



## A narrativa em jogos digitais: uma experiência em Undertale

Daiane Amancio Mendes      Obdália Santana Ferraz Silva\*

Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação, Brasil.



Figura 1: Wall paper Undertale, UOL, 2017.

### Resumo

O presente estudo constitui uma análise das narrativas eletrônicas presentes nos videogames, especialmente no RPG Undertale, jogo de videogame criado em 2015, que tem como característica principal narrativas que aproximam o jogador do universo imaginário desenvolvido para o jogo. Essa análise se dá a partir dos conceitos de multiletramentos digitais, a fim de verificar de que forma essas narrativas podem ser trabalhadas como incentivo ao desenvolvimento da leitura e interpretação de textos entre os jogadores em idade escolar. O texto também apresenta definições de narrativas associadas a estudos ligados aos jogos como elementos capazes de promover e aperfeiçoar os processos de leitura e interpretação de texto. A construção textual do artigo tem como suporte teórico estudos de Soares [2002], que discute os multiletramentos na cibercultura; Santaella [2002], que trata do perfil do leitor imersivo e Murray [2003], que embasa a discussão sobre narrativas interativas em jogos digitais, entre outros teóricos. Apresenta-se aqui uma alternativa ao incentivo dos letramentos digitais para o público infanto-juvenil, a partir da estrutura narrativa do jogo Undertale.

**Palavras-chave:** Narrativas digitais, multiletramentos, videogames.

#### Contatos:

[daiamancio@hotmail.com](mailto:daiamancio@hotmail.com)  
[osilva@uneb.br](mailto:osilva@uneb.br)

### 1 Introdução

Os aspectos narrativos presentes nos jogos eletrônicos têm cada vez mais chamado a atenção pela sua crescente complexificação. Ao passo que a tecnologia presente nos videogames evoluiu, desenvolveram-se também as construções narrativas dos jogos que aproximam-se cada vez mais de uma obra literária, haja vista a quantidade de livros lançados, baseados em videogames, tais como *Dead Space: Martyr*, de B. K. Evenson; *Alan Wake*, de Rick Burroughs; *BioShock: Rapture*, de John Shirley; *Infinity Blade: Awakening*, de Brandon Sanderson; e a aclamada série *Assassin's Creed*, de Oliver Bouwden. Essas obras revelam o grande potencial literário e a riqueza narrativa presente nos jogos atuais, fazendo-nos refletir sobre a relevância dessas narrativas. Confirmando essa tendência, percebe-se um aumento significativo no número de pesquisas em todo mundo voltadas para o estudo dessas narrativas.

No que tange aos jogos que atingem um público infanto-juvenil, eles ganham um papel de destaque com suas narrativas de forma a permitir que os jogadores desenvolvam leituras multiletradas com o auxílio de mídias digitais. A construção de personagens marcantes que percorrem a trajetória desses jogos e os diálogos marcados por importantes ações a serem tomadas pelos jogadores, fazem com que estes estejam cada vez mais atentos às narrativas, uma vez que elas podem ter a chave para que esse jogador evolua no jogo. Progressivamente, os videogames têm



lançado mão dos recursos literários para chamar a atenção dos jogadores, no sentido de fazê-los imergir na narrativa.

Assim sendo, é importante pesquisar sobre o papel que os jogos digitais têm no desenvolvimento dos processos de letramentos dos jogadores, uma vez que permitem que, ao jogar, tornem-se jogadores/leitores capazes de compreender o universo da narrativa na qual estão imersos.

## 2 Jogos e narrativas digitais

De acordo com a teoria de Huizinga [1999], jogo é uma atividade voluntária exercida dentro de limites de tempo e espaço, que acompanha sentimentos como tensão, prazer e alegria. Para o autor, “o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana”. Nesse sentido, podemos inferir que o ato de jogar é inerente ao próprio homem, assim como a capacidade de aprender. Ao jogar, o indivíduo adquire habilidades que o fazem imergir no jogo ao tempo que aprimora outras já existentes.

Aliado ao conceito de Huizinga, podemos considerar, para este estudo, a teoria do fluxo de Mihaly [2009]. Em sua pesquisa sobre felicidade, o psicólogo húngaro desenvolveu uma teoria que revela que, ao realizar atividades com as quais está completamente envolvido, o indivíduo obtém sensações de bem-estar e felicidade. Para ele, o fluxo é um estado mental em que um indivíduo está altamente focado na atividade que está desenvolvendo, de forma que está tão imerso nela, que perde a noção de tempo e espaço, atingindo o estado que está diretamente ligado à felicidade. Para Mihaly [2009], “só por meio de disciplina livremente escolhida a vida pode ser aproveitada e ainda assim dentro dos limites da razão.”

Tal ideia é concebida pela *game designer* Jane McGonigal [2012] para falar sobre a sensação causada pelos videogames. Em seu livro “A realidade em jogo”, a autora descreve essa capacidade que os videogames têm de envolver pessoas de maneira a proporcionar a elas esse estado de fluxo, pesquisado por Mihaly [2009]. De modo geral, a autora amplifica essa teoria para o século atual, no que diz respeito aos jogos digitais. Para McGonigal [2012], a realidade atual não motiva nem desafia as pessoas de forma a fazê-las felizes; ao contrário dos jogos, que levam os jogadores a desenvolver atitudes de colaboração e cooperação nos espaços virtuais. Sendo assim, as atividades desenvolvidas nos ambientes de jogos promovem não só a interação de inúmeras pessoas em prol de uma

missão, como no caso dos jogos *on line*, como também é capaz de aprimorar e/ou desenvolver atividades importantes para a sociedade de forma que o jogador sintase feliz e realizado em desenvolvê-las.

Em se tratando de cognição baseada na imersão, numa perspectiva educacional, podemos associar os conceitos já vistos com o trabalho de Santaella [2002], que, ao tratar do perfil leitor imersivo, afirma que este, à medida que está envolvido pelo texto não sofre as urgências do tempo. Sendo assim, trataremos aqui do sujeito que joga como jogador/leitor. Se este estiver tão imerso no universo do jogo, de tal forma que entre em estado de fluxo [Mihaly 2009], desenvolverá habilidades de leitura de forma prazerosa, a fim de atender às demandas da narrativa do próprio jogo.

De certa forma, os conceitos apresentados até aqui se interligam para revelar que, a partir das narrativas que envolvem o jogador, este imerge no texto de forma tão envolvente que desenvolve habilidades de interpretação e inteligência naturalmente, expandindo-se enquanto leitor e ampliando seus letramentos digitais.

### .1 A evolução nas narrativas digitais

A evolução da indústria e o avanço das tecnologias digitais foram alguns dos propulsores para que as narrativas nos *games* saíssem de jogos puramente focados na mecânica, para transformar-se em grandes e envolventes narrativas, partindo para grandes narrativas, criando modelos não lineares. Nessa perspectiva, podemos afirmar que já são comuns alguns jogos em que as decisões do jogador mudam todos os acontecimentos do jogo. Isso incentiva a exploração de muitas possibilidades de interação.

Numa narrativa de videogame, o jogador protagoniza a história uma vez que ou incorpora o papel de um personagem do jogo, ou ele mesmo, enquanto jogador, é chamado a fazer parte da história, influenciando-a a cada decisão que toma. Diferente das narrativas presentes em ambientes não *games*), em que o leitor é convidado a interagir a todo tempo, de forma a envolver-se na leitura para que possa percorrer as trilhas do jogo. O indivíduo sai do lugar de apenas leitor para o lugar de protagonista que imerge no universo da narrativa, e tem interesse de imergir e interagir com ela.

Novak [2010] enumerou alguns elementos essenciais e peculiares dos jogos digitais: interatividade, não linearidade, controle pelo jogador, colaboração e imersão.

- Interatividade: é possível que o jogador interaja com a narrativa, através de ações que o levarão a lugares possíveis. Ainda que as possibilidades

sejam previamente programadas, essas características proporcionam ao jogador/leitor a sensação de intervenção e poder sobre os fatos da história;

- Não linearidade: as narrativas nos *games* constroem-se hipertextualmente e dão ao jogador a possibilidade de percorrer vários espaços, ir e voltar, mantendo o controle sobre a narrativa;
- Controle pelo jogador: a liberdade que o jogador tem de jogar ou não jogar, e ter ou não ter determinadas ações é um dos fatos que o faz imergir no universo do jogo e nas suas narrativas. É do jogador o controle das decisões a tomar, ele conduz os personagens e tem a sensação de liberdade diante de situações que enfrenta na narrativa. Isso faz com que esse indivíduo saia do lugar de expectador para agente das narrativas nos *games*;
- Colaboração: a possibilidade de jogar em grupo, com amigos ou até desconhecidos é responsável por uma conectividade social mais forte. A colaboração faz com que equipes de trabalho alcancem feitos inimagináveis para apenas um jogador. McGonigal [2012] relata que, desde que foi lançado, em 2004, jogadores de *World War Craft* já passaram o equivalente a 5,9 milhões de anos jogando coletivamente;
- Imersão: na narrativa digital, o jogador/leitor sente-se engajado e motivado a realizar as tarefas propostas no game, uma vez que se sente parte da narrativa, não apenas expectador.

Nessa perspectiva, podemos considerar o conceito de múltiplas narrativas apresentado por Murray [2003], que as define como “uma narrativa escrita ou dramatizada que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões.” Diferente das obras das mídias tradicionais como a literatura e o cinema, em que as narrativas acontecem linearmente, nas narrativas multiformes, comuns aos videogames, as possibilidades e caminhos que percorrem o enredo são múltiplos e não lineares, permitem ao jogador/leitor uma experiência de leitura multiletradas. Para Murray [2003], “quando o autor expande a história para incluir nela múltiplas possibilidades, o leitor adquire um papel mais ativo.”

Nesse sentido, o jogador é apresentado como animador do processo em que o que conta é a comunicação estabelecida a partir do jogo de acordo com a apropriação feita por ele. O jogador imerge como sujeito interativo que, ao jogar, lança mão do seu imaginário e constrói suas próprias narrativas que, apesar de estarem programadas pelo jogo, são superadas pelo caminhos e cenários desenvolvidos mentalmente pelo jogador [Murray 2003], assim como

acontece em experiências de leituras de narrativas em outros ambientes hipertextuais.

## 2.1 A narrativa em Undertale

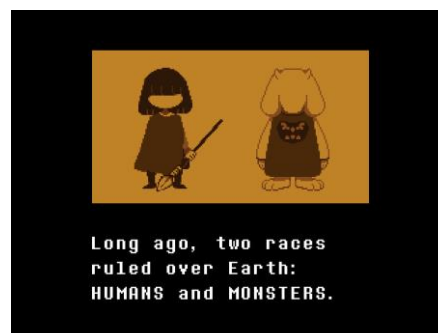


Figura 2: Diálogo inicial

As possibilidades e o potencial que os jogos digitais oferecem para a comunicação são enormes. É possível vislumbrar mudanças substanciais nos processos comunicacionais, quando observamos a interatividade promovida pelos jogos, que através das suas narrativas pode promover redes sociais mais ativas e vínculos sociais mais fortes [McGonigal 2012]. Além disso, habilidades como a de leitura e escrita são desenvolvidas em jogadores que têm contato frequente com narrativas digitais. Motivados pelo próprio jogo, esses indivíduos são envolvidos nas narrativas de tal forma, que desenvolvem ou aprimoram suas habilidades de leitura e interpretação de textos.

Crianças e adolescentes, fascinados pelo universo dos jogos acabam desenvolvendo suas habilidades de leitura com mais fluidez, quando se deparam com jogos que prendem sua atenção através de narrativas simples que permitem ao jogador passear por várias dimensões de conteúdo através de nós que as unem, fazendo desse jogador um leitor imersivo que se envolve de tal forma com as narrativas que absorve todo o conteúdo, ao passo que é absorvido também pelas dinâmicas do jogo.

Um bom exemplo dessa experiência de leitura imersiva presente em jogos digitais acontece com o jogo *Undertale*, um RPG desenvolvido pelo *game designer* Toby Fox e lançado em 2015 para Windows e OS X. Seu diferencial é o apelo sentimental, a partir de diálogos bem construídos, propondo discussões e proporcionando uma leitura imersiva ao jogador que, a todo tempo, é convidado a dialogar com os personagens.

*Undertale* é basicamente desenvolvido a partir de narrativas, entre outros aspectos, sendo elas uma das principais características do jogo. Essas narrativas



envolvem o jogador, interlocutor das mensagens, através de discursos diretos e indiretos em que o narrador onisciente e os personagens falam diretamente com o jogador. Isso faz com que o jogo, apesar de ter uma porposta comercial, torne-se um potencial *game based learning* para o estudo de leitura e interpretação, pois, para seguir em frente, o jogador precisa estar atento às leituras que estão presentes em todo o *game*.

Nesse *game*, o jogador começa a descobrir a história através das várias falas que lhe são apresentadas, tendo que enfrentar vários desafios e caminhos complexos, onde sua escolha irá modificar seu futuro. A narrativa é não-linear e muito bem-humorada, apresentada em frases curtas que permitem tempo razoável para leitura, permitindo ao jogador, ainda que em fase de desenvolvimento do letramento, uma experiência de leitura leve e prazerosa

Para Gancho [s.d.], “toda narrativa se estrutura sobre cinco elementos, sem os quais ela não existe.” Para a autora, não é possível falar em narrativas sem observar estes cinco elementos que as constituem: enredo, personagens, tempo, espaço e narrador. Em *Undertale*, são os personagens, o narrador e o enredo que são construídos de maneira interativa, não linear e imersiva e que definem as nuances do jogo. Além disso, o controle exercido pelo jogador dentro dos limites de jogabilidade de *Undertale* permite uma constante impressão de interação com os personagens que surgem ao longo do jogo, além da posição do narrador, que também é modificada à medida que o jogo avança.

A partir das interpretações realizadas, sentimentos de surpresa, decepção, alegria, raiva, entre outros emergem a cada nova leitura. Como numa narrativa colaborativa, o jogador conecta-se aos personagens do jogo a partir dos moldes das estruturas narrativas já existentes. Mas, como o jogo é dinâmico, na medida dos limites das interações desenvolvidas, o próprio jogador/leitor cria expectativas para possíveis continuidades na narrativa.

De acordo com a ideia de jogo de Huizinga [1999], o texto muda de acordo com o comportamento do leitor. Numa narrativa digital, essa característica diz muito sobre a dinâmica de leitura, ao longo do jogo. À medida que a narrativa envolve mais ou menos um jogador, este mudará sua postura perante o jogo. Para definir leitura como jogo, é preciso identificar o objetivo dessa leitura. Se o jogador é desafiado pela leitura, naturalmente desenvolverá habilidades de interpretação de modo a atingir seus objetivos no jogo.

Em *Undertale*, a narrativa é capaz de contar a história através da sua própria mecânica, combinando narrativas implícitas e explícitas de forma harmônica, de maneira que a barreira entre o jogador/leitor e os

personagens do jogo é quase que inexistente [Gálvez 2015]. Desde o início do jogo é possível, ao trilhar caminhos diferentes, chegar a objetivos diferentes de acordo com escolhas feitas pelo jogador. É possível seguir a linha *pacifista* ou a linha *genocida* as quais trarão resultados, ao longo e ao final do jogo, bem distintos. A própria narrativa muda à medida que o jogador se depara com decisões que precisa tomar de imediato. Dessa forma, interage e sente-se coautor da narrativa. Nos momentos mais decisivos, um jogador de *Undertale* pacifista terá de se recusar a lutar, se o inimigo não quer deixá-lo seguir em frente. Em algumas circunstâncias, o jogador se depara com personagens carismáticos que dialogam para convencer o jogado a não atacar; em outros, há personagens que mesmo quando o jogador não quer agir, força-o a lutar; e caso opte por fugir ou perdoar o personagem, a narrativa muda. É sempre possível evitar prejudicar inimigos neste jogo.

Desde o início do jogo, em *Undertale*, o jogador é convidado à leitura. A história começa a ser contada como num livro de histórias infantis e, aos poucos, de forma não linear, os personagens surgem com diálogos com o jogador, na medida em que a narrativa vai se construindo. Os enigmas disponibilizados através de *minigames* também são apresentados através de textos e, caso o jogador não esteja atento à leitura, corre o risco de não conseguir avançar no jogo.



Figura 2: Diálogo em *Undertale*.

O jogador, envolvido pela lógica do sistema, é convidado a participar, nesse jogo, em especial, de forma bem direta não apenas no início ou final das fases, mas em todo o percurso ao longo do *game*. A narrativa, essencialmente dramática, é construída de forma a favorecer transformações comportamentais durante o enredo, o que induz o jogador a permanecer atento ao processo de leitura no qual é protagonista.

Dessa forma, corrobora-se o conceito de Castells [1999] quando diz que o espaço de fluxos e o tempo intemporal são as bases de uma nova cultura, que



transcende e inclui a diversidade dos sistemas de representação historicamente transmitidos: a cultura da virtualidade real, onde o faz-de-conta vai se tornando realidade. É nesse espaço que as narrativas envolvem o jogador/leitor de tal forma que a interação faz com que o jogador torne-se parte da história.

## 2.2 Estrutura de diálogo por escolha, em Undertale

Nos jogos digitais do gênero RPG, como é o caso de Undertale, são característicos os diálogos entre personagens. Esses diálogos, muitas vezes, envolvem, inclusive, o jogador, levando-o à condição de personagem protagonista da narrativa. Esses diálogos são elementos de comunicação que atraem a atenção do jogador/leitor e promovem a interação entre ele e os demais personagens; e também são peças-chaves para o jogador, muitas vezes, desvendar enigmas presentes no jogo, executar missões e até definir o curso das jogadas.

Izidro e Pereira [2012], em sua pesquisa sobre a narrativa do jogador nos videogames, relata que, nos RPGs atuais, os diálogos ganharam estruturas mais abertas, nas quais escolhas são mostradas ao jogador, o que permite uma interferência maior no jogo. Para os autores, “essas estruturas de diálogo se assemelham aos diálogos dos jogos de Adventure, nos quais o jogador interage ao escolher frases ou verbos para seguir na ação”, afinal, os adventures são fortemente influenciados pelos RPGs de mesa.

Essa escolha de fala permitida ao jogador/leitor é chamada de Estrutura de Diálogo por Escolhas por Izidoro e Pereira [2012], apresentada em seu artigo sobre o jogo Fallout 3. Essa estrutura acontece a partir de uma série de enunciados elaborados com perguntas ou opções para que o jogador/leitor faça suas escolhas e defina como o jogo deve seguir. À medida que cada escolha é feita, o jogador/leitor é conduzido a novas situações, estabelecendo, dessa forma, a comunicação com o sistema desenvolvido para aquela narrativa digital. É claro que as escolhas do jogador já têm uma reação esperada e uma programação desenvolvida no jogo, de forma que não há uma autoria propriamente dita; todavia, as narrativas são elaboradas com várias possibilidades, de forma a permitir a impressão de que o jogador está no controle das situações no jogo.



Figura 3 – Estrutura de diálogos por escolha

Uma vez que cada sentença ou caminho escolhido pelo jogador/leitor, traz consequências diferentes no jogo, as Estruturas de Diálogos por Escolhas possibilitam que “a estrutura de diálogo seja compreendida como uma narrativa emergente, pois a narrativa que o jogador terá experimentado ao final do game será o resultado do acúmulo de escolhas feitas nos diálogos durante todo o jogo, tal qual uma interação acoplada que proporciona a narrativa emergente.” Izidro e Pereira [2012].

É possível, então, pensar as narrativas por escolha como uma forma de diálogo hipertextual, uma vez que cada escolha feita, conduz a uma consequência dentro do jogo. Izidro e Pereira [2012] nos conduzem a pensar na Estrutura de Diálogos por Escolhas como hipertexto, pois são as diversas ramificações que o diálogo pode tomar a partir das escolhas do jogador, que o levam a um resultado que pode apresentar mais de uma consequência. Por essa característica da estrutura de diálogos, pode-se dizer que jogos como Undertale, por exemplo, possuem uma narrativa hipertextual.

Nessa estrutura, esse sistema hipertextual complexo forma uma rede de comunicação dentro do jogo capaz de conduzir o jogador a vários caminhos e levá-lo, inclusive, a várias interpretações sobre as escolhas feitas. O jogador/leitor pode avaliar, por exemplo, que aquela escolha foi positiva ou não para o que ele pretendia naquela circunstância. Em Undertale, uma decisão tomada pelo jogador impactará nos caminhos que ele trilhará durante todo o jogo. Se o jogador decide atacar um personagem, esse ataque implicará em uma série de diálogos com os quais o jogador/leitor não interagiria se decidisse fugir ou perdoar o oponente.

Para Izidro e Pereira [2012] a Estrutura de Diálogos por Escolhas em jogos como Undertale, também “gera um agenciamento pelas opções de escolhas de diálogos entre frases consideradas rudes e outras mais educadas.” Por isso, ao escolher fazer um elogio ao



personagem, por exemplo, este terá uma reação que definirá a forma como o jogo será trilhado até o final. Caso o jogador/leitor aja com um personagem de forma grosseira, o personagem oponente também terá uma reação que trará consequências divergentes da anterior, durante todo o jogo, ainda que num próximo diálogo, o jogador/leitor decida-se pela gentileza. É importante ressaltar que todo e qualquer diálogo em Undertale é previamente programado, ficando a cargo do jogador/leitor ler, interpretar e decidir como agir. Algo a levar em consideração é o fato de o jogo manter o registro de partidas anteriores, de forma que, ao seguir uma determinada rota, o indivíduo terá todo seu jogo delineado a partir dessa escolha.

É perceptível que as estruturas hipertextuais presentes em jogos que dispõem de Estruturas de Diálogos por Escolhas permitem que sejam construídas novas e interessantes experiências narrativas para o jogador/leitor, de maneira que, cada resposta escolhida ao longo da narrativa, dá a ele uma série de possibilidades, trazendo-lhes provocações, questionamentos, sentimentos e, sobretudo, proporcionando uma grande imersão na leitura. Apesar das narrativas dos games como Undertale ainda serem limitadas a um número de escolhas, o avanço no desenvolvimento de *games* e as possibilidades trazidas pelas tecnologias em evidência permitirão que narrativas assim alcancem um nível de interação cada vez maior com o jogador/leitor.

### 2.3 Desenvolvendo multiletramentos a partir da experiência em Undertale

O termo letramento tem sido difundido desde a década de 1980. Oriundo do inglês *literacy*, traduzido livremente para o português como letramento e /ou alfabetização, tem sido adotado com frequência em estudos ligados, principalmente, à linguística e educação. Surgiu da necessidade de ampliação do conceito de alfabetização por conta das grandes transformações sociais, políticas e culturais da época. [Ribeiro 2016]. O letramento faz com que com o indivíduo seja imerso na cultura escrita, participando de experiências variadas, conhecimento e interação, indo além da decodificação de signos e até mesmo da apreensão de significados. Street [2014] vai além, quando diz que o letramento visa definir o uso social da leitura e da escrita que vão além da chamada aquisição da linguagem.

A partir daí, a ideia de letramento surge como uma complementação ao sentido de alfabetização, antes associada apenas à ideia de leitura e escrita, nomeando práticas de leitura e escrita mais avançadas que aquelas

tradicionalmente resultantes de uma aprendizagem apenas sistemática de ler e escrever [Soares 2009].

Com a emergência da cibercultura e o advento das tecnologias voltadas para a informação e comunicação, constitui-se uma nova relação entre o indivíduo e o saber. Um dos maiores destaques quando se pensa nessa evolução é a velocidade com a qual as informações surgem, se modificam e desaparecem [Levy 2010]. Para Levy [2010] “qualquer reflexão sobre o futuro dos sistemas de educação e de formação na cibercultura deve ser fundada em uma análise prévia da mutação contemporânea da relação com o saber”. Dessa forma, é preciso adequar as práticas pedagógicas de forma a levar em consideração o que as tecnologias intelectuais favorecem.

A partir desses avanços, os letramentos logo tornaram-se múltiplos no sentido em que deram lugar à convergência entre esses multiletramentos e as interações sociais, e nesse cenário, a escola deixa de ser a única agência alfabetizadora [Rojo 2009]. Entre esses multiletramentos, ganham destaque os multiletramentos digitais. Essa vertente surge quando a cultura letrada passa a ser medida através de múltiplos dispositivos que desafiam as concepções de leitura tradicionais, explorando aspectos como a multimodalidade, a hipertextualidade e a interatividade [Zacharias 2016].

Para Zacharias [2016], o multiletramento digital parte desse pluralismo que exige tanto o acesso e a apropriação das tecnologias, quanto o desenvolvimento de habilidades para produção de associações e compreensões nos espaços multimidiáticos. Assim, “[...] ser letrado digitalmente significa modificar os modos de ler e escrever a materialidade verbal e não verbal (imagens, desenhos, símbolos, ícones, gráficos etc.), além de significar compreender as diferenças impostas pelo suporte digital.” [Ribeiro 2016]. Nesse sentido, é possível associar a fala de Soares [2000] quando afirma que “a educação é cobrada a comprometer-se com o desenvolvimento de competências para o uso da ciência e tecnologia, resolução de problemas e novos contextos”.

Para Soares [2002], há hoje uma grande oportunidade de refinar os conceitos de letramentos, antes associados ao processo de aprendizagem da leitura e escrita. Esse momento é favorável uma vez que para a autora, “estamos vivendo, hoje, a introdução, na sociedade, de novas modalidades de práticas sociais de leitura e de escrita, propiciadas pelas recentes tecnologias de comunicação eletrônica – o computador, a rede (a web), a Internet.” Para a autora, esse momento, que ela nomeia como privilegiado, nos permite colocar em prática novas formas de leitura, levando em conta os aspectos sociais e culturais dos





indivíduos que estão cada vez mais imersos na cultura digital. É sabido que a geração chamada de conectada demonstra grande interesse pela leitura em ambientes digitais, mas é queixa frequente entre professores de Língua Portuguesa que a maioria dos alunos em idade escolar não gosta de ler e escrever nos moldes tradicionais. Assim, Soares nos conduz ao pensamento de que novas práticas de leitura e de escrita estão sendo introduzidas e é importante captar o estado ou condição que estão instituindo: “um momento privilegiado para identificar se as práticas de leitura e de escrita digitais, o letramento na cibercultura, conduzem a um estado ou condição diferente daquele a que conduzem as práticas de leitura e de escrita quirográficas e tipográficas”.

Levando em conta esse contexto, podemos considerar o conceito de letramento atribuído por Tfouni [1995] como “as conseqüências sociais e históricas da introdução da escrita em uma sociedade.” É certo que, mudando-se a forma como um indivíduo se relaciona com o conhecimento, muda-se também a maneira como esse mesmo indivíduo torna-se letrado. Todo o cenário cultural e social que envolve esse indivíduo vai influenciar diferentemente suas práticas de letramentos, fazendo com que pensemos não mais em um único letramento, mas em multiletramentos para além da aquisição do sistema de escrita, ou seja, para além da alfabetização [Soares 2002].

Partindo desse pressuposto, há que se falar também nos Multiletramentos digitais que compreendem a capacidade que tem o indivíduo de responder adequadamente às demandas sociais que envolvem a utilização dos recursos tecnológicos e da leitura e escrita no meio digital [Carmo 2008]. É mais que o conhecimento técnico de computação ou informática. Os multiletramentos digitais incluem ainda habilidades para construir sentido a partir de textos multimodais, isto é, textos que mesclam palavras, imagens e sons numa mesma superfície. Inclui também a capacidade para localizar, filtrar e avaliar criticamente informações disponibilizadas eletronicamente. Infere manusear naturalmente com agilidade as regras da comunicação em ambiente digital.

O universo dos videogames favorece o desenvolvimento desse tipo de letramento, uma vez que é desejável que o jogador tenha as habilidades para compreender todas as dinâmicas que envolvem uma plataforma digital. Em consonância, permite ainda que aqueles com pouca ou nenhuma habilidade possam desenvolvê-las ao longo do jogo de forma a atender às necessidades que surgem no próprio ambiente virtual. Haja vista a facilidade encontrada pelas crianças que cada vez mais cedo dominam as tecnologias digitais.

Com o tempo, e quanto mais esse letramento é estimulado, mais o indivíduo se familiariza e se aperfeiçoa, a fim de cumprir bem as metas estabelecidas para ter sucesso no jogo.

As narrativas em formato multimídia, a exemplo dos videogames, que combinam aspectos visuais e textuais para a produção de histórias com sons, imagens, animações, gráficos, hiperligações, etc., estimulam o processo de multiletramento que vai além da leitura e interpretação [Paiva 2009].

Na narrativa de Undertale, o texto, constantemente escrito em primeira pessoa, com o jogador sendo a segunda pessoa do discurso, faz com que toda a atenção do jogado esteja voltada à escrita.

Comum aos textos digitais, a narrativa não linear permite ao leitor uma construção textual a partir de nós que se entrelaçam e se misturam tecendo o texto. No videogame, o texto tem limitações obviamente estabelecidas para seu desenvolvimento, de forma que não permite ao jogador um número infinito de conexões. Todavia, em Undertale, o jogador se depara com várias opções de interpretação que podem definir os rumos que tomará no jogo. Dessa forma, a narrativa conduz o jogador à construção de relacionamentos temporais, espaciais, causais, temáticos entre as unidades de informação, sejam rotas, enigmas, conversas ou registros isolados dentro do texto. Estas redes de intelecções costumam conjuntos aparentemente desconexos em tecidos cujos sentidos se adaptam aos modelos mentais de cada jogador. É o que define seu destino no jogo.

Por apresentar no seu *gameplay* diálogos que definirão os rumos que o jogador irá tomar, exigindo dele bastante atenção, Undertale é um jogo quase que totalmente narrado. Na história, o jogador controla um personagem humano que vai parar no mundo dos monstros. Nesse lugar, ele vai aprender lições de relacionamento e como lidar com situações inesperadas usando apenas o poder do perdão. É possível negociar com todos os inimigos para vencer sem precisar lutar ou matar. As batalhas acontecem ao passo que o jogador evolui e cada enigma ou batalha exige interpretação e conhecimento sobre os personagens e suas características, pois é preciso interpretar cada elemento para conseguir vencer os desafios.

A narrativa não linear e a Estrutura de Diálogos por Escolhas de Undertale permitem ao jogador desenvolver habilidades de interpretação tal qual uma narrativa tradicional, com a vantagem de que o leitor é tão absorvido pelo texto e pela dinâmica do jogo que mal se percebe interpretando e evoluindo suas habilidades de letramento.

O desenvolvimento da leitura e escrita se dão de maneira mais eficaz quando o leitor é motivado pelo



texto. Nesse diapasão, poucos elementos são tão envolventes e provocam tanta imersão quanto os jogos eletrônicos. Se todo o potencial de leitura e interpretação que as narrativas dos videogames oferecem forem utilizadas para desenvolver atitudes de letramentos em jogadores em idade escolar, muitos ganhos poderão ser alcançados. Assim, é possível lançar mão da experiência proporcionada por *Undertale* como forma de trabalhar a leitura e interpretação, com crianças e adolescentes, uma vez que o jogo, com todas as características que atraem esse público, pode oferecer muito mais que diversão, pode contribuir para o desenvolvimento intelectual desses jogadores.

### 3. Conclusão

Existe uma relação estreita entre os espaços de leitura e escrita e suas práticas. Uma linha tênue compreende o desejo ou não de ler a partir do que se vê, sobretudo quando a leitura envolve o público infanto-juvenil. É possível associar os espaços de leitura e escrita, inclusive a partir de contextos histórico-culturais, partindo das pinturas rupestres, passando pela escrita em argila, chegando ao processo de escrita cuneiforme. Cada tipo de escrita serviu a determinado povo, cultura e situação. Ao evoluirmos, evoluíram também nossas formas de comunicação e formos nos tornando sujeitos multiletrados em nossos espaços sociais e culturais. Devemos considerar ainda que há uma forte relação da leitura e escrita com gêneros, condição social, entre outros aspectos que impactam diretamente na forma como o indivíduo desenvolve seus multiletramentos.

Atualmente, a oportunidade de multiletramentos trazida pelas narrativas presentes nos jogos eletrônicos nos permitem pensar em oportunidades de motivar toda uma geração a desenvolver habilidades de leitura e escrita em um ambiente representativo para muitos desses jogadores/leitores. É possível, inclusive, estimular a leitura e escrita e além disso fazer interpretações críticas utilizando as narrativas digitais nos jogos de videogame. O texto em ambientes digitais promove uma mudança no conceito de letramento, pois apresenta uma leitura não linear e interativa com a qual o leitor possa dialogar dentro dos espaços que lhe são confortáveis e familiares. Esse leitor que passa a ser um leitor hipertextual, vê nas narrativas digitais a oportunidade de acrescentar, alterar, definir seus próprios caminhos de leitura a partir de um texto que permite grande oportunidade de imersão.

Está claro que o jogo é um valioso ambiente de construção de narrativas capaz de proporcionar aos

jogadores experiências de multiletramentos, uma vez que desenvolve habilidades que vão além da trajetória a ser percorrida para chegar ao final. Apesar disso, é preciso ainda trilhar um longo caminho para fazer com que os *games* sejam usados como verdadeiras fontes de leitura e interpretação de texto. Estudos como este são necessários por duas razões: primeiramente, é interessante para explorar em detalhe os mecanismos da própria narrativa única deste novo meio para fazer avançar uma teoria narrativa ou mesmo para ajudar a desenvolver os elementos que compõem as histórias por trás do jogo. Por outro lado, através da pesquisa é possível, também, trazer à tona as narrativas presentes nos jogos, para uma concepção séria do jogo, para que *game designers* possam desenvolver narrativas que envolvam cada vez mais o jogador, assim como em *Undertale*. É preciso que a escola esteja pronta para usar os jogos digitais como mais um espaço de aprendizagem de forma que as narrativas presentes nos jogos não sejam subaproveitadas, mas tornem-se ricas oportunidades para desenvolver os multiletramentos dos jogadores.

#### Agradecimentos

A Gabriel, que com sua inteligência, paciência e sensibilidade nos apresentou a este e a tantos outros jogos que despertaram constante interesse pelo tema.

Deixamos aqui expressos nossos sinceros agradecimentos ao Centro de Pesquisa Comunidades Virtuais pela realização deste evento e pela oportunidade de compartilhamento do presente texto que é fruto das nossas indagações discutidas no cotidiano do grupo.

Agradecemos aos organizadores do Simpósio de Jogos Eletrônicos, Educação e Cultura pela oportunidade da discussão sobre a temática dos jogos digitais no âmbito da educação, tarefa fundamental no contexto social em que estamos.

À Professora Dra. Lynn Alves que compartilha constantemente conosco suas experiências e saberes e que nos inspira a ir além na certeza de que podemos chegar, através da pesquisa, a resultados que contribuirão para o desenvolvimento e aprimoramento no uso das tecnologias para o bem da educação.

#### Referências

CARMO, J. O letramento digital e a inclusão social. 2008.





- CASTELLS, M. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- GÁLVEZ, A. El videojuego como medio narrativo. Universidad de Sevilla. 2015.
- GANCHO, C. V. Como analisar narrativas. 7ª ed. São Paulo: Ática, s.d. Disponível em: <http://server1.docfoc.com/uploads/Z2016/01/08/zl3Fp5jsvI/a7edc6ae7da74ebdef38268ed893d5f4.pdf>. Acesso em: 08 abr. 2017.
- HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- IZIDRO, B.; PEREIRA, M. F. A narrativa do jogador nos videogames: um estudo da personalização em Fallout 3. Contemporânea (Rio de Janeiro), v. 10, p. 90-102, 2012.
- LÉVY, P. Cibercultura. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2010.
- MCGONIGAL, J. A realidade em jogo. Porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Best Seller, 2012.
- MIHALY, C. Flow: the psychology of Optimal Experience. Happer Collins, 2009.
- MURRAY, J. Hamlet on the holodeck. New York: Free Press, 1997.
- NOVAK, J. Desenvolvimento de Games. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- RIBEIRO, A. Jogos online no ensino-aprendizagem da leitura e da escrita. In: COSCARELLI, Carla V. (org.) Tecnologias para aprender. São Paulo: Parábola editorial, 2016. P. 159 – 174.
- PAIVA, V. Narrativas Multimídia de Aprendizagem de Língua Inglesa: Um Gênero Emergente. Simpósio internacional de estudos de gêneros textuais. Tubarão: Unisul, 2007.
- ROJO, R. Letramentos múltiplos, escola e inclusão social. São Paulo: Parábola. Editorial, 2009.
- SANTAELLA, L. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2012.
- SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. Revista Educ. Soc., Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.
- SOARES, M. Letramento: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- STREET, B. Letramentos sociais. Trad. Marcos Bagno. São Paulo: Parábola Editorial, 2014.
- UNDERTALE. Desenvolvido por Toby Fox. Produzido por Microsoft. 2015.
- ZACHARIAS, V. Letramento digital: desafios e possibilidades para o ensino. In: COSCARELLI, Carla V. (org.) Tecnologias para aprender. São Paulo: Parábola editorial, 2016. P. 15 – 26.