
“A VIDA É UM JOGO”: O JOGO DISCURSIVO NO GÊNERO VIDEOGAME

YURI ANDREI BATISTA SANTOS*

VÂNIA LÚCIA MENEZES TORGA**

RESUMO

Investigamos, neste artigo, o videogame como produção discursiva mediada pelo uso que a linguagem assume nas diversas esferas por onde circula o sujeito linguageiro. Portanto, centralizamos nosso percurso nas teorias do círculo bakhtiniano e seu conceito de gêneros discursivos (BAKHTIN, 2011), em confluência com teorias de letramento(s) advindas da Linguística Aplicada. Tomamos o jogo *The Sims 4*, da Electronic Arts, como objeto de investigação e, partindo da análise de concepções acerca do videogame, delimitamos traços indispensáveis a qualquer gênero discursivo, assim, abrindo espaço para futuros estudos nessa direção.

PALAVRAS-CHAVE: videogame, letramentos, gêneros discursivos, Linguística Aplicada.

INTRODUÇÃO

A linguagem, em sua natureza dialógica, é a interface que torna concretas as possibilidades de envolvimento do ser humano em variadas práticas sociais, inscrevendo-se o sujeito na/pela linguagem na multiplicidade de esferas em que essas atividades ocorrem. À luz do pensamento bakhtiniano (BAKHTIN, 2011), a comunicação humana é estruturada através de enunciados que, por sua vez, se organizam em estruturas maiores e mais complexas, os *gêneros discursivos*. Portanto, toda e qualquer atividade comunicadora do sujeito, seja com outro

* Graduado em Letras pela Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC), Ilhéus, Bahia, Brasil. E-mail: batista.yuriandrei@gmail.com.

** Doutorado em Linguística e Mestrado em Linguística Aplicada pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil. E-mail: vltorga@uol.com.br

indivíduo, seja consigo mesmo (*eu* como *outro* de mim mesmo), se dá através de gêneros do discurso.

Conforme Bakhtin, da mesma forma com que adquirimos e internalizamos nossa língua materna, tomamos contato com os gêneros do discurso. Não seria, então, por meio de estudo e teorização de ordem gramatical que adquirimos nossa língua-mãe, mas, sim, através de “enunciações concretas que nós mesmos ouvimos e nós mesmos reproduzimos na comunicação discursiva viva com as pessoas que nos rodeiam” (BAKHTIN, 2011, p. 283). Em outro dizer, adquirimos a língua materna através da interação discursiva sob a interface de variados gêneros do discurso. Por esse ângulo, não se pode conceber a interação discursiva sem que *a priori* ou contiguamente pensemos os gêneros discursivos.

É também Bakhtin (2002) quem assinala o caráter híbrido do qual é dotado o espaço enunciativo, sendo capaz de abrigar uma pluralidade de vozes, línguas e estilos no entorno de um único enunciado. Além disso, os gêneros discursivos – bem como a linguagem – são heterogêneos, sendo construtos marcados pelos variados fins com os quais os interlocutores usam a linguagem. Quando se fala em linguagem, é importante suscitar, então, que lidamos com toda uma variedade de formas e semioses, materialidades altamente adaptáveis e em constante evolução. Nesse sentido, à medida que mudam as atividades humanas, reconfiguram-se os modos de uso linguageiro. No mesmo ritmo também evoluem os gêneros do discurso, de forma que, como sujeito enunciativo, o indivíduo pode reelaborar gêneros já existentes de forma a relacioná-los entre si e dar-lhes novos arranjos sob configurações *relativamente* novas.

Por esse viés, pensando as variadas formas com que o ser humano faz uso da linguagem e, dessa forma, possibilita o surgimento de gêneros discursivos, esta pesquisa se propõe a pensar as condições das práticas de linguagem inscritas no gênero discursivo videogame/jogo digital. Considerando a orientação metodológica em Volochínov (2017) de que os signos são indissociáveis das situações linguageiras em que são concebidos, traçamos nosso percurso de investigação em torno da caracterização de três elementos imprescindíveis à configuração de um gênero discursivo (BAKHTIN, 2011): estilo, estrutura composicional e tema.

Concebendo a linguagem como matéria viva, este trabalho se justifica por refletir a relação dos sujeitos da linguagem no âmbito dos jogos digitais vistos como gêneros do discurso. Com a percepção de que cada vez mais é massificada a inserção do ser da linguagem nas atividades em ambiente digital, conseqüentemente se torna relevante a análise de como a interação interlocutores/eu-outro/autor-leitor se dá em gêneros do discurso que ganham forma nesse tipo de esfera. Escolhemos para esta análise trabalhar com o videogame ou jogo digital, baseando-nos na crescente participação do sujeito da linguagem nesse tipo de esfera discursiva, o que é expresso no crescimento da chamada cultura *gamer* nos últimos anos (AARSETH, 2001; PRATCHETT, 2005).

A partir de uma pesquisa qualitativa e interpretativista, selecionamos como objeto de estudo da presente análise o jogo *The Sims 4*, produzido pela Eletronic Arts em 2014. Trata-se de um *jogo de simulação* (PRENSKY, 2012), em que o jogador é levado a *viver no jogo* por meio da simulação de situações e elementos da vida cotidiana em um ambiente digital. Desde o ato de construir sua casa a fazer sua própria comida, o jogador é motivado a recriar aspectos da vida *real* num mundo *virtual* permeado pela existência de narrativas criadas e gerenciadas pela programação do jogo. Com mais de 40 mil jogadores *online* por minuto ao redor do mundo, *The Sims 4* permite a interação social por meio da linguagem em nível multimodal, fazendo com que o *gamer* crie, edite, invente e reinvente histórias que envolvem o uso da linguagem em sua multiplicidade semiótica. Esse último fator é a nossa principal motivação para a escolha desse jogo como *corpus* desta pesquisa.

A esse trilhar, no ponto de partida, problematizamos a construção de um sujeito inscrito em práticas de linguagem multimodais, em específico, o videogame. Para esse fim, na fase dois, nos debruçamos sobre as pesquisas desenvolvidas na área de estudos de games, no intuito de melhor conceituar nosso objeto de estudo, em contraponto com as noções de letramentos, dando ênfase para a concepção de ludoletramento. Nos níveis finais, caracterizamos o videogame como um gênero discursivo, tomando trechos de *gameplay* do jogo *The Sims 4* para embasar nossa análise. No fim deste artigo, apontamos nossas considerações acerca de todo o trajeto da presente pesquisa, bem como os resultados alcançados.

A CHAVE DO PROBLEMA

A natureza social do ser humano é fato consensual, sua identidade é construída a partir de suas experiências e relações mantidas com o outro. Dessa forma, não se pode conceber a ideia de uma existência completamente individual, desvinculada do coletivo. Pensar o *eu* é contiguamente pensar o *outro*. Bakhtin e seu círculo apresentam tais fatos quando teorizam acerca da existência de um sujeito dialógico. Nas palavras do filósofo russo:

Eu tomo consciência de mim e me torno eu mesmo unicamente me revelando para o outro, através do outro e com o auxílio do outro [...] nenhum dos acontecimentos humanos se desenvolve nem se resolve no âmbito de uma consciência. [...] Uma só consciência é um *contradictio in adjecto*. A consciência é essencialmente plural. *Pluralia tantum*. (BAKHTIN, 2011, p. 342).

A capacidade humana de utilizar a linguagem, por sua vez, é o elemento que possibilita a interação *eu x outro*. Para Bakhtin/Volochínov, em *Discurso na vida e discurso na arte* ([1926] 1976), é intrínseca a relação da linguagem com as situações sociais que compõem a vida dos indivíduos que a utilizam. A linguagem, por assim dizer, é ao mesmo tempo instância produtora e também produto de todas as relações do ser humano nas mais diversas áreas ou esferas em que ela vem a ser empregada. Portanto, sabemos serem infinitas as atividades e conseqüentemente os campos da ação humana e, de igual forma, podemos enxergar a linguagem, admitindo-se, então, sua condição multimodal e multifuncional.

Ainda pensando a linguagem no viés das teorias do círculo bakhtiniano, nos cabe a afirmação de que usar a linguagem implica o uso de estruturas menores que a compõem: os enunciados concretos. Conforme Bakhtin (2011, p. 272): “Cada enunciado é um elo na corrente complexamente organizada de outros enunciados”. Ao pensar na complexidade com a qual se estruturam os enunciados, vemos que sua organização se dá a partir das similitudes que eles apresentam, principalmente no que concerne às finalidades e às práticas sociais humanas às quais visam atender.

Com base no que sugere Bakhtin, pensamos, então, que a organização dessas correntes de enunciados ganha forma a partir de um contexto de utilização predeterminado pelas características ligadas às condições de comunicação social em que o ser necessita se envolver. A tais condições que influenciam diretamente a produção discursiva humana, Volóchinov (2017) atribui o nome de *esfera*, áreas em que ocorrem tipos determinados de interação discursiva, marcadas pelas condições sociais concretas em que a interação tem forma e real sentido.

Ao analisarmos a finalidade, a esfera social de circulação enunciativa, o momento da enunciação e demais traços singulares de cada enunciado, podemos identificar certa linearidade entre eles. Chegamos, então, à conclusão de que determinado uso para a linguagem está diretamente ligado a um tipo *relativamente* fixo de enunciado. Essa organização linear e – em partes – estável entre as unidades enunciativas é batizada por Bakhtin (2011) de gêneros do discurso.

Toda comunicação humana, para o pensador russo, se dá no entorno de gêneros discursivos, independente dos tipos de linguagem que vêm a ser empregados na interação humana. Os gêneros discursivos, doravante GD, são classificados por Bakhtin (2011, p. 263) em primários e secundários, tendo por distinção o fato de que os gêneros secundários (complexos) “incorporam e reelaboram diversos gêneros primários (simples) que se formaram nas condições da comunicação discursiva imediata”. Tal qual a própria linguagem, os gêneros do discurso são dotados de uma heterogeneidade tamanha, permitindo a confluência de uma variedade de línguas (plurilinguismo), de uma variedade de vozes (plurivocalidade) e de uma variedade de estilos (pluriestilismo), no âmbito de um único espaço enunciativo. Toda essa pluralidade da qual fala Bakhtin (2002) sustenta sua hipótese conceitual do *hibridismo*, a qual descreve a capacidade que tem a linguagem de abrigar formações semióticas distintas na constituição de um mesmo enunciado, por exemplo. É a partir dessa prerrogativa que surgem estudos que analisam o teor verbo-visual da linguagem na constituição enunciativa (BRAIT, 2013), sugerindo que separar essas duas dimensões da linguagem na compreensão de um enunciado híbrido afetaria o processo de produção de sentido.

É nesse viés que, na contemporaneidade, percebemos o crescente surgimento de GD, que combinam variadas dimensões languageiras em

sua heterogeneidade constitutiva. Santos (2015), Szundy e Nascimento (2016), Gorender (2016) são alguns exemplos de estudos recentes que apresentam análise de gêneros pelo viés da relação da linguagem e suas várias dimensões ou semioses. No primeiro, coube analisar *fanfics*, no segundo, ciberpoemas e, no terceiro, as narrativas locativas, gêneros que combinam o digital, o eletrônico, tendo em vista uma percepção de leitura em rede não mais presa ao linear, mas motivadora do vertical e mesmo do diagonal, como gestos de leitura.

São essas muitas possibilidades no universo da produção discursiva que têm sido o foco de um dos campos da Linguística Aplicada (LA) nos últimos anos. Considerando o teor social da linguagem e de suas práticas, o eixo de letramentos na LA tem se debruçado sob a relação da linguagem em práticas sociais que envolvem múltiplas semioses e modalidades, pensando aqui no conceito de multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2000). A saber, Rojo (2013) defende a inserção na rotina escolar de gêneros que combinam semioses que transcendam a palavra escrita, assumindo o fato de que eles já fazem parte do cotidiano dos estudantes. Ela questiona, ainda, a forma como a didatização não tem dado conta da alta plasticidade dos GD na esfera digital, refletindo o quão conectada a escola está com os contextos reais de interação dos estudantes. Justamente pelo ângulo dos contextos e das práticas sociais em que se inscrevem os seres da linguagem é que podemos pensar na forma como a interação se dá em GD como o videogame ou jogo digital, por exemplo.

ESTUDOS DE *GAMES* E LETRAMENTOS

De acordo com pesquisas realizadas nos últimos anos, desde seu surgimento com os primeiros jogos eletrônicos a partir de 1958 (BATISTA et al., 2007) à revolução dos *games* com a explosão do fenômeno *Atari* entre os anos 70 e 80, o videogame tem se tornado atividade cada vez mais presente na vida humana. Daí, talvez, surja ao leitor deste artigo a seguinte pergunta: *o que se entende por videogame?*

Tal pergunta, como posiciona o pesquisador Jesper Juul (2001), não é respondida pelos especialistas dessa área sem antes discorrer acerca do caráter elusivo e deveras “escorregadio” do termo, discutindo

a impossibilidade de dar precisão a um conceito tão abrangente. Os videogames são jogados em diferentes interfaces como televisões, computadores, celulares, inúmeros aparelhos específicos de jogo, chamados *consoles* (BATISTA et al., 2007) e até mesmo em aparelhos eletrodomésticos (RIBEIRO et al., 2009). Apresentam-se em infinitas e imprecisas – por muitas vezes contraditórias e não razoáveis – possibilidades de classificação e tipificação (ARSENAULT, 2009), comumente agrupados em gêneros (estratégia, ação, simulação, esporte), semelhantemente ao cinema, à música e à literatura. Com o crescimento constante do mercado no setor em questão, Pratchett (2005) sinaliza que, mesmo se referindo a jogos digitais, o sentido do termo *game* é demasiadamente vasto, ainda que se trate de um público especializado, conhecidos como *gamers*.

A maioria de nós está ciente das grandes franquias de videogames que dominam as tabelas, como *Grand Theft Auto* e *The Sims*. Mas até mesmo a palavra “game” tem conotações diferentes hoje em dia para o crescente grupo de consumidores. Isso pode significar qualquer coisa de jogos simples jogados em celulares como *Snake*, jogos de PC e internet como *Solitaire* e *Bejeweled*, até títulos MMOG (Jogo Online de multijogadores em massa) como *World of Warcraft* e *Star Wars Galaxies* que deixam milhões de assinantes extasiados todos os meses. (PRATCHETT, 2005, p.2, tradução nossa).

Dessa forma, pensamos responder à pergunta sugerida anteriormente com outra questão: *como de fato definir algo que se configura de formas tão distintas e variadas?*

Para que esses artefatos sejam denominados *games* é preciso que existam características e/ou princípios comuns entre eles. Tendo esse fato em mente, em sua pesquisa *The Game, the player, the world: looking for a heart of gameness* é que Juul (2003) analisou alguns dos conceitos mais proeminentes para o termo *game* e alcançou a seguinte conclusão.

Um jogo é um sistema formal baseado em regras com um resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados recebem valores diferentes, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, o

jogador se sente associado ao resultado e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis. (JUUL, 2003, p. 5. tradução nossa).

O pesquisador sugere com essa definição seis princípios inextricáveis a um *game*: 1) regras; 2) resultado variável e quantificável; 3) valores atribuídos a possíveis resultados; 4) esforço do jogador; 5) jogador atrelado ao resultado; 6) consequências negociáveis.

A respeito da citação anterior, vemos que é a inserção desses traços numa interface digitalmente mediada que individualiza os videogames. José Zagal (2010) propõe que os traços delimitados pela conceituação de Juul acabam por demarcar o que é considerado ou não um jogo, ao mesmo tempo em que abre espaço para casos incertos, que ocupariam um nível de fronteira, o que sinaliza, por sua vez, que essa definição não segue um processo binário excludente. Tal gesto, na verdade, deixa espaço aberto e flexível para o surgimento de novas formas de pensar a evolução e o crescimento dos *games*.

Essa expressividade é presentificada nos números da indústria dos *games*, consequência do insurgente fenômeno da cultura *gamer*. No Brasil, esse tipo de indústria tem crescido exponencialmente e atingiu no ano de 2016 um faturamento superior ao de 1 bilhão de dólares, como apresenta o site Escola Brasileira de Games. Na *Pesquisa Game Brasil 2017*, realizada em todos os estados brasileiros através de uma parceria entre a Sioux, a Blend New Research e a Game Lab, concluiu-se acerca do perfil do *gamer* brasileiro, dentre outras características, o fato de que 54,1% se identificam como *gamer* casual. Segundo Aarseth (2001), o videogame tem ocupado espaço privilegiado na vida das comunidades globais, sendo até mesmo preferido em relação a outras atividades culturais legitimadas, como filmes e esportes.

Nesse espectro, é necessário considerar o *status* de importância que vem ocupando os jogos digitais na vida do ser humano. A julgar pela prerrogativa da existência de uma academia que esteja imersa e a par de questões concretas que envolvam a atividade humana, vemos os *games* se tornarem um objeto em gradativa expansão como temática de pesquisas acadêmicas. Zagal (2010) relata que a comunidade científica tem mobilizado muitos esforços nos últimos anos na

intenção de compreender as variadas formas com que o videogame influencia a ação do ser humano e é influenciado por ela. Contudo, tais esforços não têm dado conta de acompanhar o ritmo crescente com que o ser humano age na esfera do uso dos jogos digitais. Seja nas abordagens das ciências sociais, na área das ciências humanas, seja em contextos econômico-industriais, se faz pertinente refletir sobre a inserção do ser da linguagem nesse domínio cada vez mais volumoso.

Algumas das discussões ao redor do uso de videogames nos últimos anos envolvem sua utilização como meio favorável para o aprendizado em inúmeros níveis e configurações (GEE, 2003; SCHAFFER, 2006; PRENSKY, 2012), a julgar por algumas de suas características, a saber, por exemplo, a ubiquidade, a alta acessibilidade, a ludicidade e a sua constituição multissemiótica. A esse último ponto, em especial, Gee (2003) sugere que os jogos de videogame, de uma maneira geral, se ancoram em famílias de domínios semióticos para garantir sua produção de sentido. Combina-se, então, o uso massivo e integral de efeitos diversos que podem combinar imagem, som, tato e, por efeitos de sinestesia, sabor e cheiro. Dessa forma, o jogo se constrói por uma interface de uso da linguagem edificada pela multimodalidade que requer do sujeito a compreensão de uma série de letramentos relacionados a esses variados modos sob os quais essa esfera de uso da linguagem é mantida.

Nessa prerrogativa, embasados em Bakhtin (2011), ao pensar nos campos de utilização da linguagem que dão lugar a diversas práticas socialmente construídas, precisamos considerar a capacidade evolutiva e heterogênea que a linguagem tem. Sob a égide dessa *heterogenericidade* (TORGA, 2016), intuímos que, à medida que as atividades humanas mudam e se transformam, igualmente evolui a linguagem e a sua arquitetônica sob a forma dos GD. Num cenário contemporâneo e em tempos de uma sociedade cada vez mais (hiper) conectada, pensar a relação da linguagem junto ao ser que a usa é tarefa difícil quando não mobilizamos o conceito de letramentos ou, mesmo, multiletramentos.

O termo letramento, como concebido por Soares (2009), engloba de forma geral as práticas sociais permitidas através da leitura e/ou da escrita. Como propõem Cope e Kalantzis (2000), é tempo de desenvolvermos novas competências que nos permitam

interagir efetivamente em uma sociedade que se comunica por meios diferentes daqueles de outrora. Televisão, computadores, filmes, *games*, a comunicação humana alcançou a esfera digital e assume a partir daí caráter multimodal e multissemiótico, ou seja, som, toque, imagem e mesmo cheiro e sabor são envolvidos no uso da linguagem de forma a explorar novas possibilidades de significação.

Rojo e Moura (2012) deixam claro o papel dos multiletramentos nessa conjuntura, estabelecendo sua diferença em relação aos letramentos múltiplos. Enquanto a última teoria apenas sinaliza serem inúmeras as possibilidades da prática letrada, a proposta dos multiletramentos potencializa e enxerga linguagem por um prisma que considera a multiplicidade cultural sob a qual ela se dá e, principalmente, a multiplicidade de semioses que marca seu caráter híbrido e heterogêneo.

A partir desse viés, propondo uma noção de videogame como linguagem, Zagal (2010) cunha o conceito de *ludoletramento*.¹ Numa conjuntura multiletrada, o videogame se constitui como uma atividade humana efetivada em torno de uma esfera distinta e particular o suficiente para que a linguagem produzida em seu domínio garanta seu próprio letramento. Não há outro gênero discursivo (ainda) que combine de igual forma usos de linguagem que se configurem na/pela convergência de tantas semioses e modalidades quanto os *games*.

Ao que sustenta Bogost (2007), as práticas linguageiras mantidas através dos jogos digitais são únicas. Como resultado desse dado, o tratamento e a legitimação do videogame como prática social de linguagem têm sido defendidos pela comunidade acadêmica, como bem expressado na visão de Davidson (2011, p. 2, tradução nossa): “Os jogos são experiências complexas que merecem essa interpretação cuidadosa e análise perspicaz, à medida que desenvolvemos e definimos o ludoletramento, bem como a sensação de seu valor como experiência”.

A partir das teorias de letramento de Gee (2003), podemos posicionar o letramento lúdico como a possibilidade de decodificar, compreender e produzir sentidos dentro do jogo e também por meio dele. Como exemplifica a tabela a seguir, segundo Zagal (2010, p. 23, tradução nossa), ser *ludoletrado* empreende:

TABELA 1 – LETRAMENTO X LUDOLETRAMENTO

Letramento para Gee (2003)	Ludoletramento para Zagal (2010)
Capacidade de decodificar	Capacidade de jogar
Capacidade de compreender sentidos com respeito a um domínio semiótico	Capacidade de entender os significados em relação aos jogos
Capacidade de produzir sentidos dentro de um domínio semiótico respectivo	Capacidade de fazer jogos

Fonte: Adaptado de Zagal (2010).

O conceito nasce do/ e ao mesmo tempo é sustentado pelo fato de que os diferentes modos de utilização da linguagem e seus respectivos letramentos envoltos nessa prática languageira não podem ser totalmente separados, uma vez que é justamente sua relação interconexa que configura o gênero videogame em sua singularidade. Como vimos a respeito do enunciado verbo-visual anteriormente, é necessário um olhar que não perca de vista as várias modalidades de linguagem mobilizadas e interconectadas na composição de tais construções, considerando a pluralidade e a hibridez naturalmente imbricadas no processo enunciativo. Nessa linha de pensamento, contemplamos o videogame como um gênero discursivo que, em sua heterogeneidade, é capaz de combinar múltiplas semioses na formação de uma unidade relativamente estável, em que as diversas práticas de linguagem nele combinadas garantem sua unicidade.

De maneira inegável, a noção de ludoletramento se faz imprescindível nesse contexto porque, à medida que esse ser da linguagem se envolve cada vez mais nesse novo espaço languageiro, nos é necessária a compreensão de como a relação com os sentidos é mediada. É importante que observemos os jogos e os jogadores levando em consideração sua capacidade de jogar e de produzir sentidos dentro da esfera construída em torno do jogo, bem como pensar a capacidade desses interlocutores de produzir jogos, considerando que estes são construções enunciativas.

A esse caminhar, partindo da assertiva de que a singularidade do ato de interação discursiva na atividade de jogo é permeada por essa

convergência multissemiótica, nos é cabível pensar essa experiência discursiva sendo ambientada numa outra realidade, uma chamada *realidade virtual*. Por mais que o uso de um aparato digital realmente permita a hipótese do convívio dos interlocutores em um plano de realidade distinto, acreditamos que o videogame é, antes de tudo, uma produção discursiva, um elo enunciativo construído na relação de responsividade/responsabilidade de que está imbuída a enunciação. A esse saber, os videogames e as práticas linguageiras que eles subsidiam dialogam diretamente com os demais jogos produzidos e também com elementos do pano de fundo extralinguageiro em que eles são concebidos. O jogo como discurso responde às condições do cotidiano do auditório a que ele se destina, ficando evidente que a vida está no jogo bem como o jogo se presentifica na vida.

Com essa prerrogativa em mente, a série *The Sims* é um exemplo incontestável de como a *vida* e o jogo estão relacionados. Desde seu lançamento, a partir de produção conjunta da Maxis e da Electronic Arts na virada do milênio, surge com o convite à criação de todo um universo próprio que remonta determinado contexto de *vida cotidiana*, em que o *gamer* tem a oportunidade de criar sua própria versão virtual e viver os desafios e as aventuras que essa noção de vida subentende. Tal noção requer, por exemplo, que o jogador constantemente satisfaça algumas necessidades “básicas” de seu avatar, como energia, fome, diversão, interação social, higiene, banheiro, apresentando ao jogador inúmeras opções de como essas necessidades de sua versão virtual podem ser satisfeitas.

O jogador é encorajado a construir sua identidade dentro do jogo, fazendo escolhas que o representem nos mínimos detalhes, escolhendo desde opções por atividades de tempo livre, por uma carreira profissional à realização de desejos e à socialização com outras personagens controladas pela programação do jogo, permitindo inclusive a criação de uma família. O *gamer* é convidado a até mesmo envelhecer e a experimentar as diferentes fases dessa vida que nasce pelas lentes discursivas do momento enunciativo em que se insere a equipe de *game designers*,² na figura do *autor-criador* (BAKHTIN, 2011).

O GÊNERO DISCURSIVO VIDEOGAME

Nesta seção, buscamos discutir a concepção do gênero do discurso videogame a partir da orientação metodológica de Volochinov (2017), tratando a linguagem em seu vínculo com contextos reais de uso. Conduzimos a análise de trechos de *gameplay*³ do jogo *The Sims 4* sob um paradigma interpretativista (MOITA LOPES, 1994), centrado numa abordagem qualitativa (CHIZZOTTI, 2003) dos excertos que serão apresentados nesta seção.

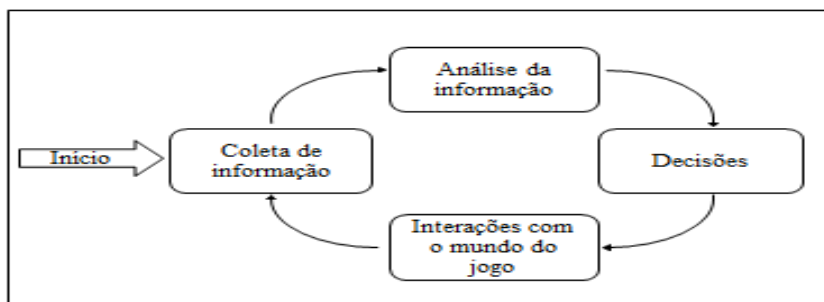
Em ponto inicial, é imperativo que concebamos a organização de qualquer GD quanto a três elementos-chave: estrutura composicional, estilo e tema. Os vínculos e a organicidade que se estabelecem entre esses três elementos marcam no arranjo enunciativo de cada gênero seu caráter individualizante, por isso, nos é tão cara a análise nesse paradigma.

No que tange o GD videogame, retomando o que fora discutido até este ponto, entendemos que se trata de um gênero discursivo secundário, capaz de aliar à sua constituição enunciados representantes de outros gêneros discursivos. Ademais, vemos no processo de nossa análise que os três elementos constituintes de um gênero discursivo, quando observáveis no GD videogame, são influenciados pelas subcategorias específicas desse gênero, a saber, a tipificação (PRENSKY, 2012) e o *console*, a interface em que se dá o jogo. Cientes da grande variedade de formas e tipos que o videogame pode assumir, suscitamos nesta caracterização traços e aspectos que podem identificar essa prática linguageira considerando sua variada confluência de formas. Portanto, destacamos, a seguir, o que encerra cada um dos três elementos de um gênero do discurso e, a partir daí, em contraponto com os conceitos acerca do videogame já debatidos ao longo deste texto, caracterizamos as especificidades do GD videogame.

Em primeiro plano, colocamos como peça importante nessa caracterização o quadro disposto por Fabricatore (2007) quando descreve a experiência de jogo de uma forma cíclica. A composição é salientada na organização das etapas e formas como é estruturada a atividade de jogo. Já o estilo é mais facilmente identificável no momento em que o *gamer* necessita fazer escolhas e decisões em relação aos recursos de linguagem disponíveis no percurso de jogo,

sabendo que, para fazê-las de forma apropriada, é necessário que esse interlocutor situe-se no contexto dessa prática social. A instância tema é apreendida, no quadro abaixo, a partir do teor da informação que trata o jogo, seu conteúdo, que vem a ser variável de jogo a jogo e conectado com conteúdos externos ao videogame.

QUADRO 1 – ETAPAS DE GAMEPLAY



Fonte: Fabricatore, 2007, p. 3 (adaptado).

A estrutura composicional aborda a organização geral interna das entidades enunciativas, é o *modus operandi* com que se estruturam os enunciados na composição do gênero discursivo como um todo. Como afirmado anteriormente, dadas as muitas formas com que pode ser utilizada a linguagem, há na composição do enunciado sempre uma relação de estabilidade/instabilidade. O locutor tem acesso a uma memória discursiva presente que lhe confere o reconhecimento e o uso autônomo de variados gêneros do discurso, conforme Bakhtin (2011, p. 286), “[...] o gênero escolhido nos sugere os tipos e os seus vínculos composicionais”.

A partir das pesquisas de Juul (2001; 2003), percebemos que no GD videogame os vínculos composicionais se organizam de modo a criar uma série de desafios, problemas baseados em regras e limites preestabelecidos pelos *game designers*. Sob a figura de fases, tarefas, diversos obstáculos, o *gamer*/interlocutor é envolvido em um percurso com séries de objetivos a serem alcançados que tendem a progredir em dificuldade, permitindo uma experiência mediada por níveis de frustração prazerosa (GEE, 2007). Com desafios passíveis

de serem realizados, a cada etapa concluída advém uma recompensa e consequências mensuráveis no desenrolar do jogo que acabam por criar no *gamer* a vontade de se manter jogando ou, mesmo ao interrompê-lo, sentir o desejo de retomá-lo.

No *The Sims 4*, os desafios propostos pelo autor-criador estão relacionados com o controle de seu *avatar* no decorrer das fases da vida, este é chamado *sim*, o nome dado aos habitantes daquele universo simulado. O *gamer* cria o seu *sim*, ou mesmo famílias de até oito *sims*, a seu gosto, podendo selecionar elementos que vão desde a aparência física como cor e tipo de cabelo, formatos e proporções das partes do corpo até traços e aspirações que conferem personalidade única e identidade a cada *sim*.

FIGURA 1– PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UM *SIM*



Fonte: *The Sims 4* (2017).

O interlocutor pode, a partir daí, colocar o seu *avatar* no universo do jogo, escolhendo uma vizinhança, uma casa, mobília, enfim, os vínculos composicionais desse jogo permitem ao *gamer* um alto senso de controle e autoria. O jogador mantém seus *sims* satisfeitos de acordo com as necessidades que eles têm e isso o leva a interagir com os elementos existentes no universo do jogo sob a forma de uma rotina composta de ações como dormir, comer, tomar banho, ir ao trabalho, nesse curso simulando o dia a dia de uma pessoa em um ambiente digital.

Muitas das tarefas e problemas são apresentados sobre a forma de objetivos a serem cumpridos, como alcançar habilidades para ser promovido no trabalho, adquirir certos objetos e usá-los por uma determinada quantidade de horas para concretizar um desejo do avatar. Esses elementos composicionais do jogo dialogam com um dos fatos apresentados por Juul (2003), o jogador se sente parte das consequências de seu esforço em alcançar ou não os objetivos e suas respectivas recompensas.

FIGURA 2 – MEDIDOR DE CARREIRA



Fonte: *The Sims 4* (2017)

FIGURA 2 – MEDIDOR DE RECOMPENSAS

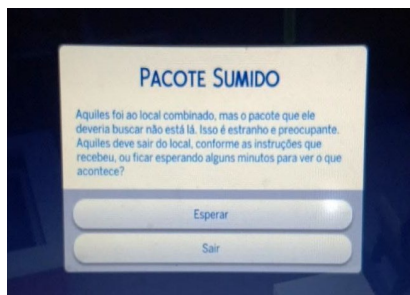


Fonte: *The Sims 4* (2017)

Todas essas peças da estrutura composicional do jogo são coordenadas no arranjo desenhado pelo *game designer*, que usa de mensagens organizadas na linguagem de programação do jogo para interagir com os *gamers*, promovendo reviravoltas ou impondo-lhes a tomada de decisões que os manterão focados no jogo.

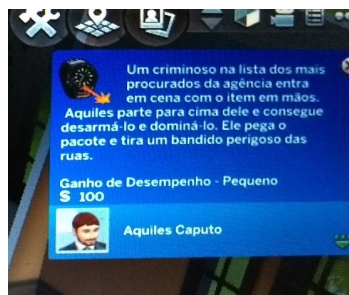
FIGURA 4 – SITUAÇÃO-PROBLEMA

IMPOSTA PELO JOGO



Fonte: *The Sims 4* (2017)

FIGURA 5 – RESULTADO DA FIGURA 4



Fonte: *The Sims 4* (2017)

A partir dessas decisões por parte desse *gamer*/interlocutor que tocamos na categoria estilo. Em acordo com uma definição proposta por Bakhtin (2011, p.261), aponta para “[...] os recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais da língua”. Seriam então como marcas linguísticas que, em consenso com as características de cada gênero e respectiva esfera social que o envolve, são selecionadas pelo sujeito enunciador e, por conseguinte, denotam a posição enunciativa assumida por ele. Como pontua Bakhtin na citação conseguinte, o estilo acaba obedecendo a características inerentes de cada gênero, “[...] os estilos da língua pertencem por natureza ao gênero e devem basear-se no estudo prévio dos gêneros em sua diversidade” (2011, p. 284).

No videogame, o estilo marca a forma como o jogador age quando colocado em face de decisões e desafios propostos na programação do jogo. Os caminhos que ele trilha, os objetos que ele seleciona, todas as possibilidades que ele cria a partir da escolha de determinadas opções em detrimento de outras. O estilo denota a posição axiológica de onde fala o enunciador (BAKHTIN, 2011). Em alguns jogos, como demonstra Pires (2016) no caso do RPG *The Legend of Zelda: Ocarina of time*, os traços de estilo surgem quando:

[...] 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. (PIRES, 2016, p. 89).

Em um jogo que simula a vida e que dá ao *gamer* forte sensação de autonomia sobre a experiência de jogo, há uma gama de possibilidades que representam o estilo com que determinado interlocutor faz uso da linguagem. Esse uso vai desde as etapas de criação e modelagem que envolve, em primeiro plano, os *sims* e as edificações (chamados lotes, residenciais ou comerciais) às inúmeras escolhas que mediam a interação do *gamer* diante de elementos composicionais. Estas, por sua vez, geram consequências que incidirão sobre todas as opções do jogador no decorrer do jogo, determinando o futuro da jornada. Portanto, no universo do *The Sims 4*, o interlocutor/*gamer* marca seu *axion* em

toda e qualquer decisão que ele toma ao longo do jogo, a escolha de seu nome, de onde ele vai morar ou mesmo com quem casar, até mesmo o padrão de suas roupas ou a cor de seus olhos.

FIGURA 6 – MODO DE CONSTRUÇÃO E DE COMPRA DE OBJETOS



Fonte: *The Sims 4* (2017)

Já a categoria temática de um gênero discursivo é influenciada por fatores de teor histórico, social, ideológico, sendo instância discursiva não reiterável, que necessita ser situada para que seja estudada (VOLOCHÍNOV, 2017). É no interior de cada tema que reside uma porção da enunciação que pode ser reiterada mesmo quando se trata de interlocutores distintos. A esses elementos constituintes do enunciado que são interiores ao tema, Volochínov (2017) atribui o conceito de *significação* que, diferente do tema, é uma porção que “se decompõe em uma série de significações em conformidade com os elementos linguísticos do enunciado” (p. 229).

O tema é uma porção que se liga a elementos externos ao gênero como um todo, marcados pela ação da história e das ideologias envolvidas nos diferentes contextos socioculturais. Ao mesmo tempo, essa categoria “deve apoiar-se em alguma significação estável” (VOLOCHINOV, 2017, p.229) para que mantenha sua relação de sentido. A natureza heterogênea e híbrida de que são formados os gêneros do discurso, de igual forma a linguagem, sustenta a hipótese de que vários temas podem eclodir através da rede de enunciados

que em dialogia tornam concretos os gêneros. É necessário salientar, também, que todos os recursos da linguagem multissemiótica dos *games* são mobilizados no sentido de dar estabilidade às significações possíveis através da enunciação, de aspectos visuais, sonoros, táteis, olfativos e palatáveis.

A partir de dois movimentos, podemos analisar a instância temática: a contextualização do tema em face de sua relação com fatores exteriores à linguagem e o sentido emanante do processo de significação sob o qual se ancora o tema. Em se tratando do videogame, quando referimo-nos às *informações* no quadro de Fabricatore (2007), vemos um possível diálogo com a instância temática. É importante notar que *informações* está no plural, o que acaba por dar margem ao fato de que, como em outros GD, o videogame pode elencar uma série de temas. Nesse passo, ao mesmo tempo em que essas informações são marcadas pelos possíveis temas do jogo em questão, elas marcam também outros temas que virão a ser aludidos no ato de jogar como processo dialógico. Como em um romance ou em um filme, por exemplo, um tema ganha forma e demais possibilidades temáticas se alinham no decorrer do processo de enunciação através das significações que dão suporte aos temas e que possibilitam diálogos no fio enunciativo.

No caso do *The Sims 4*, um grande tema que podemos elencar é a vida cotidiana, desde o nascimento até a morte, repleta de desafios e momentos variados que, em sua singularidade, podem dar lugar a outros temas que se efetivam no olhar dos *gamers*/interlocutores. No entanto, essa *vida cotidiana* é diretamente influenciada pelas experiências e pelo contexto sociocultural do autor-criador, os *game designers* deram ao tema de *The Sims 4* valores circunscritos a uma posição axiológica não reiterável. Então, ao analisarmos essa categoria, vimos que as circunstâncias em que se dá a *vida cotidiana*, como grande foco temático do jogo, e seus subtemas, estão intimamente ligados a uma realidade norte-americana do século XXI, contexto histórico-social-cultural em que se dá a produção do jogo *The Sims 4*. Tal fato acaba por influenciar todo o processo de uso da linguagem inscrita no GD em questão, principalmente se tratarmos de um ponto de vista ideológico, o que pode ser discutido em oportunidades futuras.

GAME OVER?

Os resultados deste estudo sinalizam uma primeira fase de uma jornada que apenas se inicia. Percebemos que há muito para ser estudado acerca do videogame como esfera de uso da linguagem e, dada a carência de pesquisas que o analisem na perspectiva aqui explorada, é pertinente continuarmos a mobilizar esforços para estudos nesse sentido. Este artigo, então, aponta algumas conclusões acerca do tema, ao mesmo tempo em que essas conclusões lançam luz sobre outras possibilidades de caminhos que podem ser percorridos.

Temos por fato concreto a inserção cada vez maior do ser da linguagem na esfera dos jogos digitais. Seja nas mais variadas interfaces ou nos mais diversos tipos de jogos, o sujeito linguageiro se encontra cada vez mais no papel de *gamer*; e a tendência é que essa constatação se torne ainda mais expressiva a partir dos indicadores do quadro atual, conferindo à área de estudos de *games* cada vez maior solidez e espaço na academia, dentre outras consequências.

A partir dos conceitos de videogame aqui estudados, percebemos que a linguagem dentro desse GD, assumidamente multimodal e multissemiótica, opera através de certa linearidade, o que garante a caracterização de um grande gênero discursivo videogame. Um gênero de discurso moldado sob vínculos composicionais que envolvem os interlocutores numa série de desafios regados por obstáculos vencíveis e recompensas ilustradas por pontos, medalhas, potes de ouro, etc. Esfera de discurso em que o estilo é marcado por ações que vão desde a escolha de um nome para uma personagem às decisões e caminhos que influenciam e individualizam todo o trajeto de jogo. Gênero discursivo que elenca variadas possibilidades de tema sob o alicerce de significações relacionadas à linguagem em sua plasticidade, combinada em diferentes modos e semioses.

Identificamos a respeito do GD videogame (como vemos ser com outros gêneros) que desde os padrões basilares de estrutura composicional que recaem sobre as decisões feitas pelos *gamers* a propriamente os temas, todo o jogo é influenciado pelo *axion*, de onde enuncia o autor-criador. Uma porção do tema, no entanto, circunscreve-se ao *axion*, ocupado pelos *game designers* no momento enunciativo da

produção do jogo, único e que não pode ser reiterado; pode, porém, ser situado e devidamente analisado.

Além disso, acreditamos que a tessitura das categorias do GD videogame discutidas até este ponto permitem usos da linguagem mediados por uma variedade de semioses, sendo assim, os sentidos construídos nos discursos não se restringem a uma única dimensão. A interação discursiva no âmbito dessa prática de linguagem, de forma geral, encerra singularidades na significação em face da maneira integrada com que as múltiplas semioses no videogame se vinculam, permitindo que o funcionamento discursivo alcance proporções ainda pouco exploradas no campo dos estudos de linguagem.

O videogame é claramente parte da vida humana e estudá-lo como um gênero discursivo, reconhecendo seu status nas esferas de uso da linguagem humana, abre caminhos para novas percepções acerca dessa manifestação de linguagem. A partir do que depreendemos neste artigo, damos margem para ampliar possibilidades de pesquisas, podendo a partir desse entrecruzamento melhor perceber como se inscrevem as práticas de linguagem entre os sujeitos inscritos nesse GD, por exemplo. Por fim, a vida é um jogo ou o jogo é vida, os jogadores em uma eterna busca por acabamento descobrem no olhar do outro possibilidades para novos desafios, iniciar novas fases, tendo o *vir-a-ser* como recompensa a cada novo estágio.

“LIFE IS A GAME”: VIDEOGAME, DISCURSIVE GENRES AND (MULTI)
LITERACY

ABSTRACT

We investigate in this article the videogame as discursive production mediated by the use that language has in the diverse spheres where the language subject circulates. Therefore, we center our course on the theories of the Bakhtinian circle and its concept of discursive genres (BAKHTIN, 2011) along with theories of literacies from the Applied Linguistics. We took the game *The Sims 4* by Electronic Arts as object of investigation and starting from the analysis of conceptions about the videogame, we delimited characteristics indispensable to any discursive genre, thus, making room for future studies in this direction.

KEYWORDS: videogame, discursive genres, (multi)literacies, applied linguistics.

“LA VIDA ES UN JUEGO”: EL JUEGO DISCURSIVO EN EL GÉNERO VIDEOJUEGO

RESUMEN

En este artículo investigamos el videojuego, observándolo como producción discursiva mediada por el uso que el lenguaje asume en las diversas esferas por donde circula el sujeto del lenguaje. Por lo tanto, centramos nuestro recorrido en las teorías del círculo bakhtiniano y su concepto de géneros discursivos (BAKHTIN, 2011) en conjunto con las teorías de letramento(s) de la Lingüística Aplicada. Tomamos el juego *The Sims 4* de Electronic Arts como objeto de investigación y, partiendo del análisis de las concepciones sobre el videojuego, delimitamos características indispensables para cualquier género discursivo, dejando espacio para futuros estudios en esa dirección.

PALABRAS CLAVE: videojuego, letramentos, géneros discursivos, Lingüística Aplicada.

NOTAS

1. *Ludoliteracy* (ZAGAL, 2010).
2. Criador do jogo. Uma função que tem atuado de forma plural nos últimos anos, devido à complexidade multissemiótica dos *games*.
3. Conjunto de atividades que podem ser realizadas pelo jogador durante a experiência lúdica e por outras entidades pertencentes ao mundo virtual, como resposta às ações dos jogadores e/ou como cursos autônomos de ação que contribuem para a vivacidade do mundo virtual. (FABRICATORE, 2007, p. 5, tradução nossa).

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. Computer Game Studies, Year One. *Game Studies: the international journal of computer game research*, v.1, n.1, 2001.
- ARSENAULT, Dominic. Video game genre, evolution and innovation. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, v. 3, n. 2, p. 149-176, 2009.

BAKHTIN, Mikhail. *Para uma filosofia do ato responsável*. Tradução de Valdemir Miotello e Carlos Alberto Faraco. São Carlos: Pedro & João Editores, 2010.

_____. *Estética da criação verbal*. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

_____. *Questões de literatura e estética*. São Paulo: Hucitec, 2002.

BAKHTIN, Mikhail.; VOLOSHINOV, Valentin Nikolaievich Discourse in life and discourse in art – concerning sociological poetics. In: VOLOSHINOV, V. N. *Freudism*. Trad. I. R. Titunik. New York: Academic Press, 1976.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barroso; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza; Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. *Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery*, n. 3, 2007.

BRAIT, Beth. Olhar e ler: verbo-visualidade em perspectiva dialógica. *Bakhtiniana*, v. 8, n.2, p. 43-66, 2013.

BOGOST, Ian. *The expressive power of videogames*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2007.

CHIZZOTTI, Antonio. A pesquisa qualitativa em ciências humana e sociais: evolução e desafios. *Revista Portuguesa de Educação*, v.16, n. 2, p. 221-236, 2003.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary (Org.). *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge, 2000.

DAVIDSON, Drew. The performance of gameplay: developing a ludoliteracy. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, v. 5, 2011.

ESCOLA BRASILEIRA DE GAMES. *Mercado de Games no Brasil: O consumo não para nem diante da crise*. 8 dez. 2016 Disponível em: <<http://escolabrasileiradegames.com.br/category/pesquisas-dados-de-mercado/>>. Acesso em: 17 jun. 2017.

FABRICATORE, Carlo. Gameplay and game mechanics: a key to quality in videogames. In: ENLACES (MINEDUC Chile) OECD Expert Meeting on Videogames and Education, 29-31 October. Santiago de Chile: Chile, 2007

GEE, James Paul. *What videogames have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

_____. *Good video games + good learning: collected essays on video games, learning and literacy*. New York: Peter Lang, 2007.

GORENDER, Vinícius. *Discussão dialógica de narrativas locativas*. 2016. 126 f. Dissertação (Mestrado em Letras: linguagens e representações) – Departamento de Letras e artes, Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, 2016.

JUUL, Jesper. The repeatedly lost art of studying games. *Game Studies: the international journal of computer game research*, v. 1, 2001.

_____. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In: COPIER, M.; RAESSENS, J. (Ed.). *Level Up: digital games research conference proceedings*. Utrecht: Utrecht University, 2003. p. 30-45.

MAXIS. *The Sims 4*. Electronic Arts: 2014.

MOITA LOPES, Luiz Paulo da. P. Pesquisa interpretativista em Linguística Aplicada: a linguagem como condição e solução. *D.E.L.T.A.*, v. 10, n. 2, p. 329-338, 1994.

PIRES, João Reynaldo. *Ler por labirintos: literatura ergódica e letramentos no game The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time*. 2016. 167f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016.

PRATCHETT, Rhianna. *Gamers in the UK: digital play, digital lifestyles*. Redwood City, California: BBC Creative Research and Development, 2005.

PRENSKY, Marc. *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. Editora Senac: São Paulo, 2012.

SIOUX, BLEND NEW RESEARCH, GAME LAB. *Pesquisa Game Brasil 2017*. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 30 maio 2017.

RIBEIRO, Bruno; LUCCHESI, Fabiano; CASTAÑEDA, Zady. Interfaces de jogos digitais. 2009. Disponível em: <<http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t3g3.pdf>>. Acesso em: 17 jun. 2017.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues; MOURA, Eduardo. *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

_____. *Escola conectada: os multiletramentos e as TICS*. São Paulo: Parábola, 2013.

SANTOS, Aline Maria Ferreira. *Os ficwriters e a escrita no suporte digital: a constituição do escritor/leitor nas fanfics*. 2015. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras: Linguagens e Letramentos) – Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, 2015.

SHAFFER, David Williamson. *How computer games help children learn*. New York: Palgrave Macmillan, 2006.

SOARES, Magda. *Letramento: um tema em três gêneros*. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

SZUNDY, Paula; NASCIMENTO, Luciana Marino. Leitores-navegantes de textos e hipertextos da literatura. *Gragoatá* (UFF), v. 21, p. 354-379, 2016.

TORGA, Vânia Lúcia Menezes. Leitura e produção de textos na escola na contemporaneidade – por que ler, escrever e navegar é preciso. In: OSORIO, E.M.R.; DI CAMARGO, I. (Org.). *Mikhail Bakhtin: o lugar da leitura na educação*. São Paulo: Pedro & João Editores, 2016. p. 33-49.

VOLOCHÍNOV, Valentin. *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*. Tradução Sheila Grillo e Ekaterina Vólkova Américo, São Paulo: Editora 34, 2017. v. 34.

WILLIAMS, Dmitri. Bridging the methodological divide in game research. *Simulation & Gaming*, v.36, n.4, 2005.

ZAGAL, José Pablo. *Ludoliteracy: defining, understanding and supporting games education*, Pittsburgh: ETC Press, 2010.

Submetido em 15 de janeiro de 2018

Aceito em 13 de março de 2018

Publicado 30 de novembro de 2018
