lo, hackeá-lo, devir inseto, que outras aberturas poderiam haver nessa mídia que poderiam torná-la mais democrática e plural no momento de sua programação, oriundo de uma autoria coletiva?

“Eis que o labirinto (...) presto se desata” com o desejo de que esta pesquisa modesta que talvez tenha construído tão pouco num longo período de tempo possa colaborar no confronto de certas aporias para dar luz a outras epifanias neste cenário nascente e tão novo de pesquisas sobre *games* que existe há poucas décadas no exterior e ainda engatinha no Brasil.

## **Diário 1: Ariadne Sábia – Percurso linear**

Neste diário, utilizo-me do que LEÃO (2005) denomina Ariadne Sábia, fazendo uma reinterpretação da obra de ROSENSTIEHL (1988), para descrever minha própria experiência como jogador no itinerário mais linear do *game* The Legend Of Zelda: Ocarina of Time.

Aqui o trajeto pode ser descrito como uma linha e seria bastante semelhante à leitura de um romance, para citar um exemplo. Desde o início do jogo, sou induzido a tomar escolhas que vão desvelando o básico da narrativa do jogo, apenas o suficiente para que se possa continuar jogando com êxito.

Vale ressaltar que esta leitura carrega pouquíssima ergodicidade, para nos apropriarmos do conceito aarsethiano explicado anteriormente.

Depois de fazer a leitura de toda a bibliografia que dá base a esta pesquisa, o que se pode observar no jogo é, então, uma sofisticada rede de condicionais.

Escrevo, portanto, com um objetivo muito específico nesse primeiro diário que é tentar mostrar como a minha percepção desta estrutura baseada em condições dentro do jogo, pela experiência do jogador, oferece como experiência subjetiva.

Defendo aqui a hipótese de que esta leitura do jogo, além de ser pouco ergódica, não permite que se resolvam certas aporias presentes no trajeto que decidimos pesquisar no presente trabalho.

Refiro a uma cena do final do jogo, em que o vilão é derrotado e as personagens celebram, por meio de uma festa, num tempo futuro paralelo, a vitória de Link, o herói.

Em uma das cenas deste final, que é o único possível neste jogo, aparecem, em frente a uma fogueira, afastados das outras personagens, o Rei Zora, pai da princesa Ruto e Mido, um garoto kokiri que vive no mesmo local em que Link acorda quando inicia o jogo.

Ao descrevermos as sensações de leitor sobre o itinerário central do jogo, teríamos poucas informações a respeito do motivo pelo qual estas duas personagens não participam da festa.

Como explicado anteriormente, a temporalidade do jogo é dividida em duas seções: o passado natural de Link, em que ele tem 7 anos de idade e um tempo futuro devastado em que ele está 7 anos mais velho.

É perfeitamente possível completar as atividades principais do jogo sem fazer a leitura das falas destas duas personagens por completo, o que nos parece ser um procedimento muito comum adotado por adolescentes que jogam.

Quando, no entanto, jogamos com atenção a estes textos, podemos perceber duas questões que originam duas aporias:

- a) Todas as crianças kokiri parecem zombar de Link quando iniciamos o jogo, porém Mido é, entre as outras personagens, a que mais problemas vê na atuação do herói que controlamos. Há uma inimizade em destaque sobre a qual não conseguimos conhecer a origem.
- b) O Rei Zora faz apenas uma aparição pontual no jogo, sentado sobre seu trono, a procura de Ruto, sua filha. Quando a resgatamos para conquistar a safira do povo Zora, ela fica de pé, no trono, ao lado do pai. No tempo futuro devastado, o Rei Zora não aparece mais e também não conseguimos saber o motivo de seu sumiço.

Ao jogarmos como Ariadne Sábia, pouca sapiência, na verdade, usufruímos sobre a narrativa de um game de RPG de console como este. O que se comprova na maneira como percebemos a labiríntica do jogo ao tomar contato com os trechos iniciais e finais da narrativa.

Nessa perspectiva, Mido e o Rei Zora são apenas objetos figurativos, personagens não jogáveis que parecem apenas atrapalhar o caminho. É por este motivo que uma leitura mais expressiva e completa do jogo precisa, ao mínimo, extrapolar o eixo central de condicionais do jogo, como veremos no Diário 2, tomando de empréstimo a expressão usada por Leão (2005) para criar um neologismo, a leitura que se processa como Ariadne Errante.

## **Diário 2: Ariadne Errante – Percurso brevemente ramificado**

Depois de jogar por tanto tempo, a primeira sensação que temos quando analisamos o trajeto mais longo é a da temporalidade: de fato, jogar de modo que se explore as experiências marginais ao eixo central do jogo demanda horas do leitor-jogador.

Parece-me que a grande reflexão de Aarseth (1997) sobre produções cibertextuais como jogos de videogame deste tipo se refere a duas questões importantes: a) a organização dos textos verbais em suportes como este e b) o funcionamento de categorias literárias como: espaço, tempo, narrador, ação etc.

Em relação ao primeiro, o game oferece informações dirigidas o tempo todo. Estes textos podem ser lidos na interação com outras personagens e nos textos instrutivos do jogo, o que nos faria pensar em outras categorias para as noções de discurso direto, indireto e indireto livre. Há momentos em que Navi, a fada que acompanha o protagonista, fornece informações sobre onde ir e em qual parte de um tecido hipermediático narrativo bastante complexo navegar. Em outras partes do jogo, algumas personagens aparecem simplesmente para ensinar recursos básicos, como apontar a mira do olhar e explorar a parte superior do cenário ou carregar pedras.

Pode-se dizer que as interações com as outras personagens, portanto, também se dão de maneira gradual. Há falar mais simples que transmitem informações pontuais, outras que modificam o curso do jogo, bem como alguns diálogos em que, depois de ouvir trechos poéticos da história, aprendemos alguma coisa, como uma canção, ou ganhamos um item novo.

Em relação ao segundo aspecto, as categorias literárias, mantém características comum a leitura de textos literários impressos, mas também as extrapolam. A duração do período de um dia ou de uma noite é de aproximadamente dois minutos, porém, é possível alterá-la por meio de uma canção executada pela personagem, o que, de certa forma, perturba as noções de temporalidade.

Quando entramos dentro da divindade conhecida no jogo como Lord Jabu-Jabu, se tentarmos feri-lo com a espada, ouviremos o mesmo som de

quando batemos na parede. Por outro lado, quando estamos dentro dele, em uma das dungeons, e usamos a espada nas paredes, ouvimos um grunhido do peixe, que é, ao mesmo tempo, cenário e personagem vivo da história.

No começo do jogo, Link está tendo um pesadelo. Quem o acorda é a Árvore Deku e ela utiliza um português formal<sup>72</sup> para se comunicar com as outras personagens. Por um tempo, é ela a narradora da história, porém, quando a personagem designa Navi, a fada, para acompanhar e acordar Link, vemos o cenário pelos olhos dela. Há, portanto, um narrador fluído dentro da narrativa do *game*. Também as designações de Link sofrem mudança ao longo do trajeto. Primeiro, ele é chamado pela Árvore Deku como “garoto sem fada”. Mido, a personagem que pretendemos analisar nessa narrativa o chama de “Sr. Sem Fada”. Quando, no entanto, Link fica aprisionado no Templo da Luz por sete anos e acorda, o sábio que o acorda o designa como “O Herói do Tempo”.

Percebemos, no primeiro diário, que o jogo é estruturado conforme uma grande rede de condicionais, em que é preciso fazer alguma coisa para chegar a outra e nisso se articulam os cenários e as ações da personagem. A análise deste trajeto também deixa evidente que não se trata, porém, de simples condicionais, muitos dos trajetos que podem ser desviados do eixo central da narrativa compõem pequenos *minigames*, em que há vários pequenos jogos dentro do jogo, como se o jogador-leitor tivesse de ler pequenos livros dentro de um livro principal.

Nesse sentido, jogar de acordo com o Teorema de Ariadne Errante, torna explícita a característica mais lúdica do game: é como se o jogador-leitor estivesse diante de um livro que tem a forma de um grande brinquedo movente que mantém certas partes inalteradas e muda alguns pedaços de sua estrutura para entreter o jogador-leitor.

---

<sup>72</sup> E o mesmo se aplica à versão original do jogo, com texto em inglês.

### **Diário 3: Ariadne Louca – Percurso de extrapolação absoluta**

Quando pensei inicialmente em propor teoremas para “resolver” os labirintos narrativos do jogo, a ideia de Ariadne Louca era mesclar os outros dois teoremas: Ariadne Sábia e Ariadne Errante e cogitar quais letramentos e informações acessaríamos num percurso que misturasse estes dois registros.

Foi a leitura da obra de Machado (2010), no entanto, que provocou a mudança de perspectiva apoiada a um artigo de Aarseth (2007) em que ambos parecem debater a necessidade de extrapolar a programação dos jogos de videogame como um gesto de rebeldia.

Machado (2010), por um lado, fala da necessidade de os artistas e pesquisadores que querem fazer uma análise mais crítica da obra penetrarem nos meios técnicos como ela se representa.

Aareth (2007), em complemento, a meu ver, a ideia de Machado (2010) fala dos momentos em que o jogador (e leitor, conseqüentemente) tem autonomia sobre o que produz enquanto joga.

Em uma das análises que se faz em Labritintologia, há um mito oriental que fala de uma divindade feminina relacionada à morte que apresenta o “outro lado” como um labirinto. Na porta deste local, ela desenha no chão um rabisco que liga vários pontos e descreve o itinerário que a alma morta deve fazer para preservar a própria vida na eternidade.

Um dos dados a que chego ao final da pesquisa é perceber que a literatura ergódica pode ser descrita de maneira semelhante. Quero dizer que definindo alguns parâmetros na narrativa de um game como o pesquisado é possível analisar a subjetividade do jogador por meio das escolhas que fez ou evitou fazer: o mito ainda faz algum sentido.

O teorema de Ariadne Louca, portanto, se fez partindo de outra perspectiva. Numa leitura que misturou as duas perspectivas teóricas, tentei experimentar o que aprendemos sobre a narrativa quando a sabotamos. Isso quer dizer que, neste outro movimento, ao invés de pensar nas conseqüentes

interpretações das escolhas que fiz, pensei em um trajeto que falasse mais da arquetônica da narrativa, sabotando alguns de seus valores.

O que desenvolverei na análise é essa leitura ao avesso que fazemos quando percorremos caminhos mais subversivos e inesperados do jogo, por meio de seus bugs e glitches.

Retomando o poema da epígrafe é preciso devir inseto, como no poema drummondiano, para olhar para a história, para o enredo de outra forma.

A primeira questão é saber que existe uma comunidade enorme de fãs do jogo *The Legend Of Zelda* e de outros que dedica muito tempo a sabotar as estruturas convencionais do jogo.

Sem querer ficar em um glossário dos diversos termos que a comunidade utiliza, um dos que mais me chamou a atenção foi o *speedrun*. Essa palavra designa um concurso de tempo que se estabelece por competição para ver quem consegue terminar o jogo em menor tempo.

Observando alguns jogadores, para experimentar certos bugs do jogo, pude saber que um dos maiores records está relacionado a concluí-lo em menos 18 minutos.

Há, dessa maneira, pelo que entendi, duas formas de experimentar os erros do jogo: uma estaria relacionada a apreciar o aspecto cômico da confusão gráfica que os erros estabelecem. A outra, em usar esses erros e imprevistos a favor de jogadas que colaborem na conclusão do jogo em tempos cada vez menores.

Na análise, portanto, desse trajeto, na dissertação, optarei por focar nestas questões, bem como em subversões famosas que foram feitas sobre o código original do jogo.

Como visto com o CGC, o código de programação do jogo é secreto e patenteado por direitos autorais das grandes empresas que os desenvolvem. Há, no entanto alguns coletivos de hackers que os abrem para criar novas performances sobre os elementos originais das narrativas criando chistes imprevistos sobre a história do jogo. O resultado parece ser tomar contato com os hibridismos dos jogos de modo a rasgá-los em seus vários níveis, rompendo

com a verossimilhança que a ordem da história estabelece, além de criar um círculo de competição sobre a exploração dos procedimentos estruturais do jogo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ALVES, L.; CARVALHO, A.M. **Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais**. Psicologia em Estudo. Vol. 16. Maringá, 2011
- ANTHROPY, A. **Rise of the videogame zinesters: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form**. Seven Stories Press, 2012.
- AARSETH, E. J. "Nonlinearity and literary theory". In: G. P.Landow (ed.), **Hypertext theory** (pp. 87–120). Baltimore , MD : The Johns Hopkins Press. 1994
- \_\_\_\_\_. **Cybertext: Perspectives on ergodic literature**. Maryland: The Johns Hopkins. University Press, 1997.
- \_\_\_\_\_. "Allegories os Space: the question of spatiality in computer games". In: **Cybertext Yearbook 2000**, editado por Markku Eskelinen e Raine Koskimaa. Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2000 [1998].
- \_\_\_\_\_. "Aporia and Epiphany in Doom and the Speaking Clock: Temporality in Ergodic Art". In: **Cyberspace Textuality**, Marie-Laure Ryan (ed), pp. 31 a 41. Bloomington and Indiana polis: University of Indiana Press, 1999.
- \_\_\_\_\_. **Playing Research: Methodological approaches to game analysis**. University of Bergen, Melbourne. 2003.
- \_\_\_\_\_. "I Fought the Law: Trangressive Play and the Implied Player". Proceedings of DiGRA 2005 Conference: SituatedPlay Disponível em <<http://www.digra.org/dl/db/07313.03489.pdf>>. 2007
- BAKHTIN, M. M. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 1997[1979]. Trad. Maria Ermantina G. G. Pereira. 2 ed. 1997[1979]
- \_\_\_\_\_. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 2003[1979]. Trad. Paulo Bezerra. 4 ed. 2003[1979]
- BOGOST, I. Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism. MIT Press, Cambridge, MA, 2006.
- BOLTER, J. David. Writing space: The computer, hypertext, and the history of writing. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1991.
- BOLTER, J.; GRUSIN, R. Remediation: understanding new media. Cambridge: MIT Press, 1999.

- BUZATO, M. E. K. "Letramentos Multimodais Críticos: Contornos e Possibilidades". Revista do Programa de Estudos Linguísticos e Literários em Inglês. pp.108-144. 2007
- CELLARD, A. A análise documental. In: POUPART, J. et al. A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos. Petrópolis, Vozes, 2008.
- DE PAULA, G. N. A prática de jogar videogame como um novo letramento. 131f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011.
- DIAS, E. W.; NAVES, M.M.L. **Análise de assunto: teoria e prática**. Brasília, DF. Thesaurus, 2007.
- DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. Seqüências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: ROJO, R.; CORDEIRO, G. S. (Orgs./Trads.) **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas, Mercado de Letras, 2004.
- ERNICA, R. R. "A incompletude narrativa como efeito de sentido nos jogos digitais" Texto digital (UFSC), v.10, 2014a.
- ERNICA, R. R. Ensaio semiótico sobre a narratividade nos jogos digitais, Dissertação (Mestrado em Letras) Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014b.
- FRASCA, G. Videogames of the Oppressed. Electronic book review, v. 3, 2004.
- FUJISAWA, K. Facebook: Arquitetônica que organiza interações. 187f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2015.
- GÁRCIA-CANCLINI, N. Culturas híbridas, poderes oblíquos. In: **Culturas Híbridas** - estratégias para entrar e sair da modernidade. pp. 283-350. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 2008[1989]
- GEE, J. P. **What video games have to teach us about literacy and learning**. New York: Palgraw Macmillan, 2003.
- \_\_\_\_\_. Bons videogames e boa aprendizagem. **Revista Perspectiva**, v. **27/n. 1**: 167-176, jan./jun. 2009. Disponível em: <[http://www.perspectiva.ufsc.br/perspectiva\\_2009\\_01/James.pdf](http://www.perspectiva.ufsc.br/perspectiva_2009_01/James.pdf)>. Acesso em 30/07/2013. 2009.
- \_\_\_\_\_. **Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds and Video Games**. New York: Routledge, 2015

GRAHAM, B. "A Dialogue with an Idiot?: Some Interactive Computer-based Art". In: BOSTAD, F. (Org.) **Bakhtinian perspectives on language and culture**. Palgrave Macmillan, 2004.

JENKINS, H. A arte emergente. Folha de São Paulo, São Paulo. Folha da Manhã S/A. 14 jan. 2001. Mais, n.466, p. 4-7. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1401200101.htm>> Acesso em 05/03/2016. 2001

\_\_\_\_\_. Game design as Narrative Architecture, em First Person. **New Media as Story, Performance and Game**. Pat Harrigan e Noah Wardrip-Fruin (org.). MIT Press. Cambridge. Disponível em <[http://interactive.usc.edu/blog-old/wp-content/uploads/2011/01/Jenkins\\_Narrative\\_Architecture.pdf](http://interactive.usc.edu/blog-old/wp-content/uploads/2011/01/Jenkins_Narrative_Architecture.pdf)> Acesso em 05/02/2016. 2003

\_\_\_\_\_. **Fans, bloggers and gamers: Exploring participatory culture**. New York: New York University Press, 2006.

\_\_\_\_\_. **A Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008[2006].

KAC, E. "Negotiating Meaning: the Dialogic Imagination in Electronic Art". In: BOSTAD, F. (Org.) **Bakhtinian perspectives on language and culture**. Palgrave Macmillan, 2004.

KALANTZIS, M.; COPE, B. Changing the role of schools. In: \_\_\_\_\_ (Orgs). **Multiliteracies – Literacy learning and the design of social futures**. New York: Routledge, 2006[2000]. pp. 121-148.

KONZACK, L. Computer Game Criticism: A Method for computer game analysis, p.89 < <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.32231.pdf>>, 2002. Acessado em 10/10/2014.

KLUG, C; LEBOWITZ, J. **Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories**. Burlington, MA: Focal, 2011.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **A handbook for teacher research**. McGraw-Hill International, 2004.

LEÃO, L. O jogo ideal de Alice: o videogame como arte. In: SANTAELLA, L.; MIRNA, F. (Orgs.). **Mapa do Jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009, pp. 113-121.

LEMKE, J. L. Metamedia literacy: Transforming meanings and media. **Handbook of literacy and technology: Transformations in a post-typographic world**, 1998, pp. 283-301.

LUZ, A.R. **Vídeo Games: História, Linguagem e Expressão Gráfica – Do nascimento à consolidação do vídeo game como linguagem**. São Paulo: Blucher, 2010.

MACHADO, A. Arte e mídia. Jorge Zahar ed. Rio de Janeiro, 2007.

MAGNANI, L. H. Virando o jogo: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico. 166f Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008a.

\_\_\_\_\_. “Entre a liberdade e a coerção: videogames e construção de sentidos”. *Ponto Urbe: Revista do Núcleo de Antropologia Urbana da USP* 2, v.2.0, 1º sem. 2008b. Disponível em: <<http://pontourbe.revues.org/1917>> Acesso em 05/02/2016. 2008b

\_\_\_\_\_. Isto não é só um jogo: Videogame e construção de sentidos. Tese (Doutorado em Letras) Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

MEDVIÉDEV, P. N.; BAKHTIN, M. M. O método formal nos estudos literários: introdução crítica a uma poética sociológica. São Paulo: Contexto, 2012[1928]. Trad. Sheila Grillo. Ekaterina Vólkova Américo.

MELO, R.; ROJO, R. H. R. A arquitetônica bakhtiniana e os multiletramentos. In: NASCIMENTO, E; ROJO, R. (Org.). *Gêneros de texto/discurso e os desafios da contemporaneidade*. Campinas, SP: Pontes Editores, 2014.

MOGALAKWE, M. *The use of documentar research methods in social research*. African Sociological Review, 10. pp.221-230. Disponível em <[http://www.codesria.org/IMG/pdf/Research\\_Report\\_-\\_Monageng\\_Mogalakwe.pdf](http://www.codesria.org/IMG/pdf/Research_Report_-_Monageng_Mogalakwe.pdf)> Acesso em 21/07/15. 2006.

NASCIMENTO, L.F.M. (Org.) *Lia, mas não escrevia* (livro eletrônico): contos, crônicas e poesias. Porto Alegre: LFM do Nascimento, 2014.

RAJEWSKY, I. O. “A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade”. In: DINIS, T.F.N; VIEIRA, A. S. (org.) **Intermedialidade e Estudos Interartes: Desafios da Arte Contemporânea 2**. UFMG. Belo Horizonte. 2012

REY, F. L. G. “A investigação qualitativa em psicologia: rumos e desafios”. In: III Seminário Interno do Curso de Psicologia da Universidade Católica de Brasília. Brasília, 2000.

ROJO, R. H. R. Fazer Linguística Aplicada em uma perspectiva sócio-histórica: Privação sofrida e leveza de pensamento. In: MOITA LOPES, L. P. da. (Org.) **Por uma linguística aplicada interdisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006. P. 253-276.

\_\_\_\_\_. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

\_\_\_\_\_. Multiletramentos e abordagem da diversidade cultural no ensino de língua materna – O papel dos materiais didáticos. Projeto de Pesquisa Bolsa Produtividade em Pesquisa CNPq, quadriênio 2010-2014. Mimeo, circulação restrita, 2010.

\_\_\_\_\_. Pedagogia dos Multiletramentos: Diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, R. H. R.; MOURA, E. (Orgs.). **Multiletramentos na Escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. 2ª ed. P. 11-32.

\_\_\_\_\_. “A teoria dos gêneros discursivos do Círculo de Bakhtin e os multiletramentos”. In: ROJO, R.H.R. (org.) **Escol@ Conectad@: os multiletramentos e as TICs**, São Paulo: Parábola Editorial, 2013.

\_\_\_\_\_. BARBOSA, J. P. Gêneros jornalísticos e novos letramentos: Novo *ethos*, curadoria, redistribuição. In: SEIXAS, L.; PINHEIRO, N. F. (Orgs.) **Gêneros – Um diálogo entre Comunicação e Linguística**. Florianópolis, SC: Ed. Insular, 2013. P. 57-80.

\_\_\_\_\_. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. São Paulo, SP: Parábola Editorial, 2015.

\_\_\_\_\_. A teoria dos gêneros em Bakhtin: construindo uma perspectiva enunciativa para o ensino de compreensão e produção de textos na escola, in Brait, B. (org.). *Estudos enunciativos no Brasil: história e perspectivas*. Campinas: Ponte, 2012, pp. 163-186.

SANTAELLA, L. Matrizes da linguagem e do pensamento: Sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia. São Paulo, SP: Iluminuras: FAPESP. L. 2001

\_\_\_\_\_. **Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. “Games e comunidades virtuais”. Texto para a exposição hiPer> relações eletro//digitais, com curadoria de Daniela Bousso, realizada pelo Instituto Sérgio Motta e pelo Santander Cultural, entre 31 de maio e 5 de setembro de 2004, em Porto Alegre. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>> Acesso em 05/02/2016. 2004

\_\_\_\_\_. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

\_\_\_\_\_; MIRNA, F. (Orgs.). **Mapa do Jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SARKEESIAN, A. *Feminist Frequency*. Disponível em: <<http://www.feministfrequency.com/>> Acesso em 05/02/2016.

SMITH, J. H. Plans And Purposes: How videogame Goals Shape Player Behaviour. Tese de doutorado. IT University of Compenhagen. Disponível em: <<http://jonassmith.dk/weblog/wp-content/dissertation1-0.pdf>> Acesso em 05/08/2016, 2006.

TIROS EM COLUMBINE (*Bowling for Columbine*). Disponível em: <<http://viooz.co/movies/2899-bowling-for-columbine-2002.html>>. Acesso em 05/08/2013.

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA B.; TANAKA, S. Gamification, Inc. Como reinventar empresas a partir de jogos, MJV PRESS, RJ, 2013.

VOLOCHINOV, V. N./BAKHTIN, M. M. **Discurso na vida e discurso na arte** – sobre a poética sociológica. Tradução para o português feita por Carlos Faraco e Cristóvão Tezza, para uso didático, com base na tradução inglesa. Circulação restrita.

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