

---

## EXPLORANDO SENTIDOS E CONHECIMENTOS EM VIDEOGAMES COM UMA ANÁLISE BASEADA NA GRAMÁTICA DA MULTIMODALIDADE

---

### EXPLORING MEANINGS AND KNOWLEDGE IN VIDEO GAMES THROUGH AN ANALYSIS BASED ON THE GRAMMAR OF MULTIMODALITY

---

### EXPLORANDO SIGNIFICADOS Y CONOCIMIENTOS EN VIDEOJUEGOS CON UN ANÁLISIS BASADO EN LA GRAMÁTICA DE LA MULTIMODALIDAD

---

Victor Ernesto Silveira Silva<sup>1</sup>

#### RESUMO:

Este trabalho tem como objetivo discutir a potencialidade dos *videogames* para o ensino e aprendizado por meio da expressão de sentidos em sua multimodalidade. Partindo de uma pesquisa qualitativa documental e utilizando um instrumento de análise de mídia fundamentado na concepção de Cope e Kalantzis (2020) sobre a gramática da multimodalidade. Esta pesquisa demonstrou por meio da investigação do jogo eletrônico *Final Fantasy VII Remake*, como conhecimentos sobre meio ambiente, geopolítica, organização urbana, exploração de recursos naturais e desigualdades sociais são expressos nas diversas formas e funções de sentido que constituem o jogo. A expressão destes sentidos e conhecimentos no jogo encontra respaldo nas ideias de Gee (2003) e Shaffer (2005) que defendem que os *videogames* são contextos que promovem o desenvolvimento de conhecimento e, portanto o aprendizado. Estas ideias também encontram eco em Bogost (2007) e Zacchi (2020) de modo que todos estes estudiosos apontam para uma revisitação o que se considera alfabetização/letramento levando-se em consideração todas as mudanças sociais promovidas pela popularização de mídias digitais e eletrônicas tal qual o *videogame*. Esta revisitação, portanto, se faz necessária para que haja a superação de modelos tradicionais e restritivos de espaços de ensino e aprendizado.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Videogames*. Multimodalidade. Ensino. Aprendizado. Letramento.

#### ABSTRACT

This article aims to discuss the potential of video games for teaching and learning as well as expression of meaning and knowledge. As a qualitative research, it was adopted the document analysis using a tool for analyzing media which is based on Cope and Kalantzis' (2020) approach for grammar of multimodality. From the investigation of *Final Fantasy VII Remake* i.e. the chosen video game for analysis, the research showed that a wide range of meaning and knowledge is expressed through the forms and functions of meaning that constitute the game such as: geopolitics, urban planning, exploitation of natural resources and social inequality. The expression of those meanings is predicted by Gee (2003) and Shaffer (2005) who defend video games as a context that helps to develop knowledge and learning. These ideas are supported by Bogost (2007) and Zacchi (2020). Those scholars point to a change of what is literacy nowadays due to the great social transformations caused by the popularization of

---

Submetido em: 28/04/2022 – Aceito em: 6/08/2023 – Publicado em: 13/12/2023

<sup>1</sup> Graduado em Letras/Inglês pela Universidade do Estado da Bahia (Uneb) campus VI; Mestre em Estudos de Linguagem pela Uneb campus I e Doutorando em Letras pela Universidade Federal de Sergipe. É professor de Língua Inglesa do IF Baiano, campus Catu e atua dos ensinos médio e superior. Leciona também Alfabetização Científica no curso de especialização em Educação Científica e Popularização das Ciências no IF Baiano, campus Catu, e faz parte do Grupo de Pesquisa em Educação Científica (Gpec).

media such as video games. Therefore, the transformation is necessary for abandoning the traditional and restrictive models of teaching and learning contexts.

**KEYWORDS:** Video games. Multimodality. Teaching. Learning. Literacy

## RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo discutir el potencial de los videojuegos para la enseñanza y el aprendizaje, así como para la expresión de significado y conocimiento. Como investigación cualitativa, se adoptó el análisis de documentos utilizando una herramienta para el análisis de medios que se basa en la perspectiva de Cope y Kalantzis (2020) para la gramática de la multimodalidad. A partir de la investigación de Final Fantasy VII Remake, es decir, el videojuego elegido para el análisis, la investigación mostró que una amplia gama de significados y conocimientos se expresa a través de las formas y funciones de significado que constituyen el juego, tales como: geopolítica, planificación urbana, explotación de los recursos naturales y la desigualdad social. La expresión de esos significados es predicha por Gee (2003) y Shaffer (2005) quienes defienden los videojuegos como un contexto que ayuda a desarrollar el conocimiento y el aprendizaje. Estas ideas son apoyadas por Bogost (2007) y Zacchi (2020). Esos estudiosos apuntan a un cambio de lo que es la alfabetización en la actualidad debido a las grandes transformaciones sociales provocadas por la popularización de medios como los videojuegos. Por tanto, la transformación es necesaria para abandonar los modelos tradicionales y restrictivos de los contextos de enseñanza y aprendizaje.

**PALABRAS CLAVE:** Video juego. Multimodalidad. Enseñanza. Aprendizaje. Letramiento.

## INTRODUÇÃO

Em seu texto publicado no portal *Finances Online*, Gilbert (2021) revelou que pelo menos 2,69 bilhões de pessoas jogam algum *videogame*. Nesse mesmo artigo, o autor constatou que as pessoas jogam cerca de 7 horas por semana, ou seja, quase 1 hora por dia. Embora careçam de uma investigação mais minuciosa sobre as causas do crescimento, esses dados marcam uma tendência de adesão crescente aos jogos eletrônicos, visto que em 2018, o número de jogadores ativos era de 2,3 bilhões subindo para 2,5 bilhões em 2019. Esses números possivelmente justificam a crença de Zagal e Bruckman de que os jogos estão “inegavelmente afetando nossa cultura, o modo como nos socializamos e comunicamos, e como enxergamos o mundo” (ZAGAL E BRUCKMAN, 2008, sp.). Assim, também é inegável a necessidade de um olhar minucioso para o *videogame* enquanto “artefato cultural” (LIMA, 2014), uma vez que o jogo não só representa os contextos socio-históricos de sua criação, mas também molda e influencia formas de interação humana.

Com efeito, os videogames também podem constituir ou serem constituídos de “estruturas epistêmicas” (SHAFFER, 2005), ou seja, formas de pensar e interagir entre indivíduos pertencentes a uma determinada comunidade que compartilha “o entendimento situado da comunidade, práticas sociais efetivas, identidades poderosas e valores compartilhados” (SHAFFER, 2005, p.5). Essas estruturas epistêmicas também podem ser chamadas de gramática cultural, como prefere Shaffer (2005). Interessantemente, o *videogame* possui a capacidade de construção desses “modos de pensar” pois, de acordo com Bogost (2007), os jogos eletrônicos revelam como os sistemas reais e imaginados funcionam. Gee (2008), por sua

vez, sinaliza que os jogos promovem a simulação de situações do mundo real, criando espaços de experimentação. O que é relevante, no entanto, é questionar como essas estruturas epistêmicas promovem a interação entre o sistema simulado/imaginado do *videogame* e o que chamamos vulgarmente de “mundo real”. Tanto Shaffer (2004) quanto Gee (2008) são defensores entusiastas de que os videogames tem mudado a forma como as pessoas aprendem, ensinam e compartilham conhecimento. De fato, levando-se em consideração que bilhões de pessoas têm jogado *videogames* e participado de comunidades de práticas relacionadas aos jogos, seria ingênuo não conjecturar os impactos dessas práticas em aspectos sociais, culturais, políticos e econômicos.

No entanto, os *videogames* são só uma das mídias provocadoras das grandes mudanças que tem ocorrido na sociedade dos últimos anos. Wasilewska (2017), por exemplo, acredita que os professores da atualidade precisam lidar com uma geração dotada de características sem precedentes. Embora essa geração tenha sido denominada por vários títulos (geração Z, nativos digitais ou até mesmo a “geração *selfie*”), para a autora, o que marca a geração atual é a grande valorização da imagem visual, o que tem conferido enorme poder à multimodalidade. Assim, considerando que muitas instituições de ensino da contemporaneidade ainda estejam enraizadas em filosofias pedagógicas tradicionais, Wasilewska (2017) acredita que educadores(as) e escolas precisam estar cientes de seu papel na preparação dos estudantes para esse mundo visual. Concordamos com o posicionamento da autora, todavia, adicionamos uma ressalva: o mundo, hoje, não se expressa massivamente de forma visual, ele representa e é representado de forma multimodal. Nesse aspecto, o *videogame* é um dos artefatos que se vale essencialmente da multimodalidade, afinal, “o jogo é unicamente, conscientemente e principalmente criado para ser expressivo” (BOGOST, 2007, p.45). Para isso o *videogame* reúne diversas formas de expressões que vão desde a sua linguagem de código até a trilha sonora.

Para Bogost (2007), os jogos promovem mais do que a expressão de sentidos. Ele acredita que o *videogame* é dotado de uma retórica procedural que persuade o jogador não só a agir dentro do jogo e seguir suas regras, mas também a refletir, criticar e questionar os sistemas sociais, políticos e econômicos. O autor define esse tipo de retórica como: forma de persuasão por meio de processos (códigos computacionais e regras). Esses processos, segundo o autor, não se diferem de processos mais ou menos padronizados com os quais os sistemas agem na sociedade como, por exemplo: manipular informações, enriquecer, difundir ideologias, discriminar, educar, sensibilizar, reagir, revolucionar, entre outros inúmeros processos políticos, socioculturais ou socioeconômicos elencados por Bogost.

Nota-se, portanto, que os *videogames* são objetos de estudos com grande potencial, especialmente quando se trata de ensino e aprendizado. Entretanto, certas ideias preconcebidas de que o *videogame* não possui valor cultural (BOGOST, 2007) têm impedido o crescimento de pesquisas que relacionam *videogames* à educação. Em se tratando do uso de jogos como recurso didático, o que dificulta é a escassez de material que ajude professores a – pelo menos – propor análise de um *videogame* em relação à expressão e/ou desenvolvimento de conhecimentos científicos ou culturais (BURKLE; MAGEE, 2014). Partindo dessas premissas e relembrando o descompasso entre a pedagogia e as mudanças socioculturais tecnológicas que Shaffer (2005) tem percebido na educação formal, este trabalho contém uma investigação que pretende demonstrar a potencialidade dos *videogames* para o ensino/aprendizagem, expressão

de sentidos e a construção de conhecimentos científicos. Para tanto, conduziu-se uma investigação do jogo *Final Fantasy VII Remake*, desenvolvido pela Square Enix, utilizando uma estrutura de análise de *videogames* desenvolvida especialmente nas propostas sobre Multimodalidade de Cope e Kalantzis (2020) bem como nas ideias de Shaffer (2005) e Gee (2008) sobre ensino e aprendizagem em *videogames*. Esta é uma pesquisa de caráter bibliográfico e documental que reuniu as mais recentes teorias sobre letramento visual, expressão de sentidos e multimodalidade para compreender o *videogame* por meio de sua capacidade implícita ou explícita de retratar a sociedade em seus aspectos artísticos, culturais, sociais, políticos e científicos.

## UM POUCO SOBRE VIDEOGAMES

Não é preciso ser um especialista em “*games*” para caracterizá-los como mídia multimodal. O *videogame* ou jogo eletrônico, desde sua criação até a sua distribuição, trilha uma trajetória multimodal. Para Bacalja (2018), os *videogames* têm se tornado objeto de estudo de forma gradativa nos últimos anos, contudo ainda existem discursos que os caracterizam como cultura de menor valor. O interesse emergente nos jogos justifica-se por conta de sua massificação e grande apelo comercial, o que tem incentivado estudiosos a analisar esse fenômeno e suas consequências, notadamente, para educação formal (BACALJA, 2018). Na literatura, os *videogames* têm sido tema de diversos trabalhos como o de Lima (2014) sobre a construção de sentidos nos *videogames*; o complexo trabalho de Passmore (2017) sobre diversidade racial em jogos eletrônicos do gênero *Indie*; bem como os trabalhos de Apperley e Beavis (2011) sobre o impacto dos jogos eletrônicos no letramento. Percebe-se, portanto, que as investigações acerca dos jogos eletrônicos ultrapassam fronteiras entre as áreas de estudo e fomentam trabalhos interdisciplinares (ZAGAL; BRUCKMAN, 2008).

Vale ressaltar que a relação entre *videogames* e educação nem sempre foi harmoniosa. De fato, como mencionado neste texto anteriormente, para a maioria das pessoas os *videogames* não possuíam utilidade social. Um dos estudiosos que enveredaram na tarefa de explorar as possibilidades dos jogos eletrônicos para a educação foi James Paul Gee.

Gee (2008) acredita na compatibilidade entre a construção do conhecimento científico no mundo real e a forma como os jogos simulam realidades nas quais os jogadores precisam desenvolver e utilizar conhecimentos. O autor percebe os jogos como mundos onde as variáveis interagem historicamente. Quando comparados com o ambiente de aprendizado formal ou em uma simulação científica, os jogos conduzem a uma experiência imersiva. Com efeito, se na escola, o estudante observa e aprende como um espectador, em um jogo, o jogador é parte do mundo virtual: aprendendo e desenvolvendo habilidades enquanto interage com o mundo simulado (GEE, 2008, p.199). Percebe-se que o autor aponta para o afloramento de um novo espaço de aprendizado cujas potencialidades tem sido pouco exploradas. Bogost (2007) corrobora com essa ideia ao destacar a capacidade expressiva dos *videogames* e como eles exemplificam o funcionamento de ambos os mundos: virtual e real.



Gee (2008) compara a maneira como a ciência utiliza simulações para compreender fenômenos naturais com as simulações do mundo dos *videogames* e demonstra como o jogo eletrônico funciona analogamente a ambientes formais de aprendizado tradicionais. No entanto, para o autor, é preciso levar em consideração como os jogos funcionam, desenvolvem uma retórica e constroem as narrativas que incentivam o aprendizado. Note-se que Gee (2008) menciona apenas a potencialidade do jogo para o aprendizado, contudo, o autor não sinaliza quais conhecimentos estão envolvidos. Obviamente, é difícil estabelecer, com detalhes, a que esse aprendizado se refere, isso porque jogos diferentes podem proporcionar diferentes oportunidades para aprender. De qualquer forma, o autor é enfático quanto ao poder que o *videogame* possui para repensar a educação.

De fato, essa possibilidade foi aventada por Beavis e O'Mara (2010), quando as autoras destacaram que jogar *videogames* envolve o uso de uma larga gama de práticas de letramentos, tanto as tradicionais como as novas. É possível que as autoras se refiram ao letramento formal que geralmente é desenvolvido no ambiente escolar, quando citam o letramento tradicional. Já o adjetivo “novas” indica a ampliação do conceito de letramento considerando a “inserção do indivíduo em determinadas esferas da atividade humana” (TERRA, 2013, p.53). Para Shaffer (2005), o *videogame* promove essa conexão intensa entre jogador e mundo a partir de realidades possíveis simuladas no jogo, para o autor, o jogador habita em um mundo imaginado onde pensa, fala e age em papéis sociais que seriam inacessíveis no mundo real. A experiência do jogador é, portanto, diversa e múltipla quando comparada aos ambientes enclausurados da educação formal tradicional nos quais os conhecimentos são depositados nos estudantes. Shaffer (2005) se liga ao conceito mais atual de letramento, pois acredita que a construção do conhecimento é desenvolvida de forma interativa e com o propósito de ser prática social. O autor assevera que o *videogame* posiciona os aprendizes em um contexto em que os conhecimentos e as situações reais de uso desse conhecimento não se separam. Shaffer (2005) não defende apenas a ideia de que os jogos eletrônicos unem o “saber” e o “fazer” porque essa seria uma visão simplista da educação como prática social. Ele concorda que *videogames* podem favorecer o empoderamento de identidades e valores compartilhados dos jogadores, visto que os jogos podem diversificar e fortalecer modos de ser e se posicionar no mundo.

Shaffer (2005) e Gee (2008) trazem essas contribuições importantes sobre o potencial dos *videogames* para o ensino e aprendizado baseando-se em observações sobre os jogos. Sherry (2016), por exemplo, concorda que os *videogames* possuem um enorme potencial para promover ensino e aprendizado, mas também nota que existem poucas evidências de como isso ocorre. Burkle e Magee (2014), por sua vez, sinalizam a dificuldade de se empreenderem pesquisas que busquem tais evidências já que as experiências de ensino/aprendizado em *videogames* são sempre individuais, o que impossibilita a busca por aspectos generalizáveis.

Para além da carência dessas provas que atendam ao rigor positivista da ciência atual, ainda existe a resistência dos educadores em aceitar os *videogames* como possíveis recursos pedagógicos. Ademais, quando existe o interesse em adotar o jogo eletrônico para qualquer objetivo de ensino/aprendizagem e/ou experimentação científica, muitos professores apontam problemas em analisar e escolher o jogo (BURKLE; MAGEE, 2014). De fato, como qualquer mídia, especialmente a mídia multimodal, existe uma enorme variedade de jogos distribuídos em diversos de gêneros e disponíveis em inúmeras plataformas. A análise de uma mídia ainda

perpassa pelos apelos comerciais, o envolvimento subjetivo de quem joga, a construção multimodal e a acessibilidade ao *videogame*.

Segundo Sherry (2016), existe um debate sobre o que realmente incentiva o ensino/aprendizado dos jogadores: seriam as regras do jogo expressas no que chamamos de *gameplay*? Seriam aspectos gráficos visuais? Seria o enredo e a ambientação? Seriam as interações dos jogadores fora do jogo como em redes sociais e fóruns virtuais? Assume-se neste trabalho, que todos estes aspectos se unem em um único conceito: multimodalidade na concepção recente de Cope e Kalantzis (2020).

A palavra “*videogame*” é interessante, pois carrega em seu cerne uma ação direta que se origina da conjugação da primeira pessoa do indicativo do verbo latino *videre* (ver). Assim, a palavra *video*, significa “eu vejo” e é justamente essa parte da palavra *videogame* que separa as categorias clássicas de jogos: os que são eletrônicos ou não. Evidentemente os jogos não eletrônicos também exigem grande parte da ação “eu vejo” (o que seria o Esconde-esconde senão um confronto entre o que se vê o que se está oculto?). Ao que parece, o *videogame* tem no “eu vejo” uma base para a sua construção enquanto mídia: o *videogame* depende da imagem, do visual e, enfim, do que se vê. Bogost (2011), ao discutir um tipo específico de jogo, relata que a presença de texto, imagem e som é cuidadosamente incorporada ao resto que envolve o sistema do jogo. Para o autor, o jogo deve refletir as experiências humanas por meio da sua mecânica, ou seja, o jogador compreende esses sentidos pela forma poética como essas relações sociais são apresentadas nos processos do jogo. Bogost (2011) acredita que existe uma retórica procedural, isto é, uma argumentação desenvolvida entre os processos do *videogame*. A função do jogador é representar seu papel no espaço simulado e interpretar os sentidos enquanto desvela as regras desse modelo de experiência.

De qualquer sorte, ainda que para Bogost (2011) o sentido do jogo esteja mais no processo (códigos e regras que são a base do jogo), é por meio de uma tela que o jogador entra em contato com esses sentidos, ou seja: é o “eu vejo”. Cope e Kalantzis (2020), por sua vez, acreditam que nesse movimento em que o processo ou código computacional se torna imagem, existe uma movimentação de sentidos. Dessa forma, é possível dizer que a imagem não representa perfeitamente o que foi pretendido por meio do código, já que ambos são formas de sentidos diferentes que buscam transpor uma significação. Tampouco seria possível para um jogador interagir com o jogo apenas com a linguagem de códigos e processos do jogo, portanto, é preciso que a multimodalidade faça o seu papel e os sentidos construídos pelos códigos se transponham em som, texto e imagem.

## O QUE É MULTIMODALIDADE, AFINAL?

A passagem do século XX para XXI foi marcada (entre outros fatores) pela virada pictórica que, de certa forma, contestou a hegemonia da palavra e do texto escrito como forma de expressão máxima do ser humano. Transformações sociais, culturais, científicas e tecnológicas já estavam se convergindo há muito tempo para preparar essa mudança de panorama, digamos,



semiótico. Isso, obviamente poderia preocupar instituições tradicionais como a escola, por exemplo.

Com efeito, essa inquietação já havia sido aventada por Serafini (2012) em seu texto intitulado: *Reading Multimodal Texts in the 21st Century*, no qual o autor sinalizou que os professores precisariam de suporte pedagógico para auxiliar os estudantes em suas transações com textos multimodais. É justamente nessa ideia de “multi”, tão característica do século XXI, que temos o espraiamento da diferenciação e da diversidade (Cope e Kalantzis, 2020). De acordo com Cope e Kalantzis (2020), até os anos 1990, as ideologias dominantes pregavam a homogeneização e assimilação de práticas sociais. No momento atual, entretanto, reina a perspectiva da diferenciação, isto é, procura-se ao máximo demarcar as diferenças. Talvez esse fosse um movimento esperado, visto que o mundo pós-moderno é palco de uma pluralidade de canais de comunicação provocados pelos avanços tecnológicos e midiáticos que potencializaram a multiplicidade de textos (CAZDEN *et. al*, 2021). É essa multiplicidade de textos que tem exigido da educação o que *New London Group* nomeou: multiletramento. (CAZDEN *et. al*, 2021). Esse conceito se baseia, de forma sumária, na ideia de que a geopolítica global mudou e, conseqüentemente, o papel da escola também passa a ser afetado por tais transformações. Hoje, a diversidade linguística e cultural é uma questão central e, como decorrência, o letramento torna-se uma prática multifacetada motivando a educação a se afastar do foco monomodal, homogeneizante e assimilador (CAZDEN *et al*, 1996). Dessa forma, de acordo com Serafini (2012), a monomodalidade não se sustenta no contexto atual, visto que a multiplicidade de textos envolve diversificação de formas de expressão, ou seja: a multimodalidade.

Os estudiosos da contemporaneidade, especialmente de 1990 até os dias atuais, têm considerado a multimodalidade como um aspecto essencial na produção de sentidos, isso porque, como afirmam Kress e Van Leeuwen (2001), a chamada era digital equalizou os modos ao mesmo nível de representação. De fato, a multimodalidade não é um fenômeno novo, mas foi com os avanços tecnológicos e midiáticos que os diversos modos de criação de sentidos superaram a soberania da monomodalidade. Nesse momento vale perguntar: qual modo é privilegiado no foco monomodal?

Kress e Van Leeuwen (2001) definem o “modo” como “convenções produzidas por meio de ação cultural” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001, p.28) que permitem a realização de discursos, isto é, expressar sentidos. Entretanto, por ser uma abstração, o modo se manifesta materialmente em uma mídia, por exemplo: um sentido planejado para ser expresso no modo “imagem visual” pode ser materializado em uma fotografia. Embora as pessoas se maravilhem com as particularidades dos diferentes modos como a música, dança ou fotografia, é a língua e o texto escrito que detém certo privilégio quando pensamos em representação de sentidos e comunicação. Obviamente existem razões históricas que fundamentam essa preferência pela língua escrita, mas Kress e Van Leeuwen apontam, acertadamente, que “a prática comunicativa consiste em escolher os modos de realização que sejam aptos para os propósitos, audiências e ocasiões específicas” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001, p.30). Os autores contestam que a língua escrita seja o modo de expressão mais adequado para todas as situações de expressão. De fato, os indivíduos recorrem a diversos modos quando necessitam se expressar, quer seja para reforçar os sentidos, quer seja para complementá-los. É praticamente impossível imaginar

uma conversa entre duas pessoas sem a linguagem corporal/gestual, a influência do espaço e a expressão oral. Todos esses modos se combinam para que os sentidos representados sejam expressos de acordo com os interesses dos indivíduos envolvidos. Assim, ao observarmos duas pessoas conversando, percebemos a multimodalidade reinante: uma conversa nunca é apenas fala, ela envolve corpo e espaço. Para Kress e Van Leeuwen (2001), o uso de vários tipos de modos semióticos (no exemplo acima temos: fala, gesto, espaço e corpo) na construção de um produto ou evento semiótico é o que define a multimodalidade.

Cope e Kalantzis (2020), por sua vez, definem a multimodalidade como: sentidos que são renderizados em mais de uma forma de sentido e motivados por funções de sentido compartilhadas. Esses autores desenvolveram a proposta da gramática da multimodalidade na qual listam sete formas e cinco funções de sentido:

- a) Formas de sentido: texto, imagem, espaço, objeto, corpo, som e fala;
- b) Funções de sentido: referência, agência, estrutura, contexto e interesse.

Cope e Kalantzis (2020) explicam o movimento dos sentidos entre as formas por meio da transposição, isto é, os sentidos se movimentam entre as formas reforçando, complementando ou até mesmo hierarquizando significações. Os autores, no entanto, asseveram que todo sentido perpassa pelas cinco funções, ainda que uma ou outra receba mais atenção. Assim, quando dizemos “Tudo bem!” com voz branda, respiramos fundo e erguemos o polegar, estamos transpondo o sentido da aceitação entre três formas: a fala (dizer “Tudo bem” expressa a ideia da aceitação), o som (a voz branda expressa aceitação sem ressalvas ou alívio) e o corpo (respirar fundo pode reforçar a ideia do alívio já indicado na voz branda, mas também pode indicar impaciência dependendo do contexto). Nesse exemplo, o sentido se constrói com: a) referência às significações convencionais ou não; b) uma estrutura que o torna coeso; c) os indivíduos que negociam esse sentido; d) o contexto compartilhado por aqueles que negociam o sentido e; e) os interesses dos indivíduos na negociação. A proposta ousada, porém robusta de Cope e Kalantzis (2020) para tratar da multimodalidade é de extrema importância na discussão aqui proposta. E é partindo da concepção teórica desses autores que propomos um olhar minucioso para a multimodalidade dos *videogames* e seus sentidos.

Bogost (2007) lembra que *videogames* são artefatos computacionais que “rodam” um código e possuem mais expressividade, quando comparados com *softwares* produtivos (como um editor de texto). O autor sinaliza que o jogo eletrônico é expressivo e sua significação ultrapassa o que está escrito em seu código computacional. Com efeito, nos termos em que Cope e Kalantzis (2020) definem a multimodalidade, a funcionalidade do *videogame* vai além do que programas comuns porque os sentidos são transpostos entre as diversas formas e funções de sentido definidas no design do jogo. Em outras palavras, os processos definidos no código computacional do jogo são expressos em outras formas como som, imagem, objeto, texto e fala. A comunicação entre o código e o jogador de *videogame* se dá por meio dessas diversas transposições que também envolvem as funções dos sentidos tanto de quem interpreta (o jogador) como de quem cria (os designers do jogo) ou do sentido virtual embutido no mundo simulado do jogo (sentido da mídia).



A conclusão óbvia é que, dentro da perspectiva da multimodalidade, o jogo não pode ser visto apenas a partir de seus elementos constitutivos (apenas *gameplay*, enredo ou trilha sonora). As significações se transpõem em todas as formas e funções de sentido que constroem a mídia multimodal. Cope e Kalantzis (2020) alertam, no entanto, que o sentido é algo amplo e sua interpretação depende unicamente da construção sócio-histórica de cada indivíduo. No caso dos jogos, as pessoas podem reverberar ideias padronizadas quando produzem as mídias, mas a forma como esses sentidos vão ser interpretados e como vão impactar os jogadores é única e imprevisível. O mais importante é como a interpretação de um sentido gera uma ação, que, para Cope e Kalantzis (2020), pode ocorrer de três formas: replicação, redistribuição e mudança. Na replicação, os jogadores assimilam os sentidos dos jogos e tentam replicar no contexto real/virtual. Dessa forma, parece não haver uma reflexão crítica dos sentidos; na redistribuição, por sua vez, os jogadores interpretam os sentidos e percebem que podem promover pequenas mudanças em seus contextos reais. Nessa perspectiva parece haver um julgamento de como esses sentidos favorecem ou não o jogador no mundo real/virtual. Já a mudança, ocorre quando os jogadores interpretam os sentidos que levam a promover transformações revolucionárias em contextos reais/virtuais. Essas mudanças podem ser completamente favoráveis ou desfavoráveis aos sentidos transpostos no jogo, mas impactam significativamente o contexto de quem interpreta.

Essas três categorias foram adaptadas da proposta de multimodalidade de Cope e Kalantzis (2020) e quando relacionadas a possibilidades de ensino e aprendizado com *videogames*, trazem uma reflexão importante de como os sentidos caracterizados como conhecimentos podem ser assumidos pelos jogadores em suas interações com os mundos virtuais dos jogos eletrônicos.

## UMA FORMA SIMPLIFICADA PARA ANÁLISE DE VIDEOGAMES

Para este trabalho, consideramos duas concepções importantíssimas sobre multimodalidade: a de Kress e Van Leeuwen (2001) e a de Cope e Kalantzis (2020) que resultou no desenvolvimento de uma gramática da multimodalidade. É preciso compreender que a multimodalidade é a característica essencial do *videogame*. Isso se deve ao fato de, como mencionado antes, o *videogame* ser uma mídia contemporânea em constante atualização e que envolve diversos modos de sentido (imagem, texto, som etc). A atenção inicial nos *videogames*, contudo, é no visual que, em grande parte, proporciona a movimentação dos sentidos entre as demais formas de sentido. Esse movimento é característica basilar das concepções de multimodalidade. As ideias de Kress e Van Leeuwen (2001) sobre multimodalidade se concentram nos seguintes aspectos (*stratum*):

**Quadro 1.** Aspectos da multimodalidade segundo Kress e Van Leeuwen (2001)

<i>Stratum</i>	Discurso	Design	Produção	Distribuição:
----------------	----------	--------	----------	---------------



Descrição	Conhecimentos da realidade	Formas de realização de discursos	Materialização do design	Divulgação e estratificação dos sentidos
-----------	----------------------------	-----------------------------------	--------------------------	------------------------------------------

Fonte: Kress e Van Leeuwen, 2001.

Note-se que os quatro conceitos de Kress e Van Leeuwen (2001) podem, de fato, ser aplicados aos *videogames*, todavia, eles parecem ser extremamente abrangentes. Depreende-se que o jogo é criado a partir de um discurso, ou seja, ideias concebidas por uma equipe que se baseia em conhecimentos do mundo real. A noção de *design*, especificamente nessa proposta, é o processo de planejamento de como o discurso deverá ser materializado. É o momento em que se decide, por exemplo, se um jogo será de realidade aumentada (o que envolveria o modo gestual), se o jogo deverá conter alta quantidade de texto ou se as cores e linhas deverão se basear a uma estética artística como inspiração. Produção é o processo de decisão sobre a forma material do design: no caso de um jogo seria possível pensar em sua materialização como mídia física ou apenas online. A produção também considera se o jogo será construído para uma plataforma de telefone móvel ou se será um online massivo. A distribuição, por sua vez, lida com o encontro entre mídia produzida e seus interlocutores. De que forma os jogadores terão acesso a esta mídia? O quão fiel esta mídia deverá se manter ao dito “original” ao ser reproduzida e utilizada por um número significativo de jogadores? Como essa mídia pode ser modificada a partir das reações de seus interlocutores? Essas questões são fundamentais para compreender um pouco de como seria o *stratum* distribuição concebido por Kress e Van Leeuwen (2001).

O trabalho pioneiro de Kress e Van Leeuwen (2001) sobre multimodalidade é a base para a perspectiva atualizada de Cope e Kalantzis (2020). Esses autores propõem, não só uma versão contemporânea e solidamente fundamentada a respeito da multimodalidade, como também constroem uma forma de analisá-la em sua gramática. A noção de gramática de Cope e Kalantzis (2020) abandona a característica normativa e prescritiva que comumente é associada ao termo, assim, a gramática da multimodalidade ou gramática transposicional (como os autores a chamam) é antes de tudo um estudo dos padrões de similitude e diferenciação na construção dos sentidos. Nas palavras dos autores, essa gramática é “a filosofia dos sentidos comuns” (COPE; KALANTZIS, 2020, p.13). A ideia central da gramática transposicional é que as sete formas de sentido (texto, imagem, objeto, corpo, espaço, som e fala) apoiam a representação e a comunicação. Para os autores, essas sete formas materializam nossos pensamentos ou os recursos para o nosso pensamento e, por isso, são tipos de ação e de trabalho físico ou mental. É possível vislumbrar a multimodalidade nos *videogames* partindo dessa perspectiva. Enquanto mídias, cujos sentidos nascem de códigos computacionais ininteligíveis para os jogadores, o jogo se transpõe na tela multimodalmente. Os sentidos são representados pelo texto, imagem e som, mas quando associamos a isso a ideia de simulação de um mundo real, o jogo também transpõe sentidos no espaço, nos objetos, no corpo e na fala.

Percebe-se que a proposta, pelo menos, aponta onde os sentidos estão e destacam que eles não existem apenas de forma isolada. Por conseguinte, Cope e Kalantzis (2020) demonstram como podemos expressar e compreender os sentidos por meio de suas funções: referência, agência, estrutura, contexto e interesse. Analisar sentidos dentro de uma perspectiva da gramática da multimodalidade envolve, de forma resumida, as seguintes questões:

## Quadro 2. Relação entre funções do sentido e questões basilares.

© Redoc	Rio de Janeiro	v. 7	n. 4	p. 274	Set./Dez. 2023	ISSN 2594-9004
---------	----------------	------	------	--------	----------------	----------------



Função:	Referência	Agência	Estrutura	Contexto	Interesse
Questão:	O que isto quer dizer?	Quem ou que está fazendo isto?	O que o torna coeso?	O que mais está conectado a isto?	Para que isto serve?

Fonte: Cope e Kalantzis, 2020.

O “isto” de cada uma destas perguntas pode ser qualquer artefato significativo: um livro, um filme, uma conversa, uma pessoa parada em um ponto de ônibus ou um *videogame*. Os autores asseveram que qualquer “coisa” que possua um sentido se expressa em todas essas funções, podendo haver atenção maior para uma ou outra. Esse fato é evidente em um *videogame* que possui e faz referências, potencializa a agência (dos jogadores, dos desenvolvedores ou até mesmo dos grupos representados nos jogos) e se constrói com base em processos computacionais que simulam estruturas da realidade. Interessantemente, os jogos sempre se relacionam com sentidos ao redor dele, ou seja, a outros jogos, a fatos históricos ou a realidades individuais e, evidentemente, possui um interesse agregado: econômico, educativo, sociocultural, ambiental etc. Assim, com base na proposta de Cope e Kalantzis (2020) e levando-se em consideração o propósito deste trabalho científico, foi delineada uma proposta simplificada de análise de *videogames* (Quadro 3). O objetivo dessa estrutura é ajudar a investigar quais sentidos são transpostos na mídia e a partir disso, verificar a possibilidade de adotá-los como recursos para ensino e aprendizagem.

### Quadro 3. Estrutura de análise de videogames

Função	Pergunta Base	Objetivos
Referência:	A que o jogo se refere?	Examinar os sentidos explícitos no jogo.
		Identificar a predominância de um sentido/ideia no jogo.
Estrutura:	Como o jogo é construído?	Identificar os elementos do jogo (som, imagem, texto, espaço, objetos, enredo, mecânica de jogo, acesso à mídia, etc.)
		Estabelecer uma relação de coesão entre estes elementos bem como identificar a ausência e a presença de determinados elementos socioculturais.
Agência:	Quem é quem no jogo? Qual meu papel dentro dele?	Reconhecer a presença/ausência da representação de indivíduos no jogo; Compreender como o jogador vai interagir no mundo do jogo; Estabelecer conexões entre o jogo e indivíduos envolvidos: desde criadores, jogadores até referências a personagens no jogo.
Contexto:	O que mais se conecta o jogo?	Examinar sentidos implícitos no jogo; Estabelecer a relação entre o jogo e outras mídias; Reconhecer a diferença ou similitude entre o jogo e outros jogos.
Interesse:	Para que serve o jogo?	Identificar o objetivo do jogo em quanto artefato sociocultural, sentidos internos oriundos de seu enredo/processos e seus sentidos relacionados a produção: os sentidos promovem a replicação, a redistribuição ou a mudança?

Fonte: o autor, 2022.

O quadro acima, longe de ser uma estrutura definitiva, apresenta uma proposta inicial para a análise de jogos eletrônicos como possíveis recursos de aprendizagem. Acreditamos que, ao utilizar essa forma de análise em um *videogame*, podemos extrair os sentidos atribuídos a ele em seu processo de construção sociocultural, o que também não exclui aspectos políticos, filosóficos e científicos. Um docente, ao utilizar o quadro, pode enfatizar uma das funções do sentido e discuti-las com os estudantes em sala de aula, ademais, não é preciso que o estudante/jogador se preocupe com esse quadro como um exercício de fixação enquanto joga o



*videogame*. Pelo contrário, o quadro apresenta uma orientação de como um docente pode explorar um jogo diante da necessidade de abordar essa mídia em sala de aula. Ademais, pressupondo a potencialidade dos jogos na construção de sentidos e a popularidade deles entre os estudantes, a proposição de diretrizes para contemplar um diálogo construtivo sobre o *videogame* entre professor e aluno é, de fato, necessária.

## ANALISANDO O VIDEOGAME: ONDE HÁ SENTIDO, HÁ CONHECIMENTO

Este trabalho científico visa proporcionar uma oportunidade para que professores e estudantes possam olhar os *videogames*, por meio de uma investigação sobre a potencialidade dessa mídia para o ensino/aprendizagem, expressão de sentidos e a construção de conhecimentos científicos. Assim, partindo de uma pesquisa qualitativa documental, adotou-se a técnica de análise do jogo: *Final Fantasy VII Remake* empregando o instrumento simplificado para análise de *videogames*, descrito no item anterior. Vale ressaltar, no entanto, que devido aos limites deste texto, daremos ênfase aos sentidos mais gerais do jogo, visto que, um jogador consegue explorar toda a mídia em 40 horas, concentrando-se apenas no enredo principal. Isso significa dizer que existe um engajamento longo entre o jogador e o jogo o que proporciona interações diversas e uma intensa transposição de sentidos na multimodalidade no *videogame*.

### Características do jogo

O *videogame Final Fantasy VII Remake*, é um jogo do gênero *Role Playing Game* (RPG) lançado em 2020 pela empresa Square Enix para o console *Playstation 4*. O jogo é uma recriação do jogo original homônimo lançado em 1997 para a plataforma *Playstation*. *Final Fantasy VII Remake* é um jogo com personagem jogável em terceira pessoa, isto é, o jogador manipula um personagem que constitui e é constituído no enredo do jogo. O enredo do *videogame* é dividido em 18 capítulos extensos que, ao todo, podem ser completados em 40 horas (FINAL FANTASY VII REMAKE, 2020). O jogo adota o visual em três dimensões com *design* que busca a fidelidade ao mundo material, ou seja, os objetos, os sons, as imagens, os espaços e a atmosfera do jogo buscam reproduzir virtualmente um ambiente real.

Inicialmente, o personagem jogável é um mercenário chamado Cloud Strife que foi contratado por uma organização de ativistas ecológicos chamada Avalanche. A ideia dos ativistas era realizar um atentado em uma empresa de energia na cidade de Midgar. Com o desenvolvimento do jogo, é possível formar um time de três pessoas, sendo que qualquer um deles ou delas pode ser o personagem manipulável, enquanto os dois remanescentes agem automaticamente. Os personagens possíveis são Tifa Lockhart, Barret Wallace e Aerith Gainsborough, cada um desses personagens além de possuírem personalidades bem marcadas, também são dotados de habilidades únicas. Vale notar que a representação visual da etnia dos personagens é predominantemente japonesa. A exceção mais interessante é Barret Wallace que é destacadamente negro.

O jogo segue a mesma estrutura de vários jogos de RPG: controle de um personagem ou uma equipe, engajamento em um enredo e batalhas recorrentes. Em cada capítulo ocorre a evolução



dos níveis das batalhas (mais fácil para mais difícil) e as chamadas *boss fights*, ou seja, inimigos fortes e importantes cuja derrota é essencial para a continuidade do enredo e possível desfecho da história. Existe também um modo de aperfeiçoamento dos personagens e de suas armas, bem como o acesso a seres mágicos dotados de grande poder para auxiliar em batalha.

### Desvendando os sentidos do jogo

O instrumento utilizado para análise do jogo foi apresentado anteriormente neste trabalho. A ideia é utilizá-lo primariamente para explorar os sentidos que podem ser interpretados a partir do jogo e enfatizar especialmente aqueles que propiciem a construção e/ou divulgação de conhecimentos científicos. Para isso, o instrumento de análise se baseia na concepção de multimodalidade de Cope e Kalantzis (2020) como foi mencionado e explora as funções de sentido por meio de perguntas base, as quais podem ser feitas em relação à mídia, no nosso caso: o jogo *Final Fantasy VII Remake*. As perguntas base foram expostas no quadro 3.

Cope e Kalantzis (2020) asseveram que a função referência, em um determinado evento de sentido, deve delinear as entidades e ações que o compõem. Esses elementos carregam em si significados que podem ser interpretados individualmente e contribuem para o todo que se expressa na multimodalidade. No caso de *Final Fantasy VII Remake*, de forma geral e especialmente por ser um jogo eletrônico, existe a predominância da imagem, do som, do texto e da fala. Considerando a interação do jogador dentro de um mundo virtual, é possível também acrescentar que existem sentidos expressos no espaço e objetos virtuais. Desse modo, é praticamente impossível experimentar o jogo sem que os sentidos ali expressos se transponham multimodalmente.

Em *Final Fantasy VII Remake*, o espaço é visivelmente organizado seguindo um padrão geopolítico muito comum em cidades grandes. A cidade de Midgar é uma metrópole em formato de pizza dividida em 9 bairros, numerado de 0 a 8. O bairro 0 é o centro da pizza, nele está localizada a sede da companhia de energia Shinra que detém poder econômico, tecnológico e político, sendo assim, a governante da metrópole. A cidade possui uma tecnologia que a faz se elevar do solo e, pairando no ar, ela se separa das favelas que se alastram no chão, vivendo dos restos que caem da cidade flutuante. As favelas, chamadas de *Midgar Slums* é o lugar da alta criminalidade, das péssimas condições de saneamento e da completa ausência de políticas de melhoria de vida das pessoas que ali vivem. O jogo expressa esse abismo social imenso transpondo sentidos de forma multimodal: as cores, a aparência dos barracos e das ruas, a disposição dos barracos em meio aos despojos tecnológicos da cidade flutuante, a expressão dos personagens que ali vivem, a confusão de sons e gritos das pessoas (como vendedores ambulantes e pessoas lamentando a vida).

É possível, partindo dessa estrutura urbana, interpretar que o jogo incita uma discussão sobre a geografia de uma cidade e como o poder delinea a configuração social da metrópole. Existe uma semelhança imensa com a maioria das grandes cidades do Brasil. No *videogame*, no entanto, fica clara a impossibilidade de ascensão social porque a cidade flutuante não permite contato com as favelas e a subida à metrópole tecnológica é dificultada. Aqui, uma questão

vem à tona: a ascensão social nas grandes cidades brasileiras é possível? De alguma forma, perceber como esse jogo se conecta com realidades conhecidas por pessoas que vivem em cidades grandes, atende a uma das funções definidas por Cope e Kalantzis (2020): o contexto. Os autores declaram que é no contexto que os sentidos podem ser materializados por meio (entre outras formas) da semelhança, isto é, fazendo menção a sentidos já existentes e/ou padronizados coletivamente. De fato, o contexto, enquanto função do sentido, conecta o indivíduo historicamente construído aos sentidos expressos no jogo, isso quer dizer que conhecimentos que fazem parte da vida do jogador, implicitamente ou explicitamente o ajudam a compreender os sentidos expressos no jogo (existe também o contexto no qual o próprio jogo se conecta a outros sentidos e outras mídias como veremos mais adiante). Portanto, é possível que, ao experimentar a construção do ambiente multimodal de *Final Fantasy VII Remake*, o jogador pode identificar a problematização da configuração urbana de Midgar e sua relação com o poder político, além disso, o jogador consegue perceber como essa organização é essencial para o enredo do jogo.

Se o visual do jogo se conecta intrinsecamente ao enredo e as possibilidades de ação do videogame, é válido perguntar: como o jogo é estruturado? É na estrutura do jogo que notamos como os elementos apontados na referência se inter-relacionam de forma coesa. A ideia de expressar um ambiente no qual paira a desigualdade social e a manipulação por parte de uma empresa poderosa, ganha sentido na forma como os elementos do jogo são organizados. Abaixo de Midgar estão as favelas, mas no centro da cidade está o enorme edifício da Companhia de Energia Shinra, que utiliza sua tecnologia e seu poder científico para governar a cidade. A companhia drena do solo uma energia nomeada *mako*, que é uma espécie de energia espiritual que flui no planeta e o mantém vivo. O *mako*, na verdade, é energia vital de cada ser que, ao morrer, retorna como um fluído verde luminoso que mantém o ciclo da vida do planeta. A Shinra utiliza vários reatores para extrair a energia *mako* e transformá-la em eletricidade, assim, a empresa constrói um império econômico e militar explorando as possibilidades dessa energia poderosa. É a extração de recursos não renováveis que gera poder à companhia e a coloca em um patamar de soberania diante das demais instituições. Consequentemente, esse poder confere a Shinra hegemonia na tecnologia de extração e total monopólio da energia *mako*. Para garantir sua supremacia, a Shinra tornou Midgar completamente dependente da energia e assim se garantiu como dona completa de todos os meios de produção da cidade, desde a área de desenvolvimento tecnológico aos programas de entretenimento.

A ambientação da cidade está eficazmente ligada à trajetória de progresso da Shinra e, nesse panorama, cada elemento encontra sua razão de se/estar: a razão pela qual a companhia de energia está no centro da cidade e as favelas estão no solo. As razões pelas quais as cores em *Midgar Slums* são escuras e cinzentas e as de Midgar são claras e luminosas. Mais uma vez, assim como a configuração urbana, nota-se a semelhança com eventos reais: o que seria a energia *mako*, senão uma referência ao petróleo? O que seria a Shinra, senão as grandes empresas que extraem petróleo no mundo e clamam para si o monopólio em certas áreas do globo? Tais empresas agem como *power broker*: influenciando decisões políticas, econômicas, científicas e até socioculturais em diversos países no mundo. Note-se também que a estrutura urbana e a ocupação de muitas regiões onde existe a exploração de recursos minerais valiosos, como petróleo ou ouro, é moldada justamente pela atividade de extração. O impacto das atividades extrativistas na vida das pessoas e no meio ambiente é inevitável e é justamente

nesse cenário que recorremos a mais uma das funções do sentido definidas por Cope e Kalantzis (2020): a agência.

Entender quem é quem no jogo e qual o papel do jogador é essencial para conceber como os sentidos são interpretados. Segundo Shaffer (2004), o *videogame* é um espaço padronizado por práticas sociais nas quais os jogadores interagem com situações que poderiam ser impossíveis para eles no mundo real. O autor usa o termo estrutura epistêmica porque o jogo faz com que os jogadores desenvolvam uma forma de pensar para viver dentro de um mundo simulado. Essa mesma ideia aparece em Gee (2003), quando o autor trata de um letramento possibilitado pelos *videogames*, partindo de uma noção mais ampliada do que é o letramento. Do ponto de vista do jogador de *Final Fantasy VII Remake*, a experiência com o jogo começa como um mercenário, chamado Cloud Strife que é ex-membro de uma equipe militar de elite da Shinra. Cloud Strife vendia seus serviços de ex-guerreiro e foi contratado pela Avalanche, uma organização de insurgentes considerada eco-terrorista. A função do mercenário era proteger os membros da Avalanche em sua missão de instalar bombas em um reator de energia *mako*. De início, o envolvimento de Cloud é meramente financeiro, ou seja, ele não se envolvia com o objetivo do grupo de ativistas, já que eles objetivavam denunciar o mau uso da energia *mako* e como a extração estava prejudicando o planeta. Logo, Avalanche possui propósitos comuns a diversas organizações ambientalistas como a WWF e Greenpeace. As ações da Avalanche, no entanto, chegam aos extremos, já que, a única forma de conscientização é sabotar a tecnologia da Shinra, explodir os reatores e dificultar a extração da energia *mako*. É como se qualquer tentativa de diálogo e manifesto pacífico tenha sido ineficiente e, conseqüentemente, a companhia de energia continuava com seu império poderoso e as favelas abaixo da cidade multiplicava de tamanho. Cloud decide não se envolver com a causa da Avalanche, mas ao interagir com os membros da organização (especialmente o líder, Barret Wallace e Tifa Lockhart que tinha sido sua amiga de infância), o mercenário gradativamente se convence da necessidade de combater as ações destrutivas da Shinra.

O jogador, portanto, atua no mundo de *Final Fantasy VII Remake*, como a maioria das pessoas alheias aos problemas ambientais que o planeta sofre e mais ainda às ações de ONGs que tentam alertar o mundo dos riscos de devastação da natureza e exploração desenfreada dos recursos não renováveis. Cloud evolui no enredo e se torna parte da organização e isso se deve não só pelo fato de ele reconhecer os danos causados pela companhia de energia, mas pelo seu envolvimento com Aerith Gainsborough. Essa personagem é descendente de uma raça antiga, dotada de poderes sobrenaturais e que foi dizimada por uma forma de vida alienígena. Os poderes dessa raça antiga se originam de sua relação harmoniosa com o fluído vital do planeta: energia *mako*. Tanto a forma alienígena que eliminou a raça antiga, quanto a última descendente desta raça eram mantidas como propriedades da companhia de energia.

Nesse ponto, o jogador passa a reconhecer que indivíduos nativos e que viviam em relação simbiótica com a natureza também se tornam vítimas da ambição da empresa de energia. Aerith possui uma ligação forte com os seres vivos e ela é frequentemente retratada com flores e plantas. Justamente por causa dessa empatia vital com a natureza e o fluxo de energia, a moça era perseguida pela Shinra que ansiava em explorar essa união antiga de Aerith com a energia *mako*. Similarmente, a história da humanidade é repleta de exemplos como esse, especialmente no período das grandes navegações, quando o colonialismo se alastrou pela América e o

neocolonialismo na África e Ásia. Na atualidade, os conflitos entre indústrias extrativistas e populações autóctones são frequentes e são fomentados por discursos capitalistas exacerbados que muitas vezes ganham o apoio da população em geral.

Não é a toa que as populações indígenas são minorias na contemporaneidade, visto que toda sua ancestralidade foi dizimada pelo colonizador e sua força foi designada ao trabalho que beneficiava o povo “alienígena”. Os descendentes desses povos são como Aerith: dotados de um poder herdado de sua terra nativa, mas seu valor se resume ao que pode ser feito com esse poder em favor do empreendimento capitalista.

Segundo Zacchi (2020), as decisões que um jogador toma durante o ato de jogar podem implicar em atitudes na vida real e, assim, afetar a sua identidade. Identidade aqui, de modo sumário, tem a ver com a forma de ser e pensar o mundo. No caso de *Final Fantasy VII Remake*, pode ser que a interação do jogador o torne ciente da geopolítica, da trama capitalista, dos problemas do meio ambiente ou das consequências terríveis do colonialismo. Talvez, essa tomada de consciência não se dê em um nível que o faça apontar esses conhecimentos de maneira definida, porém, a forma de pensar dentro da estrutura epistêmica construída em *Final Fantasy VII Remake*, ajuda o jogador a internalizar tais sentidos e afeta sua identidade.

O jogo em questão direciona as ações do jogador para que as ideias sejam interpretadas da maneira como foi idealizada pelos desenvolvedores. Entretanto, não existe garantia de que todos os jogadores interpretem da mesma forma. Aliás, não se pode esperar que haja um entendimento uniforme em todos os indivíduos que experimentem *Final Fantasy VII Remake*, já que a interpretação não depende apenas do sentido expresso no jogo. O ato de interpretar significações está inteiramente ligado à construção sociocultural e histórica do jogador e é nesse aspecto que a identidade mencionada por Zacchi (2020) faz tanto sentido. Partindo da teoria da performatividade, Zacchi (2020) defende a ideia de que não existem identidades fixas, únicas e imutáveis. Os *videogames* proporcionam ao jogador a possibilidade atuar em mundos simulados que podem (ou não) impactar suas ações no mundo real. De qualquer forma a experiência com o jogo sempre vai afetar as identidades do jogador. É nesse ponto que podemos falar de interesse como uma das funções de sentido definidas em nosso instrumento de análise de *videogame*.

Para Cope e Kalantzis (2020) o interesse é o propósito dos participantes no contexto da significação. No caso de um *videogame*, os participantes são os autores do jogo (designers, programadores, etc.) e os jogadores. Se pensarmos no jogo apenas como produto massificado, talvez o interesse em sua produção seja apenas comercial: o designer cria e o jogador consome. No entanto, isso não exigiria muita elaboração e densidade na construção do jogo, daí parte a ideia de que existe a negociação de sentidos entre esses participantes. Dentro das ideias de Cope e Kalantzis (2020) sobre interesse como função de sentido, nota-se que o jogo *Final Fantasy VII Remake* consegue negociar sentidos de forma retórica, isto é, os designers embutiram sentidos e conhecimentos explícitos que são inevitavelmente percebidos pelos jogadores. Dito de outra forma, o jogo foi criado com uma mensagem explícita em toda a sua multimodalidade: nos personagens, nas vozes, nas cores, no enredo, na organização espacial da cidade, no sistema de lutas e nos objetivos do jogo. E, levando-se em consideração a possibilidade de levar conhecimentos que podem impactar na forma como os jogadores interagem com o mundo ou



que promovam a qualificação de suas identidades, o jogo também negocia sentidos de forma transformativa. Cope e Kalantzis (2020) acreditam que existem mídias que analisam o mundo e o exprimem em sentidos multimodalmente. Esse é o caso do jogo em questão, que aparenta ser uma análise de como o mundo trata de questões ambientais e as diversas situações que caracterizam a luta pela preservação ambiental. Para os autores, isso ajuda a promover mudanças no mundo, daí a ideia de ser uma negociação transformativa. Essa visão de interesse se concentra em um participante: quem cria a mídia, ou seja, os designers do jogo.

Do ponto de vista do jogador, acredita-se que a participação seja de uma negociação sociável. Cope e Kalantzis (2020) asseveram que uma negociação sociável envolve a relação de diferentes interesses que entram em conflito. O jogador pode compreender os conhecimentos expressos em *Final Fantasy VII Remake*, mas em vez de interpretá-los da forma como estão, o jogador pode assumir uma postura antagônica. Similarmente, o jogador também pode ser solidário aos sentidos e conhecimentos do jogo, percebendo que ali existem significações que o beneficiam. Qualquer um desses posicionamentos do jogador pode ser explicado pela sua relação sociocultural e histórica com aqueles sentidos. Logo, é possível analisar as ações decorrentes dessa participação do jogador de *Final Fantasy VII Remake* de duas formas: por um lado o jogador é solidário aos conhecimentos do jogo e pode assimilá-los e replicá-los em sua prática social. Logo, ele pode tanto absorver alguns dos conhecimentos e rejeitar outros, quanto assumi-los de forma crítica e buscar mudanças reais no mundo. Por outro lado, o jogador pode entrar em conflito com os sentidos do jogo, rejeitar alguns dos conhecimentos e aceitar outros, mas, de qualquer maneira, não assumiria uma mudança mais profunda em sua forma de pensar os temas transpostos no jogo. Em qualquer cenário, tanto com base nas palavras de Zacchi (2020) quanto na vasta discussão de Cope e Kalantzis (2020) sobre os sentidos, conhecimento e multimodalidade, o jogador nunca é o mesmo indivíduo após a sua experiência com o jogo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta delineada neste trabalho acaba por explorar a potencialidade dos *videogames* para o processo de ensino e aprendizado, já que conseguimos mostrar como os jogos são mídias expressivas cheias de sentidos e conhecimentos científicos. Ao analisar *Final Fantasy VII Remake*, nota-se o quanto o jogo eletrônico consegue provocar diversas discussões de caráter científico, político, social e cultural. O jogo analisado se fundamenta em uma temática ambiental intimamente ligada às artimanhas dos interesses políticos e econômicos que, de fato, é um debate extremamente atual e que jamais se esgota. Em *Final Fantasy VII Remake* é possível encontrar um espaço de aprendizado, considerando a preocupação de Gee (2003) quando o autor levanta o seguinte questionamento: qual domínio semiótico nós estamos entrando quando estamos aprendendo algo? Isso porque, para o autor, o processo de ensino e aprendizado deve seguir a premissa freireana de ser prática social. Logo, aprende-se e ensina-se para interagir nos diversos domínios semióticos: desde o seio familiar às instituições acadêmicas. Essa postura é corroborada por Shaffer (2005), que acredita no conhecimento como algo a ser praticado socialmente nos diversos contextos. Com efeito, ambos os autores concordam que o *videogame* tem a capacidade de proporcionar ao jogador a vivência em determinados domínios semióticos que podem estar inacessíveis no mundo real. *Final Fantasy*

*VII Remake* pode propiciar uma experiência mais situada sobre a discussão do problema ambiental e assim preparar o jogador para essa mesma discussão no mundo real. Ademais, caso o jogador já esteja sensibilizado acerca do tema, o *videogame*, em sua multimodalidade, fará o reforço desses sentidos que, conseqüentemente, fortalecerá a identidade do jogador.

Este trabalho científico, portanto, trata de perspectivas recentes sobre a multimodalidade que conseguem explicitar como mídias, a exemplo do *videogame*, expressam sentidos. Durante todo o texto, destacamos a palavra sentido porque ela também abarca os conhecimentos de qualquer natureza. Nas ideias de Gee (2003), por exemplo, compreender como os seres humanos desenvolvem e negociam sentidos dentro de suas práticas sociais é extremamente importante para entender como ocorre o aprendizado. Esse é um debate que vai além dos limites definidos pela escola tradicional, mas não visa destruir essa instituição, pelo contrário, tenta transformá-la. Quando instituições e os espaços formais de ensino e aprendizado considerarem que existem diversos domínios semióticos ou estruturas epistêmicas que os estudantes percorrem cotidianamente e que esses espaços não só promovem como exigem aprendizado (ou melhor: letramento no sentido amplo), a escola estará andando mais próxima dos contextos atuais nos quais os estudantes realmente vivem. Ademais, é preciso revisitar preceitos canônicos usados para categorizar se determinadas mídias são cultura ou não. Esse tradicionalismo enraizou a monomodalidade e hierarquizou as produções midiáticas em alta cultura e subcultura. Isso tem afastado ainda mais os estudantes cujas identidades são negadas em espaços formais, já que suas experiências socioculturais são desprezadas. O *videogame* não é menos que o filme ou a pintura a óleo e, assim como filmes e pinturas, existem *videogames* bons e ruins, expressivos ou não, densos ou superficiais, inócuos ou extremamente reflexivos. De qualquer forma, toda obra da ação humana é imbuída de sentido que sempre acarretará em aprendizado ou ensino.

## REFERÊNCIAS

APPERLEY, Tom; BEAVIS Catherine. Literacy into action: Digital games as action and text in the English and Literacy classroom. **Pedagogies**, Melbourne. v.6, n.2, 2011. P. 130 – 143

BACALJA, Alexander. What critical literacy has to offer the study of *videogames*. **Australian Journal of Language and Literacy**. Melbourne, v.41, n. 3, 2018, p.155 - 166

BEAVIS Catherine; O'MARA, Joanne A. Computer Games - Pushing at the Boundaries of Literacy. **Australian Journal of Language and Literacy** · Melbourne, v.33. n.1 Fev. 2010. P2-13.

BOGOST, Ian. **Persuasive games: The expressive power of *videogames***. Cambridge, MA: MIT Press.2007

BOGOST, Ian. **How to do things with *videogames***. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2011

BURKLE, Martha; MAGEE, Michael Research Challenges for Education in Video-games and Virtual Reality. In: VASBØ, Kristin B. GUDMUNDSDOTTIR, Greta B. **Methodological Challenges When Exploring New Learning Sites in Educational Research**. Oslo: Sense Publishers, 2014

CAZDEN et al. **Uma pedagogia dos multiletramentos: Desenhando futuros sociais**. Org. Ana Elisa Ribeiro e Hércules Tolêdo Corrêa; Belo Horizonte: LED, 2021

COPE, Bill. KALANTZIS, Mary. **Adding Sense: Context and Interest in a Grammar of Multimodal Meaning**. Cambridge University Press: Cambridge UK, 2020

COPE, Bill. KALANTZIS, Mary. **Making Sense: Reference, Agency, and Structure in a Grammar of Multimodal Meaning**. Cambridge University Press: Cambridge UK, 2020

FINAL FANTASY VII REMAKE. Japão, Square Enix: 2020.1 **Jogo eletrônico**

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2003

GEE, James Paul. Learning Theory, *Videogames*, and Popular Culture. In · DROTNER, K.; L. **The International Handbook of Children, Media and Culture**: Sage. 2008

GILBERT, Nestor. **Number of gamers worldwide 2021/2022**: demographics, statistics, and predictions. Disponível em: <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication**. London: Arnold, 2001

LIMA, Luiz Henrique Magnani Xavier de. **Isto não é só um jogo: videogames e construção de sentidos**. 2014. 314f. Tese. (Doutorado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês) - Departamento de Letras Modernas da Faculdade de Ciências e Letras, Universidade de São Paulo.

PASSMORE Cale J. Et al. Racial Diversity in Indie Games: Patterns, Challenges, and Opportunities. **Extended Abstracts**. Amsterdam, 2017. Oct. p. 15–18. Disponível em <<http://hci.usask.ca/uploads/516-p137-passmore.pdf>> Acesso em 14 de Agosto, 2020

SERAFINI, Frank. Reading Multimodal Texts in the 21st Century. **Research In The Schools**. v. 19, n. 1, p. 26-32, 2012

SHAFFER, David Williamson *et al.* Video Games and the Future of Learning. **WCER Working Paper**. n. 4, p. 3-13, 2005. Disponível em<[https://wcer.wisc.edu/docs/workingpapers/Working\\_Paper\\_No\\_2005\\_4.pdf](https://wcer.wisc.edu/docs/workingpapers/Working_Paper_No_2005_4.pdf)> Acesso em Jan. 2022

SHERRY, John L. Debating how to learn from video games. In: KOWERT, Rachel; QUANDT, Thorsten. **The VideoGame debate Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games**. Nova Iorque: Routledge, 2016

TERRA, Márcia Regina. Letramento & letramentos: uma perspectiva sócio-cultural dos usos da escrita. **DELTA**, São Paulo, v. 29, n. 1, p. 29-58, 2013. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-44502013000100002&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-44502013000100002&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 30 Agosto, 2020.

ZACCHI, Vanderlei J. Escolhas pessoais mas nem tanto: a construção da ética em jogos digitais. In: ZACCHI, Vanderlei J.; ROCHA, Cláudia Hilsdorf. **Diversidade e tecnologias no ensino de línguas**. Editora Edgard Blücher Ltda, 2020

ZAGAL José P.; BRUCKMAN, Amy. Novices, Gamers, and Scholars: Exploring the Challenges of Teaching About Games. **The International Journal Of Computer Game Research**. S/L. v. 8, n. 2. Dez. 2008. Disponível em: [http://gamestudies.org/0802/articles/zagal\\_bruckman](http://gamestudies.org/0802/articles/zagal_bruckman). Acesso em 12 de Agosto de 2020



Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial-Compartilha Igual (CC BY-NC- 4.0), que permite uso, distribuição e reprodução para fins não comerciais, com a citação dos autores e da fonte original e sob a mesma licença.