

# Língua, leitura e escrita nos Jogos Digitais: marcas de uma história

Silvia Ap. José e Silva (autora)<sup>1</sup>, Valdir Heitor Barzotto (orientador)<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Fatec (Americana) / Programa de Pós-graduação da Faculdade de Educação – USP  
13469-111 – Americana – SP – Brasil / 05508-040 – São Paulo – SP – Brasil

<sup>2</sup> Faculdade de Educação USP  
05508-040 – São Paulo – SP – Brasil

silviajose18@gmail.com, barzotto@usp.br

**RESUMO:** Este artigo tem a finalidade de apresentar resumidamente uma tese. Ela tinha como objetivo principal investigar os modos a partir dos quais os alunos do curso de Jogos Digitais de uma faculdade pública do interior de São Paulo tratam a escrita, a língua e a leitura em sala de aula. Para isso, foi realizada uma pesquisa bibliográfica e um estudo experimental de abordagem qualitativa. Utilizamos um *corpus* composto por tarefas realizadas e apresentadas em classe entre 2019 e 2020. Na análise da primeira atividade, adaptação do causo, observamos que quanto mais próxima a transposição se encontrava do texto fonte, menos a variedade linguística se alterava. Na tarefa de escrever um novo final para um conto, os estudantes se mostram defensores de um mundo mais justo. Por fim, a adaptação de um conto para um *game*. Foi um trabalho criativo que interferiu na história original. Os alunos fizeram várias alterações em nome da interatividade e jogabilidade, criando assim um jogo estimulante para seu público. Os estudantes responderam aos desafios de modo diversificado, evidenciando que não há uma resposta única para tratar da língua, da escrita e da leitura, no desenvolvimento de Jogos Digitais, mas caminhos a serem trilhados conforme seus objetivos.

Palavras-chave: Jogos Digitais; Língua; Leitura; Escrita; Educação.

**ABSTRACT:** The purpose of this article is to briefly present a thesis. Its main objective was to investigate the ways in which students of the Digital Games course of a public college in the countryside of São Paulo deal with writing, language and reading in the classroom. To do so, a bibliographic research and an experimental study of qualitative approach were carried out. We used a corpus composed of tasks performed and presented in class between 2019 and 2020. In the analysis of the first activity, adaptation of the causo, we observed that the closer the transposition was to the source text, the less the linguistic variety changed. In the task of writing a new ending for a short story, students show themselves to be advocates for a more just world. Finally, the adaptation of a short story into a game. It was a creative work that interfered with the original story. The students made several changes in the name of interactivity and gameplay, thus creating a stimulating game for their audience. The students responded to the challenges in a diversified way, showing that there is not a single answer for dealing with language, writing and reading, in the development of Digital Games, but paths to be taken according to their goals.

Key words: Digital Games; Language; Reading; Writing; Education.

## **1. Apresentação**

Os Jogos Digitais, que em seus primórdios se resumiam a simulações muito simplificadas de algum esporte ou atividade fantástica, passaram por grandes transformações e se desenvolveram por meio de suportes complexos que permitem agregar novas oportunidades narrativas.

As possibilidades de narrativa em um *game* são diversas: algumas são escritas exclusivamente para esse suporte, outras são transposições de filmes ou obras literárias que, para serem adaptadas, passam por diferentes interpretações. As formas de se contar histórias se modificam ao longo do tempo e ganham novos suportes com o avanço tecnológico.

Consideramos que o processo de criar histórias perpassa pela leitura, pela escrita e pela língua, ou seja, pelos recursos linguísticos utilizados conforme a finalidade do texto. Julgamos, também, que esse é o caminho percorrido pelos desenvolvedores de *games* ao acrescentarem uma narrativa em seu jogo.

Assim, essa tese apresenta problematizações referentes ao trato da língua – sua representação em diferentes processos de comunicação, tudo permeado pela leitura e escrita dos alunos – no contexto da formação de desenvolvedores de jogos.

Trabalhar com o ensino de Português – sob diferentes nomenclaturas – no curso de tecnologia em Jogos Digitais é uma tarefa desafiadora, pois essa disciplina pode ser vista como pouco relevante para o desenvolvimento de um *game*. Com essa pesquisa, mostrarei a importância da nossa língua na perspectiva da leitura e da escrita em diferentes momentos na criação de um jogo.

## **2. Metodologia**

Por meio de uma revisão bibliográfica, analisamos a representatividade dos jogos na sociedade [Huizinga, 2010] e suas possíveis definições. Para discutirmos a narrativa e sua importância na sociedade recorreremos a [BARTHES, 1981] para entendermos suas origens, e a [McKee, 2017] para compreendermos os ambientes interativos nos *games*.

Ainda sobre a narrativa, contamos com [Mittermayer, 2017] para esclarecimento sobre a narrativa transmídia. Somando-se a esses autores, utilizamos [Barzotto, 1999 e 2022] e [Geraldi, 1984] para as discussões sobre língua, leitura e escrita em sala de aula.

Além dos estudos bibliográficos, também, empregamos a pesquisa de abordagem experimental e qualitativa, para isso, foram analisadas atividades produzidas em sala de aula pelos alunos do curso de Jogos Digitais de uma instituição pública do interior de São Paulo.

O trabalho teve o objetivo geral de verificar como a língua, a leitura e a escrita são tratadas pelos alunos do curso de Jogos Digitais.

### **3. *Corpus***

O *corpus* deste trabalho consiste em atividades desenvolvidas na disciplina de Ficção Interativa do curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais em uma Faculdade pública do interior do estado de São Paulo. Esse espaço acadêmico foi fundamental, pois possibilitou acompanhar e orientar os alunos durante a realização dos trabalhos propostos.

Os capítulos da tese foram organizados a partir de diferentes propostas de atividades que tinham foco na língua, escrita e leitura. A primeira análise está centrada na discussão sobre a transposição de um *causo* (um texto narrativo ligado à cultura oral) para um outro suporte - selecionado entre: quadrinhos, Graphic novel ou fanzine.

Os estudantes tinham liberdade para fazer suas próprias escolhas e arranjos linguísticos. No entanto, a narrativa deveria ser compreendida integralmente por seu interlocutor sem que ele precisasse ter conhecimento prévio do texto fonte. Nesta atividade, podemos acompanhar os alunos no trato com a língua: a variedade linguística utilizada na transposição e como essas escolhas se relacionavam com Jogos Digitais.

O dado que compôs o segundo elemento do *corpus* foi a reescrita do final de um conto tradicional canônico. Escolhemos o texto *O colar* (Guy de Maupassant). Os alunos leram o texto original e depois, escreveram um novo final e o apresentaram para a sala. Analisando a reescrita, foi possível observar como os alunos se colocam diante do mundo.

Por fim, o terceiro componente do material de análise da tese foi a adaptação de um texto literário – conto de Edgard Allan Poe – para um *game*. Durante o processo de

transposição, eles deveriam registrar e justificar as escolhas realizadas pelo grupo: se houve inserção de novos personagens, se todos existentes no conto seriam mantidos no jogo, ou não, e se tempo e espaço sofreriam, ou não, modificações, além de apresentarem as dificuldades e facilidades para a conclusão da tarefa.

#### **4. Resultados**

Ressaltamos que o foco desse trabalho foi acompanhar o uso de recursos linguísticos, língua, escrita e leitura pelos alunos do curso de Jogos Digitais durante as aulas de Ficção Interativa no curso de Jogos Digitais. Na escrita, os estudantes trouxeram representações do lugar no qual estão inseridos e seu papel na estrutura da sociedade. Isso pode ser percebido pela escolha lexical e pela organização da produção textual, além de traços ideológicos presentes nos textos apresentados em sala de aula.

Observamos que, para realizar adaptação de um texto para diferentes mídias, a leitura e a interpretação são peças-chave na execução da tarefa. Cada trabalho apresentou um olhar subjetivo para o texto fonte – seja ele um *causo* ou um texto literário canônico. Acompanhamos as opções tanto narrativas – personagem, tempo, espaço e enredo – quanto as escolhas referentes a língua e suas variedades.

Percebemos que os caminhos são muito diversificados em relação ao método pelo qual se pode adaptar um texto para diferentes suportes. Quesitos relacionados aos aspectos estéticos ou à seleção de uma determinada variedade linguística ampliam as possibilidades. Essas escolhas perpassaram, por um viés subjetivo, vinculado à leitura e à interpretação de um texto, além do conhecimento de mundo que os envolvidos trouxeram para a atividade.

#### **5. Considerações finais**

Nesta pesquisa, estávamos interessados em verificar como os alunos do curso de Jogos Digitais de uma faculdade pública localizada no interior de São Paulo fazem uso da **língua**, da **leitura** e da **escrita** no cotidiano da sala de aula. Cada capítulo teve como foco uma tarefa centrada em um desses aspectos da linguagem.

As atividades, no entanto, não estão tão compartimentadas assim. No decorrer dos exercícios, percebemos que um tópico está inserido no outro. Assim, não temos apenas o uso de variedades linguísticas, a leitura e interpretação estão presentes na realização dessa tarefa. O mesmo ocorre com a escrita, que, para a produção de um novo final, exige do aluno uma leitura atenta, a fim de que o novo desfecho seja coerente com o texto fonte. A adaptação de um texto literário canônico para um *game* perpassa tanto pela escrita quanto pela leitura, pois os estudantes deveriam criar um jogo que trouxesse uma narrativa baseada nesse texto.

Cada um desses itens foi o foco de uma atividade que compôs essa pesquisa, e os estudantes da disciplina de Ficção Interativa responderam aos desafios de modo diversificado, evidenciando que não há uma resposta única para tratar da língua, da escrita e da leitura, mas caminhos a serem trilhados conforme seus objetivos.

## Referências

- BAGNO, M. Entrevista. In: LIBERATTI, E.; AIO, M. de A. (2011) “Entrevista com o professor Marcos Bagno”. “Revista In-Traduções” - Revista do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, v. 3, n. 5, p. 209-212, 2011.
- BARTHES, R. (2011) “Análise estrutural da narrativa”. Trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2011.
- BARZOTTO, V. H. (1999) “Estado de Leitura” (org.). Campinas, São Paulo: Mercado de Letras, 1999.
- BARZOTTO, V. H. (2022) “Nem respeitar, nem valorizar, nem adequar as variedades linguísticas”. Revista ECOS, v. 2, n. 1, 2004. Disponível em <<https://periodicos.unemat.br/index.php/ecos/article/view/1049>>. Acesso em: 13 fev. 2022.
- GERALDI, J. W. (1984) “Unidades básicas do ensino de português”. IN: GERALDI, João Wanderley. “O texto na sala de aula” (org.). Cascavel, Paraná: ASSOESTE, 1984. p. 44 – 69.
- GERALDI, J. W. (1996) “Linguagem e ensino: exercícios de militância e divulgação”. Campinas: Mercado de Letras, 1996.
- HUIZINGA. J. (2007) “Homo ludens: o jogo como elemento da cultura”. São Paulo: Perspectiva, 2007.

- MASSAROLO, J. C. (2011) “Narrativa transmídia: a arte de construir mundos”. XII Estudos de Cinema e Audiovisual Socine, UFSCAR, 2011.
- MAUPASSANT, G. (2019) “O colar”. Disponível em: <<https://rodrigogurgel.com.br/wp-content/uploads/2015/11/O-Colar.pdf>>. Acesso em: 22 ago. 2019.
- McKEE, R. (2018) “Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro”. Trad. Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra, 2018.
- MITTERMAYER, T. (2017) “Narrativa transmídia: uma releitura conceitual”. São Bernardo do Campo: Codes, 2017.
- RABIN, S. (org.) (2011). “Introdução ao desenvolvimento de games”. Trad. Opportunity Translations; revisão técnica: Arlete dos Santos Petry; Luís Carlos Petry. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- SCHLIEBEN-LANGE, B. (1993) “História do falar e História da linguística.” Campinas: Editora da Unicamp, 1993.
- SHELDON, L. (2017) “Desenvolvimento de personagens e de narrativas para games”. Trad. Noveritis do Brasil. Revisão técnica: Delmar G. Domingues. São Paulo: Cengage Learning, 2017.