



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE – FURG
INSTITUTO DE LETRAS E ARTES – ILA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS – PPGL**

JULIAN MUSSI ORES

**LETRAMENTO MULTIMIDIÁTICO E O APRENDIZADO DE LÍNGUA INGLESA
ATRAVÉS DO RPG *NEVERWINTER NIGHTS: ENHANCED EDITION***

**RIO GRANDE
2021**

JULIAN MUSSI ORES

**LETRAMENTO MULTIMIDIÁTICO E O APRENDIZADO DE LÍNGUA INGLESA
ATRAVÉS DO RPG *NEVERWINTER NIGHTS: ENHANCED EDITION***

Dissertação de mestrado em Estudos da Linguagem submetida ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientadora: Prof. Dr^a. Camila Lawson Scheifer

**RIO GRANDE
2021**

Ficha Catalográfica

O66l Ores, Julian Mussi.
Letramento Multimidiático e o aprendizado de Língua Inglesa
através do RPG *Neverwinter Nights: Enhanced Edition* / Julian Mussi
Ores. – 2021.
85 f.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande –
FURG, Programa de Pós-Graduação em Letras, Rio Grande/RS,
2021.
Orientadora: Dra. Camila Lawson Scheifer.

1. Letramentos 2. Letramento multimidiático 3. RPGs
4. *Neverwinter Nights* 5. *Enhanced Edition* I. Scheifer, Camila Lawson
II. Título.

CDU 37:811.111

Catálogo na Fonte: Bibliotecário José Paulo dos Santos CRB 10/2344



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE - FURG
INSTITUTO DE LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS



ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO nº 15/2021

No dia vinte e um de dezembro de dois mil e vinte e um, através de videoconferência, realizou-se a defesa de dissertação do mestrando **Julian Mussi Ores**, intitulada "**Letramento Multimidiático e o Aprendizado de Língua Inglesa através do RPG Neverwinter Nights: Enhanced Edition**". A sessão foi aberta às catorze horas pela Profa. Dra. Camila Lawson Scheifer (FURG), orientadora da dissertação e presidente da Comissão de Avaliação que também foi composta pelos professores doutores Adail Ubirajara Sobral (FURG) e Lucía Silveira Alda (IFRS). Depois da apresentação, arguição e respostas, a Comissão decidiu que **APROVA** o mestrando neste requisito parcial e último para a obtenção do grau de Mestre em Letras, na área de concentração em Estudos da Linguagem. Após, a presidente publicou o resultado e encerrou a sessão, da qual foi lavrada a presente ata. Atendendo à Deliberação nº 025/2020 do COEPEA, que dispõe sobre Diretrizes Acadêmicas Gerais para o ensino de pós-graduação Stricto Sensu durante o período emergencial devido à pandemia da COVID-19, o presidente da comissão examinadora assinará a ata, substituindo as assinaturas dos demais membros da banca. Este documento possui chave de autenticidade gerada pelo sistema FURG, podendo ser verificada em <https://www.furg.br/consultardocumentos>.

Profa. Dra. Camila Lawson Scheifer (FURG)
Prof. Dr. Adail Ubirajara Sobral (FURG)
Profa. Dra. Lucía Silveira Alda (IFRS)

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Naza (*in memoriam*), por ter sido a melhor professora da minha vida.

Aos amigos que me apoiaram em toda essa jornada acadêmica, em especial ao Ismael e ao Mark, companheiros de jogos e amigos para toda vida.

À minha orientadora, Profa. Dra. Camila Lawson Scheifer, pela paciência e incentivo nessa complexa jornada.

Aos professores que aceitaram o convite para compor a banca examinadora deste trabalho, Profa. Dra. Lucía Silveira Alda (IFRS) e Prof. Dr. Adail Ubirajara Sobral (FURG).

À querida FURG, por ser minha segunda casa e prover um ensino público, gratuito e de qualidade.

Aos sujeitos, que doaram seu tempo e participaram da pesquisa.

À empresa Beamdog, por prover os jogos necessários para a realização da pesquisa.

Destiny is a funny thing. You never know how things are going to work out.

– Iroh, *the Dragon of the West*

RESUMO

Essa dissertação se propõe a discutir e analisar, sob o viés dos Novos Estudos de Letramento (Street, 2014), o potencial pedagógico da prática de jogar o RPG *Neverwinter Nights: Enhanced Edition* para a aprendizagem de língua inglesa. Para tanto, o trabalho considera o RPG como um espaço para prática de letramento; uma prática social, múltipla e diversificada que constitui a identidade e a personalidade dos que o jogam. A análise do potencial pedagógico da prática de jogar RPG é feita através da observação de seis princípios de boa aprendizagem de Gee (2004, 2005 e 2013), os princípios da Identidade, Interação, Produção, Riscos, Customização e Agência. Esses princípios são encontrados em “bons jogos” e na boa aprendizagem. A pesquisa é de cunho etnográfico-qualitativo e caracteriza-se pelo enfoque interpretativo (Teis D. T. e Teis M. A., 2006) ao analisar os dados de cinco sujeitos que participaram da pesquisa em busca desses princípios. Os sujeitos gravaram suas sessões de jogos e compartilharam as múltiplas conexões multimidiáticas que realizaram durante o estudo. Ao final da pesquisa empreendida, foram encontrados todos os princípios de boa aprendizagem de Gee na prática social de jogar e em todas outras práticas multimidiáticas relacionadas a ela, o que atesta fortemente o potencial pedagógico dos RPGs devido ao enorme interesse e imersão dos sujeitos em contextos multimidiáticos que têm a língua inglesa como um dos principais recursos para construção de sentido. O potencial pedagógico do RPG dá-se devido aos caminhos multimidiáticos que os sujeitos perpassam, e é uma consequência das identidades que os sujeitos criam ao interagir, conviver e produzir nesses ambientes ricos em língua inglesa.

Palavras-chave: Letramentos; Letramento multimidiático; RPGs; *Neverwinter Nights: Enhanced Edition*.

ABSTRACT

This dissertation aims to discuss and analyze, through the perspective of the New Literacy Studies (Street, 2014), the pedagogical potential of playing the RPG *Neverwinter Nights: Enhanced Edition*. For this purpose, the work considers the RPG as a space for the literacy practice; a social, multiple and diversified practice that constitutes the identity and personality of those who play it. The analysis of the pedagogical potential of the practice of playing RPG is performed through the observation of six principles of good learning by Gee (2004, 2005 and 2013), the principles of Identity, Interaction, Production, Risks, Customization and Agency. These principles are found in “good games” and good learning. The research is of an ethnographic-qualitative nature and is characterized by an interpretive approach (Teis D. T. and Teis M. A., 2006) when analyzing data from five subjects who participated in the research in search of these principles. Subjects recorded their gaming sessions and shared the multiple multimedia connections they had during the study. At the end of the research, all of Gee's principles of good learning were found in the social practice of playing and in all other multimedia practices related to it, which strongly attests to the pedagogical potential of RPGs due to the enormous interest and immersion of the subjects in multimedia contexts that use the English language as a way of constructing meaning. The pedagogical potential of the RPG is due to the multimedia paths that the subjects go through, and it is a consequence of the identities that the subjects create while interacting, living and producing in these environments filled with the English language.

Keywords: Literacy; Multimedia literacy; RPGs; *Neverwinter Nights: Enhanced Edition*.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RPG	Role Playing Game
NPC	Non-Player Character
NWN:EE	Neverwinter Nights: Enhanced Edition

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Captura de tela do jogo <i>Neverwinter Nights: Enhanced Edition</i>	14
Figura 2 – A evolução de <i>The Walking Dead</i>	20
Figura 3 – Kickstarter do jogo <i>Divinity: Original Sin</i>	21
Figura 4 – A streamer Pokimane conversa com seu público sobre uma notícia de um outro streamer	22
Figura 5 – Cosplayer como Exterminador do Futuro e Arnold Schwarzenegger como o Exterminador do Futuro	24
Figura 6 – Lucro direto e indireto da San Diego Comic-con	25
Figura 7 – O RPG em suas múltiplas formas	26
Figura 8 – Propaganda do Mobral	30
Figura 9 – Infográfico exemplificando algumas das possíveis interações metamidiáticas entre o RPG <i>Neverwinter Nights: Enhanced Edition</i> e outras mídias.....	41
Figura 10 – Captura de tela do <i>Discord</i>	44
Figura 11 – Captura de tela da <i>Steam</i>	46
Figura 12 – Captura de tela da página do RPG <i>NWN:EE</i> na <i>Steam</i>	47
Figura 13 – Captura de tela dos fóruns do RPG <i>NWN:EE</i>	48
Figura 14 – Captura de tela do <i>OBS</i>	49
Figura 15 – Captura de tela de alguns dos servidores de <i>NWN:EE</i>	50
Figura 16 – Captura de tela do site do servidor <i>Arelith</i>	51
Figura 17 – Captura de tela da Wiki do servidor <i>Arelith</i>	52
Figura 18 – Tela de criação de personagens do jogo <i>NWN:EE</i>	54
Figura 19 – Captura de tela do processo de escolha de retratos na criação de personagens	55
Figura 20 – Captura de tela da seleção de classes	56
Figura 21 – Captura de tela da seleção de alinhamento do personagem	57
Figura 22 – Tela de seleção de aparência do personagem	58
Figura 23 – Captura de tela do servidor <i>Arelith</i>	59
Figura 24 – Quantidade de horas de jogo dos sujeitos 1 e 2, respectivamente, na pesquisa....	60
Figura 25 – Explicações no lobby de entrada do servidor <i>Arelith</i>	62
Figura 26 – Captura de tela de diálogo com um NPC	63
Figura 27 – Captura de tela de diálogo com um NPC (2)	64
Figura 28 – Captura de tela da seleção/criação de personagens antes de entrar no servidor <i>Arelith</i>	

.....	65
Figura 29 – Diálogo entre os sujeitos 1 e 2 e outros jogadores do servidor <i>Arelith</i>	66
Figura 30 – Captura de tela do sujeito 1 customizando seu personagem.....	68
Figura 31 – Infográfico exemplificando as interações entre o RPG <i>Neverwinter Nights: Enhanced Edition</i> e outras mídias.....	70
Figura 32 – Captura de tela do site Roll20.....	71
Figura 33 – Captura de tela de uma sessão de RPG do ‘ <i>Critical Role</i> ’.....	72
Figura 34 – Foto da sessão e dos livros usados pelos jogadores.....	73

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DA PESQUISA	18
1.1. Cultura digital – a virtualidade presente em nossas vidas	18
1.2. Letramento digital e aprendizagem	27
2. ESTUDO DE CASO: A PRÁTICA DE JOGAR O RPG NEVERWINTER NIGHTS: ENHANCED EDITION	40
2.1. Metodologia.....	40
3. ANÁLISE	43
3.1. O <i>metagame</i> da prática de jogar	43
3.2. A prática de jogar e suas múltiplas conexões multimidiáticas no servidor <i>Arelith</i>	58
CONSIDERAÇÕES FINAIS	75
REFERÊNCIAS	79
ANEXO A: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	82

INTRODUÇÃO

Por que jogamos? Por que lemos? Por qual razão nos permitimos tanto tempo para essas atividades de maneira tão prazerosa e leve? Para mim, desde a infância, os jogos me permitiram perpassar barreiras culturais, linguísticas e psicológicas ao proverem contextos em que pude vivenciar em primeira mão línguas distintas, culturas diferentes e circunstâncias excepcionais através das maravilhas da tecnologia. Ao abrir a caixa de um jogo, eu invariavelmente me abria ao universo que ali estava presente. Tão forte foi esse impacto que apesar de nascer em uma família de professores de Exatas, acabei por seguir o rumo das línguas devido à enorme influência que os jogos tiveram em minha vida.

Os jogos e seus efeitos inegáveis em minhas habilidades me levaram ao curso de Letras onde me encontrei como pessoa e profissional. Após, ajudaram-me com a proposição inicial desse trabalho, pois com o tempo em sala de aula fui notando a mesma facilidade e fluência nos idiomas com os alunos que trilharam caminhos similares aos meus. Resolvi tornar as perguntas que me assolavam em aula em meu objeto de estudo. Por que essa trajetória de jogos tem como resultado uma língua estrangeira? Quais fatores e conexões tornam essa trajetória tão proveitosa? Qual o impacto da tecnologia em como jogamos os jogos hoje em dia? Procuo uma resposta para essas reflexões ao examinar o ato de jogar e suas relações intrínsecas e fantásticas com os jogadores.

De fato, não foi apenas em minha história que os jogos tiveram um grande impacto. A trajetória deles na história humana é tão fascinante quanto suas múltiplas variedades. Do Senet ao Banco Imobiliário, temos um avanço concomitante de jogo, tecnologia e cultura, isto é, os jogos acompanham os avanços tecnológicos e se adaptam à cultura que os rodeia. Essa evolução é passível de ser visualizada em grau tecnológico e cultural. Neste trabalho, jogos são vistos como atividades culturais realizadas de forma voluntária e praticados por uma ou mais pessoas. Um conceito mais fundamentado será apresentado no decorrer da introdução.

Ao abordar o Senet, considerado por muitos estudiosos o jogo de tabuleiro mais antigo¹ do mundo, é notável sua composição de cerâmica, material disponível na época, e sua significação cultural, ao abordar o conceito da vida após a morte, uma vez que para alcançá-la a pessoa falecida passaria por desafios e obstáculos. A palavra *Senet* traz um sentido de transição/passagem, o que reforça ainda mais a conexão do jogo com a jornada após a morte.

¹ Mais informações sobre o jogo Senet podem ser encontradas nesse link: <https://discoveringegypt.com/ancient-egyptian-game-senet/>

O jogo Banco Imobiliário², da mesma forma, está ligado a fatores culturais, porventura mais atuais. Originalmente chamado de *Monopoly*, teve seu nome alterado ao ser lançado no Brasil após acordo com a companhia *Hasbro*, a detentora dos direitos do jogo. Criado nos anos 90 como um meio para ensinar a ideologia econômica de Henry George³, acabou sendo lançado em 1935 com sua interface mais atual. O jogo aborda o universo do mercado imobiliário e trata de conceitos como negociação, estratégia e manuseamento de recursos e dinheiro. Suas adaptações atuais incluem jogos com máquinas de débito e crédito e versões que incorporam os contos de fada da *Disney*.

Tanto o Senet quanto o Banco Imobiliário ainda existem hoje em dia, diferentes de suas origens, adquirindo novos sentidos e versões à medida que se adaptam aos avanços tecnológicos e à cultura da atualidade, Salen e Zimmerman (2003) reforçam essa noção ao afirmarem que os jogos refletem os valores da sociedade e cultura em que são jogados porque eles são parte do tecido que é a sociedade. T. L. Taylor (2006), de maneira similar, descreve a cultura de jogos online e a define baseada em suas práticas sociais e no senso compartilhado de identidade e comunidade criado no espaço do jogo.

De um lado, é impossível desassociar os jogos de suas respectivas épocas e de seus respectivos valores culturais enquanto que, de outro, os jogos adquirem novas representações em grande parte graças à tecnologia que os sustentam. Um exemplo claro é o xadrez. Suas peças podem ser de pedra, madeira ou digitalizadas; seu tabuleiro pode ser desenhado no chão, rabiscado em uma folha ou recriado digitalmente em uma tela de computador. Ele é adaptado pela tecnologia da época, mas continua contendo seu valor cultural de jogo de estratégia e raciocínio. Tais representações não são excludentes, muitas variedades dos mesmos jogos coexistem entre si. O mesmo pode ser dito de todos os jogos, desde os jogados nas ruas até os que são jogados nas TVs de milhões de pessoas.

É relevante mencionar que, ao vincular a evolução dos jogos a fatores culturais, não trato o conceito de cultura como um construto singular, e sim me refiro a um conceito multifacetado (Santaella, 2003), que abarca da cultura oral até a cultura digital. Santaella (2003), ao problematizar a noção de cultura a partir do que identifica como seis tipos de eras: a oral, a escrita, a de massas, a das mídias e a digital, exemplifica a evolução dos tipos diferentes

² Atualmente é possível encontrar no mercado as versões com o nome inglês (*Monopoly*) e com o nome em português (Banco Imobiliário) em virtude da quebra do contrato entre as companhias.

³ A ideologia georgista defende direitos iguais para todos e privilégios especiais para ninguém. Afirma um direito universal de todos compartilharem os dons e oportunidades proporcionados pela natureza. Mais informações em: <http://www.cgocouncil.org/cwho.html>

de cultura e afirma sua clara coexistência. Isso significa que, da mesma maneira que o xadrez online não substituiu o xadrez presencial, a invenção da escrita não tornou obsoleto o contar de histórias, por exemplo.

O desenvolvimento da cultura agrega e adiciona novos significados a nossas vivências. Tomemos por exemplo o conceito de cultura de massas, produto da era industrial. Impulsionada por jornais e por invenções tecnológicas como o telégrafo, a fotografia e o cinema, a cultura de massas trouxe uma manifestação cultural mais heterogênea, atendendo aos interesses capitalistas da época, visando à recepção coletiva, ou em massa, de produtos. Dias (2008) exemplifica essa transição para a cultura de massas ao dizer que “as manifestações culturais, outrora produzidas socialmente em espaços qualitativamente diferenciados e portadores de subjetividade, perdem sua dimensão de especificidade ao serem submetidas à lógica da economia e da administração”. Nesse contexto, é possível pensar que a tecnologia impulsionou a cultura ou até mesmo que a própria cultura e sua capacidade de se desenvolver exigiu um novo avanço da tecnologia para interpretá-la pois, como diz Santaella (2003, p. 29), “a cultura é comparável à vida na sua tendência de crescer, desenvolver-se e proliferar-se”.

No que se refere à passagem da cultura de massas para a cultura de mídias, assume-se que os adventos tecnológicos por outra vez acabaram por inaugurar uma nova era cultural. Isso fica patente quando observamos, por exemplo, o fim da hegemonia dos produtores de informação com a chegada do controle remoto na mão do consumidor, pois, ao possuir o poder de escolha, o consumidor poderia selecionar o programa que desejasse. Terminava então, com a promoção de um engajamento mais ativo do consumidor de bens culturais, a uniformização do conteúdo para as massas (Santos, 2003) e começava o alicerce da cultura digital com o surgimento de locadoras de filmes, canais de TV a cabo e videogames. Esse salto cultural e tecnológico de mídias, chamado de cultura das mídias, se distancia da cultura de massas pois

a cultura das mídias não se caracteriza mais como mídia massiva, pois ia rompendo com os traços fundamentais da cultura de massas, a saber, a simultaneidade e uniformidade da mensagem emitida e recebida. O crescimento da multiplicidade de mídias, a multiplicação de suas mensagens e fontes foi dando margem ao surgimento de receptores mais seletivos, individualizados, o que foi sem dúvida, preparando o terreno para emergência da cultura digital, na medida em que esta exige receptores atuantes, caçadores em busca de presas informacionais **de sua própria escolha**. (Santaella 2003 p. 68) (grifo meu)

A liberdade de escolha foi acentuada ainda mais com o advento da internet, possibilitando que um consumidor outrora passivo pudesse tornar-se um participante ativo dos conteúdos que consome ao opinar sobre o que consome em tempo real com outros participantes

de todos os lugares do mundo, a *World Wide Web*, ou rede mundial de computadores, permitiu que o consumidor finalmente interagisse de verdade com o que assistia, seja por forma de comentários em vídeos em mídias sociais como *Youtube*⁴ e *Facebook*⁵ ou por avaliações de sites como *IMDB*⁶ e *Metacritic*⁷. Tal mudança nas práticas de consumo de conteúdo marca o início do que veio a ser entendido por cultura digital. Isto é, uma cultura que é caracterizada pela **escolha** e **interatividade** do usuário com os conteúdos que consome. Essa escolha permeia filmes, séries e principalmente, os jogos de videogame, o foco desse trabalho, uma vez que as inovações tecnológicas aliadas aos avanços culturais permitiram a criação de jogos que incorporam os princípios da escolha e da interatividade, colocando o jogador como coautor e cocriador do próprio jogo (Santaella, 2003 e Gee, 2004 e 2005).

Portanto, ao abordar o conceito de cultura digital nos dias de hoje, é impossível desassociá-lo da cultura gamer⁸, que se desenvolveu a partir dos anos 80 no Brasil com o advento das máquinas de fliperama, e que cresceu exponencialmente com a chegada dos consoles⁹ caseiros como o Atari e o Super Nintendo. Um nicho específico foi então criado em virtude dessa tecnologia tão inovadora. A comunicação sobre tais sistemas, feita antigamente através de revistas como a *Ação Games* e a *Super Game Power*, tratava sobre os lançamentos do mês, discorria sobre as dificuldades dos jogos e sobre como superar seus desafios. Essas revistas também ofertavam espaços de diálogo trazendo cartas de leitores engajados em tudo relacionado a games, propostos a debater, porém detidos pelas limitações tecnológicas dos anos 90. Tal forma de diálogo se mostrava limitada devido ao caráter mensal das revistas, assim como suas limitações geográficas. Essas limitações, aliadas ao custo das revistas, as tornavam seletas apenas para o grupo que podia pagar por elas. Todo esse contexto mudou com a expansão da internet no Brasil em 1996. A chegada do meio digital expandiu os horizontes da informação; as barreiras geográficas já não impediam mais os jogadores de se comunicarem entre si.

As revistas foram trocadas por sites; as cartas, por fóruns; e o papel, por telas. O que se

⁴ O Youtube é uma plataforma de compartilhamento de vídeos. O serviço foi criado Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim em 2005.

⁵ O Facebook é uma rede social criada em 2004 por Mark Zuckerberg, Eduardo Saverin, Dustin Moskovitz e Chris Hughes.

⁶ IMDB, também conhecida como *Internet Movie Database*, ou base de dados de filmes na internet, em português, é uma base de dados online de informação sobre música, cinema, filmes, programas e comerciais para televisão e jogos de computador. Foi criada em 1990.

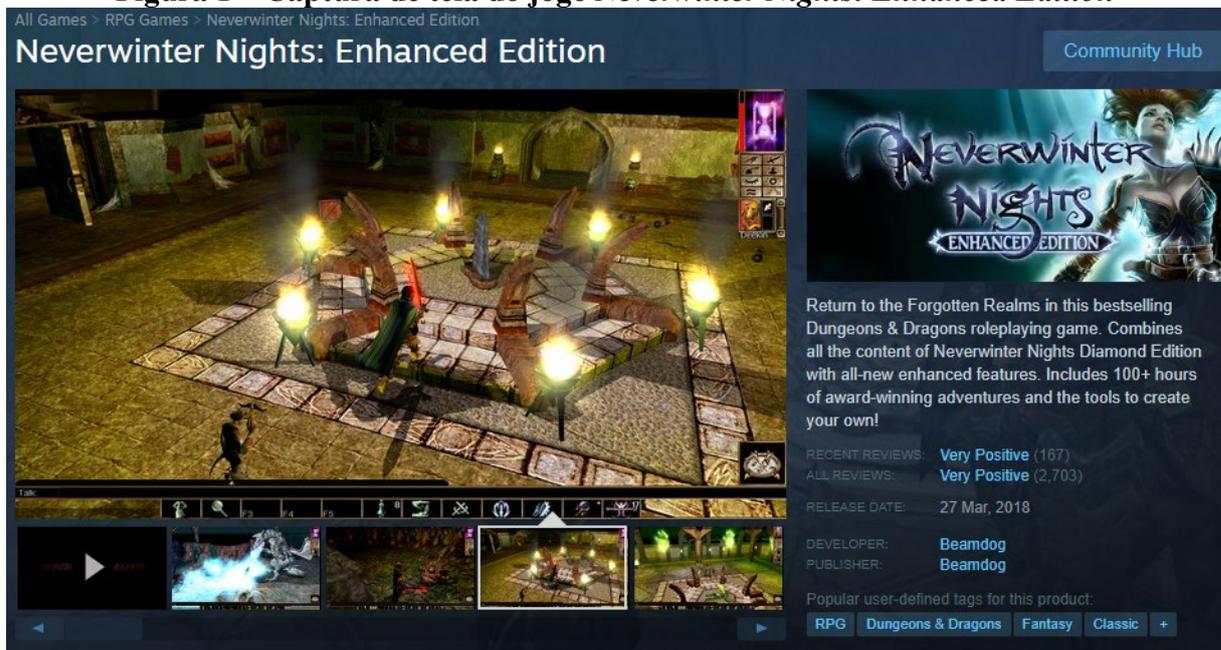
⁷ Metacritic é um site que reúne críticas de álbuns, videogames, filmes, programas de televisão, DVDs e livros. Foi fundado em janeiro de 2001.

⁸ A palavra “gamer” se refere a jogos de videogame nesse trabalho.

⁹ Console é o nome utilizado para aparelhos de videogame. O console é o aparelho em si capaz de executar os jogos.

manteve inalterável no meio desse turbilhão de mudanças foi o engajamento com os jogos que por fim passou a se dar em plataformas online de jogos. Tais plataformas ofertam acesso instantâneo a jogos e a comunidades que debatem, se engajam e trocam todos tipos de informações sobre jogos e consoles através da internet. Atualmente são inúmeras as plataformas online de jogos, rivalizando a quantidade de plataformas online de séries e filmes. A maior e mais bem-sucedida plataforma, chamada *Steam*, conta com mais de 90 milhões de usuários do mundo inteiro. Seu sucesso dá-se através da mescla de todos aspectos citados anteriormente; a plataforma contém fóruns em que os jogadores debatem e opinam sobre os jogos; propagandas de jogos novos e antigos e críticas baseadas em opiniões da comunidade a que fazem parte. A *Steam* acaba por tornar-se uma rede social por si só devido a suas inúmeras funcionalidades. Para exemplificar o que aponto, trago uma captura de tela da página de um jogo da plataforma.

Figura 1 – Captura de tela do jogo *Neverwinter Nights: Enhanced Edition*



Fonte: Autor.

Na figura 1, é possível ver, logo no topo da imagem, o gênero do jogo (RPG Games), tópico que será abordado mais tarde, e mais abaixo, seu nome (*Neverwinter Nights: Enhanced Edition*). No lado direito há o ícone de *Community Hub* que leva para o fórum onde conversas e dúvidas sobre o jogo são solucionadas. Logo abaixo temos a sinopse do jogo, seguida das críticas, da data de lançamento, do desenvolvedor e da editora. A plataforma conta ainda com “tags”, palavras-chave similares às que encontramos em *abstracts* de trabalhos acadêmicos, e que apresentam o mesmo propósito de auxiliar na procura de tópicos pertinentes ao

jogador/leitor.

Como é possível observar na captura de tela, a língua mais utilizada nas plataformas online é a mesma utilizada na maior parte¹⁰ de artigos e publicações acadêmicas, a língua inglesa. O idioma inglês é imprescindível nos dias de hoje, seja para navegar na internet, jogar, ler, ou até mesmo publicar um artigo acadêmico, o que torna sua aprendizagem um fator de grande importância.

O idioma é predominante no universo dos games devido ao fato da língua ser dominante nos países que lideram a economia mundial¹¹ e também pelo inglês ser considerado uma língua franca ao ser utilizado como, geralmente, o único meio de comunicação entre diferentes povos (Seidlhofer, 2011). Crystal (2003) corrobora o valor global da língua inglesa ao exemplificá-la como tendo um “papel especial”¹² no cotidiano de seus usuários. Essa importância da língua torna-se ainda mais evidente no contexto dos jogos, pois o idioma é um dos elementos dos quais o jogador lança mão para atingir seu objetivo de jogar, ancorado em diferentes sites e aplicativos¹³, pois muitos dos que jogam não possuem o inglês como língua materna, o que torna o idioma uma ferramenta global de comunicação e trocas culturais entre falantes nativos e não-nativos (Crystal, 2003).

Apenas cerca de 39,5%¹⁴ dos 90 milhões de usuários da *Steam* são oriundos de países cuja língua principal é o inglês. O restante, dividido entre nacionalidades do mundo inteiro, ancora-se em traduções, em outros jogadores que conhecem a língua ou até mesmo aventuram-se sozinhos procurando entender seus objetivos na medida em que eles se apresentam nos jogos e nas histórias. Nesse contexto, é possível pensar que ao aprender o jogo os jogadores acabam, fortuitamente, aprendendo o idioma. Os jogadores são imersos nos personagens de seus jogos – caso não sejam, o jogo é considerado ruim – e vivenciam a história como uma outra persona, concedida a eles pelo jogo ou criada por eles mesmos. Essa aprendizagem da língua não se dá de maneira aleatória e sim devido à alta motivação ligada aos jogos, pois, como aponta Gee (2004), a identidade é um fator crucial no aprendizado de línguas em jogos.

No contexto dos jogos virtuais, muitas vezes não intencional, a aprendizagem dá-se de maneira informal, sem o intuito de aprender. O jogador, ao mobilizar uma miríade de práticas

¹⁰ Em 2012, mais de três quartos dos trabalhos científicos foram publicados em inglês. Fonte: <https://www.researchtrends.com/issue-31-november-2012/the-language-of-future-scientific-communication/>

¹¹ Essa informação encontra-se em: <https://www.nationmaster.com/country-info/groups/English-speaking-countries>

¹² Tradução do autor. Crystal, em seu texto original, utiliza o termo “special role”.

¹³ Os sites e aplicativos serão exemplificados no Capítulo 1.

¹⁴ Dados retirados de: <https://www.statista.com/statistics/957319/steam-user-language/>

de linguagem para jogar, tais como: busca em sites e dicionários, a leitura de livros e interação com outros jogadores para solucionar questões pertinentes ao jogo, acaba por ser bem-sucedido em entender e utilizar um idioma previamente desconhecido para ele. No escopo deste trabalho, entendo tais práticas por letramentos, ou seja, práticas sociais que envolvem trocas do jogador com um outro, seja ele físico ou virtual, com a finalidade de interação e ação dentro do universo do jogo.

Em face do que foi dito, o presente estudo tem como objetivo geral mapear e analisar os letramentos em língua inglesa de que os cinco sujeitos da pesquisa lançam mão para jogar o *role-playing game Neverwinter Nights: Enhanced Edition*, com vistas a legitimar o potencial pedagógico dos games para a aprendizagem de línguas. Pressuponho que essa aprendizagem de línguas acontece no caminho da prática de jogar e não é seu propósito. Logo, busco observar o engajamento dos sujeitos nessas práticas de letramento e como elas auxiliam na construção de suas identidades através das conexões multimidiáticas desenvolvidas em decorrência do ato de jogar.

Esse estilo de jogo é definido por Hitchens e Drachen (2009) como jogos ambientados em mundos imaginários, com participantes controlando personagens que influenciam narrativas através de interações com o próprio mundo fictício e com outros personagens. Neste estudo, portanto, assumo o jogo *Neverwinter Nights: Enhanced Edition*, doravante *NWN: ED*, como espaço de letramento. Isso significa reconhecê-lo como lócus no qual múltiplas práticas de letramentos ocorrem simultaneamente. Segundo Street (2014), práticas de letramento consistem em práticas sociais múltiplas e diversificadas que se referem igualmente ao comportamento e às conceitualizações sociais e culturais que conferem sentido aos usos da leitura e/ou da escrita. Lemke (2010) partilha do mesmo conceito ao citar que letramentos consistem em conjuntos de práticas sociais interdependentes que conectam pessoas, objetos midiáticos e estratégias para a construção de sentido. Ao tratar o jogo como um espaço de letramento, considero-o um ambiente propício para a aprendizagem do idioma devido à utilização da leitura e da escrita com a finalidade de interação e ação em diferentes contextos tanto dentro quanto fora de seu universo. Justapondo esse conceito ao *NWN: ED*, intento analisar de que maneira os jogadores conferem sentido ao que lhes é apresentado no jogo e como que tais fatos propiciam o aprendizado de língua inglesa.

Em termos gerais, o presente estudo se propõe a discutir, sob o viés dos Novos Estudos de Letramento (Street 2014), o potencial pedagógico do jogo *NWN: ED* a partir de gravações que acompanham o jogar de cinco sujeitos durante um período específico. As gravações

empreendidas serão analisadas a partir de autores como Gee (2004, 2005 e 2013), Street (2006 e 2014) e Lemke (2010), discutidos no capítulo subsequente.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DA PESQUISA

1.1. CULTURA DIGITAL – A VIRTUALIDADE PRESENTE EM NOSSAS VIDAS

O que seria a cultura digital? Para firmar bem tal conceito é necessário definir o que entendo exatamente por cultura no presente trabalho. Defino cultura como um construto vivo que evolui na medida que o ser humano desenvolve e exerce suas práticas sociais. Artefatos como livros, computadores, e a própria língua escrita compõem sua dimensão material ao mesmo tempo em que valores e ideologias associados aos usos de determinados artefatos constituem sua dimensão imaterial. Santaella (2003) corrobora tal conceito ao afirmar que a cultura é viva, desenvolve-se e espalha-se; Camargo (2016) também traz uma ideia similar ao afirmar que “cultura é tudo aquilo que resulta da criação humana”, em uma dialética clássica de cultura como algo que se contrapõe à natureza. Da oralidade até o advento do digital, temos uma evolução do humano e do tecnológico. Nossas relações tornaram-se mais fluídas com o surgimento da internet, informações tornaram-se disponíveis para todos e o planeta tornou-se uma grande rede de troca de conhecimentos. É importante ressaltar, contudo, que essa evolução não é essencialmente exclusiva, visto que convivem no mundo, contemporaneamente, sociedades altamente digitais e sociedades ágrafas de cultura oral.

A cultura, entretanto, não afeta apenas o ser humano, mas também tudo que ele produz. As mídias, transformadas devido a relações dialéticas e pela expansão inexorável da cultura, acabam por evoluir de maneiras surpreendentes. Uma revista em quadrinho, outrora considerada juvenil, pode tornar-se o universo cinematográfico mais lucrativo do mundo, como foi visto com a franquia *Avengers*, da produtora Marvel, cujo último filme lucrou na bilheteria mais de 2,8 bilhões¹⁵ de dólares americanos. O crescimento implacável da cultura digital pode ser compreendido à luz de um fenômeno denominado por Garcia-Canclini (2008) como hibridação, ou seja, a partir do complexo encontro de tradições culturais distintas, que configura um diálogo entre o novo e a tradição, um objeto em eterna construção. O autor afirma que nesse encontro de diferentes estruturas socioculturais, é possível acontecer o rompimento das barreiras que separam o que é culto, o que é popular e o que é massivo, evidenciando uma multiculturalidade que por fim transforma essas estruturas, eliminando barreiras que as separavam e as fundindo em novos objetos com novas configurações multiculturais. Jenkins

¹⁵ A quantia exata da bilheteria do filme *Avengers: Endgame* pode ser encontrada em: <https://www.boxofficemojo.com/release/rl3059975681/>.

(2008) complementa esse conceito ao cunhar o termo “cultura de convergência”, uma cultura em que novas e velhas mídias colidem, onde o poder do produtor de mídias interage de maneiras imprevisíveis com o de seus consumidores, influenciando os aspectos sociais, culturais e consumistas de todos.

Dessa forma, as mídias perpassam-se e convergem-se, ocasionando, assim, novas leituras de mídias antigas e novos possíveis caminhos para elas. A cultura digital se dá sob o pano de fundo do que Bauman (2001) identificou como sociedade líquida. O autor figura a sociedade moderna como um líquido, incapaz de manter uma só forma. Nesse sentido, a metáfora da liquidez é ilustrativa do caráter fluído e inconstante da cultura digital, pois como diz o autor,

os líquidos se movem facilmente. Eles fluem, escorrem, esvaem-se, respingam, transbordam, vazam, inundam, borrifam, pingam, são filtrados, destilados; diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos – contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. (Bauman 2001, p.8)

As mídias, do mesmo modo que os líquidos, e por influência crescente da cultura digital, tendem a misturar-se e consolidar-se como artefatos novos. Jenkins (2008) aborda de maneira fortuita três conceitos pertinentes ao estudo: a convergência dos meios; a cultura participativa e a inteligência coletiva. O autor exemplifica a convergência dos meios como uma transformação cultural que torna imprecisa as fronteiras dos meios de comunicação, conteúdos fluem por meios diferenciados e adaptam-se a diferentes moldes. Tais mudanças acarretam em novas relações entre o público, os produtores e a mídia em si.

Um exemplo recente é a revista em quadrinhos *The Walking Dead*, cujo caminho perpassou revistas, séries e videogames, como ilustrado pela seguinte imagem:

Figura 2 – A evolução de *The Walking Dead*



Fonte: Adaptado de https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead.

Criada em 2003 por Robert Kirkman, *The Walking Dead* traz uma história focada na sobrevivência de pessoas em um apocalipse zumbi. Tal conceito foi inicialmente concebido no formato de revista em quadrinhos, mas logo tomou proporções muito maiores. Em 2009 a produtora AMC adquiriu os direitos para produzir uma série com atores reais e em 2010 já era possível conferir *The Walking Dead* nos televisores de todo o mundo. A série tornou-se uma febre mundial e produtos como vestimentas temáticas começaram a ser vendidos em eventos relacionados a série. Em menos de 2 anos, a produtora de jogos *Telltale Games* adquiriu os direitos para produzir um jogo da franquia e em 2012 foi publicado para o grande público o jogo com a temática de *The Walking Dead*. Tal exemplo é ilustrativo do quão avassalador é o alcance da cultura digital, pois em apenas alguns anos essa mídia tomou novas formas, adaptou-se aos interesses do público e tomou caminhos inesperados e lucrativos, ao suscitar interesse nas pessoas que leem revistas, assistem televisão e jogam videogame.

A cultura digital, representada fortemente pela escolha e pela interatividade (Santaella, 2003), expandiu-se ainda mais nos dias de hoje. A própria criação de filmes, jogos e livros pode ser financiada por aqueles que se interessam pelos projetos, sem necessidade de envolvimento de grandes editoras. O segundo conceito de Jenkins (2008) trata da cultura participativa, em que os consumidores têm um papel ativo e importante e que muitas vezes acaba por descentralizar o poder das grandes mídias na criação de conteúdo. A plataforma Kickstarter é um exemplo dele, ela é uma plataforma de financiamento para projetos criativos, todo criador de projeto define metas e prazos de financiamento, e se as pessoas gostarem do que é proposto, elas podem ofertar seu dinheiro para que a proposta seja realizada. Se o projeto atinge sua meta

de financiamento, todos que colaboraram recebem a cobrança em seus cartões de crédito.

Figura 3 – Kickstarter do jogo *Divinity: Original Sin*

Divinity: Original Sin
by Larian Studios LLC

Home Updates **65** Backers **19,541** Comments **72,117** Ghent, Belgium Video Games

Funded! This project was successfully funded on April 26, 2013.

19,541
Backers

\$944,282
pledged of \$400,000 goal

0
seconds to go

Project by
Larian Studios LLC
Sacramento, CA

First created · 11 backed

Has not connected Facebook

divinityoriginalsin.com

See full bio Contact me

Pledge \$5 or more

Divinity Original Sin is an old-school cRPG with new ideas & modern execution, will release this year. Funded by fantastic

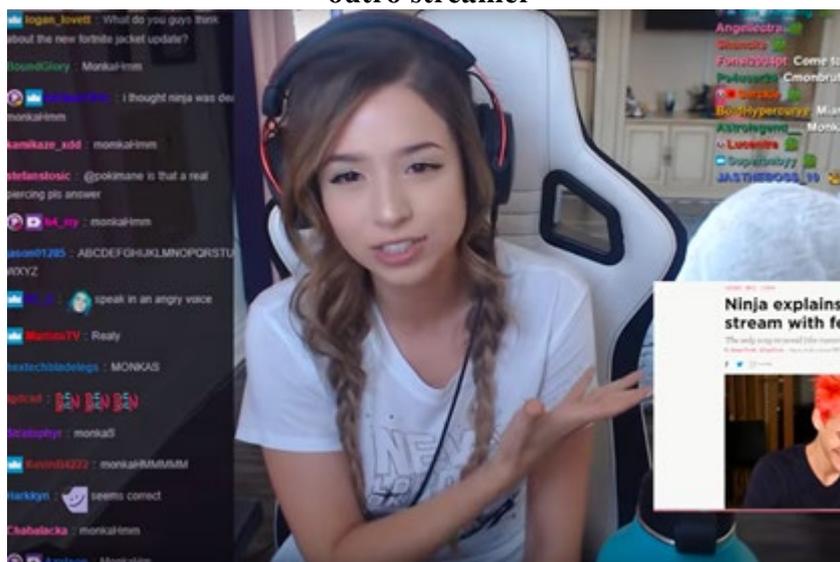
Fonte: <https://stuartmcinnesdc.files.wordpress.com/2014/12/screenshot-3.png>

Essa nova forma de criação de artefatos culturais, ou cocriação (Santaella, 2003 e Gee 2004 e 2013), é uma das bases da cultura digital. A passividade é extinguida em prol de uma participação, por menor que seja, na construção do produto final. No que se refere aos projetos do Kickstarters, os *backers*, ou as pessoas que apoiaram o projeto, recebem recompensas que variam de acordo com o valor que investiram no projeto. Essas recompensas variam da simples participação no jogo à obtenção de uma cópia física ou digital do jogo, filme ou livro. Esse aspecto de interatividade com projetos também pode ser visto em outras plataformas, mais especificamente as plataformas de *streaming*, que transmitem instantaneamente dados de áudio e vídeo através da internet. É esse tipo de serviço que caracteriza grandes marcas como *Netflix* e *Amazon Prime*, líderes no serviço de *streaming* de vídeos.

Entretanto, por mais que possamos escolher o que assistimos nos serviços de *streaming*

supracitados, eles ainda não partilham de um aspecto mais profundo de interatividade. Em outras palavras, escolhemos o que assistimos, mas não interagimos com os criadores e/ou influenciamos o que ocorre. Esse problema foi retificado em serviços de *streaming* dedicados a jogos como *Twitch* e *YouTube Gaming*. Esses serviços utilizam os conceitos de escolha e interatividade ao seu máximo. Neles, *streamers*, ou sujeitos que partilham de suas webcams e do vídeo do que estão jogando, assistindo ou até mesmo comendo são assistidos por grandes públicos. É relevante trazer então o terceiro conceito de Jenkins (2008), o da inteligência coletiva, inicialmente cunhado por Lévy (2007) e conceituado como “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta uma mobilização efetiva das competências” pelo autor. Esse conceito envolve a produção coletiva de significados através do conhecimento agregado de vários sujeitos. Trago a próxima figura como exemplo:

Figura 4 – A streamer Pokimane conversa com seu público sobre uma notícia de um outro streamer



Fonte: [https://www.polygon.com/2018/8/13/17684832/ninja-twitch-female-streamers-reactions-pokimane-Valkyrae](https://www.polygon.com/2018/8/13/17684832/ninja-twitch-female-streamers-reactions-pokimane- Valkyrae)

Nessa imagem, da plataforma *Twitch*, é possível ver a *streamer* Pokimane, famosa por compartilhar suas sessões de jogos, conversando com o *chat*, ou o público que a assiste. Ela lê o que eles escrevem e eles a enxergam reagindo ao que eles escreveram ou ao jogo que ela está jogando. A produtora de conteúdo, no caso, a *streamer*; coproduz o conteúdo com seus consumidores. Nesse caso específico ela está conversando com eles sobre uma outra notícia relacionada a um outro *streamer* da plataforma. Caso o público que a assiste deseje, eles podem também fazer doações para ela. As doações consistem de qualquer valor e não são necessárias

para assistir o *streamer*, elas podem ser uma pequena ajuda de custo ou uma maneira de chamar a atenção da pessoa visto que há um aviso sonoro e visual quando uma doação é feita.

Esses sites de *streaming* acabam por levar o conceito de interatividade e escolha ao seu ápice, é possível conversar com quem produz o conteúdo, enquanto o conteúdo está sendo produzido. Esse avanço tecnológico possibilita o que Lankshear e Knobel (2007) denominam como um novo *ethos*¹⁶ na Cultura Digital, enfatizando a promoção da colaboração entre os sujeitos produtores de cultura assim como a diversidade do que é produzido. Essa diversidade não é apenas retratada na maneira como os consumidores interagem com os produtores de mídias, mas também em como os próprios consumidores tornaram-se produtores de conteúdo. Essa produção dos consumidores, ou fãs, acabou por criar e moldar novos segmentos de mídias voltados para a imaginação de quem consome os produtos, essas mudanças não surgiram como uma surpresa, pois

os fãs sempre foram os primeiros a se adaptar às novas tecnologias de mídia; a fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção cultural, de figurinos a fanzines e, hoje, cinema digital. Os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno. Nada disso é novo. O que mudou foi a visibilidade da cultura dos fãs. A web proporciona um poderoso canal de distribuição para a produção cultural amadora (JENKINS, 2008, p. 181).

O conjunto de fãs, ou *fandom*, descrito por Glazer e Fraade-blanc (2018) como “algo que as pessoas fazem” e como “um conjunto de empreendimentos não comerciais em que os entusiastas participam” é um coproduto da convergência das mídias. A aproximação dos consumidores com as mídias ocasionou na produção de *fanfictions* e *cosplays*. *Fanfictions*, ou *Fanfics* são narrativas ficcionais escritas e divulgadas por fãs. Originalmente chamadas de *fanzines*, as *fanfics* tiveram seu berço na década de 70 nos Estados Unidos. Elas eram histórias paralelas referentes ao universo de *Star Trek*¹⁷ e idealizadas por fãs da série. Embora tenham como sua origem os anos 70, não foi até a expansão da internet que a prática se tornou comum com fãs de todas as obras. Um exemplo disso é o site <https://www.spiritfanfiction.com/>¹⁸ que conta com mais de 1 milhão¹⁹ de obras criadas por fãs.

¹⁶ O conceito de *ethos* está atrelado às práticas sociais e culturais de um povo. Esse conceito será aprofundado no capítulo 2.

¹⁷ *Star Trek* (no Brasil, *Jornada nas Estrelas*) é uma série de televisão norte-americana de ficção científica criada por Gene Roddenberry e exibida pela NBC de 8 de setembro de 1966 até 3 de junho de 1969.

¹⁸ O site <https://www.spiritfanfiction.com/> aparece como um dos primeiros destinos sobre *fanfic* ao realizar buscas na internet. <https://www.spiritfanfiction.com/>

¹⁹ Esse dado foi confirmado após contato com o suporte do site.

Outro aspecto ligado intimamente ao *fandom* é o *cosplay*²⁰. *Cosplay* é uma junção das palavras *costume* (fantasia) e *play* (brincar) e trata-se de um hobby que consiste em se fantasiar como personagens de desenhos animados, quadrinhos, séries, livros, filmes e de toda e qualquer obra que exista.

Figura 5 – Cosplayer como Exterminador do Futuro e Arnold Schwarzenegger como o Exterminador do Futuro



Fonte: Adaptado de <https://nexter.org/wp-content/uploads/2019/07/best-cosplay-looks-san-diego-comic-con-pic.jpg> e https://hmslade5.files.wordpress.com/2012/02/terminator2_1.gif

O *cosplay* geralmente acontece em eventos destinados ao público geek²¹, como convenções e exposições. A San Diego *Comic-Con*²² atraiu mais de 135 mil pessoas²³ no ano de 2019 e lucrou mais de 88 milhões de dólares, além de auxiliar no comércio local, como visto no gráfico abaixo:

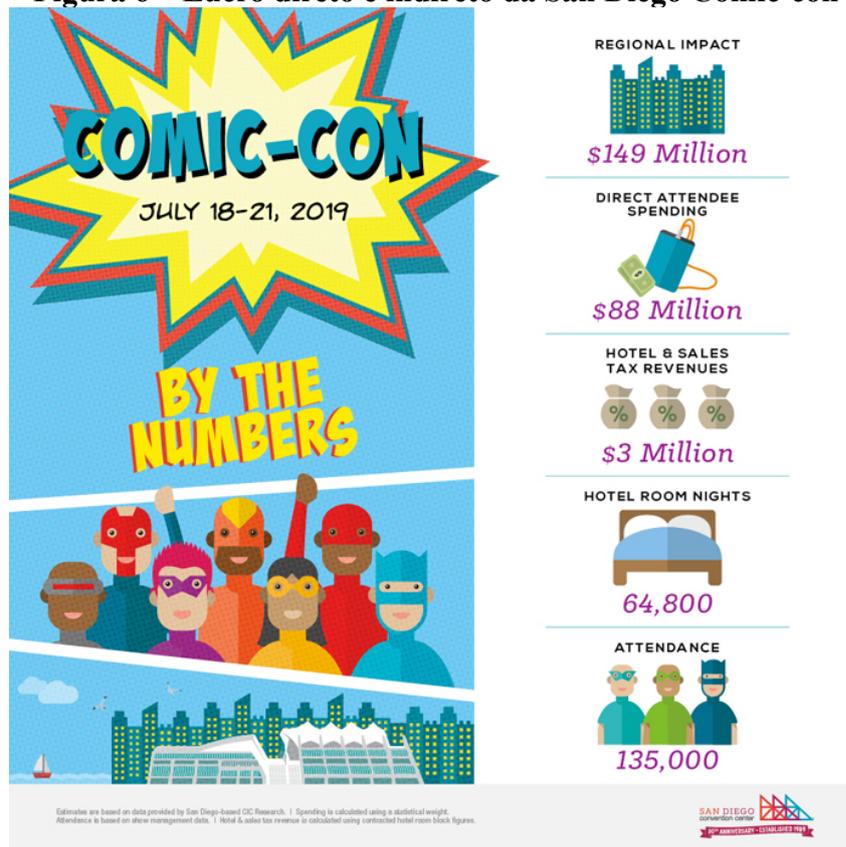
²⁰ Mais informações em: <https://falauniversidades.com.br/o-que-e-cosplay/>

²¹ Geek, atualmente, se refere a todos que demonstram interesse maior por tecnologias e animações (desenhos animados e animes).

²² *Comic-Con* é a forma como é chamada qualquer *Comic Convention*, ou convenção de quadrinhos, que une o público geek devido às suas inúmeras atrações.

²³ Mais informações em: <https://visitsandiego.com/2019/07/breaking-down-comic-con-2019-numbers>

Figura 6 – Lucro direto e indireto da San Diego Comic-con



Fonte: https://visitsandiego.com/sites/default/files/blog/downloads/Blog_Comic-Con-2019_infog_econ-imp.jpg

No ano de 2020 a San Diego *Comic-con* adaptou-se ao contexto da pandemia e teve sua primeira “*at home edition*” devido à pandemia do COVID-19. Essa mudança imposta pela restrição de grande público em lugares fechados fez com o que evento se adaptasse ao virtual, transmitindo todos os quadros e novidades online para os participantes. O alcance do evento online foi de grande sucesso pois as apresentações passaram dos números de 200.000 visualizações, ao tempo que essas mesmas apresentações ocorriam em salões cuja ocupação máxima era de 6.500²⁴ pessoas. Um dos grandes prós dessa versão online foi o fato de sua admissão ser gratuita e estar disponível para todos no YouTube.

São casos como esse que demonstram a notável influência da cultura digital no mundo, contextos que outrora eram dominados por gigantes da mídia agora cedem seu espaço, involuntariamente, para a grande massa que produz tanto quanto consome. A convergência das mídias (Jenkins, 2008) consolidou novos meios de ler antigas mídias, abrindo inúmeras possibilidades para consumidores que possuem o poder de desbravar o que desejam com um

²⁴ Dado obtido em: <https://www.sandiegouniontribune.com/entertainment/story/2020-07-27/comic-con-2020-here-were-the-most-popular-virtual-panels>

simples toque de um botão.

Essas novas possibilidades não apenas impactaram leituras de antigas mídias como também acabaram por transformar inexoravelmente a realidade de muitos sujeitos atrelados a estas mídias. Atividades comumente presenciais converteram-se ao caráter virtual e adaptaram-se às novas demandas do mundo digital. Um exemplo claro disso é o tópico desse trabalho, os RPGs. Tradicionalmente concebidos como jogos de mesa que requerem a presença dos jogadores, foram transformando-se na medida que os adventos da tecnologia os interseccionavam, como pode ser visto na figura abaixo:

Figura 7 – O RPG em suas múltiplas formas



Fonte: Compilação do autor.²⁵

Os RPGs também foram influenciados pela tecnologia e não apenas se adaptaram como também se transformaram de maneiras incríveis. Sessões de jogo que ocorriam presencialmente migraram para o contexto virtual e livros repletos de aventuras tornaram-se jogos eletrônicos, como pode ser visto na figura acima. O livro representado na Figura 5 contém as regras de *Dungeons and Dragons*, doravante *D&D*, o sistema²⁶ mais famoso e jogado no mundo. Esse sistema de RPG geralmente trata de cenários de fantasia medieval, trazendo monstros, princesas e heróis. O *D&D* permite que jogadores se reúnam e joguem em qualquer lugar, desde que portem os objetos necessários ao jogo como folhas de papéis e dados. Essa barreira física, entretanto, foi perpassada com a criação de sites especializados em jogos de RPG, como o www.roll20.net. Nesse site, tudo é feito de maneira online, os jogadores conectam-se com suas webcams e microfones e conseguem jogar como se estivessem todos juntos presencialmente.

É importante ressaltar que, assim como com outras mídias, a criação do virtual não

²⁵ As imagens foram adquiridas nos sites:

<https://cdn.awsli.com.br/600x450/495/495351/produto/42642885/89012c2100.jpg>;

<https://cdn.awsli.com.br/600x450/585/585134/produto/102773995/d9112d56dd.jpg>;

<https://roll20.net/v3/assets/img/screens/hero-vtt.png>.

²⁶ Há múltiplos sistemas para se jogar RPG, entretanto, este trabalho focará apenas no mais utilizado de todos eles, o *D&D*.

substituiu o presencial, eles convergem e coexistem como cita Jenkins (2008). A cultura *geek* que circunda o *D&D* também fez o sistema transcender a barreira de jogos eletrônicos, acarretando em múltiplos jogos eletrônicos sendo criados com a temática do *D&D*. Atualmente essa temática faz-se presente em todos os meios midiáticos existentes, um fato inusitado para um jogo criado em 1974 por dois designers de jogos americanos.

1.2. LETRAMENTO DIGITAL E APRENDIZAGEM

Quando pensamos em aprendizagem temos múltiplas conotações, mas poucas certezas, afinal, como podemos conceituar o que é um processo íntimo e intrínseco de cada um? A aprendizagem de línguas, por exemplo, dá-se simplesmente devido à alfabetização e memorização de letras e símbolos ou é um processo mais complicado, que envolve os múltiplos usos da língua em múltiplas instâncias e vivências sociais?

A busca de respostas para esses questionamentos trouxe à tona o conceito de letramento. Ao abordar esse conceito, faz-se de grande importância conceituá-lo como uma prática distinta da alfabetização (SOARES, 2003); porém, de igual mérito. Dito isso, é importante ressaltar, da mesma forma, que os conceitos de letramento e alfabetização são indissociáveis um do outro, eles coexistem e coabitam em diversas práticas. Enquanto que a alfabetização é comumente atrelada ao simples conceito de ler e escrever, isto é, ao processo de aprendizagem de codificação/decodificação da fala (fonemas) em caracteres escritos (grafemas); o conceito de letramento abarca uma dimensão expandida nas esferas culturais e ideológicas (Gee, 1999), trazendo uma participação crítica nas práticas sociais que envolvem a escrita e a leitura, que, em turno, são múltiplas e diversificadas (Street, 2014). Lemke (2010) corrobora esse conceito ao afirmar que letramentos consistem em conjuntos de práticas sociais múltiplas e interdependentes que conectam pessoas, objetos midiáticos e estratégias para a construção de sentido, evidenciando que a escola é apenas um dos inúmeros lugares em que a aprendizagem ocorre.

O termo “letramento”, muito utilizado na educação brasileira nos dias atuais²⁷, parte do inglês “*literacy*” cuja tradução engloba os termos “letramento” e “alfabetização” em português; o seu uso, entretanto, em especial no âmbito acadêmico, é comumente focado na primeira instância da palavra. O termo foi usado no Brasil, segundo Soares (2009), pela primeira vez, no

²⁷ Uma rápida busca da palavra “letramento” no site [https://www-periodicos-capes.gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/](https://www-periodicos-capes.gov.br.ezl.periodicos.capes.gov.br/) traz mais de 1900 resultados. A busca foi realizada em 25/07/2021.

ano de 1986, no livro “No mundo da escrita: uma perspectiva psicolinguística”, de Mary Kato. Desde então, o termo passou por muitos autores e foi significado e ressignificado diversas vezes, como cita Costanzo (1994, *apud* Marcuschi, 2001), ao mencionar que o letramento parece ter hoje em dia tantas definições quanto pessoas que tentam defini-lo.

Atualmente, o termo é muito utilizado no plural, pois há múltiplas instâncias de letramentos. Autores como Gee (2000), Street (2007), Rojo (2009), e Lemke (2010) evidenciam a natureza plural e multifacetada dos letramentos em diversas áreas de conhecimento ao utilizarem termos como “letramento social”, “letramento digital” e “letramento multimidiático” assim como “letramentos múltiplos”.

Tendo em vista tais terminologias, é oportuno pensar em como consideramos uma pessoa “letrada”. O rótulo de letrado abarca, geralmente, o sentido de saber ler e escrever em nossa sociedade, entretanto, esse rótulo é retrógrado e errôneo. Na visão dos autores, uma pessoa letrada é aquela que tem a capacidade de performar atividades em contextos e situações específicas de seu cotidiano. Uma pessoa pode ser letrada em identificar quais ônibus precisa pegar para chegar ao seu trabalho, porém ser incapaz de redigir seu próprio nome; outra pessoa pode ser letrada na utilização de tecnologias enquanto que outra não consegue acessar um celular, mas é letrada em como utilizar um computador, por exemplo. Esses múltiplos letramentos acabam por quebrar a antiga dicotomia do alfabetizado e não alfabetizado, em outras palavras, daquele que sabe escrever e ler e o outro que não tem espaço para ser inserido na sociedade; uma visão que é praxe na sociedade brasileira. Letramentos estão no dia a dia das pessoas, não estando apenas na escola e sim presentes em todos aspectos e locais na sociedade. Ao pensar dessa forma, é impossível desassociar os letramentos de seus aspectos sociais e culturais.

Essa noção acarretou a criação dos Novos Estudos de Letramento em 1980, definidos por Street (2003) como

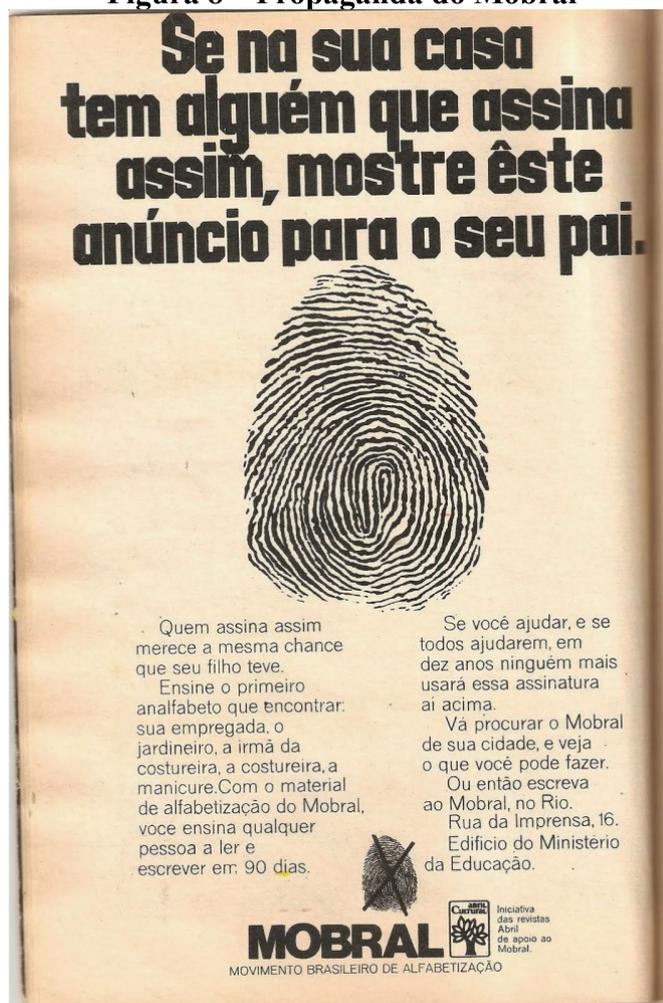
[...] uma nova visão da natureza do letramento que escolhe deslocar o foco dado à aquisição de habilidades, como é feito pelas abordagens tradicionais, para se concentrar no sentido de pensar o letramento como uma prática social. Isso implica o reconhecimento de múltiplos letramentos, variando no tempo e no espaço, e as relações de poder que configuram tais práticas. Os NLS, portanto, não tomam nada como definitivo no que diz respeito ao letramento e às práticas sociais a ele relacionadas, preferindo, ao contrário, problematizar o que conta como letramento em um espaço e tempo específicos e questionar quais letramentos são dominantes e quais são marginalizados ou resistentes.

A nova visão dos letramentos trouxe importantes aspectos para a educação pois ao

quebrar a antiga dicotomia, nos apresentou novas maneiras de ler e ser na sociedade. Todas as vivências e experiências dos sujeitos acarretam letramentos e aprendizagem, o que causa uma ruptura no modelo arcaico de conhecimento, cujas habilidades importantes são aquelas elencadas pelas instituições de ensino. Esses Novos Estudos representam uma nova tradição ao não focar exclusivamente na aquisição de habilidades, mas também no que significa pensar no letramento como uma prática social (Street, 1985 apud Street 2003).

Os letramentos múltiplos (Street, 2003 e Rojo 2009), decorrentes dessa nova maneira de pensar são examinados e divididos por Street em dois modelos, o autônomo e o ideológico. Além desses dois modelos, o autor também desenvolveu a distinção entre eventos e práticas de letramentos (Street, 1988). No que tange ao modelo autônomo, Street critica a noção de inserir letramentos em comunidade consideradas “iletradas”, pois esse modelo trata os sujeitos como tábulas rasas, desprovidos do letramento que melhoraria suas vidas, aprimoraria suas habilidades cognitivas e os tornaria cidadãos “melhores”, completamente ignorando as condições econômicas e sociais que já constituem essa “iletralidade” em primeira instância. Esse modelo autônomo, segundo o autor, simplesmente impõe a visão da concepção ocidental de letramento sobre diferentes países ou culturas. Trago como exemplo da imposição desse modelo autônomo uma propaganda do Mobral (Movimento Brasileiro de Alfabetização), um programa criado em 1970 pelo governo federal com o objetivo de erradicar o analfabetismo e que acabou por fracassar por focar exclusivamente no ensinar a ler e escrever, sem ter nenhuma relação com a formação dos aprendizes:

Figura 8 – Propaganda do Mobral



Fonte: <https://mulheresdeareia1973.wordpress.com/2017/09/14/mulheres-com-compromisso-social-a-historia-do-mobral-em-uma-novela/mobral/>

É possível perceber, após a leitura da propaganda, a noção do modelo autônomo que acaba por ignorar as vivências das pessoas, delegando-as a profissões consideradas de pouco prestígio e desprovendo-as do valor de “ser” em meio a sociedade em que habitam. Street demonstra a característica nociva desse modelo ao sugerir que ele mascara suas intenções por detrás de uma cortina de neutralidade e universalidade que aparenta trazer apenas pontos benéficos para aqueles que aderem a esse modelo de letramento.

Após criticar o modelo autônomo, Street traz o segundo modelo de letramento, chamado de ideológico. Esse modelo oferta uma visão mais culturalmente sensível das práticas literárias visto que elas variam de um contexto para o outro (STREET, 2003). O autor elenca pontos importantes para esse letramento: ele é sempre uma prática social que envolve uma ou mais pessoas; ele nunca é simplesmente uma ação neutra ou técnica e ele sempre se baseia em princípios epistemológicos socialmente construídos. Com esses conceitos básicos em mente, o

autor continua exemplificando a parte social do modelo ideológico ao citar que ele está sempre presente em qualquer prática, seja ela em um contexto educativo ou até mesmo um contexto empresarial. É importante pensar nos letramentos sempre como um fenômeno plural, visto que há tantos letramentos quanto há práticas sociais.

Para Street (2003 e 2007) essas práticas de letramento “são constitutivas da identidade e da personalidade”, isto é, independente das formas de leitura e escrita que aprendermos e usarmos, elas serão associadas a determinadas identidades e expectativas sociais de modelos de comportamentos e papéis a desempenhar. Lemke (2010) corrobora tal ideia ao dizer que todos os participantes em novas comunidades/práticas sociais tornam disponíveis novas identidades, ou seja, cada prática social em que o indivíduo se expõe entra em contato com suas identidades constituídas previamente e é por essa razão que o letramento é considerado ideológico, pois ele está sempre enraizado em uma específica visão de poder do e no mundo.

Essa proposição de letramentos múltiplos, ideológicos e sociais que se cruzam e interagem uns com os outros é uma das principais forças motrizes desse trabalho, pois ao pensarmos na escola como dona de um singular letramento, acabamos por ignorar os múltiplos letramentos que nos cruzam todos os dias, sejam eles na TV, em blogs, em filmes, ou até mesmo em jogos, o foco desse estudo. Esses inúmeros letramentos nos constituem como pessoas e como indivíduos e influenciam a maneira como somos vistos no mundo e como o mundo é visto por nós. Dessarte, o axioma dos letramentos múltiplos (Street 2003 e Rojo 2009) aliado aos preceitos de Gee (1999, 2005 e 2013) revela as práticas de letramento como ambientes propícios para a aprendizagem, em grande parte devido às novas identidades que são criadas e modificadas graças aos profusos contatos com novas pessoas e novas mídias.

Entretanto, ainda há muitos espaços e locais em nossa sociedade em que certos letramentos continuam possuindo status de prestígio em detrimento de letramentos marginalizados e inferiorizados. Como cita Rojo (2009),

“O ‘significado do letramento’ varia através dos tempos e das culturas e dentro de uma mesma cultura. Por isso, práticas tão diferentes, em contextos tão diferenciados, são vistas como letramento, embora diferentemente valorizadas e designando a seus participantes poderes também diversos”.

Da mesma maneira que o “significado do letramento” varia através dos tempos e das culturas, o mesmo acontece com os letramentos em si; avanços tecnológicos influenciaram nossas vidas, nossas práticas, e, conseqüentemente, nossos letramentos. Aprender a ser e viver nesse contexto digital em que nos encontramos, torna-se, então, inevitável. Lankshear e Knobel (2007) destacam as mudanças provenientes da tecnologia em nossas práticas ao ressaltar:

[...] a participação ao invés de publicação, o conhecimento distribuído ao invés do conhecimento centralizado, a inteligência coletiva ao invés da inteligência individual possessiva, a colaboração ao invés da autoria individualizada, a disseminação ao invés da omissão, o compartilhar ao invés da propriedade, a experimentação ao invés da normalização, a inovação e a evolução ao invés da estabilidade e da inércia, a inovação criativa ao invés de uma política genérica e purista, o relacionamento ao invés de transmissão de informação, e assim por diante [...] (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007, p. 21).

Essas mudanças influenciadas pela tecnologia englobam um contexto social tanto quanto cultural, pois nunca fomos e estivemos em tantos lugares diferenciados. Somos, então, divididos entre várias identidades ao utilizar essas tecnologias; transitamos entre leitores ao acessarmos o *Facebook*; viramos criadores quanto postamos fotos no *Instagram* e viramos críticos ao participar de qualquer discussão online. Gee (2007) defende que é no “aprender a ser” que realmente aprendemos, é nas identidades que criamos que realmente reside o “aprendizado profundo” e é através dele que podemos aplicar nossos conhecimentos e até mesmo transformar esses conhecimentos em inovações.

A tecnologia já faz parte de nossas vidas. Conforme uma pesquisa realizada no Brasil em 2019²⁸, 77% dos brasileiros liam notícias pelo celular, enquanto 84% dos entrevistados utilizavam o WhatsApp²⁹. Esse êxodo tecnológico tende apenas a aumentar na medida em que a tecnologia evolui e se torna mais presente em nossas vidas, mídias que antigamente segurávamos em nossas mãos, como livros, tornam-se um montante de dados em nossos celulares, evidenciando a realidade multimidiática em que vivemos. Torna-se impossível, dessa forma, desassociar o uso de tecnologias à aprendizagem.

No que tange à aprendizagem, geralmente imaginamos um contexto escolar ou até mesmo universitário, com aprendizes de um lado e um mestre do outro. Não é incomum termos essa percepção do ensino, pois ele por muitas vezes foi construído com um viés normativo e autoritarista que pressupõe o professor como detentor do conhecimento considerado válido e o aluno como mero depositário desse saber, evidenciando a falta de preocupação com a identificação do aprendiz com o que lhe é ensinado (Fernandez, 1991). A cultura digital, marcada pela participação e inteligência distribuída (Lankshear e Knobel, 2007), coloca em cheque essa lógica de transmissão de saberes da tradição escolar.

A emergência dos Novos Estudos de Letramento transforma esse cenário ao evidenciar todas as práticas sociais como letramentos e todos letramentos como formas válidas de

²⁸ A pesquisa pode ser encontrada nesse site: <https://jornalcinco.com.br/2019/07/brasileiros-noticias-celular/>
Acesso em: 08/set/2021

²⁹ Aplicativo de troca de mensagens, fotos e vídeos, criado em 2009 nos Estados Unidos.

aprendizagem. Apesar desse progresso nos conceitos de educação ao não considerarmos mais os estudantes simples tábulas rasas, como cita Demo (2000):

[...] não existe tábula rasa, analfabetismo absoluto; todos falam, se comunicam, usam um vocabulário básico, manejam conceitos dentro do senso comum, possuem referências da realidade em que estão inseridos, e assim por diante; este será o ponto de partida, se quisermos uma educação emancipadora. Pedro Demo (2000, p.32).

Ainda há muito pela frente quanto ao que é considerado aprendizagem e em que locais ela ocorre, pois muitos ainda acreditam no mito da transferência de conhecimento através da submissão do aluno à fala do professor (Becker, 2001).

Como foi citado anteriormente, há dois modelos predominantes de letramento que caracterizam tanto o aprendiz quanto a aprendizagem, o modelo autônomo e o modelo ideológico (Street, 2003). É importante ressaltar que no presente trabalho abraço o modelo ideológico pois considero o autônomo limitado e restrito nas suas perspectivas de aprendizagem, no que tange aos locais em que ela ocorre e as múltiplas maneiras em que ela pode ser manifestada. Sob uma perspectiva que assume aprendizagem como efeito do engajamento do sujeito em práticas de letramento situadas, entendo que toda e qualquer prática pode, deliberadamente ou acidentalmente, ocasionar momentos de aprendizagem ao expor o sujeito a novas realidades e situações. Diferente da visão tradicional em que a escola é vista como local de transmissão de saberes de um para muitos, acredito que práticas de letramento comumente vistas como não escolares, consideradas por muitos apenas como lazer, também podem trazer frutos para a aprendizagem dos sujeitos. Uma dessas práticas, o RPG, principal foco desse trabalho, exhibe um campo fértil de conhecimento devido a suas múltiplas ramificações, pois como diz Marcatto (2004):

O RPG é interdisciplinar. Por que é interdisciplinar? É interdisciplinar por natureza porque o RPG simula a vida. Ao jogarmos uma aventura de RPG, estamos simulando a vida, mesmo que seja uma vida fantasiosa, [...] estamos simulando gestos, modos de falar e hábitos que dizem respeito à nossa vida. E a vida é sempre interdisciplinar. A vida não é específica [...]. A cada passo, temos de lidar com uma série de conhecimentos das mais variadas áreas.

Ao aderir aos conceitos de letramento de Street e examinar o RPG e todas as práticas relacionadas a ele como possíveis espaços de letramento, é possível analisar os prováveis ganhos dos sujeitos ao se relacionarem com essas diferentes mídias e realidades, examinando as conexões que criam e as identidades que se manifestam no ato de jogar.

Essa análise, outrossim, baseia-se nos preceitos de Gee (1999; 2004; 2005; 2013). O autor busca verificar como a prática de jogar videogame é complexa e rica do ponto de vista

dos processos de aprendizagem que a subjazem. Ele exemplifica em suas obras múltiplos princípios que ocasionam uma boa aprendizagem. Esses princípios de aprendizagem são incorporados tanto em práticas escolares consideradas efetivas quanto em “bons jogos” como o próprio autor os define. Gee elenca 16 princípios, porém, por necessidade do foco do trabalho, apenas alguns deles serão examinados. Trago o quadro abaixo para exemplificar e sumarizar os pontos do autor sobre os princípios de aprendizagem (Gee 1999; 2004; 2005; 2013) que os “bons” jogos incorporam:

Quadro 1 – Princípios da boa aprendizagem para James Paul Gee (1999; 2004; 2005; 2013)

Princípio	Definição
Identidade ³⁰	Para adquirir o domínio de novo conhecimento, o aprendiz deve submergir-se em uma nova identidade, seja ela em um jogo, ou em uma disciplina, para então viver, aprender e agir em um contexto específico, seja esse contexto virtual, como um personagem em um jogo; ou real, como um químico ou matemático em uma sala de aula. ³¹
Interação ³²	A interação é um dos fatores que mais atrai os aprendizes, nada acontece até que o aprendiz interaja com o jogo. Essa interação dá fruto a novas interações e problemas, criando um universo de reciprocidade entre o aprendiz e o jogo. Da mesma maneira, a escola precisa interagir com o aprendiz. ³³
Produção ³⁴	Jogadores produzem; não são apenas consumidores passivos. Eles são escritores e não apenas leitores dos jogos. Essa coprodução na escrita do mundo dos jogos também poderia ser possível na esfera acadêmica no que tange ao currículo escolar. ³⁵

³⁰ Tradução para “Identity”. (Todas as traduções do trabalho são feitas pelo autor).

³¹ Traduzido e adaptado de: “No deep learning takes place unless learners make an extended commitment of self for the long haul. Learning a new domain, whether it be physics or furniture making, requires the learner to take on a new identity: to make a commitment to see and value work and the world in the ways in which good physicists or good furniture makers do. Good video games capture players through identity. Players either inherit a strongly formed and appealing character—e.g., Solid Snake in Metal Gear Solid—or they get to build a character from the ground up, as in Elder Scrolls III: Morrowind. Either way, players become committed to the new virtual world in which they will live, learn, and act through their commitment to their new identity. Why should the identity of being and doing science be less appealing?”

³² Tradução para “Interaction”.

³³ Traduzido e adaptado de: “Plato in the Phaedrus famously complained that books were passive in the sense that you cannot get them to talk back to you in a real dialogue the way a person can in a face-to-face encounter. Games do talk back. In fact, nothing happens until a player acts and makes decisions. Then the game reacts back, giving the player feedback and new problems. In a good game, words and deeds are all placed in the context of an interactive relationship between the player and the world. So, too, in school, texts and textbooks need to be put in contexts of interaction where the world and other people talk back.”

³⁴ Tradução para “Production”.

³⁵ Traduzido e adaptado de: “Players are producers, not just consumers; they are “writers” not just “readers”. Even at the simplest level, players co-design games by the actions they take and the decisions they make. An open-ended game like Elder Scrolls III: Morrowind is, by the end, a different game for each player. In a massive-multi-player game like World of WarCraft thousands of people create different virtual careers through their own unique

Quadro 1 – Princípios de boa aprendizagem para James Paul Gee (1999; 2004; 2005; 2013)

Princípio	Definição
Riscos ³⁶	Bons videogames não punem os jogadores por se arriscarem ou por fracassarem. É possível recomeçar do ponto onde se falhou e tentar novamente; o jogador é até mesmo encorajado a se arriscar para descobrir novas maneiras de jogar; um grande contraste da realidade escolar que possui um espaço bem mais punitivo para o fracasso. ³⁷
Customização ³⁸	Jogadores podem customizar suas experiências nos jogos, adequando-as a seus níveis. Bons jogos permitem diferentes abordagens quanto à resolução de problemas, concedendo aos jogadores uma maior independência e atuação. Tais características, se presentes na escola, auxiliariam o aprendizado. ³⁹
Agência ⁴⁰	Em decorrência dos princípios descritos acima, os jogadores sentem uma verdadeira sensação de controle e propriedade, um sentimento raro na esfera acadêmica. ⁴¹
Problemas bem ordenados ⁴²	Bons jogos trazem problemas com soluções gradativamente mais difíceis, permitindo aos jogadores formularem hipóteses iniciais que os auxiliarão no futuro em situações mais difíceis. Da mesma maneira a escola precisa ordenar apropriadamente a resolução de problemas em ambientes acadêmicos. ⁴³

choices in a world they share with many others. At a higher level, many games come with versions of the software with which they are made and players can modify them. Such modifications range from building new skate parks in Tony Hawk or new scenarios in Age of Mythology to building whole new games. Players help “write” the worlds they live in—in school, they should help “write” the domain and the curriculum they study.”

³⁶ Tradução para “Risk Taking”.

³⁷ Traduzido e adaptado de: “Good video games lower the consequences of failure; players can start from the last saved game when they fail. Players are thereby encouraged to take risks, explore, and try new things. In fact, in a game, failure is a good thing. Facing a boss, the player uses initial failures as ways to find the boss’s pattern and to gain feedback about the progress being made. School too often allows much less space for risk, exploration, and failure.”

³⁸ Tradução para “Customization”.

³⁹ Traduzido e adaptado de: “Players can usually, in one way or another, customize a game to fit with their learning and playing styles. Games often have different difficulty levels and many good games allow players to solve problems in different ways. In a role-playing game, the distinctive attributes each player chooses for his or her character determines how the game will be played. Players can even try out new styles, thanks to the risk taking principle above. Customized curricula in school would not just be about self pacing, but about real intersections between the curriculum and the learner’s interests, desires, and styles.”

⁴⁰ Tradução para “Agency”.

⁴¹ Traduzido e adaptado de: “Thanks to all the preceding principles, players feel a real sense of agency and control. They have a real sense of ownership over what they are doing. Such ownership is rarer in school.”

⁴² Tradução para “Well-Order Problems”.

⁴³ Traduzido e adaptado de: “Research has shown that when learners are left free to roam in a complex problem space—as they sometimes are in permissive “hands on” environments—they tend to hit on creative solutions to complex problems, but solutions that don’t lead to good hypotheses about how to solve later, even easier problems (Elman 1991). In good video games, the problems players face are ordered so that the earlier ones are well built to lead players to form hypotheses that work well for later, harder problems. It matters how the problem space is organized—that’s why games have “levels”. Equal thought needs to be paid to how to order problems in a rich immersive space in a science classroom, for example.”

Quadro 1 – Princípios de boa aprendizagem para James Paul Gee (1999; 2004; 2005; 2013)

Princípio	Definição
Desafio e consolidação ⁴⁴	Bons jogos oferecem aos jogadores problemas inicialmente desafiadores, mas que logo tornam-se corriqueiros. Após, o jogo oferta um novo nível de problemas, forçando o jogador a repensar suas escolhas e estratégias ao aprender algo novo e integrar esse conhecimento ao antigo. ⁴⁵
Informações na hora certa ⁴⁶	Informações fora de contexto confundem muito os aprendizes, um fator presente em alguns livros escolares. Os jogos providenciam informações na medida em que elas são necessárias para o jogador, nem antes e nem depois, ou seja, quando ele necessita de algo ele pode fazer uso dessa informação. O mesmo princípio deveria ser aplicado à escola. ⁴⁷
Significados situados ⁴⁸	Aprendizes tem dificuldades com palavras soltas e desprovidas de contexto. Os jogos sempre situam as palavras em contextos específicos, ligados a ações, imagens e diálogos a que elas se relacionam, contrastando com outros conhecimentos aprendidos no jogo. ⁴⁹
Frustração agradável ⁵⁰	Graças aos princípios descritos acima, bons jogos se mantêm difíceis, porém possíveis. O jogador se sente capaz de realizar tarefas ao mesmo tempo em que elas se tornam mais desafiadoras. Esse é um estado extremamente motivacional para aprendizes. A escola, por exemplo, acaba por muitas vezes sendo muito fácil ou difícil para alguns aprendizes. ⁵¹

⁴⁴ Tradução para “*Challenge and Consolidation*”.

⁴⁵ Traduzido e adaptado de: “*Good games offer players a set of challenging problems and then let them solve these problems until they have virtually routinized or automatized their solutions. Then the game throws a new class of problem at the players (sometimes this is called a “boss”), requiring them to rethink their now taken-for-granted mastery, learn something new, and integrate this new learning with their old mastery. In turn, this new mastery is consolidated through repetition (with variation), only to be challenged again. This cycle has been called the “Cycle of Expertise” (Bereiter & Scardamalia 1993); it is the way anyone becomes expert at anything worth being an expert in. In school, sometimes the poorer students don’t get enough opportunity to consolidate and the good students don’t get enough real challenges to their school-based mastery.*”

⁴⁶ Tradução para “*Just in Time*” e “*On Demand*”.

⁴⁷ Traduzido e adaptado de: “*People are quite poor at dealing with lots and lots of words out of context; that’s why textbooks are so inefficient. Games almost always give verbal information either “just in time”—that is, right when players need and can use it—or “on demand”, that is, when the player feels a need for it, wants it, is ready for it, and can make good use of it. Information should work the same way in school.*”

⁴⁸ Tradução para “*Situated meanings*”

⁴⁹ Traduzido e adaptado de: “*People are poor at learning what words mean when all they get is a definition that spells out what a word means in terms of yet other words. Recent research suggests that people only really know what words mean and learn new ones when they can hook them to the sorts of experiences they refer to—that is, to the sorts of actions, images, or dialogues the words relate to (Barsalou 1999; Glenberg 1997). This gives the words situated meanings, not just verbal ones, And, indeed, words have different situated meanings in different contexts of use (consider “The coffee spilled, go get a mop” versus “The coffee spilled, go get a broom”). Games always situate the meanings of words in terms of the actions, images, and dialogues they relate to, and show how they vary across different actions, images and dialogues. They don’t just offer words for words. School shouldn’t either.*”

⁵⁰ Tradução do autor para “*Pleasantly Frustrating*”.

⁵¹ Traduzido e adaptado de: “*Thanks to many of the above principles, good games stay within, but at the outer*

Quadro 1 – Princípios de boa aprendizagem para James Paul Gee (1999; 2004; 2005; 2013)

Princípio	Definição
Frustração agradável ⁵²	Graças aos princípios descritos acima, bons jogos se mantêm difíceis, porém possíveis. O jogador se sente capaz de realizar as tarefas ao mesmo tempo em que elas se tornam mais desafiadoras. Esse é um estado extremamente motivacional para aprendizes. A escola, por exemplo, acaba por muitas vezes sendo muito fácil ou difícil para alguns aprendizes. ⁵³
Pensamento sistemático ⁵⁴	Bons jogos forçam os jogadores a pensar em como eles se relacionam com o mundo e nas ramificações de suas ações para com os outros. Esse tipo de habilidade é de suma importância tanto no contexto virtual quanto no real. ⁵⁵
Pensamento fora da caixa ⁵⁶	O autor faz referência a maneira como aprendeu, exemplificando que, para ele, ser esperto é se mover de maneira rápida e eficiente para seu objetivo. Os jogos trazem uma atitude diferente, eles encorajam os jogadores a explorarem minuciosamente seus arredores e a escaparem do senso comum ao pensarem de maneiras distintas. ⁵⁷
Ferramentas Inteligentes e Conhecimento Distribuído ⁵⁸	Os personagens controlados nos jogos são as “ferramentas inteligentes”. Esses personagens possuem habilidades e conhecimentos que o jogador por si só não possui; porém, os personagens agem apenas através dos impulsos e conhecimentos do jogador, distribuindo o conhecimento necessário para o funcionamento do jogo entre o jogador e o personagem. Em jogos com múltiplos jogadores, todos partilham de talentos únicos e trabalham em conjunto, contribuindo ao todo com suas habilidades específicas. Essas habilidades são efetivas tanto em contexto de trabalho quanto em um contexto escolar. ⁵⁹

edge, of the player's "regime of competence" (diSessa 2000). That is, they feel "doable", but challenging. This is a highly motivating state for learners. School is often too easy for some students and too hard for others, even in the same classroom."

⁵² Tradução do autor para "Pleasantly Frustrating".

⁵³ Traduzido e adaptado de: "Thanks to many of the above principles, good games stay within, but at the outer edge, of the player's "regime of competence" (diSessa 2000). That is, they feel "doable", but challenging. This is a highly motivating state for learners. School is often too easy for some students and too hard for others, even in the same classroom."

⁵⁴ Tradução para "System Thinking"

⁵⁵ Traduzido e adaptado de: "Games encourage players to think about relationships, not isolated events, facts, and skills. In a game like Rise of Nations, for instance, players need to think of how each action taken might impact on their future actions and the actions of the other players playing against them as they each move their civilizations through the Ages. In a massive multi-player game like World of WarCraft, players must think of the ramifications of their actions not only on all aspects of the game world, but on lots of other players as well. In our complex, global world, such system thinking is crucial for everyone."

⁵⁶ Tradução do autor para "Explore, Think Laterally, Rethink Goals".

⁵⁷ Traduzido e adaptado de: "My schooling taught me, as it did many other Baby Boomers, that being smart is moving as fast and efficiently to your goal as possible. Games encourage a different attitude. They encourage players to explore thoroughly before moving on too fast, to think laterally and not just linearly, and to use such exploration and lateral thinking to reconceive one's goals from time to time. Sounds just like what many a modern high-tech, global workplace wants (Gee, Hull, & Lankshear 1996)."

⁵⁸ Tradução para "Smart Tools and Distributed Knowledge".

⁵⁹ Traduzido e adaptado de: "The virtual character or characters one manipulates in a game—and many other

Quadro 1 – Princípios de boa aprendizagem para James Paul Gee (1999; 2004; 2005; 2013)

Princípio	Definição
Equipes multifuncionais ⁶⁰	Jogadores devem aprender suas funções nos jogos, assim como devem aprender as funções dos outros que os cercam. Essa sinergia ajuda os jogadores a integrarem os conhecimentos uns dos outros e a se coordenarem de maneira eficiente. Essa forma de comunicação e entendimento é imprescindível tanto no contexto do jogo quanto no real. ⁶¹
Desempenho antes de Competência ⁶²	Jogadores podem desempenhar seus papéis antes de serem competentes no que estão fazendo, contando com o apoio das “ferramentas inteligentes” e de outros jogadores mais experientes do que eles. A escola muitas vezes preza pela competência antes do desempenho, como, por exemplo, ao exigir leituras de textos antes que os aprendizes possam experienciar o campo em que estão. ⁶³

Fonte: Adaptado e traduzido dos originais de Gee (1999; 2004; 2005; 2013)

Ao trazer esses princípios o autor traça paralelos entre jogos e o ambiente escolar, identificando quais características os tornam práticas que cativam os alunos e criam ambientes propícios para a aprendizagem. Todos esses princípios de aprendizagem são passíveis de serem encontrados nos RPGs, ambientes ricos em experiências fantasiosas e trabalho em equipe, pois

O RPG não é competitivo. A diversão não está em vencer ou derrotar os outros jogadores, mas utilizar a inteligência e a imaginação para cooperação com demais

aspects of the game world—are, in reality, “smart tools”. The virtual characters have skills and knowledge of their own which they lend to the player. For example, in Full Spectrum Warrior, the soldiers the player controls know how to move to and take various formations in battle. Thus, this is something the player does not have to know. The player must know when and where to order each formation so that the soldiers can move safely from cover to cover. The knowledge it takes to play the game is distributed between the player and the soldiers. In a massive multi-player game, players work in teams where each member contributes his or her distinctive skills. The core knowledge needed to play the game is now distributed among a set of real people and their smart virtual characters. Smart tools and distributed knowledge are key to modern workplaces, though not always to modern schools.”

⁶⁰ Tradução para “Cross-Functional Teams”.

⁶¹ Traduzido e adaptado de: “When players play a massive multi-player game like World of WarCraft, they often play in teams (parties) in which each player has a different set of skills (say a Mage, a Warrior, or Druid). Players must each master their own specialty (function), since a Mage plays quite differently than a Warrior, but understand enough of each other’s specializations to integrate and coordinate with them (cross-functional understanding). Furthermore, in such teams, people are affiliated by their commitment to a common endeavor, not primarily by their race, class, ethnicity, or gender. These latter are available as resources for the whole group if and when they are needed and if and when the player wishes to use them. Again, such forms of affiliation are commonly demanded in modern work, though not always in modern schools (Gee 2004).”

⁶² Tradução para “Performance Before Competence”.

⁶³ Traduzido e adaptado de: “Good video games operate by a principle just the reverse of most schools: performance before competence (Cazden 1981). Players can perform before they are competent, supported by the design of the game, the “smart tools” the game offers, and often, too, the support of other, more advanced players (in multi-player games, in chat rooms, or standing there in the living room). This is how language acquisition works, though not always schools, which often demand that students gain competence through reading texts before they can perform in the domain they are learning.”

participantes, buscar alternativas que permitam encontrar melhores respostas para as situações propostas pela aventura. É um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso (MARCATTO, 1996).

Apesar de todos os princípios interseccionarem com questões importantes sobre a aprendizagem, escolhi elencar apenas os 6 (seis) primeiros para análise da prática de jogar no trabalho, pois acredito que estes princípios interseccionam fortemente com os RPGs e com as múltiplas práticas e mídias atreladas a eles, em especial devido ao caráter lúdico e prazeroso do RPG que, por sua vez, acaba por tirar a passividade de seus sujeitos e os fazem ativamente participar, procurar, ler e pesquisar sobre novos assuntos relacionados ao universo em que eles se encontram. As novas identidades dos jogadores aliadas aos efeitos de mudança e real participação no universo em que se encontram dão um sentido autêntico à prática de jogar e à aprendizagem que acontece devido a essas inúmeras atividades.

Esses princípios estão articulados à ideia de prática de letramento, em termos gerais, entendida como um fazer, amparado em tecnologias materiais particulares, recursos semióticos específicos e relações entre pessoas, que produz um sentido socialmente reconhecido. Nessas práticas de letramento, o sujeito cruza com múltiplas mídias, estende um diálogo com os textos que lê, com os outros sujeitos que encontra e consigo mesmo ao vivenciar todas essas experiências. O universo simbólico fruto de todas essas conexões e convergências (Jenkins, 2009) é um *locus* repleto de possibilidades de aprendizagem de línguas ao promover múltiplos espaços de letramentos onde os sujeitos têm oportunidades de vivenciar a língua inglesa em ação, sendo usada em contextos, muitas vezes desafiadores, que fazem e trazem sentidos para o sujeito. Ironicamente, é através desses contextos desafiadores que encontramos tanto a motivação para jogar os jogos quanto o entretenimento proporcionado por eles.

Segundo Gee (2004), a aprendizagem é importante no contexto dos jogos, pois se não conseguíssemos aprender a jogá-los, não os compraríamos. Da mesma maneira, se não conseguimos aprender no contexto escolar, nos tornamos desmotivados e perdemos interesse no que é ali proposto. O autor cita que jogadores não aceitam jogos fáceis e simplificados, evidenciando que tanto o desafio quanto a aprendizagem são fatores importantes no que tange aos bons jogos. Ao contrapor o contexto escolar e o dos jogos com o viés dos Novos Estudos de Letramentos de Gee, temos dois ambientes que devem providenciar identidades aos que os aprendem para que eles assim possam vivenciar e aprender verdadeiramente como é ser um guerreiro, em um jogo de fantasia, por exemplo; quanto como é ser um biólogo e fazer ciência, como em um livro de biologia. É apenas situando o conhecimento e lhe conferindo sentido que a aprendizagem profunda realmente ocorre.

2. ESTUDO DE CASO: A PRÁTICA DE JOGAR O RPG NEVERWINTER NIGHTS: ENHANCED EDITION

2.1. METODOLOGIA

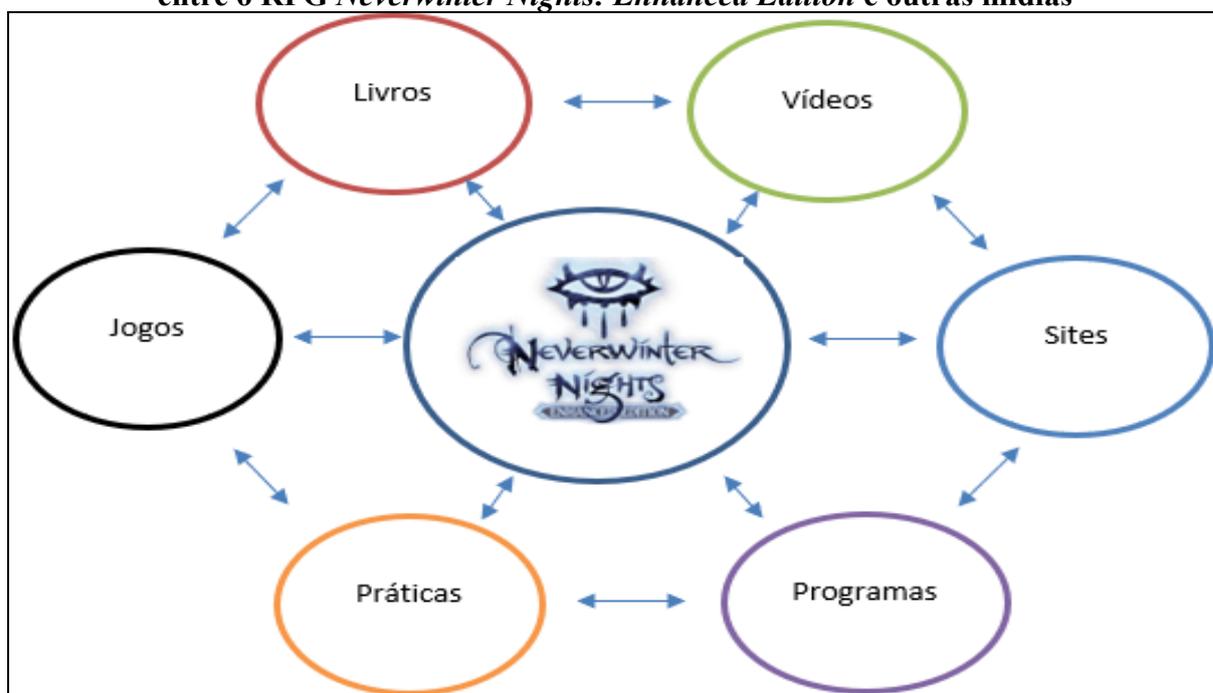
Nesta pesquisa foi empregada uma perspectiva qualitativa que, conforme definição de Teis D. T. e Teis M. A. (2006), “[...] caracteriza-se pelo enfoque interpretativo. [...]” e de cunho etnográfico, definido pelas autoras como “[...] a observação das ações humanas e sua interpretação, a partir do ponto de vista das pessoas que praticam as ações”. Essa interpretabilidade dos dados é um dos fatores mais importantes desse tipo de pesquisa, corroboram Bogdan e Biklen (1994), o que a torna uma excelente ferramenta de análise.

Apropriando-se dessa perspectiva qualitativa, essa dissertação apresenta um estudo de caso, um método de pesquisa que trata, geralmente, de dados qualitativos coletados a partir de eventos reais, com o intuito de explicar e explorar fenômenos e suas conexões em seus próprios contextos. Yin (2009) caracteriza o estudo de caso como um estudo detalhado e exaustivo de poucos, ou mesmo de um único objeto, fornecendo conhecimentos profundos. Na pesquisa, o estudo etnográfico é utilizado para estudar a cultura do ambiente sociocultural dos jogadores, os sujeitos estão imersos nessa cultura e na prática online de jogar.

Tendo em vista que este estudo busca identificar e analisar as práticas de letramentos de sujeitos jogadores, optou-se por mapear as conexões feitas pelos jogadores, tanto dentro do jogo, com os princípios de boa aprendizagem elencados por Gee⁶⁴, quanto fora do jogo, com as inúmeras ligações metamidiáticas relacionadas com o jogo. Todas essas conexões se cruzam e se perpassam, não estando limitadas a uma única mídia ou espaço, o que resulta em um metagame, definido por Boluk e LeMieux (2017) como um jogo dentro do jogo, exemplificando as múltiplas relações que ocorrem concomitantemente dentro, fora, durante e paralelamente com o jogo, como evidenciado pelo seguinte infográfico:

⁶⁴ O autor elenca várias características da boa aprendizagem, mas o trabalho teve como foco as seguintes características: Identidade, Interação, Produção, Riscos, Customização e Agência.

Figura 9 – Infográfico exemplificando algumas das possíveis interações metamidiáticas entre o RPG *Neverwinter Nights: Enhanced Edition* e outras mídias



Fonte: Autor.

A instituição procurada para a pesquisa foi a FURG (Universidade Federal do Rio Grande), presente na cidade de Rio Grande no estado do Rio Grande do Sul. Foram escolhidos 5 sujeitos interessados em participar do estudo, todos maiores de idade e de diferenciados cursos. A busca por esses sujeitos se deu através de meu contato pessoal com eles, através de aulas e redes sociais. Os critérios para a pesquisa foram baseados em gostos pessoais e habilidades compatíveis com o que o estudo se propunha, ou seja, foram contatados sujeitos que gostassem de jogos, possuíssem um nível razoável de língua inglesa, para facilitar a inserção nas práticas sociais do jogar RPG, e tivessem interesse em participar da pesquisa. A média de idade dos sujeitos varia entre 20 e 28 anos, todos são do sexo masculino e todos são estudantes de graduação da universidade.

Todos os sujeitos possuem uma longa história com jogos e estão envolvidos no universo dos RPGs. Um dos sujeitos foi meu aluno em um curso de inglês avançado (B1) que ofertei na FURG, sendo o único que posso realmente afirmar como tendo um nível de inglês comprovadamente avançado. Os outros quatro sujeitos também afirmam, por trocas de mensagens informais no *WhatsApp*, ter nível avançado em língua inglesa graças ao esforço combinado de jogos em inglês e escolas de idioma. Todos afirmam já terem passado por algum curso de idioma, porém, reforçam o quanto aprenderam com jogos e quanto a aprendizagem foi facilitada nos cursos por causa de tantos conhecimentos prévios adquiridos através dos

videogames.

Após selecionados, os sujeitos receberam cópias do jogo *Neverwinter Nights: Enhanced Edition*. Foi pedido que os sujeitos me enviassem capturas de tela e/ou gravações de suas sessões de jogo. As sessões de jogos aconteceram de fevereiro de 2020 até agosto de 2020. Alguns sujeitos levaram mais tempo para gravar as sessões de jogos enquanto outros conseguiram realizar um grande volume de gravações em pouco tempo. Esse fato se deu devido ao período de provas e exames de alguns dos sujeitos. Foi pedido também que os participantes enviassem, por e-mail, devido aos protocolos de segurança em decorrência do coronavírus, páginas que utilizaram para pesquisar sobre o jogo assim como outros aplicativos e quaisquer outros programas e ferramentas que foram utilizados na duração da pesquisa para a análise de outros meios inter-relacionados com o jogo e suas relações metamidiáticas.

A pesquisa só foi iniciada após aprovação do Comitê de Ética em Pesquisas. A privacidade dos sujeitos e a confidencialidade dos dados foi garantida em todos os passos da pesquisa. Os dados foram manuseados somente por mim, o pesquisador, e por minha orientadora, eliminando assim a possibilidade de vazamento de identidade dos participantes e dos dados relacionados à pesquisa.

Os sujeitos participantes do estudo jogaram o jogo em suas respectivas residências e entraram em contato comigo de maneira online devido aos cuidados com a pandemia do COVID-19. Um dos riscos da pesquisa era de que o jogo pudesse gerar um desconforto nos sujeitos pois exige uma quantidade elevada de horas para ser bem aproveitado, entretanto, nenhum efeito adverso foi encontrado em toda a extensão da pesquisa. Os benefícios da pesquisa incluíram, inicialmente, melhora no inglês dos participantes e a expansão de seus conhecimentos devido ao contato com novas mídias e com contextos sociais repletos de interações. Esses contatos serão exemplificados na análise do trabalho.

Os participantes da pesquisa tiveram duas opções para entrega dos dados. O compartilhamento pôde ser feito online, através do e-mail: julian_ores@hotmail.com, ou pessoalmente, na Universidade Federal do Rio Grande, localizada na Av. Itália, s/n - km 8 - Carreiros, Rio Grande – RS. Foi disponibilizada pelo pesquisador uma HD de 1 terabyte pelo para a gravação dos dados e das sessões de jogos.

3. ANÁLISE

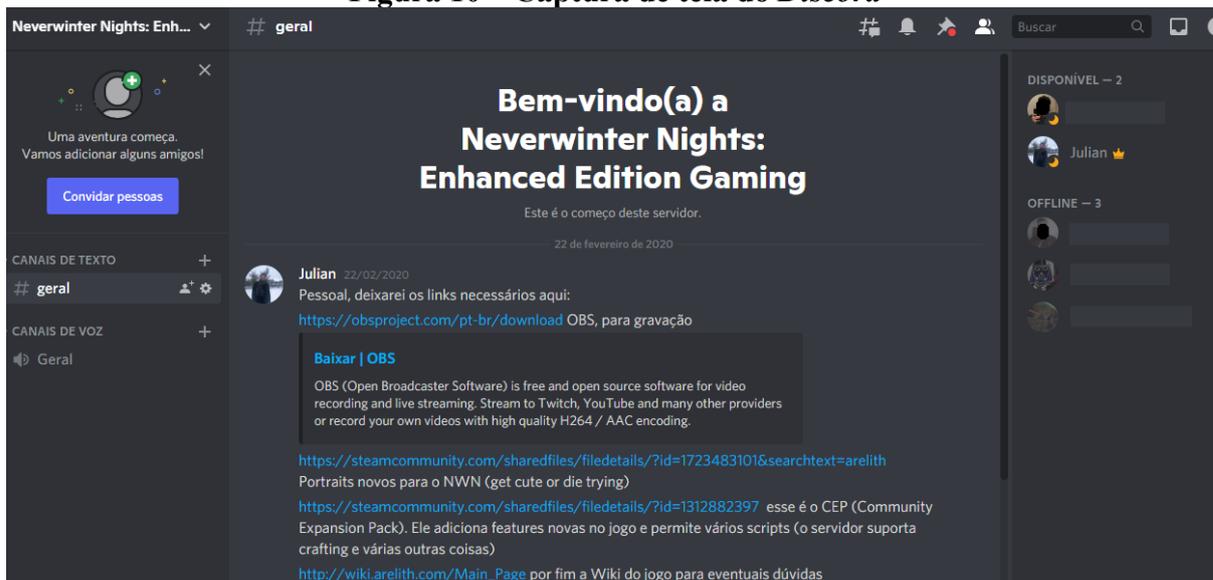
A análise dos dados foi dividida em duas partes e tem como objetivo mapear e analisar os letramentos em língua inglesa de que o sujeito lança mão para jogar o *role-playing game Neverwinter Nights: Enhanced Edition*, com vistas a legitimizar o potencial pedagógico dos games para a aprendizagem de línguas. Na primeira parte, farei a análise dos passos gerais que todos os sujeitos tiveram que seguir para jogar o *NWN:EE*. Na segunda, focarei nas experiências específicas de cada sujeito. Essa divisão é necessária para separar os pontos em comum das experiências individuais de cada um dos jogadores, pois, mesmo com começos similares no jogo, cada sujeito seguiu seu próprio caminho e definiu sua prática de jogar com suas próprias características e escolhas.

3.1. O METAGAME DA PRÁTICA DE JOGAR

O ponto inicial de todos os sujeitos foi similar, pois todos eles tiveram que seguir certos passos para conseguir acessar os programas necessários para gravar as sessões para o estudo e também para jogar o *NWN:EE*. Esses passos envolveram conhecimentos prévios dos sujeitos referentes às plataformas que seriam utilizadas para a realização do estudo e também quanto ao jogo em si. Todos os sujeitos já estavam familiarizados com a grande maioria dos passos necessários para a realização do presente estudo devido a suas experiências passadas com outros jogos e outros programas de computador.

Ao detalhar os pontos em comum para a realização do trabalho, é importante caracterizá-los também como parte do estudo. Os sujeitos constroem suas identidades antes, durante e após o jogo, visto que, como citam Boluk e Lemieux (2017), há um metagame que envolve uma esfera muito maior do que o jogo em si e engloba todas as ações relacionadas a ele. Dito isso, cito a primeira ferramenta apresentada aos sujeitos, o programa *Discord*. Criado em 2015, é um aplicativo de comunicação instantânea, em que é possível trocar mensagens de áudio, texto e vídeo. Atualmente é um dos aplicativos mais utilizados para os jogadores conversarem online, pois é gratuito e extremamente fácil de ser usado. Para exemplificar, trago uma captura de tela do aplicativo:

Figura 10 – Captura de tela do *Discord*



Fonte: Autor.

Antes mesmo de adentrar na análise do ato de jogar, já é possível de se notar os princípios da boa aprendizagem de Gee. Quando utilizamos o *Discord* é pedido para criarmos um login, e nesse login definimos nosso nome e podemos botar uma foto para nos identificarmos perante os outros. Após, podemos criar ou entrar em servidores, espaços em que podemos nos comunicar por áudio, texto ou vídeo. Na captura de tela acima apresento o servidor que criei para auxiliar os sujeitos nos passos iniciais da pesquisa. À esquerda é possível identificar os locais que os sujeitos clicam para se comunicar com texto, ou com áudio, caso assim desejem. Há também um botão para chamar outras pessoas para esse mesmo servidor. No centro é possível ver os links e informações que deixei disponíveis para todos os jogadores, referentes aos passos necessários para a gravação das sessões de jogos e de downloads extras relacionados ao jogo em si. É importante ressaltar que todos podem se comunicar sem dificuldades, mas apenas eu, como criador do servidor, posso deixar mensagens fixadas como as que estão ali presentes. Por fim, à direita temos a lista das pessoas que estão presentes no servidor no momento, tanto online quanto offline.

Outras funcionalidades importantes do aplicativo que não constam na foto são, além da criação de um nome e da utilização da foto pessoal, um espaço específico para uma bio⁶⁵, um pequeno texto em que falamos sobre nós mesmos, nos apresentamos e/ou falamos sobre nossos interesses e uma lista de amigos na qual podemos adicionar quaisquer pessoas através de códigos pessoais e/ou através dos servidores. O aplicativo age então como uma rede social que

⁶⁵ Bio é uma abreviação de *biography*, ou biografia, em português.

une aqueles que gostariam de conversar enquanto praticam o ato de jogar. Essas funcionalidades ressonam com os princípios de boa aprendizagem de Gee (2004, 2005 e 2013) de Identidade, Interação e Customização, ao permitir que cada usuário crie sua própria identidade, interaja com quaisquer outros usuários que desejar e customize sua experiência no aplicativo da maneira que lhe for mais apropriada.

O *Discord* é utilizado pela grande maioria dos jogadores todos os dias, pois não há valor a ser pago pelo seu uso e nem limite de pessoas por servidores. A distância geográfica torna-se um fator inconsequente quando nos tornamos jogadores pois podemos nos comunicar com qualquer jogador onde quer que ele esteja, não importando sua nacionalidade nem sua localização geográfica. É possível entrar em servidores internacionais, ou gringos, como os jogadores lhes chamam, e conversar, ou jogar, com pessoas de inúmeras nacionalidades. A língua utilizada na maioria das vezes pelos usuários desse aplicativo é o inglês, o que torna a experiência em servidores estrangeiros um ato singular, pois é possível conversar com milhares de usuários que tem o inglês como sua primeira língua assim como usuários que utilizam o inglês como sua segunda língua. Logo no início da pesquisa já é possível notar como o universo dos jogos é cosmopolita e rico em situações onde os sujeitos se deparam com a língua inglesa em uso para propósitos comunicativos específicos.

A segunda ferramenta utilizada pelos sujeitos é a *Steam*. Como citei previamente no trabalho, esse aplicativo é uma loja virtual de jogos, com funcionalidades parecidas com as da *Netflix*. Da mesma forma do aplicativo anterior, há a necessidade de criar um login e a possibilidade de utilizar uma foto e/ou uma *bio*. As funcionalidades da *Steam*, entretanto, vão muito além disso, ao expandir o universo dos sujeitos oferecendo sugestões de jogos similares aos que eles já jogaram. Essa customização de conteúdos ressona com o princípio de boa aprendizagem da Customização, o que acaba tornando a experiência do usuário muito mais imersiva e interessante devido às inúmeras opções de estilos de jogos dadas a ele. Trago a captura de tela abaixo da minha *Steam* para exemplificar melhor essas características:

Figura 11 – Captura de tela da Steam



Fonte: Autor.

Além de seu aspecto comercial, a *Steam* funciona como uma central de jogos, contando mais de 120⁶⁶ milhões de jogadores e ofertando uma biblioteca virtual de mais de 50⁶⁷ mil jogos. Há vários jogos que são gratuitos, contando apenas com alguns esquemas de monetização como roupas e cosméticos, assim como há jogos pagos que podem ser comprados com boletos ou com cartões de crédito. Essa loja digital oferece um grande repertório de jogos e se adapta para oferecer ao jogador jogos similares aos já jogados, um algoritmo similar aos aplicativos de streaming atuais. Os jogos são oferecidos através de *tags*, palavras-chave que definem os estilos de jogos que o jogador joga. O algoritmo da *Steam* utiliza essas *tags* para selecionar e apresentar jogos com temáticas similares aos que o jogador mais joga. Na figura acima é possível ver algumas das *tags* que representam alguns dos meus estilos preferidos de jogos, tais como *Online Co-op*, jogos cooperativos online; *Sandbox*, jogos que permitem ao jogador utilizar sua criatividade ao máximo para resolver enigmas e *Strategy*, referente a jogos de estratégia. O universo cultural dos jogadores é ampliado na medida em que eles jogam diferentes jogos, tanto dentro do próprio jogo em que se encontram, com seus múltiplos contatos com diferentes contextos e situações, quanto fora dele através das inúmeras outras sugestões de temáticas similares pelo algoritmo da *Steam*.

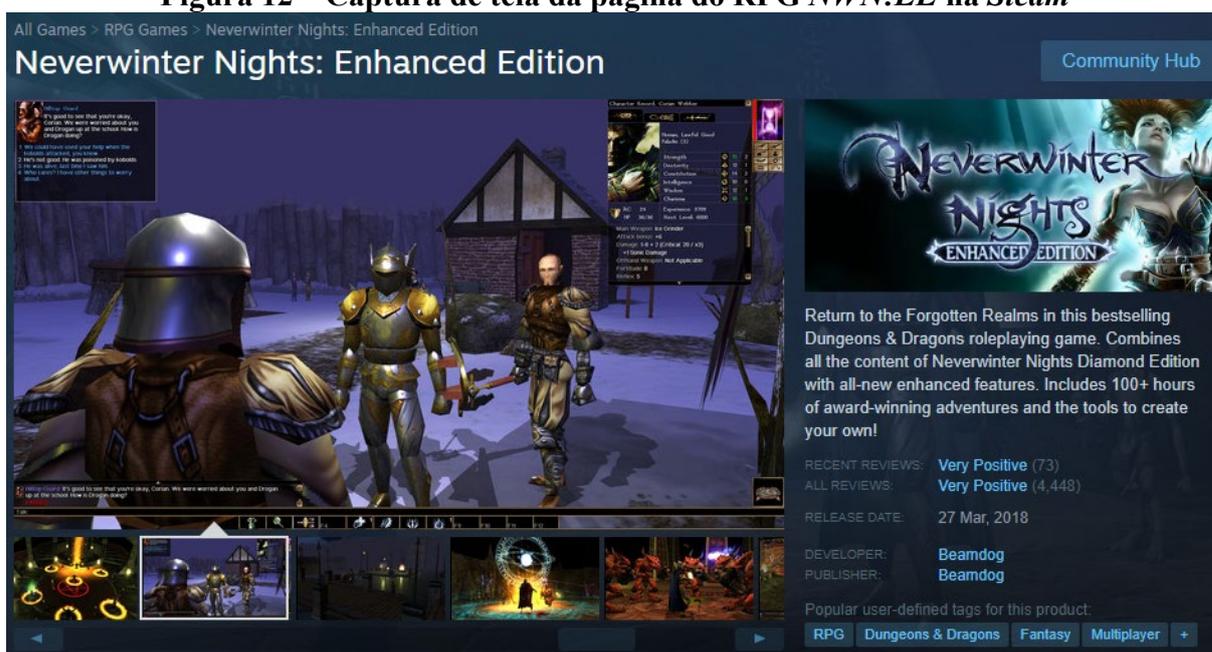
Além da interação da loja com os jogadores, moldando-se a seus interesses, é possível

⁶⁶ Fonte: <https://www.statista.com/statistics/308330/number-stream-users/> acesso em 10/11/2021.

⁶⁷ Fonte: <https://www.pcgamesn.com/steam/total-games> acesso em 10/11/2021.

também partilhar informações sobre jogos que já foram jogados e procurar por avaliações de jogos que ainda não foram jogados. A *Steam* funciona como uma grande comunidade que se auto avalia e se ajuda através dessas avaliações e de outras ferramentas como fóruns. Todos jogadores podem utilizar os fóruns de quaisquer jogos, porém, apenas os que compraram os jogos podem avalia-los para outros jogadores. Trago a página do RPG *NWN:EE* como exemplo de tais afirmações:

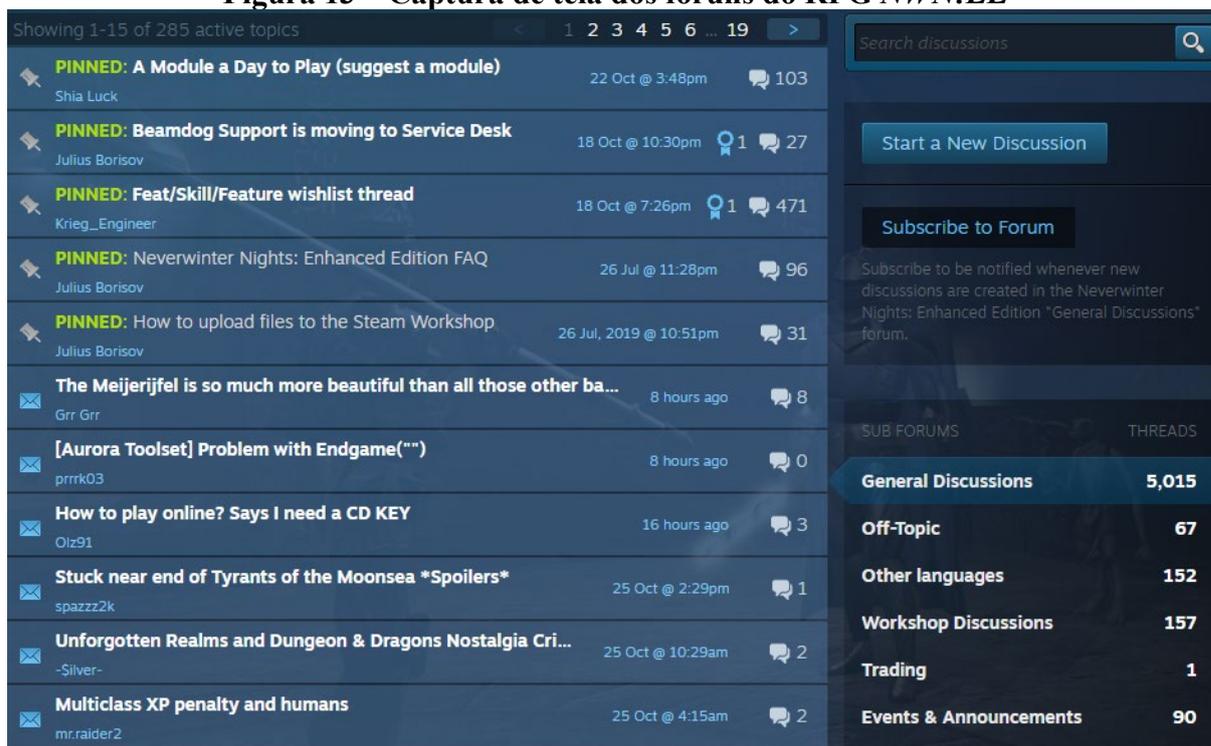
Figura 12 – Captura de tela da página do RPG *NWN:EE* na *Steam*



Fonte: Autor.

A interação é um dos principais fatores constituintes da *Steam*, jogadores se ajudam e trocam informações sobre os jogos, criando uma rede de ajuda baseada somente em suas interações. Para isso, a *Steam* oferece fóruns específicos para cada jogo, e é através desses espaços que os jogadores trocam experiências, tiram dúvidas e discutem sobre os jogos de que tanto gostam. A língua inglesa é, novamente, a língua presente majoritariamente em todos os fóruns, compondo mais de 90% das questões, dúvidas e conversas dos usuários. Trago o fórum do RPG *NWN:EE* como exemplo da quantidade avassaladora de discussões em língua inglesa:

Figura 13 – Captura de tela dos fóruns do RPG *NWN:EE*



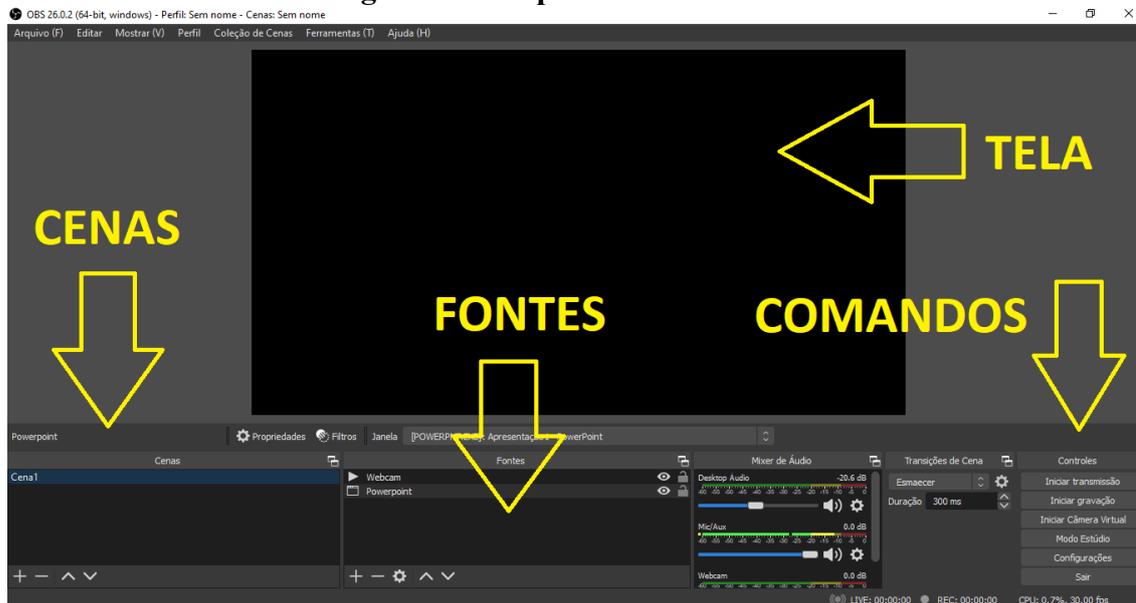
Fonte: Autor.

Quando a captura de tela foi tirada, havia um total de 5.330 tópicos em língua inglesa contra 152 tópicos em todas outras línguas. É válido ressaltar que não há como saber exatamente a nacionalidade dos usuários da *Steam*, entretanto, por ser uma plataforma utilizada no mundo inteiro, pode-se assumir que nem todos que comentam em inglês necessariamente possuem o idioma como língua materna. A quantidade expressiva de tópicos em língua inglesa quando comparados com os de outras línguas demonstra a importância do idioma para poder se comunicar e participar de uma comunidade online. A exposição ao idioma é inevitável, pois a vasta maioria dos jogadores o utiliza. O inglês é visto como a língua franca dos jogos e dos fóruns, fazendo com que os jogadores entrem em contato, voluntariamente, ou não, com múltiplos espaços de letramento em que o idioma é o principal meio de comunicação. O ato de jogar é, em sua essência, uma prática social múltipla e diversificada (Street, 2014) que coloca os jogadores em um ambiente onde todos se comunicam com a língua inglesa.

Por fim, apresento a última ferramenta obrigatória para a pesquisa, o software de gravação *Open Broadcaster Software (OBS)*. Esse software foi escolhido por apresentar uma interface de fácil utilização e também por ser gratuito, permitindo que os sujeitos o utilizassem sem ter que pagar algum valor de licença. O *OBS* é muito utilizado devido a suas funcionalidades de gravação de vídeo e transmissão em tempo real, essa última função muito

usada por *Streamers* que transmitem suas apresentações online para milhares de pessoas. Trago uma captura de tela do aplicativo para exemplificar sua funcionalidade muito acessível:

Figura 14 – Captura de tela do *OBS*



Fonte: <https://nespol.com.br/blog/como-usar-o-obs-studio-para-gravar-videos/>

Os sujeitos, em sua maioria, já possuíam conhecimento desses programas. O universo simbólico e midiático de quem se denomina *gamer*⁶⁸ é, por muitas vezes, composto da intersecção de vários aplicativos, jogos e mídias. É corriqueiro o uso do *Discord* quando os sujeitos jogam algum jogo na *Steam*. Da mesma maneira, é banal o uso do *OBS* para gravar as sessões de jogos, seja para colocar em um aplicativo de vídeo como o *YouTube* ou simplesmente para enviar para os amigos algum trecho da sessão considerado engraçado pelo *WhatsApp* ou *Facebook*. Antes mesmo de iniciar os jogos, os sujeitos já estão “jogando”, pois, como diria Gee (2004, 2005 e 2013), eles criam identidades em meio a tantos aplicativos e mídias que os rodeiam, aprendendo através do uso desses recursos.

Um dos estilos de jogos que mais permite essa liberdade de criação são os RPGs. Neles criamos personagens e os interpretamos, ou seja, aprendemos a ser e agir como uma outra persona, uma outra identidade que sabe coisas que não sabemos, mas que age baseado no que decidimos. Considero o jogar RPG uma rica e complexa prática de letramento que engaja os jogadores a relacionarem-se com a língua inglesa, especialmente através da leitura, provendo oportunidades para vivenciá-la em ação em contextos específicos de uso.

Assim como livros, alguns RPGs permitem aos jogadores apenas se guiarem por scripts

⁶⁸ Termo em inglês para designar jogadores, porém muito utilizado em português.

pré-determinados, já escritos e postos em seus caminhos. Por mais que nos identifiquemos com os protagonistas em histórias como essas, jamais podemos influenciá-los a sair de seus scripts pré-existentes, ou seja, há um limite para o que nos pode ser proporcionado já que não podemos criar, ou coproduzir, como cita Gee (2004), algo além do que ali reside. Foi com esse intento que procurei um jogo que quebrasse esses paradigmas pré-estabelecidos. O *NWN:EE*, como citei anteriormente, é um RPG baseado no sistema de *Dungeons and Dragons*, o mais famoso universo de RPG do mundo.

O jogo base do *NWN:EE*, entretanto, tem começo, meio e fim, como vários outros jogos e livros. O que o diferencia de todos os outros é o elemento online. Quando entramos no modo online desse jogo, somos surpreendidos com centenas de servidores criados pelos próprios jogadores do jogo, mundos inteiros produzidos por aqueles que os criam e modificados por aqueles que os jogam, essa interação e produção de conteúdo os tornam singulares, e todas as experiências que os rodeiam tornam-se únicas, pois, o jogo nunca é o mesmo para ninguém. Trago uma captura de tela de alguns dos inúmeros servidores presentes no jogo:

Figura 15 – Captura de tela de alguns dos servidores de *NWN:EE*

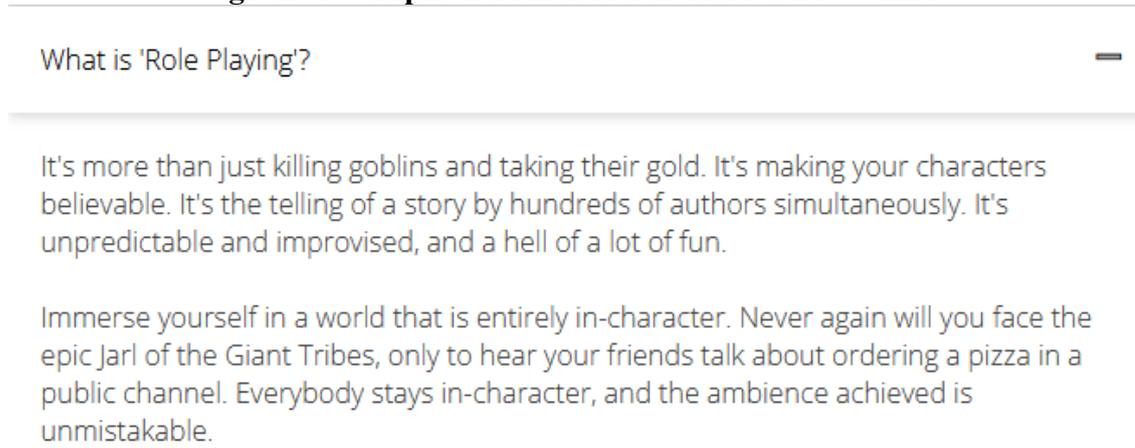
Game Type	Server Name	Module Name	Players	Levels	PvP	Sync
	Ravenloft POTM Rolepla	Prisoners of the Mist BE	97/255	1-20	Full	Need
	Arelith - Surface	ARE_Surface	60/250	1-30	Full	OK
	Arelith - Cordor and Pla	ARE_CitiesAndPlanes	50/250	1-30	Full	OK
	Arelith - Underdark	ARE_Underdark	50/250	1-30	Full	OK
	Cormyr and the Dalelan	Cormyr_Dalelands_Enhan	34/96	1-30	Full	OK
	Forgotten Realms Cormy	Forgotten Realms Cormy	27/128	1-40	Full	Need
	Arelith - Distant Shores	ARE_DistantShores	23/250	1-30	Full	OK
	EFU: City of Rings	EFU	21/255	1-13	Full	Need
	Neversummer 4 EE	Neversummer4	18/64	1-40	Party	Need
	A Dawn of Heroes	Nordock	16/96	1-40	Party	Need
	Arelith - Guldorand	ARE_Guldorand	13/250	1-30	Full	OK
	Star Wars LOR	Star Wars LOR	11/96	1-40	Full	Need
	Amia	Amia	10/100	1-30	Party	Need
	Blackstone Keep	Blackstone_Keep	8/64	1-40	Party	OK
	ES) Puerta de Baldur EE	Puerta de Baldur EE	7/120	1-40	Full	Need
	Narc's Bonds of Blood 3.	CH2 Narcs Bonds of Blo	7/64	1-40	Full	OK
	ALFA - Waterdeep	alfanwn1 dot org - Wate	6/64	1-40	Full	Need
	The Island of Thain	The_Island_of_Thain_v7_	6/40	1-30	Party	Need

Fonte: Autor.

Na busca de um servidor para a pesquisa, deparei com o servidor *Arelith*, criado há mais

de 15 anos e que ainda conta com mais de 2 mil⁶⁹ jogadores por mês. A essência, por se dizer, desse servidor é o *roleplaying*, ou seja, a interpretação de papéis. Todos que jogam nesse servidor interpretam e agem de acordo com os personagens que criaram. Para um fã de Harry Potter, é possível criar um mago bondoso, como Ronny Weasley, ou até mesmo um antagonista como Voldemort. Da mesma maneira, para fãs de Senhor dos Anéis, é possível criar um guerreiro leal como Aragorn, ou um anão rabugento como Gimli. As possibilidades são limitadas apenas pela imaginação dos jogadores, eles podem escolher entre inúmeras raças e ter inúmeras profissões, todas explicadas e descritas nos inúmeros fóruns do servidor. Ao entrarem no site do servidor para lerem sobre ele, os sujeitos se depararam com essa descrição de *roleplaying* que acredito ser oportuna para o trabalho:

Figura 16 – Captura de tela do site do servidor *Arelith*⁷⁰



Fonte: <https://nwnarelith.com/index.php/faq>

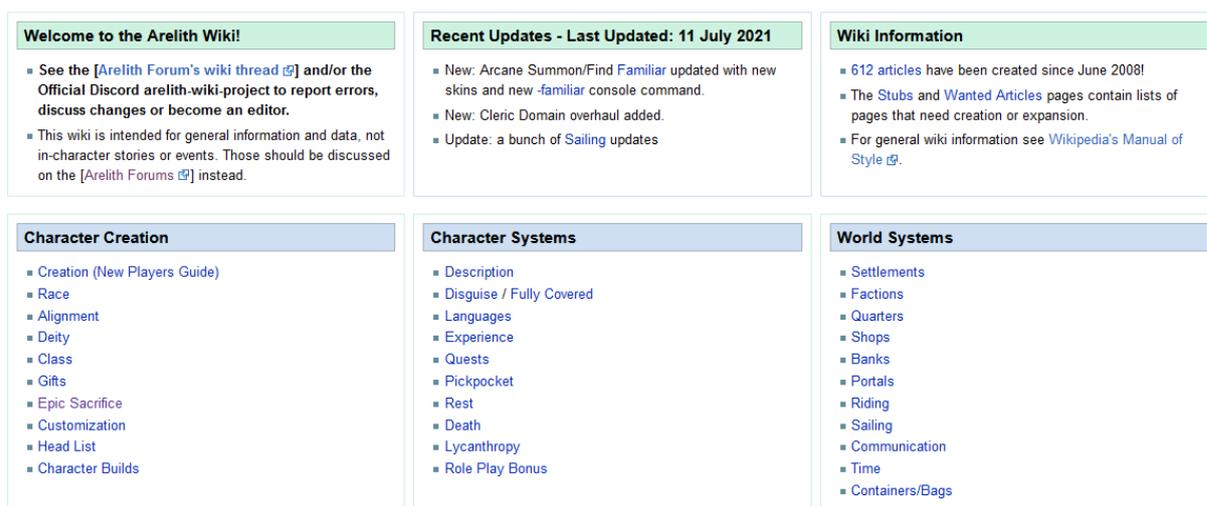
A captura de tela traz uma explicação sobre o que é *roleplaying* em que é possível notar várias intersecções desse conceito com os conceitos de boa aprendizagem de Gee (2004, 2005 e 2013), assim como com as definições de aprendizagem através da tecnologia de Lankshear e Knobel (2007) e também com os conceitos de letramentos de Lemke (2010) e Street (2007 e 2010). A identidade criada na prática social de interpretar personagens com múltiplos jogadores, é, em si, colaborativa e diversificada, expondo os sujeitos a várias situações em que eles coproduzem o jogo e conferem sentido ao que lhes é apresentado. Ao aprender a ser um

⁶⁹ As estatísticas da quantidade de jogadores podem ser encontradas nesse link: <https://forum.nwnarelith.com/viewtopic.php?f=23&t=5956&start=25> Acesso em 10/11/2021

⁷⁰ Tradução: O que é "interpretação de papéis?" É mais do que apenas matar goblins e pegar seu ouro. É tornar seus personagens críveis. É a narração de uma história por centenas de autores simultaneamente. É imprevisível e improvisado e extremamente divertido.

personagem, os sujeitos aprendem muitas outras coisas devido à interseção de múltiplas mídias com o jogo. Além de jogar no servidor *Arelith*, os jogadores visitaram a Wiki⁷¹ do jogo na medida que precisaram, quando tiveram dúvidas quanto ao que fazer ou quanto a uma mecânica específica do jogo. Ilustro o volume expressivo de informações com a seguinte captura de tela:

Figura 17 – Captura de tela da Wiki do servidor *Arelith*



Fonte: http://wiki.nwnarelith.com/Main_Page.

Há uma quantidade avassaladora de informações para novos jogadores, o que aparentemente poderia tornar o jogo em si maçante e cansativo para aqueles que estão recém começando. Essa aprendizagem sobre as funções do servidor ocorre, no entanto, de maneira sutil e gradativa. Os jogadores são apresentados às funcionalidades extras do jogo na medida em que elas se tornam necessárias e eles podem, se assim desejarem, focar nos aspectos que consideram mais interessantes. Um jogador que deseja ser um guerreiro, por exemplo, pode focar mais nas artes da guerra e nas habilidades que as acompanham enquanto outro que deseja se tornar um líder da comunidade pode focar nas habilidades contrárias às de luta, tornando-se um político dentro do universo do jogo.

O uso da língua inglesa em ambos os contextos é imprescindível, não havendo espaço para falas de outras línguas senão a inglesa. Esse fato trouxe nervosismo a alguns dos sujeitos visto que, por mais que eles entendessem a língua inglesa, nem sempre a praticavam em contextos tão vivos e reais. Essa preocupação, entretanto, foi eliminada com a leitura da Wiki do servidor, em especial na parte que trata do guia para novos jogadores. Nessa parte da Wiki há um espaço específico relativo ao uso da língua inglesa no servidor que retrata bem o tipo de

⁷¹ A Wiki do servidor *Arelith* é uma coletânea de informações similares ao conceito da Wikipédia.

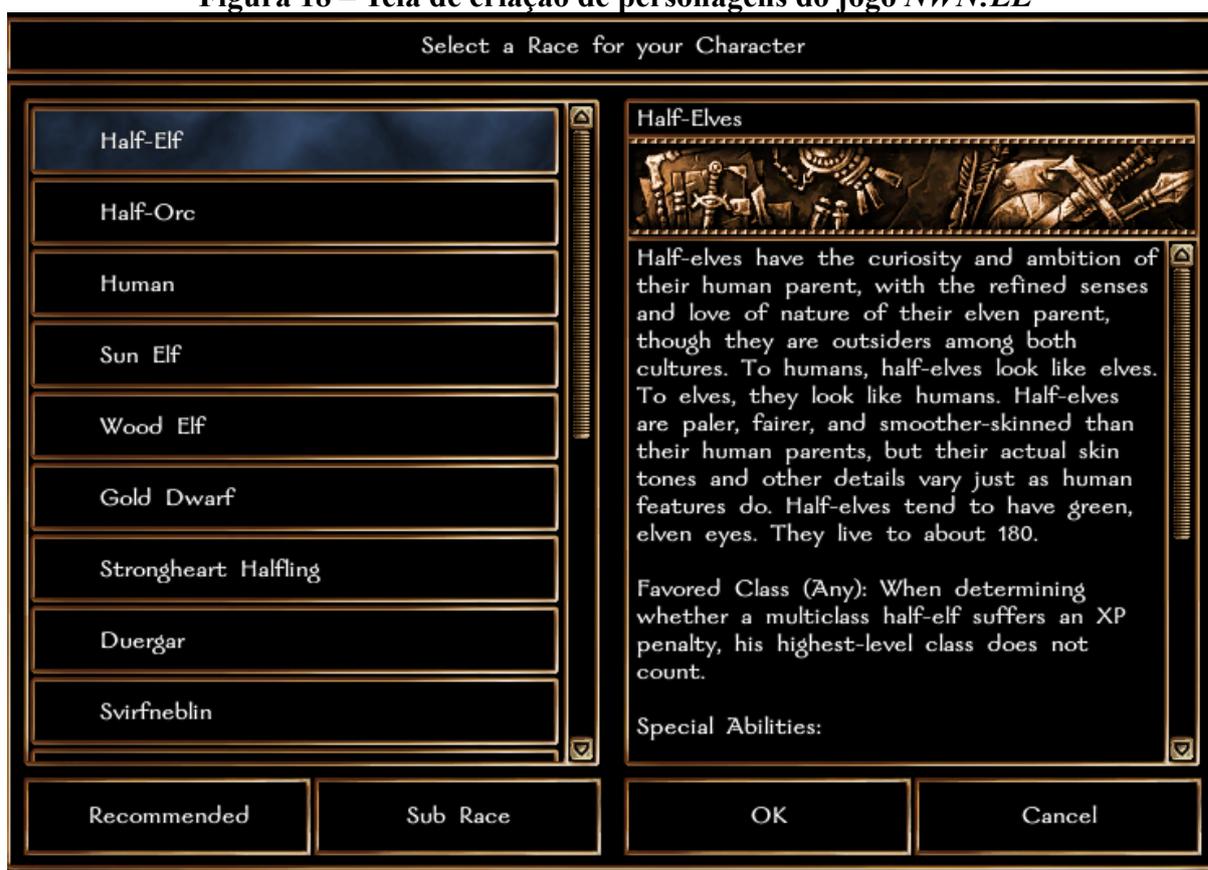
ambiente que o RPG proporciona. Nesse guia⁷² é dito que todos escrevem de sua própria maneira, tem seu próprio estilo e que isso é fantástico. O guia continua dizendo que a grafia inadequada nunca impediu ninguém de obter boas avaliações de interpretação de papéis e que os jogadores não devem se sentir constrangidos se o inglês não for sua primeira língua, ou se eles simplesmente não forem tão bons na língua. Por fim, o guia termina com a seguinte frase: “Contanto que você esteja tentando e seja compreensível, você ficará bem.”⁷³ [tradução minha] Essas palavras tornaram afetivamente menos tensas e mais agradáveis as trajetórias dos sujeitos no servidor, visto que ele é repleto de jogadores do mundo inteiro, e nem todos eles têm o inglês como primeira língua.

Após a experiência no site do servidor para se familiarizarem um pouco com suas múltiplas mecânicas, os sujeitos partiram para o jogo em si, e o primeiro passo de tudo foi a criação de suas identidades, dos personagens que eles iriam interpretar. Gee (2004, 2005 e 2013) cita que a identidade é um dos pontos importantes do aprendizado, pois a aprendizagem profunda não ocorre a menos que os aprendizes se comprometam inteiramente com o processo. O jogo proporciona múltiplas escolhas, tais como, retratos, raças, classes e alinhamentos, o que possibilita a criação de infinitos personagens, todos únicos e diferentes uns dos outros, seja devido aos seus traços físicos e emocionais, ou simplesmente por serem interpretados por jogadores essencialmente diferentes. A criação dos personagens dos jogadores foi similar em seus processos, mas distinta em seus resultados. Trago uma das partes de criação dos personagens para exemplificar as múltiplas diferenças possíveis e a enorme presença da língua inglesa na definição da identidade dos jogadores:

⁷² Traduzido e adaptado do original: Everyone writes their own way, has their own style, and that's fantastic! Poor spelling has never stopped anyone from getting 30, and even 40 rpr ratings, so don't feel self-conscious if English isn't your first Language, or you're just not that great at it. As long as you're trying and understandable, you'll be just fine.

⁷³ Traduzido e adaptado do original: As long as you're trying and understandable, you'll be just fine.

Figura 18 – Tela de criação de personagens do jogo *NWN:EE*



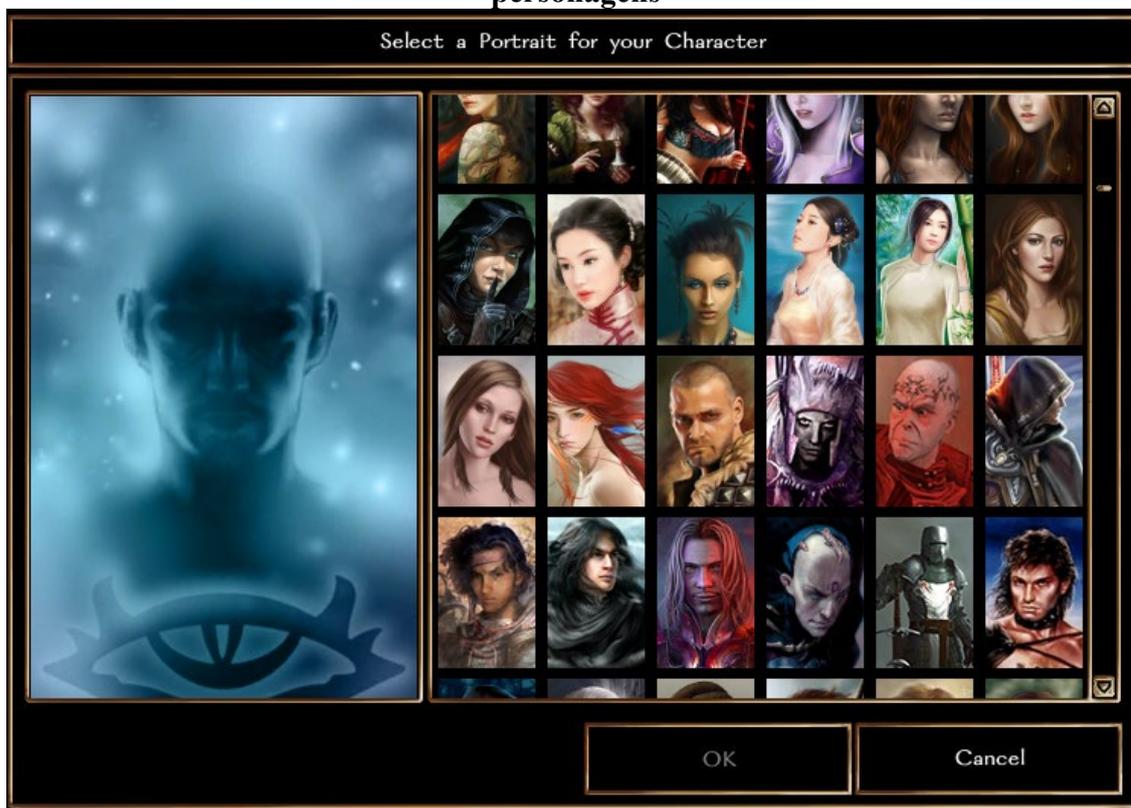
Fonte: Autor.

Ao jogarem o jogo, os sujeitos foram convidados a ler sobre inúmeras raças para então decidir de qual fariam parte. Esse ponto foi importante pois muitos dos sujeitos jogaram com amigos, e por isso foi necessário para eles conhecer tanto as suas raças quanto as raças de seus companheiros para melhor interpretar os personagens que idealizavam. Há textos extensos sobre cada uma das raças detalhando suas origens, suas características, físicas e psicológicas, e suas habilidades especiais. Os sujeitos leram todas as raças presentes no servidor, buscando informações extras na Wiki, em específico na parte de *Races*, para descobrir quais combinações fariam mais sentido no universo do jogo. Esse tipo de prática multimidiática foi comum na duração da pesquisa, os sujeitos utilizaram sites para buscar informações quanto ao jogo, e, foram além, acessando outras mídias por causa dos efeitos positivos que o RPG trouxe a eles. Falarei um pouco mais sobre isso após a introdução de todos os passos de criação dos personagens.

O próximo passo dos jogadores foi o dos “retratos”. Cada sujeito selecionou uma foto para identificar seu personagem no meio dos outros. Há uma enorme quantidade de possibilidades para escolha que variam entre raça, gênero e possíveis profissões do personagem.

O servidor conta com mais de mil fotos, tanto masculinas quanto femininas, para permitir que não haja repetição de fotos e de que todos tenham uma identidade própria e singular. Para exemplificar essa miríade de retratos, trago outra captura de tela do jogo:

Figura 19 – Captura de tela do processo de escolha de retratos na criação de personagens



Fonte: Autor.

Essa variedade de escolhas adicionou uma profundidade ainda maior para a identidade dos jogadores. Cada um pode ser representado da maneira que deseja, seja alto, baixo, loiro, moreno, homem ou mulher, as combinações são infinitas e os jogadores podem criar tantos personagens quanto desejarem, ou seja, caso não se adaptem ao primeiro personagem que criarem, eles podem simplesmente criar outros que lhes façam sentir mais à vontade ou que façam mais sentido a eles para aquele momento específico. Esse tipo de adaptabilidade, importante no ensino e nos jogos, foi importante no decorrer da pesquisa, pois motivou os sujeitos a tentarem novas combinações. Não havia o medo de correr riscos; muito pelo contrário, essas novas experiências foram motivadas pela curiosidade dos jogadores e pela liberdade de criação do jogo.

O passo seguinte, e muito importante, para os sujeitos foi selecionar qual seria a classe de seus personagens. A classe, no jogo, representa a profissão ou vocação do personagem e

determina em grande parte o que ele é capaz de fazer. As habilidades físicas do personagem, suas habilidades mágicas, assim como outras capacidades, são decididas por essa escolha. Novamente, cada classe é acompanhada de explicações sobre suas vantagens e desvantagens, trazendo ainda mais textos para os jogadores lerem. A leitura dentro do jogo é naturalizada nesses passos, os jogadores leram a grande maioria das classes até mesmo para aprender sobre futuras classes para futuros personagens. Demonstro a tela de seleção de classes com a seguinte captura de tela:

Figura 20 – Captura de tela da seleção de classes



Fonte: Autor.

A seleção da classe abre espaço para um outro espaço vital do jogo, o alinhamento do personagem. Essa escolha baseia-se no quão bom, mau ou neutro é um personagem. No caso da interpretação do personagem, essa escolha é pertinente porque trata da moralidade do personagem, é o que separa um herói de um vilão, um guardião de um ladrão e um curandeiro de um assassino. O jogo mais uma vez traz uma explicação para cada um dos alinhamentos para ajudar os jogadores com suas escolhas, como pode ser visto na captura de tela abaixo:

Figura 21 – Captura de tela da seleção de alinhamento do personagem



Fonte: Autor.

A identidade dos sujeitos vai aos poucos se formando com suas escolhas, partindo do momento em que selecionam uma raça, escolhem um rosto para si, selecionam sua classe e definem a sua moralidade. Após essas escolhas os sujeitos já estão quase prontos para adentrarem no servidor e começarem suas aventuras, faltando apenas mais uma parte, igualmente importante: a aparência física que o personagem terá no servidor. É possível selecionar a altura do personagem, sua cor, que tipo de corte de cabelo ele terá, se ele tem tatuagens ou outras marcas significativas e até mesmo suas roupas. Esse último passo traz à vida os personagens criados pelos sujeitos, como pode ser evidenciado pela captura de tela a seguir:

Figura 22 – Tela de seleção de aparência do personagem



Fonte: Autor.

Após inúmeras escolhas, leituras e seleções, finalmente chegamos ao fim da criação dos personagens, uma jornada por si só, repleta de vocabulários específicos, escolhas significativas e imaginários surpreendentes. Esse fim, entretanto, é apenas o começo da aventura dos sujeitos no universo simbólico dos RPGs e de suas interações com o jogo, seus jogadores e com as múltiplas mídias atreladas a eles.

3.2. A PRÁTICA DE JOGAR E SUAS MÚLTIPLAS CONEXÕES MULTIMIDIÁTICAS NO SERVIDOR *ARELITH*.

Os jogos de representação, dentre eles o RPG, são atividades cooperativas nas quais um grupo de jogadores, geralmente em número de quatro a dez, cria uma história de forma oral, escrita ou animada e não-linear, utilizando-se como plano de jogo a imaginação, esboços, gestos, falas, textos e imagens. Cada um dos jogadores, com exceção de um, representa uma personagem da história, com características próprias pré-definidas. Os jogadores restantes assumem o papel de narrador (ou mestre de jogo, entre outros nomes), sendo responsável por descrever o cenário, além de representar todos os coadjuvantes, antagonistas e figurantes, denominados non-player characters ou mais comumente NPC. Não existe competição direta entre os jogadores (a não ser que essa faça parte da trama). É, portanto, um jogo de socialização de pequenos grupos... (SCHMIT 2008, p. 24).

O caminho dos sujeitos rumo a prática de jogar já os rodeou com a língua inglesa, do site do servidor *Arelith* aos programas necessários para a pesquisa, já houve uma imersão multimidiática e uma conexão dos sujeitos com essas várias mídias. Eles transitaram, sem empecilhos, entre páginas, os programas *Discord* e *Steam* e o jogo *NWN:EE* em si. A prática de jogar evocou múltiplas habilidades e conhecimentos dos sujeitos e os fez mobilizar conhecimentos prévios para criar novas oportunidades de conhecimento. Esse conhecimento, por mais que seja voltado para a prática específica de jogar, engloba o uso e o engajamento com a língua inglesa em contextos diversificados, o que ocasiona na prática e no contato prática com a língua inglesa em inúmeras situações que outrora seriam impossíveis.

Ao citar contextos impossíveis me refiro ao mundo da imaginação, ao mundo dos RPGs. Em que outro espaço que os sujeitos poderiam encarnar poderosos guerreiros e magos e interagir com outros sujeitos tão interessantes quanto eles? É com isso em mente que partilho das experiências deles no universo complexo de *Arelith*, repleto de histórias surpreendentes, personagens épicos e diálogos fantásticos, vistos, criados e contados através das lentes dos próprios jogadores do servidor.

Figura 23 – Captura de tela do servidor *Arelith*



Fonte: <https://nwnarelith.com/index.php/news-list/how-get-started-arelith>

Todos os cinco sujeitos da pesquisa criaram seus personagens e adentraram o mundo dos RPGs, despindo-se de seus pré-conceitos e apoderando-se de novas habilidades providas por esses novos personagens, ou seja, eles assumem uma nova persona, a partir da qual passam a enunciar neste espaço, construindo suas próprias narrativas dentro do jogo. A interação com

o mundo (Santaella, 2003) e a criação colaborativa do universo em que embarcaram (Jenkins, 2008) acaba por transformar os sujeitos de meros participantes para autores e coautores na prática de jogar. Suas sessões de jogos contaram com múltiplas interações e diálogos, tanto entre si quanto com outros jogadores do servidor *Arelith*. Devido ao grande volume de sessões e dados, a análise da prática de jogar, empreendida na sequência, foca especificamente nas conexões e interações realizadas pelos sujeitos 1 e 2, visto que eles jogaram juntos e por uma longa duração. Serão compartilhados, entretanto, os meios multimidiáticos utilizados por todos os sujeitos durante a pesquisa no que se refere à prática de jogar e às múltiplas interações que foram ocasionadas a partir dela.

Logo no início da pesquisa os sujeitos já lançaram mão de vários meios multimidiáticos para realizar a simples prática de jogar. Através de seus computadores os sujeitos utilizaram um programa para se comunicar, o *Discord*; um programa para receber o jogo, a *Steam*; e o jogo em si, o RPG *Neverwinter Nights: Enhanced Edition*. Essa simples prática ocasionou no uso de múltiplas mídias, todas com a principal língua sendo a inglesa. Essa imersão na língua com o intuito de dar conta do objetivo específico de jogar e não de simplesmente aprender um idioma fez com que alguns dos sujeitos jogassem por um longo período de tempo sem que o interesse no jogo fosse perdido. Trago a quantidade de horas que dois dos sujeitos passaram no jogo durante um mês da pesquisa para demonstrar como a agência dos aprendizes influencia muito no quanto eles se dedicam às atividades a eles propostas:

Figura 24 – Quantidade de horas de jogo dos sujeitos 1 e 2, respectivamente, na pesquisa



Fonte: Autor.

É relevante ressaltar que esse período de tempo compreende um mês inteiro, porém, as gravações das sessões em si duraram três semanas, de 23/02/2020 até 18/03/2020. As gravações não ocorreram por um longo período de tempo pois os sujeitos não possuíam grande disponibilidade para jogar devido a outros compromissos acadêmicos e pessoais. A dedicação, mesmo em meio a provas e deveres acadêmicos, é notável, pois a ausência de obrigações e a

agência dos sujeitos (amalgama de todos princípios de Gee⁷⁴) na prática de jogar, proporcionou um contexto rico e agradável em inglês para eles se dedicarem e se aprofundarem, muito como uma aula de idiomas deveria se propor a ser. Um ambiente que acolhe as características individuais dos sujeitos e proporciona desafios e conquistas equivalentes aos níveis em que eles se encontram, assim como os recompensa de maneira igualmente apropriada com avanços no jogo e com a satisfação pessoal de sentir-se capaz de dar conta dos múltiplos desafios presentes no mundo complexo em que habitam.

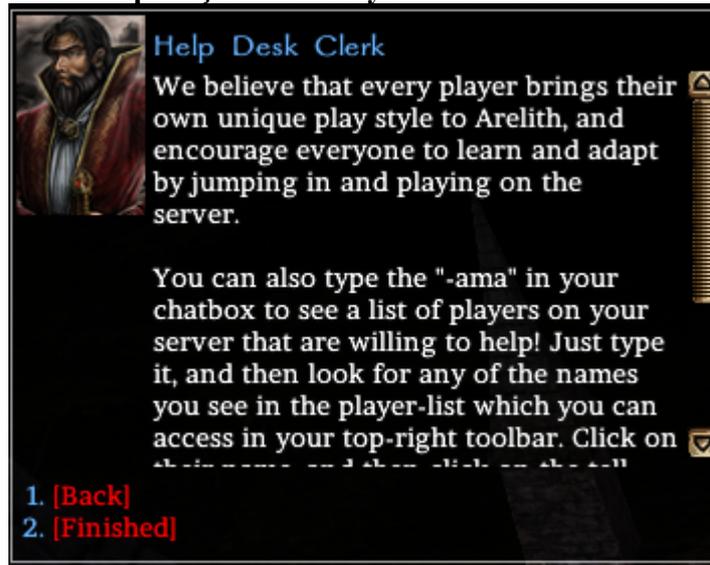
Os sujeitos 1 e 2, responsáveis pelo tempo de jogo da figura acima, utilizaram o programa *Discord* durante toda a duração da pesquisa. Eles conversaram em português entre si, mas se comunicaram em inglês dentro do jogo, eventualmente se auxiliando quando um ou outro tinha dificuldade em se expressar ou até mesmo quando lhes faltava um vocabulário específico. Essa tramitação fluída entre mídias é recorrente no cenário dos jogos hoje em dia, em uma simples sessão de jogo os sujeitos utilizaram diferentes mídias para atingir o objetivo de jogar. A primeira delas foi a leitura do site do servidor *Arelith*⁷⁵ para auxiliá-los na criação dos personagens, seguido das instruções de instalação do jogo *NWN:EE* na *Steam*, e, no jogo em si, a leitura de múltiplos diálogos; tanto os já pré-estabelecidos, similares aos diálogos de livros, quanto os criados espontaneamente no ato de jogar pelos outros jogadores.

Ao começar no servidor *Arelith*, os sujeitos são recepcionados com uma sala de espera que contém, sucintamente, as regras que devem ser seguidas para o bom convívio de todos. Além das regras, há dicas para os personagens seguirem, assim como explicações para as múltiplas mecânicas do jogo. Nesse lobby de entrada há também espelhos que permitem customizações das roupas dos personagens. Trago um diálogo que exemplifica essa natureza explicativa e participativa do jogo:

⁷⁴ Me refiro aos princípios de “Identidade”, “Interação”, “Produção”, “Riscos”, “Customização” e “Agência” descritos no capítulo 2.

⁷⁵ O site pode ser acessado através do endereço: <https://nwnarelith.com/index.php/news-list/how-get-started-arelith> Acesso em 20/11/2021.

Figura 25 – Explicações no lobby de entrada do servidor *Arelith*



Fonte: Autor.

Não há pressão para os jogadores, eles são encorajados a se arriscar e a experimentar o que o servidor lhes proporciona. Um dos principais motivos da existência do servidor é justamente proporcionar espaços para que histórias colaborativas aconteçam e que, dentro dessas histórias, os jogadores possam se expressar livremente. O trecho da figura acima exemplifica perfeitamente essa natureza acolhedora do RPG: “Nós acreditamos que cada jogador traz seu próprio estilo único de jogo para Arelith e encorajamos todos a aprender e se adaptar ao entrar e jogar no servidor.” [Tradução minha].

Os diálogos com non-playable characters⁷⁶, ou NPCs, são constantes no jogo. Eles ocorrem como forma de explicar a história dos locais em que os personagens se encontram e também para lhes dar *quests*, ou missões, como são comumente chamadas no universo dos RPGs. Essas missões variam durante o jogo, no início temos missões mais simples, como a entrega de mercadorias para mercantes, o que permite a apresentação das mecânicas e dos locais do jogo para os jogadores de uma maneira natural e progressiva. Da mesma maneira, há missões de caráter mais experiente, nessas aventuras os jogadores podem se unir e resgatar pessoas, travar guerras para conquistar territórios ou até mesmo comprar casas e deixar uma marca permanente no servidor. Todas essas escolhas são feitas pelos jogadores e, caso eles simplesmente não queiram se aventurar, podem sentar em algum banco da cidade e conversar com os outros jogadores que por ali passam. A liberdade dada aos jogadores é completa, eles guiam suas aventuras de suas próprias maneiras e estilos.

⁷⁶ Non-playable characters são personagens não-jogáveis, ou seja, personagens controlados pelo jogo em si.

Ao adentrarem no mundo de *Arelith*, os sujeitos são recepcionados por NPCs que lhes ofereceram simples e fáceis missões como uma maneira de explicar as múltiplas possibilidades do jogo e ao mesmo tempo lhes ambientar nesse novo universo que lhes é ofertado. Os sujeitos cumprem essas missões iniciais dadas a eles e, enquanto o fazem, conhecem os principais pontos comerciais e os principais NPCs da cidade, como Kolrán da Irmandade Vermelha⁷⁷ [tradução minha], como pode ser visto na figura seguinte:

Figura 26 – Captura de tela de diálogo com um NPC



Fonte: Autor.

Kolrán é um NPC mercante, seus diálogos possuem um certo grau de interação, porém há um limite presente neles, ou seja, os sujeitos só podem selecionar entre opções já pré-existentes, não há uma opção de criação como quando conversam com outros jogadores nas ruas da cidade de Condor. Nessa missão, os sujeitos foram encarregados de entregar uma carta

⁷⁷ Tradução de “Kolrán of the Red Fellowship”.

para Kolrán. Essa carta detalhava a situação da linha de frente da guerra travada na cidade e serve também como um gancho para os sujeitos aprenderem um pouco mais sobre como sobreviver nesse novo ambiente em que estão, caso o queiram. É importante sempre ressaltar a possibilidade de escolha dos sujeitos. Eles nunca são forçados a nada e sempre tem a escolha de indagar, ou não, os NPCs presentes em seus caminhos. Após o diálogo com Kolrán, os sujeitos resolvem fazer uma segunda entrega, documentos para um sargento da cidade. Ilustro essa entrega com a próxima captura de tela:

Figura 27 – Captura de tela de diálogo com um NPC (2)



Fonte: Autor.

Os sujeitos são então apresentados ao sargento Reginalli ao realizar essa entrega de documentos. Ele cuida da segurança da cidade e é possível lhe fazer perguntas sobre as áreas da cidade, caso assim desejem. Novamente, temos duas escolhas, a primeira “Já que estou aqui, você se importaria se eu fizesse algumas perguntas?” [tradução minha] e a segunda “Estou apenas fazendo entregas, senhor [tradução minha]. A primeira opção abre um leque maior de diálogos enquanto que a segunda encerra a conversa e permite aos jogadores que continuem com suas aventuras. Essas escolhas persistem no servidor e são marcas registradas dos RPGs.

Nenhum jogador sofre consequências por seguir seu próprio caminho no servidor, muito pelo contrário, os jogadores são convidados a explorarem de suas próprias maneiras e a descobrirem, e redescobrirem, o que lhes agrada e o que lhes repele. Essa característica ressona, em especial, com um dos princípios de boa aprendizagem de Gee (1999, 2004, 2005 e 2013) que caracteriza os riscos dos aprendizes. Os riscos tomados servem como aprendizado e não como punição e, por essa razão, não inibem os sujeitos em suas tentativas. Trago a seguinte captura de tela como exemplo disso:

Figura 28 – Captura de tela da seleção/criação de personagens antes de entrar no servidor *Arelith*



Fonte: Autor.

O personagem que vemos nas gravações dos jogos não foi o primeiro criado pelo sujeito 1. Há dois nomes nessa lista, “Arok Waluichken” e “Erurbarg Henace”. O primeiro nome se refere ao primeiro personagem criado pelo sujeito 1, esse personagem foi criado no início das gravações, mas infelizmente houve um problema com os dados dessas gravações e não há imagens mais claras de suas interações, entretanto, o personagem serviu como base para o sujeito aprender o que deveria ou não fazer no jogo inicialmente. Após aprender o básico com esse personagem, o sujeito 1 criou um novo personagem e utilizou tudo que já tinha aprendido

nesse segundo personagem. O sujeito teve a possibilidade de recomeçar do ponto onde falhou com seu primeiro personagem, sem repercussões e punições. Essa situação exemplifica muito bem um dos princípios de boa aprendizagem de Gee (1999, 2004, 2005 e 2013) elencados pela pesquisa, o princípio de Riscos. O jogador é encorajado a se arriscar para descobrir novas maneiras de jogar, ou seja, se ele não ficou satisfeito com seu primeiro personagem, com sua primeira identidade, ele pode simplesmente criar uma nova.

Ao falar sobre novas identidades, é impossível não citar os jogadores que compõem o mundo. Por mais que o contato com os NPCs seja imprescindível, a verdadeira espontaneidade surge das interações com os outros jogadores do servidor. Jogadores de todo o mundo se reúnem e assumem as identidades de seus personagens. Nacionalidade, sexo e status social originais somem e abrem espaço para apenas a interpretação e vivência do mundo em que habitam conforme escolhas individuais. Esse tipo de conexão expõe os sujeitos a diálogos inusitados e os força a responder, diferente dos diálogos já presentes no servidor que contém resposta prontas. Essa prática social traz a interação de pessoas em diferentes locais do mundo, unidas através da tecnologia e se comunicando pelas teclas de seus teclados, é uma interação única e especial que acaba por acontecer apenas nos servidores de RPGs, pois os jogadores devem manter suas identidades reais em segredo e apenas interagir baseado no que seus personagens sabem e conhecem. Trago um exemplo de uma interação no mínimo engraçada dos sujeitos 1 e 2 com outros jogadores do servidor. O sujeito 1 é um bárbaro, um guerreiro físico, enquanto que o sujeito 2 é um mago que pode invocar criaturas para lhe ajudar. Nesse contexto, o sujeito 2 invoca um morcego para lhe auxiliar, no meio da cidade, e esse fato foi visto por outro jogador que acabou por matar o morcego por acreditar se tratar de uma praga. Trago a próxima captura de tela com o compilado dessa irreverente interação:

Figura 29 – Diálogo entre os sujeitos 1 e 2 e outros jogadores do servidor *Arelith*



Fonte: Autor.

Nesse cenário, os dois sujeitos estão conversando entre si, sentados em bancos enquanto decidem por onde irão se aventurar. Em um rápido momento, um outro jogador vê o morcego invocado pelo mago, criado pelo sujeito 2, e o elimina com um rápido golpe após falar “Que inferno, esses animais malditos ficam entrando na cidade” [tradução minha]. Essa reação toma os sujeitos de surpresa, ambos estão conversando no *Discord* e ficam perplexos com a ação do outro jogador. Após essa situação inusitada, os dois conversam com esse outro jogador, explicando que o morcego era deles e que gostavam dele. O outro jogador, entretanto, não se mostra preocupado com esse fato, pois ele faz parte da guarda da cidade e é um dos deveres da guarda livrar a cidade de quaisquer animais selvagens que estejam pelas ruas, ou seja, o jogador interpretou o que seu personagem faria em uma situação como essa, e até mesmo ameaça multar os sujeitos 1 e 2, caso eles tragam mais animais para dentro da cidade.

Essa situação espontânea demonstra as inúmeras possibilidades no servidor *Arelith*, qualquer coisa pode acontecer quando os jogadores criam e cocriam o universo que habitam, um fato evidenciado por outro princípio de boa aprendizagem de Gee (1999, 2004, 2005 e 2013), o princípio da Produção. Os jogadores produzem a história e não consumidores passivos dela, essa participação na criação torna toda a experiência mais verossímil e interessante para eles.

Ao coproduzirem a história presente no servidor, os jogadores escrevem seus próprios diálogos e performam suas próprias ações. Essa total liberdade de agir e falar é acentuada no potencial de customização dos personagens do servidor, cada jogador pode customizar seu personagem da maneira que ele acha adequada, mudando partes de suas armaduras, elmos, roupas e até mesmo capas, como evidenciado pela próxima captura de tela:

Figura 30 – Captura de tela do sujeito 1 customizando seu personagem



Fonte: Autor.

As aventuras dos sujeitos duram múltiplas horas e resultam em inúmeras interações tanto com NPCs quanto com outros jogadores do mundo inteiro. Considero todas essas aventuras como práticas de letramento, pois como diz Street (2014), elas consistem em práticas sociais múltiplas e diversificadas que se referem igualmente ao comportamento e às conceitualizações sociais e culturais que conferem sentido aos usos da leitura e/ou da escrita, ou seja, a utilização da leitura e da escrita com a finalidade de interação e ação em múltiplos ambientes no jogo acaba por criar contextos em que a língua inglesa aparece como principal ferramenta para conferir sentido ao que lhes é apresentado no jogo.

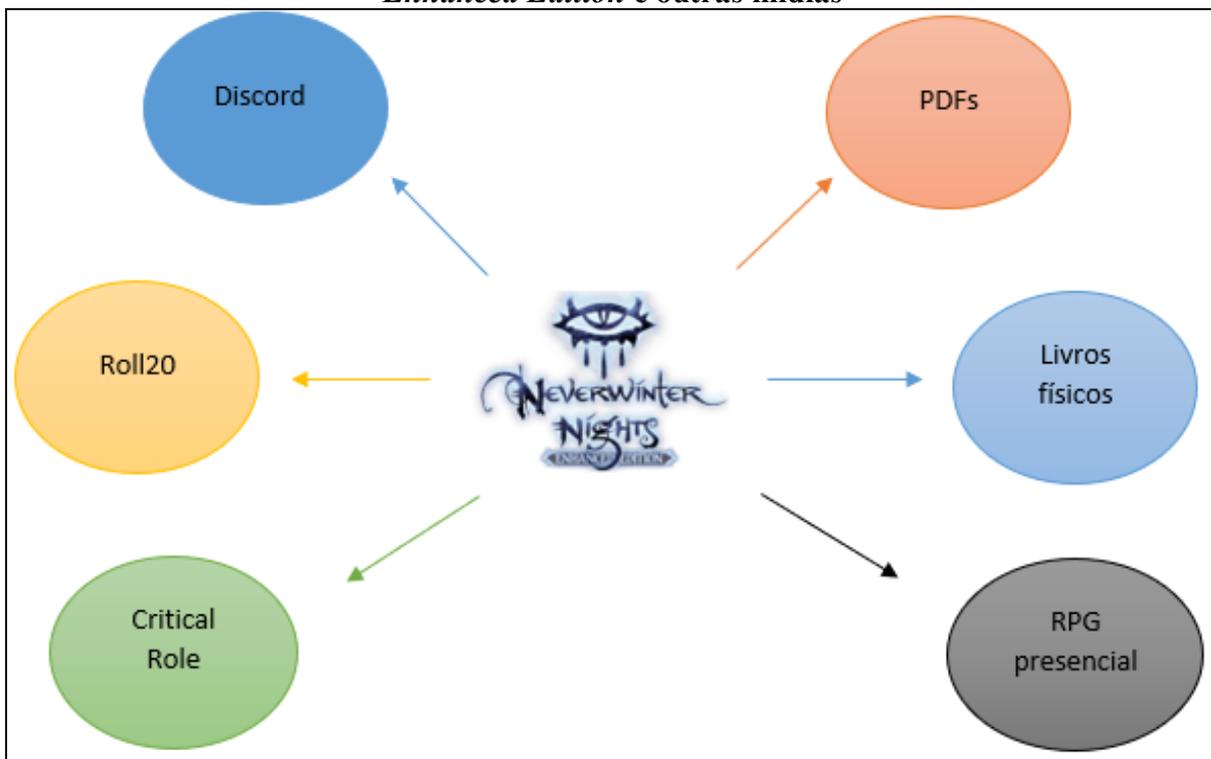
É importante, também, ressaltar que em meio a essas aventuras, foram percebidas várias ressonâncias com os princípios de boa aprendizagem de Gee (1999; 2004; 2005; 2013). No que se refere ao primeiro princípio de Gee, o de Identidade, todos os sujeitos criaram novas identidades e imergiram em seus personagens, aprendendo a viver e agir como outras pessoas. O segundo princípio, de Interação, é muito representado nas gravações, pois toda e qualquer ação dos jogadores é resultado das interações dos sujeitos, visto que nada acontece enquanto

eles não interagem com o jogo. Da mesma maneira, o princípio de Produção acompanha intimamente o princípio da Interação, especialmente no que tange ao contato com outros jogadores, não há diálogos sem que eles mesmos escrevam em seus teclados, não há histórias sem que eles participem ativamente, o mundo gira quando eles se movem, e, dessa forma, eles são os coprodutores de tudo que vivenciam no jogo.

O princípio seguinte, de Riscos, é bem representado na oportunidade do sujeito 1 de simplesmente criar um personagem novo e recomeçar sua jornada no mundo de *Arelith*, sem empecilhos e punições em seu caminho. Da mesma forma, o princípio de Customização também se faz muito presente no RPG, os jogadores puderam alterar o estilo de jogo para o que lhes agradasse no momento. Essa customização foi da experiência no servidor, nos momentos em que eles resolveram ficar parados em uma praça conversando com outros jogadores, até os momentos em que eles resolveram se aventurar em cavernas por tesouros. Essa independência e atuação no jogo acaba por trazer o último princípio elencado pelo trabalho, o princípio de Agência, pois todos os outros princípios descritos acima proporcionam uma verdadeira sensação de controle e propriedade no jogo, pois os jogadores sentem que o que eles estão fazendo é importante, eles sentem que realmente exercem uma influência no mundo em que habitam.

As experiências dos sujeitos, entretanto, não ficaram apenas no universo do *NWN:EE*. Suas experiências no servidor fizeram com que eles fizessem uso de outras mídias, demonstrando ainda mais o potencial multimidiático dos RPGs. Trago o seguinte infográfico para representar as conexões multimidiáticas que foram notadas na duração da pesquisa:

Figura 31 – Infográfico exemplificando as interações entre o RPG *Neverwinter Nights: Enhanced Edition* e outras mídias

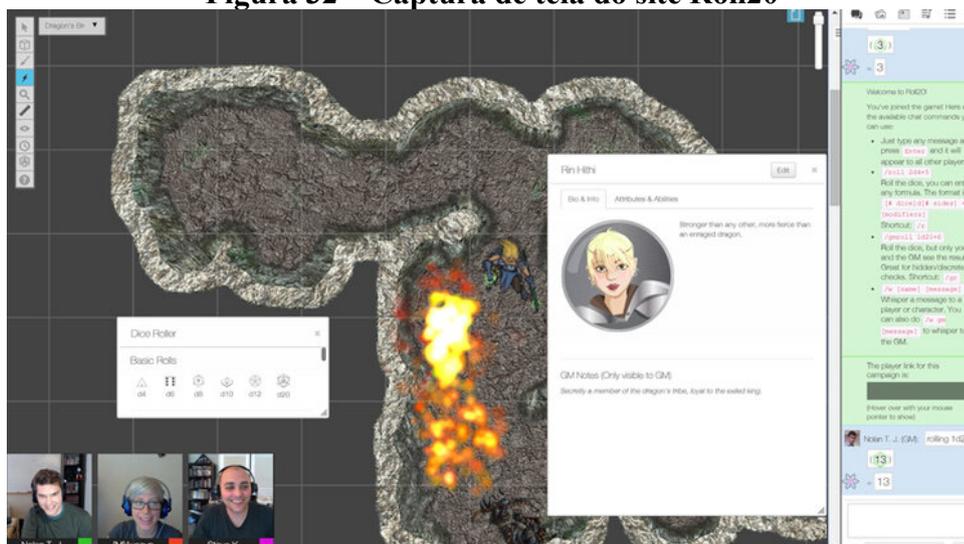


Fonte: Autor.

No início da pesquisa criei um infográfico com o que eu esperava que fossem algumas das possíveis interações multimidiáticas entre o RPG *NWN:EE* e outras mídias. Para minha surpresa, as interações foram multifacetadas e diversificadas, exemplificando o caráter heterogêneo dos sujeitos e dos RPGs. Houve interações de caráter online e de caráter presencial, todas, entretanto, tendo como foco o RPG.

Os sujeitos 3 e 4 criaram uma mesa de RPG online no site Roll20, para terem sessões de RPG de uma maneira mais pessoal e diferenciada. O site Roll20 permite que os jogadores entrem em uma sala, após se cadastrarem, e liguem suas câmeras e microfones, permitindo que todos se escutem e se vejam, essa experiência é similar ao RPG original, em que todos sentam ao redor de uma mesa e conversam entre si. Nesse estilo de RPG, um jogador é o mestre, ele que comanda a aventura e fala sobre o que acontece, como um narrador, os jogadores agem apenas depois que ele exemplifica a história e detalha os cenários. Trago uma captura de tela do site para demonstrar o seu uso:

Figura 32 – Captura de tela do site Roll20



Fonte: <https://www.stormgiantsgames.com/posts/how-to-play-dampd-during-a-quarantine>

Essa prática social multimidiática une o RPG, a leitura e escrita de maneira rica e complexa, possibilitando tantas aventuras quanto os jogadores imaginarem, a tecnologia auxilia no jogo ao permitir que os jogadores se vejam e se escutem. Novamente, ao pensar o RPG como uma prática de letramento, temos uma prática social, em língua inglesa, que fomenta interesse dos sujeitos ao deixá-los criar identidades que interagem entre si e produzem a história, customizada aos seus trejeitos, e com todos jogadores em seu centro. Dessa forma, todos os princípios de boa aprendizagem de Gee (1999, 2004, 2005 e 2013) supracitados também são encontrados aqui.

A conexão multimidiática do RPG não termina na simples prática de jogar. Essa prática culminou na descoberta de uma série da internet chamada “Critical Role⁷⁸” para o sujeito 3, uma série de vídeos sobre sessões de RPGs em que as histórias são narradas e jogadas por pessoas famosas. Essa série conta com todos os interlocutores se comunicando através da língua inglesa e possui traços similares aos do jogo que os sujeitos estão jogando. Trago a seguinte captura de tela para exemplificá-la:

⁷⁸ Critical Role é uma série da internet estadunidense na qual um grupo de dubladores profissionais joga Dungeons & Dragons.

Figura 33 – Captura de tela de uma sessão de RPG do ‘Critical Role’

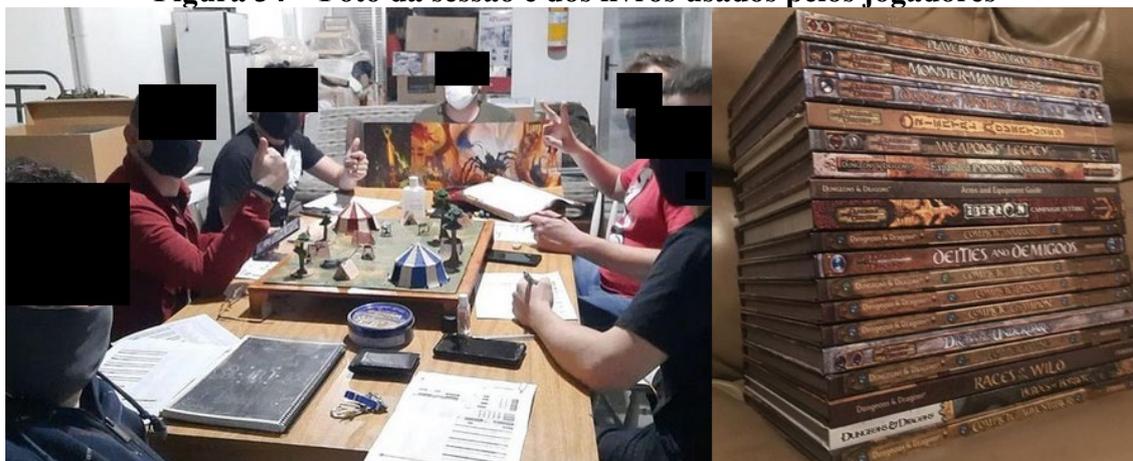


Fonte: <https://www.polygon.com/22750802/critical-role-campaign-3-character-bios>

Todos os jogadores presentes na foto são dubladores famosos, de jogos e de desenhos animados. O homem sentado no lado oposto de todos da mesa é o mestre, o narrador da história. Esse tipo de RPG presencial exige muito mais esforço, pois os jogadores têm que sempre ler as regras, folhar os livros, escrever em suas fichas, onde todas as informações de seus personagens estão, dentre muitas outras coisas. Para o sujeito 3, essa foi uma experiência excelente, pois lhe permitiu unir duas coisas que aprecia muito, RPG e língua inglesa. Apesar do nível avançado de inglês necessário para se entender toda uma sessão de RPG, devido ao vocabulário específico e rebuscado, essa é uma excelente prática com um potencial pedagógico claro, graças às horas de práticas de escuta aliadas às ações que ocorrem na série, minuciosamente descritas pelos jogadores, provendo um contexto claro e conciso para quem os assiste.

Outro ponto inusitado foi a criação de mesas de RPG presencial para o sujeito 5. Da mesma maneira que alguns dos sujeitos foram para o Roll20, o sujeito 5 foi para uma mesa presencial com seus amigos. Nessa mesa colaborativa e interativa, todos os jogadores leem, muitas vezes durante as sessões, vários livros e PDFs em inglês sobre o assunto, pois não há mais o elemento online para realizar a maioria das ações por eles, os dados devem ser jogados manualmente e as regras devem ser lidas em seus livros originários. Essa transição entre mídias demonstra o alcance dos RPGs, eles estão presentes em todos os lugares e os sujeitos fluem facilmente de uma forma para a outra, sem nenhuma dificuldade. Trago uma foto de uma das sessões e dos múltiplos livros usados durante elas:

Figura 34 – Foto da sessão e dos livros usados pelos jogadores



Fonte: Autor.

Nessas sessões o sujeito 5 e seus amigos utilizaram vários livros físicos em inglês, assim como compartilharam em grupo de WhatsApp versões em PDF dos mesmos livros para fácil acesso. Novamente o caráter multimidiático do RPG se faz presente ao observamos a convivência simultânea entre mídias físicas e mídias digitais, facilmente e sem nenhum problema, tão natural quanto qualquer outra coisa. O potencial pedagógico dessas práticas que aliam o virtual ao real, o livro ao PDF, e os jogos online aos presenciais é, ao meu ver, inegável. Essa exposição dos sujeitos a tantas formas de mídias em língua inglesa acaba, invariavelmente, influenciando-os, queiram eles ou não. O tempo passado nessas mídias, aliado com seus interesses, resulta em muitos momentos em que a língua inglesa é necessária para a interação e para a compreensão do sentido do que está sendo apresentado a eles, seja em um RPG online, através dos jogadores, em uma série da internet, através do diálogo dos personagens, ou até mesmo no RPG presencial, através da leitura das regras e magias em livros primariamente em língua inglesa.

Essas múltiplas interações dos RPGs com várias mídias diferentes acabam por tornar a língua inglesa um pré-requisito no mundo dos games. Muitos jogadores convivem com a língua e acabam aprendendo, por consequência dessa vasta imersão, múltiplos termos e vocabulários diferentes devido às múltiplas situações imaginativas que apenas os RPGs proporcionam. Esses contextos ricos no imaginário e em língua inglesa proporcionam ambientes propícios para o aprendizado tanto de aprendizes iniciantes quanto daqueles que já possuem proficiência no idioma.

É importante ressaltar que não foi realizado nenhum teste para medir a melhora do inglês dos sujeitos, pois esse não é o intento do estudo. As inúmeras leituras e interações, entretanto, me levam a crer que há uma evolução natural do idioma devido à imersão dos sujeitos em tantos

meios multimidiáticos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa, busquei legitimar o potencial pedagógico dos RPGs no aprendizado da língua inglesa através da análise da prática de jogar e das múltiplas práticas de letramento atreladas a ela. Para tanto, busquei o enfoque teórico de Street (2014) para ilustrar a prática de jogar como uma prática de letramento, ou seja, uma prática social, múltipla e diversificada que confere sentido aos usos da leitura e da escrita; reconheço essa prática como *locus* onde múltiplas práticas de letramentos ocorrem simultaneamente. Essa característica plural proporciona múltiplas conexões de pessoas, objetos midiáticos e estratégias para construção de sentido (Lemke, 2010), tais como, o uso de sites, livros e PDFs, todos, em sua grande maioria, em língua inglesa. Observei a aprendizagem como essa construção de sentido. Múltiplos letramentos foram mobilizados, inclusive os de língua inglesa, o que permitiu que os jogadores avançassem no jogo. Esse aprendizado de língua deu-se através do aprendizado da prática social de jogar.

A prática social de jogar RPG tem muito em comum com a prática de aprendizagem na escola. Ambas exigem tempo, dedicação e preparo dos aprendizes, entretanto, por muitas vezes, uma é menosprezada pelos aprendizes enquanto outra toma um lugar de prestígio ao ser considerada mais divertida e menos tensa afetivamente. Para investigar esses aspectos que rodeiam a aprendizagem e o jogar, fiz uso dos princípios de boa aprendizagem de Gee (1999; 2004; 2005; 2013) para correlacionar as características presentes tanto em “bons jogos” quanto na boa aprendizagem com o propósito de evidenciar esses princípios na prática de jogar e nas múltiplas outras práticas de letramento atreladas a ela. Em sincronia com o ponto de vista do autor, busquei verificar seis princípios de aprendizagem que considero de suma importância. Esses princípios transformam um simples jogo em uma prática rica e complexa devido a suas características que permitem a imersão do jogador na prática de jogar. Os princípios analisados na pesquisa foram os princípios da Identidade, da Interação, da Produção, de Riscos, da Customização e da Agência. Todos foram encontrados no decorrer da pesquisa, pois os RPGs têm no seu centro o jogador. A identidade construída pelos sujeitos jogadores da pesquisa no *NWN:EE* foi de grande importância para suas aventuras pois foi ela quem interagiu com todos os outros jogadores e coproduziu o universo em que eles se encontravam. Da mesma maneira, o RPG proporcionou um ambiente em que os sujeitos puderam testar personagens e se arriscar, sem medo de consequências negativas por suas tentativas. Todos esses aspectos do RPG tornaram a prática social de jogar uma prática leve e que permite aos jogadores pleno controle

de suas ações e decisões, exemplificando o princípio da Agência, que ocorre quando todos os outros princípios também estão presentes na prática do jogar.

Ao lidar com jogos e a cultura do jogar, ou melhor dizendo, a cultura *gamer*, mostrou-se necessário exemplificar esse tipo de cultura, em grande parte digital, e que nos engloba e permite a convergência de várias mídias (Jenkins, 2008), tanto novas quanto velhas, onde o RPG, objeto dessa pesquisa, pôde ser observado em múltiplas lentes, tanto presenciais quanto online, provendo diversos dados para a análise no trabalho, visto que a prática do RPG se estende para além de uma única mídia; ela convive com e trespassa múltiplas mídias físicas e digitais, e, dessa forma, torna-se acessível para os jogadores com o toque de um botão ou com o folhar de uma página. Lemke (2010) evidencia a natureza plural e multifacetada dessas práticas ao conceituar o letramento multimidiático. O autor cita que esse tipo de letramento é constituído de conjuntos de práticas sociais interdependentes que conectam pessoas, objetos midiáticos e estratégias para a construção de sentido. No caso do presente trabalho, os cinco sujeitos da pesquisa, jogadores do RPG *NWN:EE*, utilizaram vários meios multimidiáticos, tais como, programas, sites e livros para auxiliá-los na construção de sentido na prática de jogar. Essa prática, então, expandiu o universo simbólico dos sujeitos ao estimulá-los a buscar informações que foram muito além do simples objeto midiático em sua frente, o RPG.

É interessante observar que o *NWN:EE*, o RPG foco dessa pesquisa, constitui um enorme universo simbólico que engloba múltiplos textos interativos, tornando-se uma forma de texto em ação, sendo reproduzido pelo computador dos sujeitos e moldado por suas escolhas. É nesse complexo universo simbólico que analisei a presença, ou não, dos princípios que, em minha opinião, lhe tornam um rico espaço de letramento com um enorme potencial pedagógico. É de grande valia também atestar o rico potencial dos RPGs para combater os discursos que rechaçam as múltiplas horas passadas na prática de jogar e simplesmente as consideram perda de tempo.

É nessa prática social de jogar e de interpretar personagens, colaborativa, múltipla e diversificada por natureza devido à pluralidade do jogo, que os jogadores atribuem sentido ao que lhes é apresentado na história e fazem uso de diversas mídias para lhes auxiliar durante essa jornada. O conhecimento adquirido, portanto, faz parte dos meios que os sujeitos cruzam, e não é, em si, o propósito de suas viagens, mas uma consequência da prática de jogar e de suas múltiplas ramificações. A prática social de jogar permitiu aos sujeitos construir sentido em língua inglesa. Houve uma aprendizagem informal, distinta daquela que nos apresenta gramaticalmente os aspectos da língua; ao invés disso, a aprendizagem se deu através das etapas

vencidas e bem-sucedidas no trajeto da prática de jogar.

Creio que a quantidade de tempo que os sujeitos da pesquisa e que muitos outros jogadores passam jogando inúmeros jogos que os deixam imersos em contextos em que a língua inglesa é usada para a construção de sentido, atesta fortemente ao potencial pedagógico, mesmo que acidental, dessas práticas. A grande quantidade de horas em jogos em inglês, buscando informações sobre esses jogos em plataformas e sites que também utilizam a língua inglesa expõe todos os jogadores a múltiplos contextos em que a língua é uma necessidade, porém, não é vista como um obstáculo como muitas vezes é pensada pelos aprendizes em contextos escolares.

A não-obrigatoriedade da aprendizagem de língua inglesa nos jogos é, em minha opinião, o maior fator contribuinte para o enorme potencial pedagógico dos RPGs. Como diz Suits (2014)⁷⁹, “jogar um jogo é uma tentativa voluntária de superar obstáculos desnecessários” [tradução minha], ou seja, todos que jogam buscam, por si mesmos, os conhecimentos necessários para superar desafios que eles mesmos escolheram. Essa busca ocorre naturalmente porque os jogadores estão investidos no que fazem, se sentem representados e percebem que suas escolhas importam, o que proporciona um ambiente leve e propício para a absorção de conhecimento, exatamente como um local de aprendizagem deve ser.

A realidade atual em que vivemos, onde o uso da internet tornou-se intimamente relacionado à educação, abriu espaço para o ensino remoto emergencial. Esse tipo de ensino legitima o digital como espaço para aprendizagem e permite, cada vez mais, que práticas multimidiáticas, como as descritas nesse trabalho, entrem no cotidiano dos alunos e sejam incorporadas à escola. Essas práticas, em turno, podem auxiliar a lidar com os percalços afetivos dos alunos ao situá-los como sujeitos que agem, existem e influenciam o universo simbólico de que fazem parte, provendo uma conexão prazerosa e não simplesmente obrigatória às múltiplas práticas de que participam.

Por fim, espero que a pesquisa desenvolvida, e apresentada nessa dissertação, possa contribuir com a validação e reconhecimento do RPG *Neverwinter Nights: Enhanced Edition* e das múltiplas práticas relacionadas a ele como práticas sociais com enorme potencial pedagógico, e espero, também, que tais considerações possam auxiliar professores e estudos futuros no que tange ao uso do RPG em contextos escolares como um auxílio extra para o

⁷⁹ Traduzido e adaptado do original: “playing a game is a voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles”.

aprendizado de língua inglesa. Acredito que o ensino regular de língua inglesa tem muito a ganhar com o uso de mídias diferentes, pois, são nessas trocas multimidiáticas que mestres e aprendizes utilizam vários aplicativos, sites e jogos e constituem suas próprias identidades ao serem expostos a múltiplos contextos com a língua inglesa em ação.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BECKER, Fernando. *Educação e construção do conhecimento*. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. *Investigação qualitativa em educação – uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora, 1994.
- BOLUK, Stephanie; LEMIEUX, Patrick. *Metagaming: playing, competing, spectating, cheating, trading, making, and breaking videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.
- CAMARGO, Orson. *Cultura*. Brasil Escola. 2016. Disponível em: <<http://brasilecola.uol.com.br/sociologia/cultura-1.htm>>. Acesso em: 28 julho 2020.
- CANCLINI, Nestor García. *Culturas híbridas*. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: Edusp, 2008.
- CRYSTAL, David. *English as a global language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- DEMO, Pedro. *Pesquisa e construção de conhecimento: metodologia científica no caminho de Habermas*. 4. ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2000.
- DIAS, Márcia Tosta. *Os donos da voz: indústria fonográfica brasileira e mundialização da cultura*. São Paulo: Boitempo, 2008.
- FERNÁNDEZ, Alicia. *A inteligência aprisionada: abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991. 380p.
- GEE, James Paul. Discourse and sociocultural studies reading. In: KAMIL, Michael L. *et. al.* (Eds.). *Handbook of Reading Research – Volume III*. London: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 2000. p. 195-207. [Cap. 14].
- _____. *Good Videogames + Good Learning: collected essays on video games, learning and literacy*. 2. ed. New York: Peter Lang, 2013.
- _____. Semiotic social spaces and affinity spaces: from the age of mythology to today's schools. In: BARTON, David; TUSTING, Karin (Eds.). *Beyond communities of practice: Language, power and social context*. Cambridge: Cambridge University Press, 2005. p. 214-232.
- _____. *Social linguistics and literacies: ideology in discourses*. 2. ed. London/Philadelphia: The Farmer Press, 1999.
- _____. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave/Macmillan, 2004.
- HITCHENS, Michael; DRACHEN, Anders. The many faces of role-playing games. *International Journal of Role-Playing*, v. 1, n. 1, p. 3-21, 2009. Disponível em: <<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.468.2599&rep=rep1&type=pdf>>. Acesso em 22 jun. 2019.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

- JUUL, Jesper. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In: COPIERO, Marinka; RAESSENS, Joost (Eds.). *Level up: digital games research conference proceedings*. Utrecht: Utrecht University, 2003. p. 30-45.
- KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. Sampling ‘the new’ in new literacies. In: _____ (Eds.). *A new literacies sampler*. New York: Peter Lang, 2007. p. 1-24.
- LEMKE, Jay. L. *Letramento Metamidiático: Transformando Significados e Mídias*. Trabalhos em Linguística Aplicada, Campinas, n. 49, v. 2Jul./Dez. 2010. p. 455-479.
- LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2007.
- LIEBERMAN, M. Four ways to teach with video games. *Currents In Electronic Literacy*, v. 11, n. 1, 2010. Disponível em: <https://currents.dwrl.utexas.edu/2010/lieberman_four-ways-to-teach-with-video-games.html>. Acesso em: 25 jun. 2021.
- MARCATTO, Alfeu. RPG como instrumento de ensino e aprendizagem: uma abordagem psicológica. In: I SIMPÓSIO DE RPG E EDUCAÇÃO, 2002, São Paulo. *Anais...* São Paulo: Devir. 2004. 280p. p. 152-179.
- _____. *Saindo do quadro: uma metodologia educacional lúdica e participativa baseada no Role Playing Game*. São Paulo: Exata, 1996.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. Letramento e oralidade no contexto das práticas sociais e eventos comunicativos. In: SIGNORINI, Inês (Org.). *Investigando a relação oral/escrito e as teorias do letramento*. Campinas: Mercado de Letras, 2001. p. 23-50.
- ROJO, Roxane. *Letramentos múltiplos, escola e inclusão social*. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTOS, Milton. *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. 10. ed. Rio de Janeiro: Record, 2003.
- SCHMIT, Wagner Luiz. *RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos*. 2008. 267 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Educação, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.
- SEIDLHOFER, Barbara. *Understanding English as a Lingua Franca*. Oxford: Oxford University Press, 2011.
- SOARES, Magda. *Alfabetização e letramento*. São Paulo: Contexto, 2003.
- STREET, Brian V. *Letramentos sociais: abordagens críticas do letramento no desenvolvimento, na etnografia e na educação*. Trad. Marcos Bagno. São Paulo: Parábola, 2014.
- _____. Literacy practices and literacy myths. In: SÄLJÖ, Roger (Ed.). *The written world: studies in literate thought and action*. Berlin: Springer-Verlag Press, 1988. (Springer Series in Language and Communication, v. 23). p. 59-72.
- _____. Perspectivas interculturais sobre o letramento. *Revista de Filologia e Linguística Portuguesa da Universidade de São Paulo*, v. 8, p. 465-488, 2007.

- _____. What's 'new' in new literacy studies? Critical approaches to literacy in theory and practice. *Current Issues in Comparative Education*, v. 5, n. 2, p. 77-91, maio 2003.
- SUITS, Bernard. *The grasshopper: games, life and utopia*. Peterborough: Broadview Press, 2014.
- TAYLOR, T. L. *Play between worlds: exploring online game culture*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.
- TEIS, Denize. T.; TEIS, Mirtes. A. *A abordagem qualitativa: a leitura no campo de pesquisa*. 2006. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/teis-denize-abordagem-qualitativa.pdf>> Acesso em: 14 jul. 2020.
- YIN, Robert K. *Case study research: design and methods (applied social research methods)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2009.

ANEXO A: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Letramento Multimidiático e o Aprendizado de Língua Inglesa através do RPG Neverwinter Nights: Enhanced Edition Mestrando Julian Mussi Ores / Profa. Dra. Camila Lawson Scheifer

Você está sendo convidado a participar como voluntário de uma pesquisa. Este documento, chamado Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, visa assegurar seus direitos como participante e é elaborado em duas vias, uma que deverá ficar com você e outra com o pesquisador.

Por favor, leia com atenção e calma, aproveitando para esclarecer suas dúvidas. Se houver perguntas antes ou mesmo depois de assiná-lo, você poderá esclarecê-las com o pesquisador. Se preferir, pode levar este Termo para casa e consultar seus familiares ou outras pessoas antes de decidir participar. Não haverá nenhum tipo de penalização ou prejuízo se você não aceitar participar ou retirar sua autorização em qualquer momento.

Justificativa e objetivos:

O trabalho tem como objetivo analisar o potencial pedagógico dos role-playing games no aprendizado de língua inglesa ao explorar: A) a performance dos jogadores de uma plataforma específica com base no nível de engajamento com o jogo; B) as personas (personagens) criadas dentro do mundo fictício; C) os usos linguísticos dentro e fora da plataforma, no intuito de verificar as situações e condições em que a língua inglesa aparece. Para tanto, os sujeitos da pesquisa jogarão o role-playing game Neverwinter Nights.

Procedimentos:

Participando do estudo você está sendo convidado a: jogar o role-playing game Neverwinter Nights e será pedido que você envie para o pesquisador capturas de tela e/ou gravações de suas sessões de jogo. É pedido também que você envie, ou detalhe, páginas que utilizou para pesquisar sobre o jogo, para análise de outros meios inter-relacionados com o jogo. A pesquisa tem previsão de duração de um mês.

Você terá duas opções para entrega dos dados ao pesquisador. O compartilhamento poderá ser feito online, através do e-mail: julian_ores@hotmail.com, ou pessoalmente, na Universidade Federal do Rio Grande, através de uma HD de 1 terabyte disponibilizada pelo pesquisador para a gravação dos dados.

Você ganhará uma cópia do jogo previamente mencionado assim como o software gratuito Open Broadcaster Studio (OBS) para efetuar as gravações. O pesquisador fará um tutorial para o uso do software gratuito OBS e para a instalação do RPG Neverwinter Nights. Você poderá jogar em sua própria residência sem necessidade de deslocamento. A pesquisa só será iniciada após aprovação do Comitê de Ética em Pesquisas.

Desconfortos e riscos:

Você **não** deve participar deste estudo se não se sentir confortável jogando e interagindo online com outros jogadores.

Rubrica do pesquisador: _____

Rubrica do participante: _____



Para diminuir os riscos de danos para a visão, você deve descansar a cada 2 horas de sessão de jogo. Durante as pausas de 2 horas em cada sessão de jogo é recomendado que você faça um lanche e se hidrate.

Seguindo essas normas, os riscos do jogo são mínimos. Em caso de evento adverso relacionado à pesquisa, o pesquisador garantirá assistência integral e gratuita ao participante.

Benefícios:

Haverá prática da língua inglesa em múltiplos contextos online. As inúmeras interações realizadas no jogo podem melhorar suas habilidades de língua inglesa.

Acompanhamento e assistência:

O pesquisador ficará disponível por e-mail (julian_ores@hotmail.com) e celular (53)99129-7550 para quaisquer dúvidas e/ou problemas provenientes do estudo. Caso o participante sinta a necessidade, o pesquisador poderá orientá-lo ao auxílio psicológico presente na FURG (Universidade Federal do Rio Grande).

Sigilo e privacidade:

Você tem a garantia de que sua identidade será mantida em sigilo e nenhuma informação será dada a outras pessoas que não façam parte da equipe de pesquisadores. Na divulgação dos resultados desse estudo, seu nome não será citado.

Uso e destinação de dados:

Os dados da pesquisa serão tornados públicos e serão armazenados em computador e em uma HD de 1 terabyte na Universidade Federal do Rio Grande (FURG), por no mínimo 5 anos, sob responsabilidade da Profª Drª Camila Lawson Schiefer.

Ressarcimento e indenização:

Você terá direito ao ressarcimento das despesas diretamente decorrentes de sua participação na pesquisa e à indenização pelos danos resultantes desta, nos termos da Lei.

Contato:

Em caso de dúvidas sobre a pesquisa, você poderá entrar em contato com o pesquisador Julian Mussi Ores, na Avenida Itália, km 8, FURG, no instituto de letras e artes (ILA), telefone celular (53)99129-7550, e-mail: julian_ores@hotmail.com e caso necessário, página de facebook: <https://pt-br.facebook.com/julian.ores>.

Consentimento livre e esclarecido:

Após ter recebido esclarecimentos sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos, métodos, benefícios previstos, potenciais riscos e o incômodo que esta possa acarretar, aceito participar e declaro estar recebendo uma via original deste documento assinada pelo pesquisador e por mim, tendo todas as folhas por nós rubricadas:

Rubrica do pesquisador: _____

Rubrica do participante: _____



Nome do(a) participante:

Contato telefônico (opcional):

E-mail (opcional):

(Assinatura do participante ou nome e assinatura do seu RESPONSÁVEL LEGAL)

Data: ____/____/____.

Responsabilidade do Pesquisador:

Asseguro ter cumprido as exigências da resolução 466/2012 CNS/MS e complementares na elaboração do protocolo e na obtenção deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Asseguro, também, ter explicado e fornecido uma via deste documento ao participante. Informo que o estudo foi aprovado pelo CEPAS perante o qual o projeto foi apresentado e pela CONEP. Comprometo-me a utilizar o material e os dados obtidos nesta pesquisa exclusivamente para as finalidades previstas neste documento ou conforme o consentimento dado pelo participante.

Nome do(a) pesquisador(a):

[Assinatura do(a) pesquisador(a)]

Data: ____/____/____.

Rubrica do pesquisador: _____

Rubrica do participante: _____