



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO MATEMÁTICA E
TECNOLÓGICA

JACIANE GOMES SOUSA DE LIMA SILVA

**AS NARRATIVAS DIGITAIS EM PLATAFORMAS DE JOGOS ON-LINE, NA
PERSPECTIVA DOS MULTILETRAMENTOS: a produção no Roblox**

Recife
2024

JACIANE GOMES SOUSA DE LIMA SILVA

**AS NARRATIVAS DIGITAIS EM PLATAFORMAS DE JOGOS ON-LINE, NA
PERSPECTIVA DOS MULTILETRAMENTOS: a produção no Roblox**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Educação Matemática e Tecnológica.

Orientador (a): Ana Beatriz Gomes Pimenta de Carvalho

Recife

2024

Catálogo na fonte
Bibliotecário Danilo Leão, CRB-4/2213

S586n Silva, Jaciane Gomes Sousa de Lima
As narrativas digitais em plataformas de jogos on-line, na perspectiva dos multiletramentos: a produção no Roblox. / Jaciane Gomes Sousa de Lima Silva. – Recife, 2024.
239 f: il.

Orientadora: Ana Beatriz Gomes Pimenta de Carvalho.
Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Pernambuco, CE.
Programa de Pós-graduação em Educação Matemática e Tecnológica, 2024.
Inclui Referências e Apêndices.

1. Narrativas digitais. 2. Jogos eletrônicos. 3. Educação. I. Carvalho, Ana Beatriz Gomes Pimenta de. (Orientadora). II. Título.

371.397 (23. ed.) UFPE (CE2024-092)

JACIANE GOMES SOUSA DE LIMA SILVA

**AS NARRATIVAS DIGITAIS EM PLATAFORMAS DE JOGOS ON-LINE, NA
PERSPECTIVA DOS MULTILETRAMENTOS: a produção no Roblox**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Educação Matemática e Tecnológica.

Aprovado em: 22/04/2024

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Ana Beatriz Gomes Pimenta de Carvalho (Orientadora e Presidente)
Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Dra. Andiará Valentina de Freitas e Lopes (Examinadora interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Dra. Thelma Panerai Alves (Examinadora interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Dra. Julia Maria Raposo Gonçalves de Melo Larré (Examinadora externa)
Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Dra. Roberta Varginha Ramos Caiado (Examinadora externa)
Universidade Católica de Pernambuco

Dedico esta tese à minha família, que tem sido minha fonte constante de inspiração e apoio ao longo desta jornada acadêmica. Seu amor, encorajamento e crença em mim foram fundamentais para que eu chegasse até aqui.

Esta tese também é dedicada a todos aqueles que, de alguma forma, compartilharam comigo este percurso. A jornada pode ter sido longa, mas as lições aprendidas e as conexões feitas tornaram cada passo valioso.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, sou grata a Deus que me permitiu chegar até aqui.

Também à minha família, expresso meu amor e gratidão. Minha fonte inesgotável de apoio, alegria e amor. Sua compreensão e incentivo foram a âncora que me sustentou nos momentos desafiadores desta jornada acadêmica.

Agradeço à minha orientadora, Ana Beatriz Gomes Carvalho Pimenta, pela orientação cuidadosa, pelo apoio incansável e pelos valiosos *insights* que foram essenciais para moldar esta pesquisa. Sua dedicação à excelência acadêmica e seu comprometimento com meu desenvolvimento acadêmico são dignos de profundo reconhecimento.

Agradeço também aos membros da banca examinadora, Roberta Varginha Ramos Caiado, Julia Maria Raposo Gonçalves de Melo Larré, Thelma Panerai Alves e Andiara Valentina de Freitas e Lopes, por suas avaliações rigorosas e contribuições construtivas que enriqueceram substancialmente este trabalho.

Gostaria de expressar minha profunda gratidão à Maria Cristina Caldas de Camargo Lima Damianovic, minha orientadora durante o mestrado. Sua orientação, paciência e conhecimento foram fundamentais para o meu desenvolvimento acadêmico e profissional. O suporte e a confiança que você depositou em mim durante aquela fase foram essenciais para que eu pudesse chegar até aqui. Seu compromisso com a excelência acadêmica e seu entusiasmo inspiraram-me a seguir em frente e a buscar sempre o melhor.

Aos amigos e colegas de curso, agradeço pela colaboração, pelas discussões enriquecedoras e pelo senso de comunidade que tornaram esta jornada não apenas educativa, mas também memorável.

Aos amigos e colegas do trabalho e da vida, que estiveram à minha volta durante estes quatro anos. A amizade e o carinho de vocês foram essenciais para que eu pudesse seguir em frente com coragem e determinação.

A todos que, de alguma forma, contribuíram para este resultado, meu profundo agradecimento. Este trabalho não seria possível sem o apoio e inspiração de cada um de vocês.

Muito obrigada!

Na sociedade atual, os jogos de computador e videogames estão satisfazendo as genuínas necessidades humanas que o mundo real tem falhado em atender. Eles oferecem recompensas que a realidade não consegue dar. Eles nos ensinam, nos inspiram e nos envolvem de uma maneira pela qual a sociedade não consegue fazer. Eles estão nos unindo de maneira pela qual a sociedade não está. (McGonigal, 2012, p.3)

RESUMO

Esta tese tem como principal objetivo investigar as narrativas digitais produzidas por crianças e jovens na plataforma Roblox, na perspectiva dos multiletramentos. Como objetivos específicos, busca descrever a produção das narrativas produzidas por crianças e jovens na plataforma Roblox; identificar as características das narrativas produzidas por crianças e jovens na plataforma Roblox, na perspectiva dos multiletramentos; analisar a dinâmica de participação de crianças e jovens na plataforma Roblox; e verificar o potencial da plataforma Roblox para auxiliar no desenvolvimento do multiletramento de crianças e jovens. Para tal, começamos discutindo sobre narrativas, desde a narrativa clássica (Aristóteles, 1987; Propp, 1984; Gancho, 2001; Todorov, 1971; Campbell, 1990), passando pela narrativa digital (Lemke, 2002; Ohler, 2008; Murray, 2003), e também abordamos a narrativa digital de jogo (Nesteriuk, 2002; Jenkins, 2004; Ryan, 2001). Discutimos também sobre os jogos (Piaget, 1998; Huizinga, 1980; Caillois, 1990) e sobre os jogos digitais (Juul, 2005; Schuytema, 2008; Ryan, 2006). Depois passamos para as temáticas do letramento (Soares, 2002; Kleiman, 1995; Street, 2014), dos multiletramentos (Lemke, 2010; Rojo, 2012; Rojo e Moura, 2019) e dos (multi)letramentos digitais (Zacharias, 2016; Ribeiro, 2016). A metodologia utilizada incluiu a pesquisa exploratória, a qualitativa e a netnográfica. No início desta pesquisa, faltaram informações para a compreensão do problema e a pesquisa exploratória buscou preencher as lacunas existentes. Esta pesquisa também é qualitativa por estar associada à coleta, observação, análise de texto e observação direta do comportamento. E, por fim, utilizamos a etnografia virtual, ou netnografia por aplicar-se às especificidades dos contextos mediados pela tecnologia, buscando explorar e entender os fenômenos sociais na era digital. Para a análise dos dados, foi adotado o processo de análise proposto por Saldaña (2013), com foco no seu Primeiro Ciclo de Codificação, abordando o Método Literário e de Linguagem com a Codificação de Narrativa e o Método Afetivo com a Codificação de Emoções e Valores. Como campo de pesquisa tivemos as plataformas de jogos online Roblox e a plataforma do YouTube. Por meio das análises realizadas, pudemos perceber como a plataforma Roblox não oferece apenas entretenimento, mas também excelentes oportunidades educacionais, criativas e sociais para crianças e jovens. As ferramentas de criação presentes nessa plataforma possibilitam que os usuários construam seus próprios mundos virtuais, personalizem seus personagens e possam

compartilhar suas histórias, oferecendo uma experiência de aprendizado dinâmica e interativa. Essa plataforma também pode ser tida como uma ferramenta eficiente na promoção do multiletramento, visto que ela auxilia crianças e jovens a desenvolverem habilidades como leitura, escrita, interpretação e comunicação, dentro do ambiente do jogo e também permite que eles interajam e colaborem com jogadores de todo o mundo.

Palavras-chave: narrativas digitais; jogos on-line; multiletramentos.

ABSTRACT

This thesis' main objective is to investigate the digital narratives produced by children and young people on the Roblox platform, from the perspective of multiliteracies. As specific objectives, it seeks to describe the production of narratives produced by children and young people on the Roblox platform; identify the characteristics of the narratives produced by children and young people on the Roblox platform, from the perspective of multiliteracies; analyze the dynamics of participation of children and young people on the Roblox platform; and verify the potential of the Roblox platform to assist in the development of multiliteracy in children and young people. To this end, we begin by discussing narratives, from classical narrative (Aristotle, 1987; Propp, 1984; Gancho, 2001; Todorov, 1971; Campbell, 1990), digital narrative (Lemke, 2002; Ohler, 2008; Murray, 2003), and we also address digital narrative game (Nesteriuk, 2002; Jenkins, 2004; Ryan, 2001). We also discussed games (Piaget, 1998; Huizinga, 1980; Caillois, 1990) and digital games (Juul, 2005; Schuyttema, 2008; Ryan, 2006). Then we move on to the themes of literacy (Soares, 2002; Kleiman, 1995; Street, 2014), multiliteracies (Lemke, 2010; Rojo, 2012; Rojo and Moura, 2019) and digital (multi)literacies (Zacharias, 2016; Ribeiro, 2016). The methodology used included exploratory, qualitative and netnographic research. At the beginning of this research, there was a lack of information to understand the problem and the exploratory research sought to fill the existing gaps. This research is also qualitative as it is associated with collection, observation, text analysis and direct observation of behavior. And, finally, we use virtual ethnography, or netnography as it applies to the specificities of contexts mediated by technology, seeking to explore and understand social phenomena in the digital age. For data analysis, the analysis process proposed by Saldaña (2013) was adopted, focusing on its First Coding Cycle, addressing the Literary and Language Method with Narrative Coding and the Affective Method with the Coding of Emotions and Values. As a field of research we had the online gaming platforms Roblox and the YouTube platform. Through the analyzes carried out, we were able to see how the Roblox platform not only offers entertainment, but also excellent educational, creative and social opportunities for children and young people. The creation tools present on this platform allow users to build their own virtual worlds, customize their characters and share their stories, offering a dynamic and interactive learning experience. This

platform can also be seen as an efficient tool in promoting multiliteracy, as it helps children and young people to develop skills such as reading, writing, interpretation and communication, within the game environment and also allows them to interact and collaborate with game players from all over the world.

Keywords: digital narratives; online games; multiliteracies.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1-	Sequência narrativa elementar proposta por Adam (1985)	35
Quadro 2-	Resumo sobre as narrativas escolhidas para análise	113
Quadro 3-	Ciclos de codificação	115
Quadro 4-	Categorias de análise	117

LISTA DE FIGURAS

Figura 1-	Roteiro da Jornada do herói de Joseph Campbell	38
Figura 2-	Diagrama circular da Jornada do Herói	40
Figura 3-	Quadrado da Jornada do Herói	40
Figura 4-	O modelo da Jornada do Herói, segundo Vogler (2006)	41
Figura 5-	Exemplo de interatividade no jogo	70
Figura 6-	Efeitos visuais no jogo <i>Rainbow Friends</i>	70
Figura 7-	Exemplo de cena de terror no jogo <i>Rainbow Friends</i>	71
Figura 8-	Elementos do jogo	73
Figura 9-	<i>Framework</i> MDA	74
Figura 10-	Categorias de elementos de jogos	75
Figura 11-	Variáveis-base para definição do conceito de Gamificação	78
Figura 12-	Exemplo de uso da escrita e da leitura no jogo <i>Bloxburg</i>	96
Figura 13-	Exemplo de uso da escrita e da leitura no jogo <i>Bloxburg</i>	96
Figura 14-	Imagem do jogo Roblox	100
Figura 15-	Exemplo de ambiente de jogo	101
Figura 16-	Catálogo de jogos na Plataforma Roblox	102
Figura 17-	Catálogo da loja para personalização do avatar	103
Figura 18-	Imagem do jogo <i>Bloxburg</i>	105
Figura 19-	Imagem do jogo <i>Murder Mystery 2</i>	106
Figura 20-	Imagem do jogo Piggy	108
Figura 21-	Imagem do jogo Rainbow Friends	109
Figura 22-	Imagem do jogo <i>Bloxburg</i>	118
Figura 23-	Situação inicial da personagem	119
Figura 24-	Personagem indo em busca de seu objetivo	120
Figura 25-	Personagem partindo para a aventura	121
Figura 26-	Enfrentando o medo	122
Figura 27-	Encontro da personagem Lúcia com sua aliada	123
Figura 28-	Encontro com o opositor	124
Figura 29-	A recompensa	126
Figura 30-	A reviravolta	128
Figura 31-	Desfecho da história	129
Figura 32-	Imagem de ambiente digital	130

Figura 33-	Exemplo de interação com a audiência	131
Figura 34-	Exemplo de interação com a audiência	132
Figura 35-	Elementos multimodais	133
Figura 36-	Imagem do jogo <i>Murder Mystery 2</i>	141
Figura 37-	Personagens do jogo	142
Figura 38-	Desfecho da história	145
Figura 39-	Imagem do jogo Piggy	155
Figura 40-	Imagem do jogo Piggy	162
Figura 41-	Efeitos visuais no jogo	162
Figura 42-	Ambiente virtual do jogo Piggy	163
Figura 43-	Imagem do jogo Rainbow Friends	173
Figura 44-	Os jogadores com a marcação de quem já morreu	176
Figura 45-	Personagens em interação	178
Figura 46-	Personagem escondida na caixa	180
Figura 47-	Cenário colorido e sombrio	181
Figura 48-	Cenário assustador	182
Figura 49-	Representação das personagens	184
Figura 50-	Aparição do bicho verde	185
Figura 51-	Interação entre os jogadores na resolução de problemas	187

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TDIC	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
MMORPG	<i>Massive Multiplayer Online Role-Playing Game</i>
MUD	<i>Multi-User Dungeon</i>
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
RPG	<i>Role-Playing Game</i>
MDA	<i>Mechanics, Dynamics, Aesthetics</i>
TED	Technology, Entertainment, Design
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
MMOSG	<i>Massively Multiplayer Online Social Game</i>
ID	Identificação
CEP	Comitê de Ética em Pesquisa

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	17
2	A SEMIÓTICA DA NARRATIVA	25
2.1	A NARRATIVA CLÁSSICA	27
2.2	A NARRATIVA DIGITAL	44
2.2.1	A Narrativa Digital de Jogo	47
3	OS JOGOS	58
3.1	OS JOGOS DIGITAIS	60
3.2	NARRATOLOGIA E LUDOLOGIA	65
3.3	O AMBIENTE DIGITAL	67
3.4	ELEMENTOS DO JOGO	73
3.5	GAMIFICAÇÃO	76
3.6	JOGO, LUDICIDADE E APRENDIZAGEM	79
4	LETRAMENTO E MULTILETRAMENTOS	86
4.1	A CULTURA DIGITAL E A CULTURA DE CONVERGÊNCIA	92
4.2	O MULTILETRAMENTO DIGITAL	93
5	A PLATAFORMA DE JOGOS ROBLOX	100
6	METODOLOGIA	110
6.1	NARRATIVAS SELECIONADAS PARA ANÁLISE	112
6.2	CATEGORIAS DE ANÁLISE	114
7	ANÁLISE DAS NARRATIVAS	118
7.1	ANÁLISE DA NARRATIVA 1	118
7.1.1	Método Literário e de Linguagem: Codificação de Narrativa	118
7.1.2	Método afetivo: Codificação de Emoções e Valores	134
7.2	ANÁLISE DA NARRATIVA 2	141
7.2.1	Método Literário e de Linguagem: Codificação de Narrativa	142
7.2.2	Método Afetivo: Codificação de Emoções e Valores	149
7.3	ANÁLISE DA NARRATIVA 3	155
7.3.1	Método Literário e de Linguagem: Codificação de Narrativa	155
7.3.2	Método Afetivo: Codificação de Emoções e Valores	167
7.4	ANÁLISE DA NARRATIVA 4	173
7.4.1	Método Literário e de Linguagem: Codificação de Narrativa	173

7.4.2	Método Afetivo: Codificação de Emoções e Valores	189
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	196
	REFERÊNCIAS	199
	APÊNDICE	208

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa está vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Tentarei, de forma breve, descrever a trajetória que trilhei ao longo da minha jornada acadêmica e profissional e que contribuíram no delineamento dos cenários e sentidos estabelecidos para a concepção deste estudo.

Formada em Letras (Português e Inglês), pela UFPE, e mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Letras- Linguística (UFPE), pesquisei, durante o meu mestrado, sobre os multiletramentos no ensino de línguas.

Diante do cenário de um contínuo avanço das novas tecnologias de informação e comunicação, percebi como as exigências por habilidades linguísticas para os estudantes sofreram significativas transformações, exigindo, dessa forma, que os letramentos fossem, cada vez mais, múltiplos e diversificados.

Enquanto professora de línguas portuguesa e inglesa, sempre tive uma visão de linguagem não como um sistema fixo e estável, mas como algo em construção. Assim, procurava sempre, na minha prática docente, um ensino que não se baseasse em conceitos estáticos e homogêneos, mas um ensino que promovesse uma abordagem mais ampla, dinâmica e flexível na construção de significados, e isso por meio de diversos modos de representação. Buscava sempre um ensino de línguas que promovesse, nos meus estudantes, a aprendizagem dos múltiplos letramentos.

Tive a oportunidade de fazer parte da equipe gestora em uma UTEC (Unidade de Tecnologia na Educação para a Cidadania) da rede municipal de ensino do Recife. Pude, portanto, observar como o letramento digital desempenhava um papel fundamental ao tornar o conhecimento no ciberespaço acessível de maneira democrática, e como isso poderia possibilitar uma aprendizagem autônoma e enriquecedora, resultando no fortalecimento das habilidades de multiletramentos nos estudantes.

E veio a pandemia. Foi exatamente no período em que passei na seleção para o doutorado e precisei pedir exoneração do meu cargo de gestora (visto que não poderia ser liberada para frequentar as aulas). Assumi, em uma escola de anos iniciais da rede municipal de Recife, minha antiga função de mediadora de leitura. Com a pandemia, tivemos o ensino remoto emergencial, que exigiu o intenso uso dos recursos tecnológicos pelos professores e estudantes. Durante as aulas remotas,

percebia a enorme necessidade do letramento digital para todos os que estavam fazendo uso das ferramentas tecnológicas.

Percebi, durante as aulas, que meus alunos gostavam muito de jogar jogos on-line. E percebi também, em casa, que minha filha Clarice, que tinha 8 anos na época, também estava jogando aqueles jogos com seus amiguinhos. De vez em quando, ela vinha me perguntar a tradução de algumas palavras nas línguas inglesa e espanhola. Ela dizia que tinha crianças de outros países jogando com ela. Eles conversavam, discutiam que caminhos escolher, escreviam e liam os *chats*, criavam os cenários, personalizavam seus avatares/personagens, criavam narrativas, representavam papéis, simulavam uma vida real. Fiquei muito curiosa para conhecer esse jogo! Tratava-se de um jogo da plataforma de jogos Roblox.

Eu tinha iniciado o doutorado com um projeto de pesquisa sobre uma experiência de ensino híbrido da Língua Portuguesa na rede municipal de ensino de Recife. Com a pandemia, meu projeto tornou-se inviável, visto que não teria, e não sabíamos por quanto tempo, aulas presenciais. Logo, tive que mudar a minha pesquisa. E aí, conversando com a minha orientadora, disse como eu estava curiosa sobre aquele jogo, sobre as possibilidades de aprendizagem de crianças e adolescentes por meio de uma plataforma de jogos on-line.

Percebi que, além de jogar, as crianças (incluindo a minha filha Clarice) amavam assistir às narrativas publicadas no YouTube. Fui pesquisar sobre a plataforma. Não encontrei estudos a respeito. Comecei a jogar e a assistir a algumas das narrativas. Achei muito interessante. Decidi, então, que queria pesquisar mais sobre as produções nessa plataforma de jogos.

Observando as narrativas publicadas no YouTube, notei como as crianças e jovens não apenas consumiam as narrativas, mas também as produziam. As narrativas publicadas eram produzidas por crianças e jovens, que gravavam seus jogos enquanto jogavam e depois publicavam em seus canais no YouTube. Algumas narrativas tinham milhares de visualizações. Isso me instigou bastante.

Ouvir e criar narrativas possibilita às crianças e jovens explorarem sua imaginação e criatividade. Quando eles ouvem uma história, eles são transportados para mundos imaginários. Ao produzir suas próprias narrativas, eles conseguem expressar seus pensamentos, suas ideias e sentimentos de maneira criativa.

Aristóteles, filósofo grego que viveu de 384 a.C. a 322 a.C., contribuiu de forma significativa para o estudo da narrativa em sua obra "Poética". Nesse texto, Aristóteles

aborda a tragédia, uma forma específica de narrativa dramática, porém suas ideias têm influenciado a compreensão mais ampla das narrativas em diversos contextos (Cunha, 2003).

Aristóteles desempenhou um papel importante na formalização dos princípios narrativos, deixando um legado duradouro que continua a moldar a teoria e a prática das narrativas em várias formas de arte. Suas observações sobre a imitação¹ da vida, a estrutura tríplice², a catarse³ e outros elementos oferecem uma base valiosa para a compreensão da arte de contar histórias em suas muitas manifestações.

Dantas (2010) nos leva a acreditar que a arte de contar e ouvir histórias não morreu, apesar das inovações tecnológicas. Essa arte continua viva. Segundo a autora, apesar das inovações tecnológicas, tanto o adulto como a criança sentem um enorme prazer em sentar numa roda e ouvir uma história.

É perceptível como os recursos tecnológicos vêm ocupando diversos espaços na vida das pessoas. É uma mudança significativa que a sociedade tem vivenciado com essa enorme revolução tecnológica motivada principalmente por esse uso incessante das tecnologias digitais. Segundo Murray (2003, p.17) “o nascimento de um novo meio de comunicação é ao mesmo tempo estimulante e assustador”. É uma invenção que revolucionou e trouxe novas configurações à linguagem e à interação.

Temos, portanto, com as inovações tecnológicas, uma alteração no ato de contar histórias, visto que esse ato agora traz questões como a interatividade, a autoria, a troca de conhecimentos e a ludicidade. Para Paiva (2002), com o surgimento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) tivemos o surgimento de novos formatos de produção textual nas práticas de linguagem, dentre elas, as narrativas multimodais ou multimídias.

Segundo Vasconcelos e Magalhães (2011), as TDIC oferecem a possibilidade de se produzir um texto narrativo com diferentes mídias, mas mantendo em sua construção os elementos básicos, como o enredo, o tempo, o espaço, o narrador e a personagem. Nesse sentido, temos a criação de narrativas digitais em plataformas de jogos.

¹ Para Aristóteles, a arte, incluindo a narrativa, era uma forma de imitar a vida (Mimese).

² Estrutura básica da tragédia, que é composta por três partes: prólogo (introdução), episódio (desenvolvimento) e êxodo (conclusão).

³ Purificação das emoções da audiência por meio da contemplação da tragédia.

Os jogos estão presentes em diversas culturas e existem nelas desde o início dos tempos. Como afirma Huizinga (1980), o jogo está na cultura, “como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos” (Huizinga, 1980, p.4).

Hoje, com uma nova forma de pensar trazida pelas inovações tecnológicas, temos os jogos digitais. Podemos, pois, considerar os jogos digitais como uma das consequências do avanço tecnológico e da convergência dos recursos midiáticos para as telecomunicações, e como um dos recursos tecnológicos bastante utilizado, multimodal e com grande potencial educacional.

Os jogos digitais são uma das criações culturais mais populares nos dias de hoje. Atingiram um alto nível de sofisticação e expressividade no campo do entretenimento e podem ter uma influência positiva na produção textual ao inspirar a criatividade, proporcionar experiências narrativas envolventes, envolver os jogadores em comunidades de escrita e estimular a análise crítica. Nem todos os jogos se utilizam de técnicas narrativas, mas as narrativas são essenciais para alguns gêneros de jogos, como aventura, ação e RPG. A interseção entre jogos e produção textual oferece oportunidades para o desenvolvimento de habilidades de comunicação, criatividade e expressão escrita.

Os textos, no ambiente digital, são dependentes de muitas experimentações. Eles não se prendem às regras, são híbridos, com o papel da autoria sendo alterado todo o tempo, devido a um movimento causado pela produção textual coletiva. Para Rojo (2009), a origem de tal mudança baseia-se em três situações causadas pela evolução dos meios de comunicação nos últimos tempos: a intensa e diversa circulação da informação nos meios de comunicação analógicos e digitais, a diminuição das distâncias espaciais e a enorme presença de textos multissemióticos, que são textos que envolvem o uso de diferentes semiotes.

Concordamos com a ideia de que a produção de narrativas com o apoio de uma ferramenta digital pode ser um facilitador no processo de multiletramento da criança e do jovem. Estudos mostram a necessidade de se considerar o trabalho com a leitura e a escrita na perspectiva dos multiletramentos, ou seja, um trabalho que permita o uso da linguagem a partir de sua função social, reconhecimento da diversidade de práticas de comunicação na sociedade contemporânea, incluindo letramentos digitais, visuais, midiáticos, entre outros (Cope e Kalantzis, 2001; Rojo,

2009, 2013; Rojo e Moura, 2019). Vemos o jogo digital como uma rica possibilidade de suporte para a produção de narrativas, na perspectiva dos multiletramentos, visto que essa produção extrapola aspectos linguísticos, e contribui para a construção e compartilhamento de conhecimentos socioculturais e tecnológicos.

Encontramos nos jogos digitais elementos imagéticos, textuais, sonoros, culturais e diversos outros elementos que envolvem os multiletramentos. Para Rojo e Moura (2019), a concepção de multiletramentos está ligada à concepção de multimodalidade e aos aspectos socioculturais. Ou seja, isso envolve os diversos tipos de letramento e estão relacionados aos contextos em que os textos são produzidos e circulados.

Segundo Rojo (2013), o termo multimodalidade quer dizer “uma extensão do conceito de modalidade de língua (oral e escrita) e outras semioses, organizadas e materializadas em outras configurações e outras lógicas” (Rojo, 2013, p. 23).

De acordo com Van Leeuwen (2011), multimodalidade se refere ao “uso integrado de diferentes recursos comunicativos, tais como linguagem [texto verbal], imagem, sons e música em textos multimodais e eventos comunicativos” (Leeuwen, 2011, p. 668).

Neste sentido, concebemos a multimodalidade segundo a teoria da semiótica social desenvolvida por Gunther Kress e Theo Van Leeuwen (2001), uma abordagem que analisa como os recursos semióticos, como linguagem visual e design, são usados para construir significados em diferentes contextos sociais. Para essa teoria, a produção de sentidos é um evento social, e a comunicação vista como “um processo no qual um produto ou evento semiótico é tanto articulado ou produzido como interpretado ou usado” (Kress; Van Leeuwen, 2001, p.20).

Com o evento da pandemia, resultando no fechamento das escolas, muitas crianças e adolescentes, com tanto tempo livre em casa, passavam horas e horas em jogos on-line. Uma plataforma que me chamou a atenção foi a plataforma de jogos Roblox. Roblox é uma plataforma de jogos on-line que possibilita aos usuários criar seus próprios jogos. Lançada em 2006, a plataforma Roblox rapidamente se tornou popular entre crianças e adolescentes, proporcionando um ambiente virtual onde os jogadores podem criar, compartilhar e participar de uma variedade de experiências interativas.

Segundo o *RTrack*⁴, um site que rastreia dados do Roblox, o número de jogadores ativos na plataforma cresceu, de fevereiro a julho de 2020, cerca de 35 por cento, atingindo o número de 164 milhões. O site *RTrack* também afirmou que os usuários da plataforma passaram três bilhões de horas no site e no aplicativo em julho, o dobro do tempo em comparação a fevereiro.

Há, nessa plataforma, ferramentas disponíveis para que os próprios usuários criem e distribuam os jogos de forma gratuita. Para ser um criador ou jogador só é preciso que se faça uma conta no site do Roblox ou em um dos aplicativos da plataforma utilizando um *e-mail* válido e um nome de usuário. O jogo tem progresso compartilhado entre dispositivos, o que permite que você leve seus itens para qualquer computador, celular ou console que suporte o *game*. Depois de realizado o *login*, você verá um catálogo com os principais *games* disponíveis. Para jogar, basta clicar em um dos títulos.

Por permitir a criação de jogos, muitas crianças e adolescentes têm utilizado essa plataforma para criar seus jogos com surpreendentes narrativas. Essas narrativas passam, portanto, a ser concebidas por meio de um processo inovador de construção que utiliza processos recentes audiovisuais e tecnológicos, passando a ser, assim, um instrumento pedagógico motivador e eficaz.

Trazemos como pergunta de pesquisa como as narrativas digitais produzidas na plataforma de jogos Roblox, podem auxiliar no multiletramento de crianças e adolescentes?

Nosso principal objetivo com esta pesquisa é investigar as narrativas digitais produzidas por crianças e jovens na plataforma Roblox, na perspectiva dos multiletramentos. E como objetivos específicos, temos: (i) descrever a produção das narrativas produzidas por crianças e jovens na plataforma Roblox; (ii) identificar as características das narrativas produzidas por crianças e jovens na plataforma Roblox, na perspectiva dos multiletramentos; (iii) analisar a dinâmica de participação de crianças e jovens na plataforma Roblox; e (iv) verificar o potencial da plataforma Roblox para auxiliar no desenvolvimento do multiletramento de crianças e jovens.

Esta tese está organizada em 6 sessões. Na sessão 1 trazemos a Introdução. Na sessão 2, temos a Semiótica da narrativa, onde discutimos o que são narrativas e

⁴ *RTrack* realiza a coleta, analisa, visualiza e interpreta os dados (número de jogadores, visitas, classificações etc.), a cada minuto, dos jogos da plataforma Roblox. (<https://rtrack.live/>)

de que modo elas se estruturam, com a sequência canônica narrativa abordada por Aristóteles (1987), Propp (1984), Gancho (2001), Todorov (1971), Campbell (1990), dentre outros. Também trazemos a narrativa digital, que definimos como a narrativa que tem seu processo de produção e leitura utilizando plataformas digitais e tecnologias interativas (Murray, 2003). Para Murray (2003), as tecnologias digitais possibilitam uma expressão narrativa como uma continuação do trabalho dos contadores de histórias mais antigos, porém uma narrativa com uma nova roupagem, uma nova estrutura, ou seja, uma diversidade de novas formas de contar histórias.

A sessão 3 trata sobre os jogos. Trazemos algumas definições de jogo e sua importância para a sociedade, por meio de autores como Piaget (1998), Huizinga (1980), Caillois (1990), Salen e Zimmerman (2012), dentre outros. Discutimos, também, os jogos digitais, por meio de autores como Balasubramanian e Wilson (2006), Juul (2005), Schuyttema (2008), Ryan (2006), dentre outros. Ainda nesta sessão, temos o velho confronto entre ludologia e narratologia e também o ambiente e os elementos do jogo, seu design, mecânica e jogabilidade. Abordamos também, nesta sessão, a gamificação e a importância da ludicidade na aprendizagem.

Na sessão 4, apresentamos os conceitos de letramento (Soares, 2002; Kleiman, 1995; Street, 2014), de multiletramentos (Lemke, 2010; Rojo, 2012; Rojo e Moura, 2019) e de (multi)letramentos digitais (Zacharias, 2016; Ribeiro, 2016). Os multiletramentos, conceito criado pelo Grupo de Nova Londres (1996), traz uma perspectiva de letramento que considera a multimodalidade (multiplicidade de linguagens) e a multiplicidade de culturas.

A sessão 5 aborda a plataforma de jogos Roblox, uma plataforma de jogos online que possibilita aos usuários criar, compartilhar e jogar uma enorme diversidade de jogos em um ambiente virtual. Lançado em 2006, essa plataforma teve um crescimento exponencial ao longo dos anos, tornando-se uma das plataformas de entretenimento mais populares entre crianças e jovens em todo o mundo.

Na sessão 6, trazemos a metodologia adotada nesta pesquisa. Esta pesquisa utilizou abordagens multidisciplinares, incluindo pesquisa exploratória, qualitativa e netnográfica. Para a análise dos dados, utilizamos o processo de análise proposto por Saldaña (2013), focando no seu Primeiro Ciclo de Codificação, abordando o Método Literário e de Linguagem com a Codificação de Narrativa e o Método Afetivo com a Codificação de Emoções e Valores.

Na sessão 7, tratamos da análise das narrativas. Com as análises, pudemos observar como a plataforma de jogos Roblox possibilita diversas oportunidades educacionais, criativas e sociais para crianças e adolescentes. Por meio das incríveis ferramentas de criação que a plataforma oferece, há a possibilidade de construção de seus próprios mundos virtuais, personalização de personagens e compartilhamento de histórias, além de trazer uma abordagem dinâmica e interativa para o multiletramento, auxiliando crianças e jovens a desenvolverem habilidades de leitura, escrita, interpretação e comunicação em um mundo cada vez mais digitalizado.

Por fim, teremos a sessão 8, com as considerações finais, onde discutimos os resultados encontrados, como também as discussões e inferências realizadas durante o percurso da pesquisa.

2 A SEMIÓTICA DA NARRATIVA

A arte de contar histórias é uma das práticas mais antigas da humanidade. De diferentes formas e em diferentes lugares, os povos já narravam suas histórias mesmo antes do surgimento da escrita. Para Barthes (1977), não existe um povo sem narrativa. Podemos dizer que a narrativa permeia a cultura das sociedades e evolui com elas. “Ela simplesmente está lá, como a própria vida”⁵ (Barthes, 1977, p. 79). Percebemos uma necessidade do homem em registrar suas histórias, os acontecimentos que ocorrem em suas vidas, e isso de diversas formas, como temos as pinturas antigas nas paredes e rochas na época da pré-história e até os dias atuais com o uso dos recursos tecnológicos modernos, como câmeras fotográficas, smartphones, computadores etc.

Segundo Benjamin (2012), “a experiência que passa de boca em boca é a fonte a que recorrem todos os narradores” (Benjamin, 2012, p. 214). Para o autor,

Sabia-se também exatamente o que era a experiência; ela sempre fora comunicada pelos mais velhos aos mais jovens. De forma concisa, com a autoridade da velhice, em provérbios; de forma prolixa, com a sua loquacidade, em histórias, às vezes como narrativas de países longínquos, diante da lareira, contadas a filhos e netos. (Benjamin, 2012, p. 123)

Para o autor, a narrativa transcende o simples relato de uma sequência de eventos ou uma história linear. Ele destaca a importância da experiência de vida e da memória na construção de narrativas. As narrativas trazem consigo significado cultural e histórico, refletindo não somente eventos específicos, mas também as condições sociais e políticas de uma época. Ele concebe a narrativa como uma forma de arte capaz de capturar a essência da existência e comunicar verdades profundas sobre a condição humana (Benjamin, 2012).

Benjamin (2012) tinha grande interesse no estudo da relação entre a oralidade e a escrita na narrativa. Ele investigou como as histórias são transmitidas oralmente, de geração em geração, e como essas histórias se transformam quando registradas por escrito. Para ele, a autenticidade que havia na narrativa oral, perdia-se quando essa narrativa era escrita. Para ele, a narrativa é, mais do que contar uma história, uma forma de compreender o mundo, preservar a memória coletiva e investigar as complexidades da vivência humana.

⁵ Tradução da autora: “[...] it is simply there, like life itself”.

Bruner (1990), psicólogo e teórico da educação, vê a narrativa como algo mais do que o contar histórias, mas como uma ferramenta essencial, uma estrutura cognitiva que ajuda no processo de construção de significados e compreensão do mundo, a partir da experiência humana. Para ele, nossa compreensão do mundo é moldada pela elaboração de narrativas.

Essas narrativas, segundo Bruner (1990), não são meramente relatos de eventos, mas estruturas por meio das quais interpretamos e damos significado às nossas experiências. Ele aponta que as narrativas não somente refletem a realidade, mas a constroem, interferindo na nossa percepção e na forma como interagimos com o mundo (Bruner, 1990).

Para Rollings e Adams (2003), a narrativa, como uma expressão, refere-se à parte ou ao todo de uma história que é transmitida. Portanto, a história é definida como o que se relata, ou o que se narra.

As narrativas foram, historicamente, uma das maneiras que a sociedade encontrou para formar comunidades. Temos desde uma tribo que se agrupava ao redor de uma fogueira até uma comunidade global sentada na frente de um televisor. Os homens contam histórias uns aos outros e são compreendidos por meio delas. Assim, segundo Murray (2003), as narrativas são “mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo” (Murray, 2003, p. 9).

Segundo Reis e Lopes (2007), a narrativa pode manifestar-se em várias formas expressivas, indo do verbal ao icônico, abrangendo meios como cinema, histórias em quadrinhos e jogos digitais. Além disso, a narrativa não está limitada apenas ao domínio estético característico dos textos narrativos literários, estendendo-se a várias situações funcionais e contextos comunicacionais.

Logo, podemos definir narrativa como o contar de uma história ou uma série organizada de acontecimentos (enredo) que ocorrem em determinado tempo e espaço (cenários), com conflitos e cenas contados por um narrador e vivenciado por personagens.

Nesta pesquisa abordamos a narrativa clássica e a narrativa digital com foco na narrativa digital de jogo. Essas narrativas representam abordagens distintas na forma como as histórias são contadas e experimentadas.

A narrativa clássica, muitas vezes associada à literatura e ao cinema tradicional, apresenta uma estrutura linear com introdução, desenvolvimento, clímax e conclusão. Os personagens são desenvolvidos ao longo do enredo, e a narrativa

progredir de maneira previsível. Essa abordagem é bastante eficaz para transmitir mensagens claras e emotivas, proporcionando uma experiência envolvente e cativante.

A narrativa digital, por sua vez, emerge nas plataformas digitais, como blogs, redes sociais e outros meios on-line. É caracterizada pela interatividade e participação do público. Os usuários têm um papel ativo na construção da narrativa, interagindo, compartilhando e influenciando o curso dos eventos. Esse tipo de narrativa é dinâmico e adaptável, refletindo a natureza rápida e a constante evolução do ambiente digital.

A narrativa digital de jogo é exclusiva do universo dos videogames e jogos interativos. Nela, os jogadores assumem o controle dos personagens e influenciam ativamente o desenrolar da história por meio de suas escolhas e ações. A narrativa, normalmente, é não linear, ramificada e, muitas vezes, adaptativa, moldando-se segundo as decisões dos jogadores. Essa imersão interativa proporciona uma experiência única e personalizada para cada jogador.

Cada uma dessas formas de narrativa tem suas próprias características e aplicações. Enquanto a narrativa clássica é eficaz para contar histórias de maneira linear e emocional, a narrativa digital e a narrativa digital de jogo exploram a participação do público e a instantaneidade, oferecendo uma experiência interativa e personalizada. Compreender essas diferentes abordagens permite explorar novas formas de contar histórias e se adaptar às demandas em constante evolução do público e da tecnologia.

2.1 A NARRATIVA CLÁSSICA

Desde a antiguidade, contar histórias é uma arte que encanta o homem. É um ritual muito antigo. O ato de contar histórias surgiu bem antes da escrita, apesar de não podermos comprovar seu surgimento com uma data cronológica. É sabido que as narrativas fazem parte da nossa vida desde sempre. Segundo Busatto (2003), o conto de literatura oral se preservou na História da humanidade por meio da voz dos contadores de histórias, até o dia em que antropólogos, literatos, folcloristas, linguistas, historiadores, dentre outros apreciadores do imaginário popular coletaram e registraram os contos utilizando a escrita ou outras tecnologias.

Os contadores de histórias de antigamente, chamados pelos gregos de *aedos*, tinham a palavra falada como recurso exclusivo de transmissão. Eles reuniam

multidões ao seu redor, que se encantavam com suas narrativas. Para Meireles (1979),

O ofício de contar histórias é remoto [...] e por ele se perpetua a literatura oral, comunicando de indivíduo a indivíduo e de povo a povo o que os homens, através das idades, têm selecionado da sua experiência como mais indispensável à vida. (Meireles, 1979, p. 41)

Segundo Coelho (2000), narrativas são resultados de uma voz que narra uma história com encadeamento de sequências vividas por personagens situados em determinado momento no tempo e espaço.

Os primeiros estudos sobre a narrativa tiveram sua origem com a teoria estética do filósofo grego Aristóteles, a partir de sua obra *Poética* (Aristóteles, 1987), em aproximadamente 335 a.C., onde ele dedicou uma parte significativa dessa obra para discutir os conceitos de epopeia, tragédia e comédia. A *Poética* é uma das principais fontes para a teoria literária clássica e oferece *insights* valiosos sobre as estruturas e funções desses gêneros.

Para Aristóteles (1987), a epopeia é uma forma narrativa que conta uma história extensa, muitas vezes, centrada em eventos grandiosos e heroicos. Ele destaca a "Ilíada" e a "Odisseia", de Homero, como exemplos paradigmáticos de epopeias. A epopeia, para o autor, tende a ser mais narrativa do que dramática. Ela geralmente abrange uma série de eventos, muitas vezes, envolvendo jornadas, batalhas e ações heroicas. A linguagem é elevada, e há uma ênfase na descrição detalhada. Aristóteles reconhece o valor moral e educativo da epopeia. Ele salienta que as epopeias, frequentemente, trazem lições éticas e dão uma visão do caráter humano, inspirando a audiência a aspirar a virtudes.

A tragédia é definida por Aristóteles (1987) como uma imitação de uma ação séria e completa, com magnitude, e representada de maneira dramática, que segue uma estrutura específica com introdução, desenvolvimento, clímax, reviravolta (peripécia) e desfecho. Ela envolve personagens nobres enfrentando situações difíceis devido a erros trágicos. Com isso, Aristóteles introduz o conceito de *catarse*, sugerindo que a tragédia tem o poder de purgar e purificar emoções intensas, como piedade e temor, proporcionando, à audiência, uma experiência terapêutica.

Aristóteles (1987) analisou com tanta profundidade a tragédia, que até hoje a sua obra continua sendo uma referência para se compreender a narrativa. Em *Poética*, o autor nos mostra como narrar, como contar uma história e conseguir a atenção, a cumplicidade, a compreensão, o envolvimento e a emoção do público a

que se destina a história narrada. Partindo do Drama, ele estabeleceu gêneros considerando a estrutura, os valores e os pontos de virada das histórias, definindo conceitos importantes que utilizamos ainda hoje, como Mimesis (imitação); Katharsis (purgação, purificação); Mythos (enredo, roteiro, argumento); Ethos (caráter).

Em 1926, o estruturalista russo Vladimir Propp (1984) retomou o estudo da narrativa. Analisando os contos populares russos, ele estabeleceu os fundamentos da atual narratologia. O autor se propôs a fazer uma morfologia dos contos (denominados por ele de contos maravilhosos), sugerindo uma descrição dos contos de acordo com suas partes constitutivas e as relações destas partes entre si e com o conjunto. Em suas análises e comparações da distribuição dos motivos nos contos, Propp descobriu que, inúmeras vezes, ações se repetiam em diferentes personagens de diferentes contos.

Propp (1984) traz um estudo dos contos a partir das funções das personagens. Para ele, “no estudo do conto, o que realmente importa é saber o que fazem os personagens” (Propp, 1984, p. 26). Dessa forma, para Propp (1984), as funções das personagens são as partes fundamentais do conto. Para ele, a função é “o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação” (Propp, 1984, p. 26). Isto porque, ações idênticas podem ter significações diferentes e também funções diferentes na medida em que os elementos morfológicos da ação, considerando o contexto do conto, sejam diferentes.

Esse pioneirismo de Propp (1984), propondo uma análise estrutural da narrativa, ajudou nos estudos de outros teóricos como Barthes (1977), Todorov (1971), Greimas (1973), Ricoeur (1984), dentre outros, para que mais tarde esses pudessem construir hipóteses sobre a existência de formas universais de organização da narrativa.

Diversos outros estudiosos discutiram sobre os elementos que precisam estar presentes em uma narrativa. Um deles é Chatman (1978), que divide as narrativas em duas partes: a história e o discurso. A história contemplaria os eventos e o universo físico, ou seja, os elementos que participam da história. Para o autor, os eventos são divididos em ações e acontecimentos e o universo físico dividido em personagens e ambiente. A diferença entre história e discurso vem da compreensão de que a tarefa da narrativa é descrever a história e a do discurso seria indicar como a história deve ser descrita (Chatman, 1978).

Por outro lado, Miller (1980) divide os elementos da narrativa em: situação, personagem e forma. A situação seria o estado inicial que necessariamente passará por uma mudança, e a sequência de mudanças desenvolve um processo chamado de eventos. Os eventos são produzidos pelo personagem. A forma serve para indicar como se dá todo o processo (Miller, 1980).

Segundo Comparato (1995), outros elementos importantes na narrativa são o conflito e o drama. O conflito é o que impulsiona a história dando movimento à narrativa. Ele está intimamente ligado à personagem e constitui o confronto entre as forças distintas e a personagem, por meio do qual a ação é organizada e desenvolvida até o final da história. O conflito se materializa em algo que a personagem quer e não é fácil de se conseguir. Esse conflito pode se revelar à personagem de três formas possíveis: com uma força humana, com uma força não-humana e com uma força interna (Comparato, 1995).

Considerada como um elemento de grande importância na narrativa, a personagem tem uma característica bem relevante que é a busca pela realização de um desejo, como o cumprimento de uma meta (Howard; Mabley, 1996). Obstáculos podem surgir tentando impedir que a personagem atinja sua meta e realize seu desejo. Isso é o que gera e expõe os conflitos e sem isso a narrativa não teria o elemento drama, já que a narrativa seria um simples relato de fatos (Howard e Mabley, 1996).

Para Juul (2001), os eventos, acontecimentos e fatos em uma narrativa exigem um elemento denominado temporizador, que pode ser entendido de duas maneiras: o “tempo da história” e o “tempo do discurso”. O tempo da história é o tempo em que os eventos acontecem, em sua ordem cronológica. O tempo do discurso refere-se ao tempo necessário para contar os eventos aos ouvintes, dentro da perspectiva em que eles são apresentados (Juul, 2001).

Quando associamos o drama à temporização dos eventos e dos conflitos temos a ação dramática, que podemos denominar como encadeamento de fatos e acontecimentos que compõem a história, mesmo que não em sua totalidade, mas em seu conjunto de eventos (Comparato, 1995).

Gancho (2001) também se debruçou sobre o estudo da narrativa. A autora aponta cinco elementos que precisam existir na narrativa: narrador, enredo, personagens, tempo e espaço. O narrador, para Gancho (2001, p.26), “é o elemento estruturador da história”, pois o enredo torna-se conhecido por meio do ponto de vista dele (foco narrativo). Temos o narrador em primeira e em terceira pessoa. O narrador

em primeira pessoa, também chamado de narrador-personagem, é aquele narrador que participa da história. Ele tem uma percepção limitada, ou seja, seu conhecimento das coisas se limita ao que vê e sabe sobre os outros personagens. Seu papel pode variar como narrador testemunha (em que narra os acontecimentos nos quais ele está presente, porém ele não está no centro dos acontecimentos e seu papel é narrar principalmente as ações do protagonista) e narrador protagonista (ele é o personagem principal, podendo trazer mais subjetividade à narrativa).

O narrador em terceira pessoa é o narrador onisciente. Ele sabe tudo sobre a história que conta, olhando os fatos sob um ângulo externo. Pode ser classificado como onisciente e onipresente. Temos o narrador onisciente intruso ou seletivo, onde é usada geralmente a terceira pessoa e tem conhecimento ilimitado do que se passa na história. Ele não participa da história como personagem, mas fala com o leitor, e sabe tudo o que se passa na mente dos personagens, seus pensamentos e estados psicológicos. Outra característica desse tipo de narrador é a liberdade de comentar ou criticar aspectos da narrativa (digressões) (Gancho, 2001).

Temos também o narrador onisciente neutro, que também não participa da história como personagem e tem conhecimento ilimitado sobre as personagens. Mas esse tipo de narrador, diferentemente do narrador intruso, não intervém com comentários sobre o que as personagens fazem ou pensam, não buscando influenciar a opinião do leitor sobre essas personagens. Temos o narrador parcial, que é aquele que, identificando-se com uma das personagens, dá a ela mais espaço na narrativa.

O enredo, segundo Gancho (2001), possui duas características principais: a natureza ficcional e a estrutura. A natureza ficcional refere-se à verossimilhança. Há uma lógica interna que é obedecida pelos fatos apresentados. Em relação à estrutura, o conflito seria o elemento que sustenta o enredo. O conflito, para Gancho (2001, p. 11), “é qualquer componente da história [...] que se opõe a outro, criando uma tensão que organiza os fatos da história e prende a atenção do leitor”. O conflito organiza a estrutura do enredo em quatro partes: exposição, complicação, clímax e desfecho.

Mesmo quando se trata de histórias baseadas em fatos reais, a personagem é um “ser fictício” que faz parte da história. Gancho (2001) classifica a personagem quanto ao papel desempenhado em protagonista (personagem principal), antagonista (oposição ao protagonista) ou secundária (menos frequente no enredo). Quanto à caracterização, a autora classifica a personagem em plana (aquela pouco complexa, com características que identificamos com mais facilidade) e redonda (personagem

mais complexas, com características físicas, psicológicas, sociais, ideológicas e morais).

Sobre a personagem, Field (1996), argumenta que a boa personagem é

o coração, a alma e o sistema nervoso do roteiro. É por meio das personagens que os espectadores experimentam emoções e são sensibilizados. Criar bons personagens é essencial para o sucesso do roteiro; sem personagens, não há ação; sem ação, não há conflito; sem conflito, não há história; sem história, não há roteiro. (Field, 1996, p.44)

Percebemos que não há, entre os narratólogos, uma conformidade as qualidades e elementos necessários para a criação e o desenvolvimento de uma personagem na narrativa. Isto se deve, provavelmente, à aproximação da maneira de ser da personagem na narrativa com a maneira de ser do homem em seu cotidiano e de sua vida em sociedade. Muitos autores citam qualidades e elementos como necessidade dramática, coerência, convencionalização, verossimilhança, universalidade, atitude, ponto de vista, entre outros, porém não há um consenso sobre esses termos e essa questão.

Um outro elemento da narrativa é a dimensão temporal, por meio da qual os fatos se relacionam. Essa dimensão temporal pode se apresentar de algumas maneiras. Pode ser a época em que ocorre a história, a duração da história, o tempo cronológico e o tempo psicológico (Gancho, 2001).

Outro elemento da narrativa trazido por Gancho é o espaço, termo utilizado quando se trata de lugar físico, que situa o local onde acontece a história. Quando se tem um enredo psicológico, utiliza-se o termo “ambiente”, referindo-se à fusão do tempo e do espaço. Conforme Gancho (2001), o espaço tem como funções: “situar as ações dos personagens e estabelecer com eles uma interação, quer influenciando suas atitudes, pensamentos ou emoções, quer sofrendo eventuais transformações provocadas pelos personagens” (Gancho, 2001, p.23).

Todos os elementos trazidos anteriormente contribuem no desenvolvimento das narrativas. Mas essas narrativas precisariam de uma organização estrutural para que esses elementos pudessem ser mais bem explorados. Para Nesteriuk (2004), "narrativas tradicionais" seriam, independentemente do suporte utilizado, narrativas herdeiras do modelo aristotélico que é estruturado no sujeito e no objeto, e em um modelo progressivo linear de ações e estruturas básicas de ordenação de seus elementos constituintes.

Nesteriuk (2004) defende a organização da narrativa em três atos: início ou apresentação; meio/confrontação e fim/resolução. Nesse modelo, a história é trazida com início e final fechados, não havendo possibilidades para alterações.

Howard e Mabley (1996) salientam que o paradigma dessa divisão e estruturação da narrativa em três atos é o que mais representa as fases da experiência que o público tem com as "narrativas tradicionais".

O primeiro ato envolve o espectador com as personagens e com a história. O segundo ato o mantém envolvido e aumenta o seu comprometimento emocional. O terceiro ato amarra o enredo e leva o envolvimento do espectador a um final satisfatório. Em outras palavras, uma história tem um começo, um meio e um fim. (Howard e Mabley, 1996, p.54)

Segundo Nesteriuk (2004), os elementos essenciais que precisam estar presentes na narrativa são: ação, personagem e espaço. A ação poderia ser definida como um conjunto de acontecimentos que se desenrola em um determinado tempo e espaço, vivenciados por personagens que necessariamente não seriam apenas pessoas, podendo ser um animal, ou um ser inanimado. Essas personagens podem ser classificadas em protagonista, que seria a personagem principal ou o herói, desempenhando papel central, com atuação fundamental para que a ação se desenvolva, a personagem secundária, com papel menos relevante, e o figurante, com um papel apenas de ilustrar um ambiente ou um espaço social de que é representante, sendo irrelevante no desenrolar da ação. E, por fim, temos o ambiente, espaço onde a ação acontece. Esse espaço pode ser físico, social ou ainda o espaço psicológico, que seria o espaço interior da personagem.

Conforme Comparato (1995), um roteiro narrativo teria ainda três aspectos fundamentais: o *logos* (discurso, estrutura verbal de um roteiro), o *pathos* (conflito dramático, tragédia ou comédia) que desencadearia os acontecimentos da história, e o *ethos* (a moral, a ética, o significado da história). Comparato (1995) aborda, ainda, seis etapas que estariam no processo de formação de um roteiro: a ideia, que seria a semente da história, o acontecimento, o conflito, as personagens, a ação dramática, a estrutura (como a história é contada), o tempo dramático (ritmo e cadência narrativa) e a unidade dramática.

Deemer (1997) traz um questionamento quanto à presença nas estruturas narrativas tradicionais do que ele denomina "a tradicional visão única do autor", ou seja, a história não possibilita plena interatividade do público com a história, independente do suporte, seja livro, teatro, cinema, televisão ou outro suporte

qualquer. Segundo Deemer (1997), o que um autor nos apresenta em uma narrativa é algo altamente pessoal, tudo depende de suas escolhas pessoais. O autor enfatiza o que bem quer. Modela como bem entende o material que nos é transmitido de forma passiva por meio de uma ação linear e padronizada.

Todorov (1971) propõe, a partir da crítica literária, uma definição para a narrativa, sugerindo uma divisão do enunciado narrativo em cinco macro-proposições. Segundo ele,

a intriga mínima consiste na passagem de um equilíbrio a outro. Uma narrativa ideal começa por uma situação estável que uma força qualquer vem perturbar. Daí resulta um estado de desequilíbrio; por ação de uma força dirigida em sentido inverso, o equilíbrio é restabelecido; o segundo equilíbrio é semelhante ao primeiro, mas os dois nunca são idênticos. Há, por conseguinte, dois tipos de episódios na narrativa: os que descrevem um estado (de equilíbrio ou de desequilíbrio) e os que descrevem a passagem de um estado a outro. (Todorov, 1971, p. 124)

Todorov (1973), em um trabalho posterior, destaca a divisão em cinco macro-proposições, deixando mais clara essa divisão. A primeira macro-proposição (Pn1) corresponderia à situação estável inicial. A segunda (Pn2), seria referente à força que a vem perturbar. A terceira (Pn3), trataria do estado de desequilíbrio resultante. A quarta (Pn4), a força em sentido contrário que vem restabelecer o equilíbrio. Para finalizar, temos a quinta (Pn5) que traria o novo equilíbrio estabelecido. Para ele, uma narrativa mínima deve ser composta por dois estados distintos (Pn1 e Pn5) sendo intermediados por uma série de macro-proposições narrativas medianas que garantem a transformação de um estado em outro. Todorov (1973) define essa série lógica de proposições narrativas de Sequência Narrativa (Vieira, 2001).

Adam (1985) faz a organização do esquema narrativo de Todorov (1973) de forma bastante esclarecedora:

Pn1 = Estado inicial (antes do processo)

Pn2 = Função que abre um processo (início do processo)

Pn3 = Processo propriamente dito (processo)

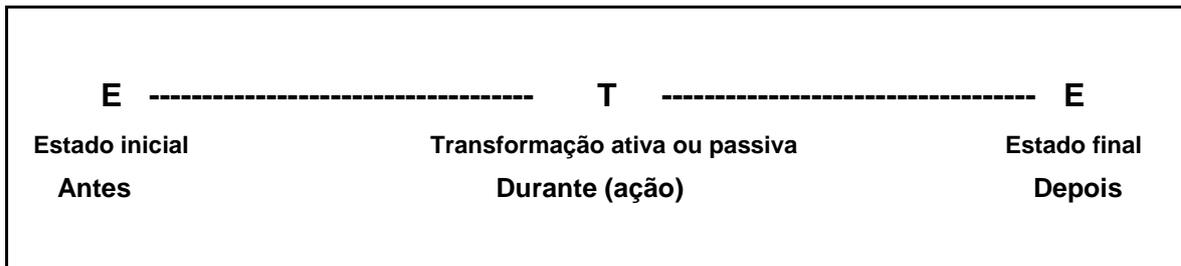
Pn4 = Função que fecha o processo (fim do processo)

Pn5 = Resultado - Estado final (após o processo)

Para Adam (1985), o que importa na sequência narrativa mínima é a passagem e a transformação de um estado inicial (Pn1) em um estado final (Pn5), e as macro-proposições narrativas intermediárias (Pn2 + Pn3 + Pn4) seriam os elementos que

garantiriam essa transformação. Para Adam (1985) não é necessário associar o estado inicial a um estado de equilíbrio, visto que o estado inicial pode ser equilibrado ou não (Vieira, 2001). Portanto, segundo Adam (1985), a sequência narrativa elementar pode ser representada da seguinte maneira:

Quadro 1- Sequência narrativa elementar proposta por Adam (1985)



Fonte: A autora (2022)

Um outro pesquisador que se destacou no estudo da narrativa foi Jung (2000). Ele atentou para a existência de uma estrutura no enunciado narrativo. Estudando uma grande quantidade de sonhos, ele percebeu que o sonho tinha uma organização parecida com a de um drama. Ele retoma o conceito aristotélico de drama e afirma que determinados sonhos, os quais denominou sonhos médios, apresentavam tal estrutura. Para ele, os sonhos apresentam uma situação inicial, a qual chamou de Exposição, que indicaria o lugar da ação, as personagens e a situação inicial do drama. A segunda fase ele definiu como o Desenvolvimento da ação, onde a situação inicial se complica, uma tensão é estabelecida por não se saber o que vai acontecer. Depois o sonho vai se dirigindo para a terceira fase, que é a Culminação ou Peripécia, onde acontece algo decisivo, ou uma mudança total na situação. A quarta e última fase é chamada de Lise, Solução ou Resultado, momento em que o problema é resolvido.

Joseph Campbell (1904-1987), antropólogo e estudioso no campo da mitologia comparada do século XX, investigou as histórias populares, os contos de fadas, os mitos, os rituais religiosos e o desenvolvimento psicológico humano. Ele identificou que todos os mitos clássicos da humanidade, Jesus, Moisés, Sidarta Gautama, Hércules, dentre outros, seguem uma estrutura narrativa semelhante, que poderia ser encaixada em uma jornada cíclica. Ele percebeu que em todas as histórias há um sujeito (o herói), um objeto (o objetivo do herói) e um verbo (estado emocional ou ação física do herói), e que as narrativas giram em torno de suas ações.

Campbell (1990) percebeu, a partir dos estudos de Carl Jung, pelo viés da psicologia analítica, os conceitos de arquétipos e de inconsciente coletivo. De acordo com Jung (2000), os personagens são arquétipos, e o motivo de eles parecerem unidimensionais é por cada um deles representar diferentes facetas de nossa personalidade, constituindo, assim, um inconsciente coletivo. Segundo Jung (2000), arquétipos são “imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos” (Jung, 2000, p. 16).

Jung (2000) observou que os arquétipos são as imagens elementares que costumam aparecer nos sonhos e nas narrativas em todas as culturas, em diferentes épocas e sociedades. O autor refere-se ao inconsciente coletivo como sendo o suposto local de origem dos padrões arquetípicos, que naturalmente surgem do inconsciente de cada um, provenientes de uma área muito semelhante na psique humana, como uma espécie de legado psicológico comum a toda a humanidade.

Jung (2000) constatou 12 tipos principais de arquétipos, dos quais Vogler (2006) desenvolve apenas oito mais comuns que são: o Herói, o Mentor, o Guardião do Limiar, o Arauto, o Camaleão, a Sombra, o Aliado e o Pícaro.

Esses arquétipos servem como modelo para serem utilizados no contexto narrativo para se criar personagens com objetivos e funções bem planejados de uma linguagem universal, possibilitando a criação de narrativas que conseguem emocionar todas as idades e culturas. Para Vogler (2006),

a universalidade desses padrões é que possibilita compartilhar a experiência de contar e ouvir histórias. Um narrador instintivamente escolhe personagens e relações que dão ressonância à energia dos arquétipos, para criar experiências dramáticas reconhecíveis por todos. Tomar consciência dos arquétipos só pode aumentar nosso domínio do ofício. (Vogler, 2006, p. 48)

Vale salientar que esses padrões são flexíveis possibilitando que um único personagem possa manifestar características e qualidades de mais de um arquétipo. Assemelha-se a uma máscara metafórica. O personagem utiliza o arquétipo conforme a conveniência para o evento da narrativa. Também não se deve confundir o conceito de arquétipo com estereótipo. Um arquétipo pode se utilizar de diversas personalidades, diferente do estereótipo que reforça uma personalidade preconcebida. Como afirma Vogler (2006),

conhecer os arquétipos pode ajudar os escritores a se libertar dos estereótipos, e dar aos personagens mais verdade psicológica e maior profundidade. Os arquétipos podem ser usados na composição de personagens que são, ao mesmo tempo, indivíduos únicos e símbolos universais das qualidades que formam um ser humano completo. Podem

ajudar a dar uma verdade e realidade psicológicas a histórias e personagens, fiéis à antiga sabedoria dos mitos. (Vogler, 2006, p. 89)

Campbell (1990), a partir da ideia de Monomito, dos arquétipos de Carl Jung e do conceito de inconsciente de Freud, apresenta um padrão narrativo. Ele denominou esse padrão de “Jornada do Herói”, um modelo de aventura típica do arquétipo conhecido como “Herói” que enfrenta desafios para alcançar um determinado objetivo, algo relevante na sua vida.

Esse padrão concebido por Joseph Campbell consiste em uma estrutura narrativa pré-moldada, originada nas mitologias grega e romana. De acordo com Campbell (1990), os mitos correlacionam-se com

[...] histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos. Todos nós precisamos contar nossa história, compreender nossa história. Todos nós precisamos compreender a morte e enfrentar a morte, e todos nós precisamos de ajuda em nossa passagem do nascimento à vida e depois à morte. Precisamos que a vida tenha significação, precisamos tocar o eterno, compreender o misterioso, descobrir o que somos. (Campbell, 1990, p. 16)

Para Campbell (1990), os mitos “ensinam que você pode se voltar para dentro, e você começa a captar a mensagem dos símbolos” (Campbell, 1990, p. 17). Assim, os mitos são elementos inerentes às identidades culturais. Ainda sobre os mitos, Campbell diz que

a mitologia tem muito a ver com os estágios da vida, as cerimônias de iniciação, quando você passa da infância para as responsabilidades do adulto, da condição de solteiro para a de casado. Todos esses rituais são ritos mitológicos. Todos têm a ver com o novo papel que você passa a desempenhar, com o processo de atirar fora o que é velho para voltar com o novo, assumindo uma função responsável. (Campbell, 1990, p. 25).

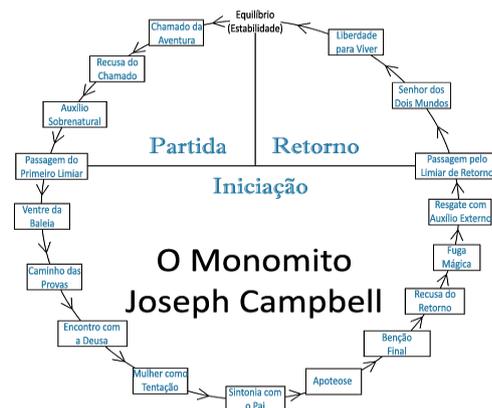
É comum encontrarmos um protagonista em todas as histórias mitológicas, uma figura que conduz o desenlace da trama para alcançar seu objetivo ao final. Esse personagem é denominado de herói. Conforme Campbell (1990), o herói é aquele que “descobriu ou realizou alguma coisa além do nível normal de realizações ou de experiência. [...] é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo” (Campbell, 1990, p. 137). O herói na história implica na presença do tradicional conflito entre o bem e o mal.

Vale salientar que Campbell não foi o primeiro a pesquisar estruturas narrativas básicas nos mitos e contos folclóricos. O folclorista russo Vladimir Propp publicou em

1928 o livro *Morfologia dos Contos de Fadas*, trazendo 31 funções narrativas das situações dramáticas, com estágios bem parecidos aos estágios de Campbell.

A jornada do herói foi esquematizada pela primeira vez no livro “Herói de Mil Faces”, de Joseph Campbell, em 1949. O autor, a partir de suas observações de obras antigas, organizou uma espécie de roteiro, dividido em 3 atos e 17 etapas que se repetiam nas histórias contadas em diferentes períodos e civilizações. Esse roteiro, dividido em três atos, compreendia uma estrutura narrativa organizada da seguinte maneira: a introdução da história, onde é apresentada uma crise, logo após vem o clímax ou a realização, que é onde o personagem (o herói) enfrenta o grande desafio da história e, por fim, o desfecho, que é o encaminhar da história para o seu final, como nos mostra a Figura 1 a seguir.

Figura 1- Roteiro da Jornada do herói de Joseph Campbell (1995)



Fonte: Coruja em teto de zinco quente⁶

Com o passar do tempo, essa estrutura proposta por Campbell sofreu alterações. Na década de 1980, um roteirista de Hollywood e professor de cinema, Christopher Vogler, percebeu uma relação entre a Jornada do Herói de Campbell e os roteiros de clássicos do cinema. Vogler publicou, então, a obra “A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores”, adaptando algumas ideias de Campbell. Vogler percebeu que os estágios da Jornada do Herói de Campbell podiam ser observados não apenas em contos antigos, mas também em livros e filmes. Assim, ele desenvolveu um guia prático que sintetizava a ideia da Jornada do Herói, como uma

⁶ Disponível em: <<https://owlsroof.blogspot.com/2017/05/a-jornada-do-heroi-parte-i-mito-sonhos.html>>. Acesso em:

releitura dos elementos do conceito do Monomito, que pudesse ser usado tanto para analisar como também para desenvolver narrativas contemporâneas.

Segundo Vogler (2006),

executivos, produtores e diretores de cinema e televisão me disseram que o livro influenciou seus projetos e os ajudou a solucionar problemas dentro de algumas histórias [...] o livro conquistou aceitação ao ser adotado como um dos guias normativos de Hollywood para o ofício de roteirização [...] Enquanto isso, *A Jornada do Escritor* foi colocada em funcionamento de várias maneiras, não apenas por parte de escritores em seus diversos gêneros e formas, mas também por professores, psicólogos, executivos de publicidade, supervisores penitenciários, *designers de videogames* e acadêmicos que abordam os mitos e a cultura pop. (Vogler, 2006, p. 12-13).

Vogler (2006), com a sua obra *A Jornada do escritor*, fez significativas contribuições para a compreensão da jornada do herói de Campbell (1995). Porém, vale salientar que suas ideias não são uma reinterpretação direta dos doze passos propostos por Campbell, mas uma reorganização dos estágios em uma estrutura mais acessível e aplicável à escrita de roteiros.

O autor organizou os passos em uma estrutura mais acessível, dividindo a jornada em três atos principais: Partida, Iniciação e Retorno. Ele também introduziu conceitos adicionais, como a presença de arquétipos e padrões narrativos recorrentes, que auxiliam os escritores na construção de suas narrativas.

Para Vogler, mesmo que “*A Jornada do Herói*” esteja apresentada em uma forma sequencial, não há uma obrigatoriedade em segui-la em uma ordem específica, para que a narrativa funcione, e também todas as etapas não precisam estar presentes. Segundo o autor, a jornada é um ciclo em espiral, orgânica e não linear, assim como a vida.

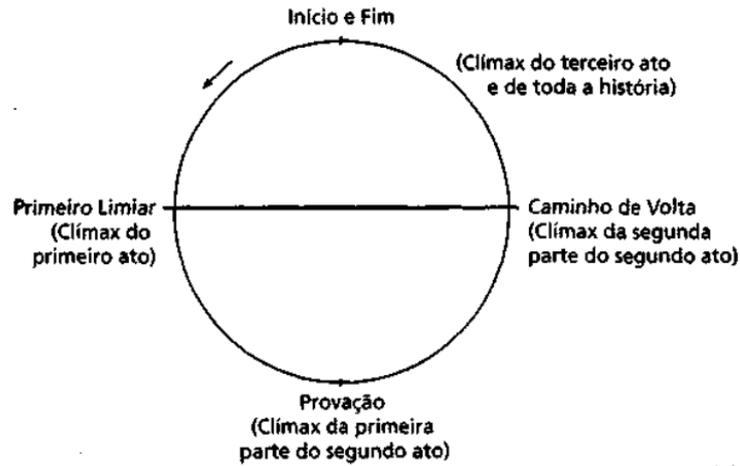
Para Vogler (2006),

o modelo da Jornada do Herói é universal, ocorrendo em todas as culturas, em todas as épocas. Suas variantes são infinitas, como os membros da própria espécie humana, mas sua forma básica permanece constante. A Jornada do Herói é um conjunto de elementos extremamente persistente, que jorra sem cessar das mais profundas camadas da mente humana. Seus detalhes são diferentes em cada cultura, mas são fundamentalmente sempre iguais. (Vogler, 2006, p. 48)

Os vários pontos cruciais e as provações do modelo, como também a diferenciação entre o ponto intermediário, denominado Provação, e o clímax do segundo ato, denominado Caminho de Volta, intrigou algumas pessoas. Para resolver isso, Vogler encontrou uma nova percepção: cada ato como um movimento de uma sinfonia, cada um deles início, meio e fim, e também seu próprio clímax (o ponto mais

alto de tensão) vindo antes do final do ato. Esses clímaxes são considerados os pontos mais cruciais do diagrama circular (Figura 2).

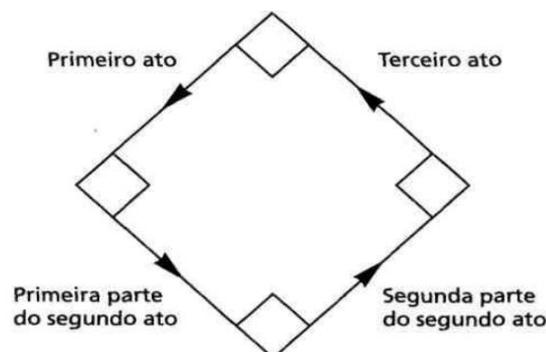
Figura 2- Diagrama circular da Jornada do Herói



Fonte: Vogler, 2006, p. 23

Participando de uma conferência em Roma, Vogler (2006) pensou em uma nova maneira de representar a Jornada do Herói não mais como um círculo, mas como um quadrado. Para o autor, em cada ato há um herói com uma intenção ou objetivo específico, e o clímax de cada ato muda a direção desse herói, estabelecendo uma nova meta. Para demonstrar isso, ele desenhou as metas do herói em cada movimento como linhas retas, vetores de intenção, em vez de curvas. Ao desfazer as curvas do círculo, foram criados ângulos de noventa graus, nos pontos extremos, revelando as mudanças radicais que podem ocorrer nos objetivos do herói. Cada linha reta representa a meta do herói naquele ato, conforme nos mostra a Figura 3.

Figura 3- Quadrado da Jornada do Herói



Fonte: Vogler, 2006, p. 24

Vogler (2006) organizou “A Jornada do Escritor” dividindo-a em 12 etapas, com uma estrutura com início, meio e fim bem definidos, em passos organizados em três atos:

1º ato: a decisão do herói de agir;

2º ato: a ação em si; e

3º ato: as consequências da ação.

1º ato: apresentação do mundo comum do protagonista (herói) e o objetivo da sua aventura. Sob a orientação do mentor, ele se prepara para enfrentar o que vem pela frente.

Transição do 1º para o 2º ato: travessia do Limiar. Momento em que o herói aceita a aventura e parte para o mundo especial da história.

2º ato: o herói já sabe o problema que precisa fazer e inicia sua jornada na busca de desafios, aliados e inimigos. Nesse momento chega o antagonista (vilão) e o enfrentamento.

Transição do 2º para o 3º ato: momento de clímax da história. O herói sobrevive ao enfrentamento com o vilão e recebe a sua recompensa.

3º ato: começa o caminho de volta ao mundo comum e os últimos desfechos com o vilão. O herói volta ao seu mundo, porém diferente de como saiu. Ele traz o aprendizado que o transformou ao longo de sua jornada. Vejamos isso na Figura 4.

Figura 4- O modelo da Jornada do Herói, segundo Vogler (2006)



Fonte: Portal Avatares⁷

⁷Disponível em: <<http://portalavatares.com.br/?p=285>>. Acesso em:

Embora Vogler não siga os doze passos da jornada do herói de Campbell de forma direta e literal, suas ideias contribuem muito com os escritores e roteiristas que se interessam em aplicar os conceitos do monomito em seus trabalhos, pois elas oferecem uma estrutura útil, prática e eficaz. Ele simplifica a complexidade da jornada do herói, tornando-a mais acessível e mais fácil de aplicar nos roteiros e narrativas.

Considerando todos esses aspectos relacionados ao estudo da narrativa clássica, podemos resumir algumas de suas características fundamentais em:

- Estrutura Tradicional: A narrativa clássica refere-se a histórias lineares e sequenciais que seguem uma estrutura tradicional de início, meio e fim e contempla:

- Introdução (Exposição): Apresentação dos personagens, ambiente e situação inicial.

- Conflito (Desenvolvimento): Introdução do problema central ou desafio que os personagens enfrentarão. Temos, no enredo da narrativa, o ponto de virada (Plot point), que é um momento crucial na história em que ocorrem revelações, surpresas ou eventos inesperados que alteram significativamente o curso da narrativa (Field, 1996).

- Resolução (Clímax e Desfecho): Ação culminante que resolve o conflito e conclui a história. O clímax é o ponto mais alto de tensão na história, geralmente envolvendo o confronto decisivo entre o protagonista e o antagonista. Já o desfecho é a resolução das principais questões e esclarecimento do destino dos personagens após o clímax.

- Cenário: O cenário é um elemento fundamental da narrativa clássica, pois ele ajuda a estabelecer o contexto da história, contribuindo para a sua profundidade e autenticidade, e também cria uma atmosfera que influencia o desenvolvimento das personagens e do enredo.

- Diálogo: O diálogo refere-se às interações verbais que ocorrem entre os personagens. É uma ferramenta essencial que ajuda no desenvolvimento das personagens, no avanço da trama e também muito útil na transmissão de informações importantes ao espectador (Field, 1996).

- Linearidade: A audiência tem um papel passivo na experiência, recebendo a história conforme é apresentada pelo criador. A linearidade é uma característica central, com a narrativa progredindo de maneira predefinida.

- Personagens: Temos o protagonista que é o personagem principal com quem o público se identifica e acompanha em sua jornada, e o antagonista, que é o

personagem ou força oposta ao protagonista, muitas vezes responsável pelo conflito central.

- Arco do Herói: Ao enfrentar desafios e superar obstáculos, o protagonista experimenta, muitas vezes, um desenvolvimento pessoal ao longo da história.

- Ponto de vista/Foco narrativo: Ponto de vista do narrador e pode ser de primeira, quando o narrador é personagem, ou de terceira pessoa, quando o narrador não participa da ação.

- Moral da história: Essas mensagens podem ser sutis e abertas à interpretação. Os autores clássicos muitas vezes abordavam questões éticas, sociais e filosóficas por meio de suas histórias, permitindo que os leitores refletissem sobre os temas apresentados (Besant, 1985).

Vale salientar que essas características não são regras rígidas, mas são princípios que podem ajudar a entender a estrutura e os elementos fundamentais de uma narrativa clássica. Em nossas análises, elencamos algumas dessas características.

Muitas histórias contemporâneas ainda são influenciadas por esses princípios, mesmo que se desviem deles de maneiras criativas, visto que as narrativas clássicas se tornaram, com a evolução das tecnologias digitais, dos meios de comunicação e o estabelecimento da indústria cultural, o modelo maior de ficção utilizado em diferentes suportes. Há inúmeras obras que apresentam narrativas diferenciadas, que não seguem o modelo tradicional. Bolter (1991) considera esses textos como uma ponte entre literatura e meio eletrônico. Segundo o autor, é como se os autores desses textos estivessem esperando pelo computador para serem libertos do impresso e, “de fato, muitas de suas obras poderiam ser transferidas para o espaço da escrita (hipertextual) e plenamente reconstruídas naquele” (Bolter, 1991, p.132).

Para Bolter (1991), as diversas formas de narrar existentes fazem parte ou são resultado da tradição literária experimental do século XX. Essas experiências serviram como instâncias subversivas à tradição da literatura impressa, ou seja, estabeleceram novos paradigmas ao tentar superar os limites oferecidos pelo meio.

Assim, percebemos como a narrativa contemporânea tem apresentado formas, fluxos e tipos cada vez mais variados e complexos, moldando-se às constantes transformações do pensamento humano perante às enormes mudanças tecnológicas e sociais, período em que essas duas esferas apresentam-se nitidamente muito próximas.

Temos, portanto, a narrativa digital, um campo dinâmico e diversificado que tem se expandido e se adaptado às mudanças tecnológicas e culturais, e que compreende a criação e o consumo de histórias por meio de plataformas digitais e tecnologias interativas, contemplando diversas formas de contar histórias, como veremos a seguir.

2.2 A NARRATIVA DIGITAL

Segundo Murray (2003), as tecnologias digitais trazem a possibilidade de expressão narrativa que parece dar continuidade ao trabalho dos contadores de histórias mais antigos, porém com uma nova estrutura e com uma diversidade de novas formas de contar histórias. Portanto, a narrativa digital se desenvolve no ambiente digital, aproveitando as possibilidades oferecidas por tecnologias e plataformas interativas.

A facilidade das crianças em manusear esses recursos tecnológicos mostramos a importância de se considerar a linguagem do meio digital (hipertextos, vídeos, sons, imagens etc.) como um importante instrumento no contexto educacional, especialmente para a formação de leitores críticos.

Considerando a estrutura composicional da narrativa digital, Lemke (2002) afirma que as narrativas digitais se apresentam, basicamente, em uma trama linear, em que os elementos empregados não se alteram, segundo relatos tradicionais, ou podem fazer uso de mecanismos da hipermodalidade, transformando-se em não lineares e não cronológicas, propiciando ao leitor fazer escolhas em relação ao percurso a ser seguido.

Segundo Ohler (2008), a narrativa digital é uma prática que “integra letramentos tradicionais e emergentes” e que, na atividade de construção desse tipo de texto, habilidades tradicionais e letramentos emergentes são desenvolvidos, oportunizando, assim, ao estudante, a leitura, a escrita e a navegação na web, já que as narrativas suportam “uma mistura de textos, gráficos, vídeo, som e outros elementos da comunicação dispostos para maximizar estética e eficácia” na comunicação (Ohler, 2008, p.45).

Conforme Busatto (2003),

o conto de literatura oral se perpetuou na História da humanidade através da voz dos contadores de histórias, até o dia em que antropólogos, folcloristas, historiadores, literatos, linguistas e outros entusiastas do imaginário popular

saíram a campo para coletar e registrar estes contos, fosse através da escrita ou outras tecnologias. (Busatto, 2003, p. 20)

Tendo em conta que a narrativa pode ser produzida em diferentes suportes e não se concretiza apenas no plano estético-literário, mas também em contextos funcionais de comunicação, a narrativa digital é terreno fértil devido a sua textualidade eletrônica multimidiática.

Logo, vemos que mesmo em diferentes semioses (visuais, sonoras e verbais), a narrativa digital traz, em sua estrutura, elementos e estruturas recorrentes, possíveis de serem estudadas e analisadas.

Para Santaella (2007), o texto visual cinético e as produções em mídias programáveis são multimidiáticas e são

semioticamente híbridas, englobando o texto escrito, a exploração de suas possibilidades gráficas, as distintas mídias imagéticas (gráficas, fotográficas e videográficas) e o som. [...] Aí está um dos poderes mais significativos da escrita na nova mídia: reunir o texto com a imagem, assim como com outras mídias. (Santaella, 2007, p. 335).

Então, nesse ambiente digital, o texto escrito tornou-se, de forma privilegiada, em uma das “marcas registradas da hipermídia” (Santaella, 2007, p. 292), visto que, embora com uma variedade de linguagens, grande parte da informação transmitida via rede ainda é em forma de texto e, portanto, por meio da escrita. Como observa Santaella (2007),

o texto escrito saltou do papel impresso para o sistema alfanumérico das telas eletrônicas. E aqui começa uma nova história do texto, a de sua absorção na hipermídia e sua conseqüente transmutação de sólido em líquido, de fixo em escorregadio, instável, volátil. (Santaella, 2007, p. 293)

Murray (2003) nos lembra que novas tradições narrativas não surgem do nada. Uma particular tecnologia de comunicação pode nos espantar quando é utilizada pela primeira vez, mas “as tradições da narração de histórias são contínuas e alimentam-se umas das outras, tanto no conteúdo quanto na forma” (Murray, 2003, p.42).

Conforme Murray (2003), uma percepção que caracterizou o século XX foi “a vida enquanto composição de possibilidades paralelas” (Murray, 2003, p.49). E a narrativa multiforme procuraria dar, portanto, uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo, concomitantemente, alternativas múltiplas e contraditórias.

Para Murray (2003) a expressão “narrativa digital” é utilizada tanto para se referir a ficções hipertextuais baseadas nas redes, como também aos jogos computacionais. Nesteriuk (2002) salienta que um dos pontos relevantes que as TDIC

trazem é a questão da interatividade. As narrativas podem se apresentar não apenas de maneira linear, mas também simultânea e interativa. A tecnologia oferece uma forma de interação não permitida pelo meio tradicional.

Sobre essa interatividade proporcionada pelas narrativas digitais, Weschenfelder (2009) afirma que

ler, escrever e contar histórias na era do terceiro pólo do espírito humano- o pólo informático-midiático- pressupõe que o binômio professor-escola adote posturas teórico-pragmáticas que valorizem a inteligência coletiva, a polifonia, a interdisciplinaridade e a intertextualidade, posto que os novos atores da comunicação, agora ligados aos neurônios digitais, já dividem o mesmo hipertexto numa situação inédita de interatividade e receptividade, onde todas as formas de vozes produzem o megatexto, produto de um empreendimento coletivo. (Weschenfelder, 2009, p. 37)

De acordo com Murray (2003), as narrativas digitais são próprias de ambientes digitais. A narrativa, nesse espaço, apresenta-se de nova forma, fazendo uso de recursos característicos do espaço computacional, como a interatividade, a multimodalidade e o hipertexto.

As narrativas digitais, segundo Almeida (2018),

[...] provocam transformações nas estruturas de representação do pensamento, potencializam a interação, a participação e a colaboração, interferem nos sistemas de interpretação e negociação. As narrativas digitais propiciam aos autores expandir a imaginação, a criatividade, o sentido estético e a imersão nas histórias contadas de modo distinto do que seria feito em uma narrativa linear, verbalizada pela oralidade, escrita tradicional ou sequência de imagens. (Almeida, 2018, p. 477)

As narrativas digitais provocam transformações nas estruturas de representação do pensamento, desafiando as formas tradicionais de contar histórias e possibilitando uma diversidade de formas, como realidade virtual, vídeos interativos, jogos narrativos etc. Elas fazem com que os espectadores se tornem participantes ativos na construção da história, e não apenas receptores passivos.

Como afirma Murray (2003), tanto Sherazade⁸ como Jesus Cristo⁹ sabiam muito bem do poder transformador de vidas que as histórias têm. “As histórias certas podem abrir nossos corações e mudar aquilo que somos”. As narrativas digitais oferecem a oportunidade de se “encenar as histórias ao invés de apenas testemunhá-las” (Murray, 2003, p. 166).

⁸ Principal personagem feminina do famoso conto árabe "As Mil e Uma Noites" (também conhecido como "As Noites Árabes" ou "As Mil Noites"). Essa coleção de histórias é uma compilação de contos e fábulas tradicionais do Oriente Médio e do Sul da Ásia.

⁹ Figura central nas religiões cristãs e reconhecido como o fundador do cristianismo. De acordo com a tradição cristã, Jesus é considerado o Filho de Deus e a encarnação divina que veio ao mundo para oferecer a salvação aos seres humanos. Sua vida e ensinamentos formam a base da fé cristã.

2.2.1 A Narrativa Digital de Jogo

Para Nesteriuk (2002), “o espaço narrativo digital do videogame oferece um novo conceito de estrutura, não fechada nem unitária, mas uma estrutura de estruturas possíveis” (Nesteriuk, 2002, p.131). Ou seja, a forma da narrativa em um ambiente digital possibilita a criação de novas realidades, novos mundos, diversos finais, bem diferente da narrativa tradicional com uma sequência que sempre leva ao mesmo final.

Tradicionalmente, a representação de histórias em videogames pode apresentar-se de três tipos: narrativas linear, multilinear e não-linear. A linear toma como base um determinado percurso com princípio, meio e fim, seguindo uma ordem - cronológica ou não - e traz as seguintes fases: exposição, conflito e resolução. Este modelo é o mais próximo da narrativa tradicional. A exposição refere-se ao jogador na história, o conflito implica um confronto entre protagonista e antagonista, e o desfecho ocorre quando o conflito é resolvido de alguma forma.

A narrativa multilinear abrange vários caminhos que podem desencadear em diferentes desfechos, segundo as decisões tomadas pelo jogador. Este tipo de narrativa está dependente do utilizador e da sua performance. O principal elemento que diferencia esta classe de narrativas é a quantidade de histórias que permite gerar. Enquanto a linear representa apenas uma narrativa, a multilinear representa sempre duas ou mais, diante do utilizador. Há uma ramificação que funciona como uma árvore binária, em que para cada decisão que o jogador tomar, existirão duas ou mais ramificações. Se a linear se apresenta como uma sequência, a multilinear sugere um percurso com múltiplas bifurcações (Murray, 2003).

A narrativa não-linear, ou multissequencial, ou multiforme, permite ao jogador navegar com uma total liberdade entre os diferentes eventos do jogo, algo não permitido nas outras tipologias. Ela propicia escolhas complexas que podem mudar o rumo da história. Os eventos não acontecem em uma ordem cronológica. Este tipo de narrativa também pode ser divergente e ramificado, quando há decisões ao longo do jogo que levam a caminhos distintos. A indústria dos videogames prefere as narrativas lineares ou multilineares, sendo poucos os jogos não-lineares (Murray, 2003).

Jenkins (2004) traz ainda uma quarta categoria que facilita a criação de muitas narrativas no espaço do jogo. Ele as classifica como emergentes, que se caracterizam

por não serem pré-programadas ou terem uma pré-estrutura, mas por apresentarem uma forma considerando a jogabilidade.

As narrativas digitais ao tomar como base as propriedades da narratologia tradicional, podem ser, ainda, caracterizadas como abertas, fechadas ou circulares. As narrativas abertas são aquelas em que seu público não conhece o desfecho e o jogador é livre para realizar as missões por ordem preferencial. A história é a mesma, mas é o jogador que define a ordem em que a quer jogar. O jogador não precisa alterar as ações e eventos, mas somente a ordem pela qual estes vão ser representados. Este é um tipo comum de narrativa em jogos MMORPG¹⁰ de mundo aberto, que trazem total liberdade ao jogador para se deslocar no mapa e escolher missões.

As narrativas também podem ser fechadas, quando a audiência sabe exatamente que o jogo só possui um final e por isso tem de seguir toda uma lógica narrativa que lhe possibilitará chegar ao final.

E, por fim, as narrativas podem ser circulares que é quando consiste num ciclo, acabando exatamente como começa. Esse tipo de narrativa ocorre com frequência em videogames que se utilizam de flashbacks para retornar a um ponto prévio da narrativa.

Para Ryan (2001), os jogos têm a capacidade única de oferecer narrativas não lineares. Ao contrário de muitas formas tradicionais de narrativa, os jogos permitem que os jogadores escolham diferentes caminhos e desfechos, levando-o a experiências narrativas personalizadas e diversas.

A participação ativa do jogador é um tema central nas obras de Ryan (2001). Ela argumenta que a agência do jogador, suas escolhas e ações durante o jogo, não apenas ajudam a moldar a narrativa, mas também contribuem para a construção de significado na história. A interatividade é considerada um componente crucial na experiência narrativa dos jogos.

Espen Aarseth (1997), em seu trabalho *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, traz o conceito de *ergodic literature* para descrever obras interativas, como os jogos, e explora a natureza não linear e participativa das narrativas nesse contexto. Aarseth (1997) propõe o termo *ergodic literature* para descrever obras que exigem um esforço adicional do leitor/jogador para extrair significado. Diferente de formas mais

¹⁰ *Massive Multiplayer Online*- jogos com grande quantidade de jogadores on-line. O RPG, ao final, significa o tipo de jogo.

passivas de leitura, a ergodicidade destaca a necessidade de trabalho ou esforço significativo por parte do receptor para acessar a narrativa.

O autor considera a interatividade uma característica distintiva dos jogos e outras formas de literatura ergódica. Segundo ele, em *ergodic literature*, o leitor desempenha um papel ativo na sua construção da narrativa, contribuindo para a direção e o significado da história.

Segundo o autor, a não linearidade é uma característica fundamental das narrativas nos jogos. Enquanto nas formas de narrativa mais tradicionais a história se desenrola de maneira linear, nos jogos há ramificações e múltiplos desfechos, dependendo das escolhas e ações do jogador. Assim como as obras ergódicas, os jogos trazem uma forma diferente de engajamento narrativo, quebra de linearidade e a necessidade de esforço ativo do receptor para desvendar a narrativa.

Os autores Salen e Zimmerman (2003) conduzem amplas pesquisas sobre o jogo e, entre os temas abordados, inclui-se a análise da narrativa no contexto dos jogos eletrônicos. Em seu livro "Rules of Play", eles realizam uma vasta investigação a respeito da natureza dos jogos, mostrando especificamente como essas experiências possuem uma estrutura narrativa única. Eles introduzem a ideia de que, embora muitos jogos possuam elementos de início, desenvolvimento e conclusão, essa estrutura não é a mesma da narrativa tradicional encontrada em outras formas de mídia.

Para os autores, ao participar de um jogo, o jogador não apenas interage com, mas também dentro de um universo representacional. Esse espaço é repleto de possibilidades e dimensões narrativas. Segundo os autores,

Formado por regras e vivido por meio do jogar, um jogo é um espaço de ação possível que os jogadores ativam, manipulam, exploram e transformam. Quando nós enquadrarmos esse espaço de possibilidade como espaço narrativo, uma série de perguntas especiais surgem: Onde as narrativas residem em um jogo? Como alguém pode projetar um jogo como experiência narrativa? Que tipos de experiências narrativas os jogos tornam possíveis? Qual é o papel da narrativa no projeto da participação significativa? Nós respondemos essas perguntas dentro da concepção de jogos como o jogar narrativo [tradução da autora]¹¹. (Salen; Zimmerman, 2003, p. 9866-9869)

¹¹ No original, "Formed by rules and experienced through play, a game is a space of possible action that players activate, manipulate, explore, and transform. When we frame this space of possibility as a narrative space, a special set of questions arise: Where do narratives in a game reside? How can one design games as narrative experiences? What kinds of narrative experiences do games make possible? What is the role of narrative in the design of meaningful play? We address these questions within this schema, Games as Narrative Play.

Para Salen e Zimmerman (2003), muitos jogos apresentam elementos da estrutura clássica da narrativa: início, desenvolvimento e conclusão. A distinção principal reside no fato de que essa correlação não se dá necessariamente em termos de personagens e trama, mas em relação à estrutura do jogo, que compreende conjuntos de regras e os eventos desencadeados durante o processo de jogar. Para os autores,

são as estruturas dinâmicas de jogos, sua complexidade emergente, seus mecanismos de participação, seus ritmos e padrões experienciais aquilo crucial para a compreensão de como jogos constroem experiências narrativas. Para entender as narrativas de jogos, é essencial analisar a estrutura de jogos e identificar como elas se ramificam em diferentes formas de um jogar narrativo [tradução da autora]¹². (Salen; Zimmerman, 2003, p. 10022-10025)

Eles deixam claro que a narrativa de jogos está intrinsecamente ligada à sua estrutura de regras. O desenrolar da história não ocorre apenas por meio de eventos fictícios, mas também por meio da aplicação e desenvolvimento das regras do jogo. A forma como o jogador interage com essas regras e a resposta do sistema do jogo a essas interações contribuem para a criação de uma narrativa dinâmica.

A principal diferença da narrativa digital de jogos em relação à narrativa tradicional é sua natureza dinâmica e interativa. Enquanto na narrativa tradicional temos uma história predefinida e imutável, nos jogos, a narrativa se desenrola a partir das escolhas e ações dos jogadores. Ao invés de ser uma experiência passiva, a narrativa do jogo é ativa e moldada pelos jogadores, proporcionando um envolvimento mais profundo e uma sensação de agência narrativa.

Os jogos convidam as pessoas a participarem de seus ambientes virtuais, nos quais têm a liberdade de moldar suas identidades por meio de escolhas e experimentos de uma variedade de emoções. Porém, isso só é possível quando se considera a presença ativa do jogador dentro do ambiente do jogo e, em vários aspectos, se assemelha ao conceito de participação ativa (Dias e Protasio, 2016).

Salen e Zimmerman (2003) propõem uma distinção que facilita a reflexão sobre a dinâmica de autoria compartilhada e dilemas narrativos nos jogos, ao mesmo tempo em que oferecem *insights* sobre o potencial para uma participação significativa. Essa

¹² No original, "(...) it is the dynamic structures of games, their emergent complexity, their participatory mechanisms, their experiential rhythms and patterns, which are the key to understanding how games construct narrative experiences. To understand game narratives, it is essential to analyze game structures and see how they ramify into different forms of narrative play".

distinção envolve duas maneiras de entender como o sistema de um jogo é capaz de gerar narrativas: narrativa embutida e narrativa emergente.

A narrativa embutida refere-se à história incorporada no sistema do jogo, proporcionando significado e contexto às regras estabelecidas pelo criador do jogo. Ações que fazem parte das mecânicas de interação podem parecer abstratas e sem propósito por si só. Portanto, a narrativa embutida tem o objetivo de oferecer ao jogador uma participação significativa, utilizando elementos como premissa da história, personagens e sequência de eventos que dão coesão dramática às interações e à jornada do jogador (Dias e Protasio, 2016).

Para Salen e Zimmerman (2003), a narrativa embutida assemelha-se aos elementos comuns encontrados em experiências narrativas oferecidas por mídias tradicionais, como livros e filmes, seguindo uma estrutura semelhante a um roteiro. Isso pode incluir diálogos específicos entre personagens, textos a serem lidos, confrontos, trilhas sonoras e outros elementos imutáveis e predefinidos, como representações visuais e mecânicas de interação. Todos esses componentes contribuem de maneira direta para a experiência narrativa nos jogos.

Uma outra forma narrativa fundamental na mídia dos jogos eletrônicos é a narrativa emergente, construída a partir da experiência interativa do jogador. Embora sua base tenha sido planejada pelo desenvolvedor do jogo, não se pode prever todos os desdobramentos, pois os eventos criados surgem organicamente da liberdade que o jogador tem diante das mecânicas do jogo e da produção de significado como usuário (Dias e Protasio, 2016).

A narrativa emergente não é influenciada apenas pelas ações do jogador, mas também pelo que acontece no sistema naquele momento específico, visto que as circunstâncias ou contexto no sistema podem variar. A ênfase na narrativa emergente está na forma da interação do jogador com o sistema do jogo, dando origem a uma sequência única de eventos. O resultado das ações do jogador e a série de eventos que se desdobram, independentemente de serem planejados pelo criador do jogo ou não, formam uma narrativa onde o jogador se torna o autor.

Conforme Salen e Zimmerman (2003), essas duas formas de narrativa, quando integradas de maneira eficaz, estabelecem uma espécie de interdependência. Ao conviverem harmonicamente, as narrativas embutida e emergente facilitam uma relação de comunicação e colaboração mutuamente benéfica, resultando na criação

de experiências narrativas distintas. Essa participação significativa pode contribuir para a formação de uma interação entre o jogo e o jogador.

Há, ainda, um terceiro tipo de narrativa que, embora compartilhe semelhanças com os dois primeiros, representa uma "evolução": a narrativa aberta. Nesse tipo de narrativa, o jogador é livre para explorar o mundo fictício sem ser obrigado a seguir uma trama predefinida. Apesar de existirem incentivos ou objetivos na história, não há punição para o jogador que quiser explorar o universo do jogo à sua maneira, em seu próprio ritmo, determinando seus próprios objetivos ao longo de todo o jogo, ou apenas em alguns momentos.

Para Salen e Zimmerman (2003), para que se possa compreender a narrativa do jogo, é essencial analisar a sua estrutura. Isso significa que é preciso compreender as regras, os objetivos e as opções de interação, além de considerar como esses elementos se integram para formar uma experiência narrativa única.

Em resumo, os autores argumentam que os jogos têm uma estrutura narrativa própria, que se diferencia da tradicional devido à sua natureza interativa e à importância das regras do jogo. A experiência narrativa nos jogos não é limitada à uma contação de história, mas envolve os jogadores de forma ativa na criação e desenvolvimento dessa narrativa por meio da interação com o sistema do jogo. Essa abordagem traz uma perspectiva muito importante para a compreensão da complexidade e singularidade das narrativas nos jogos on-line.

Jesper Juul, em seu livro "Half-Real" (2005), explora de forma minuciosa a natureza dos jogos, destacando uma característica fundamental: sua natureza híbrida. Ele argumenta que os jogos incorporam elementos do mundo real e do mundo ficcional, criando, assim, um espaço interativo singular que ultrapassa essas duas esferas.

Para o autor, diferente de outras formas de entretenimento, os jogos apresentam uma dualidade fundamental. Eles são "half-real", ou seja, possuem elementos tanto do mundo real quanto do mundo fictício. Elementos reais são as regras, a estrutura do jogo, a interatividade e as decisões dos jogadores. Já os elementos fictícios são o universo do jogo, personagens, enredos e contextos narrativos.

Segundo ele, para se entender a natureza dos jogos é necessário compreender a importância da interatividade. É da interação entre jogador e regras do jogo que se origina uma experiência única e dinâmica. A habilidade do jogador em fazer escolhas,

tomar decisões e influenciar de forma ativa o desenrolar da narrativa é o que contribui para uma experiência de jogo única e especial.

Juul (2005) destaca a importância da agência do jogador como um fator distintivo. A capacidade de realizar determinadas ações que impactam diretamente no ambiente do jogo contribui para uma narrativa mais envolvente, imersiva e personalizada. A agência do jogador cria um senso de responsabilidade pelas escolhas feitas, tornando a narrativa mais significativa e pessoal para o indivíduo.

A interatividade, segundo Juul (2005), não apenas dá condições aos jogadores de influenciar a narrativa, moldando-a ao seu gosto, mas também contribui na produção de experiências únicas. Cada sessão de jogo pode trazer diferentes desdobramentos, que depende das escolhas realizadas pelo jogador. Isso difere de outras formas de mídia, onde a narrativa é estática e predefinida.

De acordo com Juul (2005), os jogos, ao incorporarem elementos do mundo real, como regras e interatividade, conseguem envolver os jogadores de maneiras que ultrapassam a simples imersão ficcional. Essa mistura de elementos resulta em uma experiência mais rica e satisfatória.

Em resumo, o autor ressalta que a natureza híbrida dos jogos, aliada à interatividade, é de fundamental importância para o desenvolvimento de narrativas ímpares. Essa abordagem "half-real" possibilita aos jogadores explorar e moldar mundos ficcionais de maneiras únicas para cada indivíduo, resultando em uma experiência narrativa sem comparação.

Richard Bartle, co-criador do primeiro MUD (*Multi-User Dungeon*), trouxe contribuições significativas para a compreensão da interação entre jogadores e narrativa nos jogos. Sua pesquisa, descrita em "*Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*" (1996), aborda os diferentes tipos de jogadores e suas motivações, tornando evidente como essas escolhas impactam a narrativa e a experiência global do jogo.

Bartle (1996) propõe um modelo de tipologia de jogadores, e classifica esses jogadores em quatro tipos principais: Achievers (Realizadores), Explorers (Exploradores), Socializers (Socializadores) e Killers (Assassinos). Cada uma dessas categorias representa diferentes motivações e preferências no ambiente do jogo.

- Achievers (Realizadores): O jogador desse tipo é motivado a atingir objetivos claros, acumular conquistas e superar desafios. Suas escolhas são, muitas vezes,

direcionadas ao progresso no jogo, à obtenção de recompensas e ao alcance de objetivos específicos.

- Explorers (Exploradores): Os exploradores são impulsionados pela descoberta, pela exploração meticulosa do mundo do jogo e pelo entendimento de suas mecânicas. Suas escolhas podem ser direcionadas pela curiosidade em desvendar segredos ocultos, mapear ambientes ou experimentar diferentes facetas do jogo.

- Socializers (Socializadores): Esse jogador prioriza as interações sociais dentro do jogo. Suas escolhas são orientadas para a construção de relacionamentos, a participação em comunidades virtuais e colaboração com outros jogadores.

- Killers (Assassinos): O jogador do tipo “assassino” é movido pela competição e pelo conflito. Suas escolhas normalmente se manifestam na busca por confrontos e desafios competitivos, objetivando alcançar a primazia em relação aos outros jogadores.

Segundo Bartle (1996), a compreensão sobre esses tipos de jogadores é fundamental para os desenvolvedores de jogos, pois as escolhas e motivações de cada categoria vão impactar diretamente a narrativa, a mecânica e a dinâmica do jogo. Jogadores de diferentes tipos podem buscar experiências diversas e contribuir enriquecendo e diversificando a narrativa.

A pesquisa de Bartle (1996) traz importantes *insights* para o design de ambientes virtuais e jogos on-line. Compreender as motivações dos jogadores possibilita a criação de ambientes mais imersivos e adaptados, atendendo, dessa forma, às preferências dos diferentes tipos de jogadores.

A narrativa digital nos jogos é uma parte essencial da experiência de jogar, por contribuir para a imersão, o envolvimento emocional e a compreensão do mundo do jogo.

Vários elementos compõem a narrativa de um jogo, e eles podem variar dependendo do gênero e do estilo do jogo. A seguir veremos alguns desses elementos:

- Linearidade/Não-linearidade: A narrativa digital, muitas vezes, explora formatos não lineares, o que permite que a audiência faça escolhas que interfiram na direção da história (Ryan, 2001). Isso é comum em jogos eletrônicos, aplicativos interativos e experiências on-line.

- Multimodalidade: O uso de diferentes tipos de mídia, como texto, áudio e vídeo, imagem é comum na narrativa digital (Manovich, 2001). Isso cria uma experiência mais rica e envolvente.

- Hipertextualidade: A narrativa digital frequentemente utiliza estruturas hipertextuais, permitindo que os usuários sigam links, escolham caminhos e explorem diferentes partes da história de maneira não linear (Landow, 1992).

- Interatividade: Uma das características distintivas da narrativa digital é a capacidade de interação do público. Os usuários, muitas vezes, têm algum grau de controle sobre a história, podendo fazer escolhas que afetam o desenvolvimento da trama.

Autores como Nesteriuk (2002), Murray (2003) e Ryan (2001) destacam a importância da interatividade. Para Aarseth (1997) a interatividade é uma marca dos jogos, e segundo Juul (2005) ela é fundamental para entendermos a essência dos jogos.

- Participação do público: Além da interatividade, os usuários, muitas vezes, têm a oportunidade de contribuir ativamente para a narrativa, seja por meio de comentários, votações ou até mesmo criando conteúdo relacionado (Jenkins, 2009).

- Imersão: A narrativa digital busca criar experiências imersivas, muitas vezes, por meio de tecnologias como realidade virtual (VR) ou realidade aumentada (AR) (Ryan, 2006; Murray, 2003).

- Evolução Dinâmica da História: Ao contrário da linearidade da narrativa clássica, a narrativa digital pode se adaptar e evoluir com base nas ações dos usuários, resultando em diferentes desdobramentos e finais.

- Redes Sociais e Compartilhamento: A integração com plataformas de redes sociais é comum na narrativa digital, permitindo que os usuários compartilhem suas experiências e envolvam outras pessoas na história.

- Gamificação: Elementos de jogos, como pontuação, recompensas e desafios, são frequentemente incorporados à narrativa digital para aumentar o engajamento do usuário.

- Acesso Ubíquo: A narrativa digital pode ser acessada em diversos dispositivos e locais, proporcionando flexibilidade aos usuários para participarem da história quando e onde desejarem.

- Agência do jogador: Os jogos normalmente oferecem uma agência significativa aos jogadores, ou seja, eles permitem que eles tomem decisões que

podem afetar o mundo do jogo e a progressão da história. Essas escolhas podem afetar também o relacionamento entre personagens e o destino do protagonista.

- Construção de Mundo/Ambiente: Os jogos, geralmente, incluem a construção de mundos complexos e a imersão do jogador em narrativas que se desdobram de maneira dinâmica, adaptando-se às ações do jogador.

- Enredo: Estrutura principal da narrativa, que engloba a história, personagens, configuração e eventos que ocorrem durante o jogo e fornece contexto e motivação para as ações dos jogadores (Field, 1996).

Muitos jogos digitais têm uma narrativa integrada que orienta o jogador por meio de um enredo. O enredo de um jogo é a história geral que fornece a estrutura para as missões, objetivos e eventos. Esse enredo pode trazer reviravoltas, conflitos, resoluções e outros elementos típicos de narrativas tradicionais.

- Participação ativa: Além da interatividade, os jogos incentivam a participação ativa, onde os jogadores podem contribuir diretamente para o desenvolvimento da narrativa por meio de suas escolhas e ações (Ryan, 2001; Murray, 2003).

- Personagens: Personagens bem desenvolvidos são fundamentais para uma boa narrativa de jogo. Os jogadores geralmente se conectam emocionalmente aos personagens, e suas interações e desenvolvimentos contribuem significativamente para a experiência do jogo (Field, 1996).

- Ambiente do jogo/Tom e atmosfera: O ambiente em que a história se desenrola é muito importante. Um mundo bem projetado cria uma sensação de imersão, e os detalhes do ambiente podem influenciar a narrativa e as escolhas dos jogadores. O tom geral da narrativa, que pode ser sério, cômico, sombrio, entre outros, tem grande contribuição para a atmosfera do jogo. Isso influencia a experiência emocional dos jogadores.

Elementos visuais, incluindo gráficos, animações, personagens, ambientes e interfaces de usuário, desempenham um papel relevante na criação da estética e atmosfera do jogo.

Efeitos sonoros, trilhas sonoras e música ajudam de forma significativa para a imersão e atmosfera do jogo. Podem ser usados para criar tensão, destacar eventos importantes e aumentar a experiência sensorial.

- Missões ou objetivos: Há jogos que trazem missões ou objetivos que os jogadores precisam alcançar para avançar na história. Isso proporciona uma estrutura para a narrativa e guiam a progressão do jogo (McGonigal, 2012). Ou seja, a narrativa

de jogo é, muitas vezes, impulsionada por essas missões e objetivos que os jogadores precisam completar. Essas tarefas favorecem o desenvolvimento da história e, muitas vezes, podem trazer escolhas que impactam a narrativa.

Edwin Locke, no fim dos anos 60, fez uma análise sobre o estabelecimento de metas e desenvolveu a ideia, a partir do pensamento de Aristóteles, de que um propósito pode causar uma ação. Ele percebeu que os indivíduos que definem metas específicas e difíceis, têm um desempenho melhor do que aqueles que definem metas gerais e mais fáceis (Locke e Latham, 2002).

- Diálogos: Diálogos entre personagens, sejam falados, textuais ou uma combinação, são uma parte crucial da narrativa de jogo. Muitos jogos modernos trazem diálogos ramificados, nos quais as escolhas do jogador afetam o curso da conversa e, por consequência, da narrativa.

- Rede e multijogador on-line: Jogos on-line permitem que os jogadores se conectem, colaborem ou compitam entre si. Recursos on-line, como partidas multiplayer, *chat* e rankings, são parte integrante de muitos jogos digitais modernos.

- Feedback do jogo: *Feedbacks* visuais, sonoros e táteis são muito importantes para informar os jogadores sobre suas ações e o estado do jogo. Isso inclui indicadores de saúde, efeitos visuais, pontuações e muito mais.

- Recompensas e progressão: Sistemas de recompensas, como conquistas, níveis, desbloqueio de personagens ou itens, são incentivos para que os jogadores se envolvam mais e continuem jogando e progredindo no jogo.

- Múltiplos finais: Alguns jogos apresentam diferentes finais, dependendo das escolhas dos jogadores ao longo da história. Isso ajuda a dar aos jogadores um senso de agência sobre o desfecho do jogo.

Esses elementos são combinados de diferentes maneiras para criar uma experiência única em cada jogo. O design cuidadoso desses elementos é essencial para o sucesso e a popularidade de um jogo. Eles são os componentes que ajudam na construção da história e da experiência do jogador durante o jogo.

Porém, esses elementos são frequentemente apresentados de forma interativa e dinâmica. Vale salientar que a narrativa de um jogo pode ser não linear e interativa, possibilitando ao jogador tomar decisões que podem interferir no curso da história e no destino dos personagens. Isso traz uma dimensão extra à narrativa de jogo, tornando-a uma forma de narrativa única e bastante envolvente.

3. OS JOGOS

A palavra jogo pode ser definida levando em conta sua complexidade de elementos necessários ao funcionamento ou à execução de uma atividade. Para Salen e Zimmerman (2012), jogo é um sistema onde há jogadores envolvidos em um conflito artificial, definido por regras, que tentam chegar a um resultado quantificável ou objetivo.

O jogo oferece às pessoas a possibilidade de se relacionarem, negociarem, competirem, construírem visões de mundo. O ato de jogar está nos costumes dos povos. Faz parte do ser humano e uma enorme vantagem da atividade lúdica é que ela traz emoção e prazer, mesmo quando o jogo causa algum sofrimento ou tristeza. Conforme o autor, quando exprimimos emoções ruins, o jogo serve como um escape, uma limpeza da alma, dando lugar às emoções mais positivas. Sentimentos como raiva, frustração etc., estão presentes em nossa vida. Ao exprimir esses sentimentos durante um jogo estamos nos aliviando e aprendendo a ter mais senso de humor e ficamos mais resistentes.

Muitos pesquisadores têm se debruçado para entender a relação entre o jogo e o ser humano. Piaget (1998) usava o termo jogo para denominar a ação de brincar. Para Piaget (1998), o jogo é essencial na vida da criança pelo predomínio da assimilação. Aquilo que a criança percebe da realidade, ela acaba se apropriando do jogo. Podemos dizer que o jogo não é determinante nas modificações das estruturas mentais, mas, ao jogar, as crianças assimilam e podem transformar a realidade.

O primeiro autor que explanou rigorosamente as características de um jogo foi Johan Huizinga (1872-1945), professor e historiador neerlandês. Para ele, o jogo faz parte da origem da cultura humana, e a ideia de jogo é essencial nas civilizações. O jogo é um fenômeno cultural com funções sociais e com um papel muito importante na formação do ser humano. Para o autor, toda e qualquer atividade humana é um jogo, e é no jogo e pelo jogo que as sociedades nascem e se desenvolvem.

Em sua obra *Homo Ludens* (Huizinga, 1980), o autor conceitua jogo e faz uma análise da história do jogo na sociedade humana, desde seu surgimento até seu momento presente. Ele define jogo como

uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de

limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (Huizinga, 1980, p.16-17)

Anos depois, após a publicação da obra de Huizinga, Roger Caillois (1913-1978) lança o seu livro sobre jogos: *Os jogos e os homens* (Caillois, 1990). Ele tece algumas críticas às definições de jogo dadas por Huizinga, enfatizando os jogos de azar que para Huizinga não deveriam ser considerados jogos por trazerem risco de morte ou perda de dinheiro. Já Caillois (1990) defendia esse tipo de jogo como sendo uma mistura entre jogos de habilidade e de sorte, e dizia que por envolver dinheiro, isso não deveria descartar sua categorização de jogo, desde que trouxesse atividade social e triunfo para o vencedor.

Para Caillois (1990), alguns aspectos dos jogos influenciam a vida em sociedade, mas isso de uma forma bem sistemática. Ele identifica um conceito de jogo que vai de uma brincadeira mais descompromissada (*paidia*) para um sistema mais elaborado de regras e mecânicas (*ludus*). Ele, então, aborda quatro categorias diferentes de jogos: *agon* (competição), *alea* (sorte), *mimesis* (simulação) e *ilinx* (vertigem ou sensação). De acordo com Caillois (1990), é possível realizar combinações entre essas diferentes categorias.

Para Salen e Zimmerman (2012), jogo é “um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável” (Salen e Zimmerman, 2012, p. 95). Ou seja, jogo seria uma atividade interativa que acontece em um determinado espaço e tempo limitados e com regras definidas, com vistas a provocar sentimentos, emoções e também divertir. Nos *games*, o espaço é ocupado pelo ambiente virtual.

Na busca por uma definição para o termo jogo em um modelo clássico, Juul (2005) separou o jogo em três diferentes partes: o jogo como sistema, o jogador e o jogo e por fim, o jogador e o resto do mundo. Para o autor,

um jogo é um sistema baseado em regras com resultados variáveis e quantificáveis, onde diferentes resultados geram diferentes valores, o jogador exerce esforço e influencia a ordem do resultado, e o jogador se sente emocionalmente ligado ao resultado, e as consequências das atividades são negociáveis. (Juul, 2005, p. 36)

Dessa forma, Juul (2005) aproxima os objetos ficção e regras, procurando uma harmonia entre eles, reconhecendo-os como partes de um todo, e considerando que

narrativa e elementos lúdicos possuem formas dependentes de análise ou compreensão.

Já Clark (1970) propõe uma definição de jogos como uma atividade entre dois ou mais jogadores que buscam atingir seus objetivos, em uma mesma limitação de contexto, ou seja, jogo é um contexto limitado, com regras, onde adversários tentam conquistar seus objetivos.

Para Caillois (1990), a presença da ideia de limites, regras, liberdade, estão entre as principais características de qualquer jogo. Para o autor, “todo o jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido” (Caillois, 1990, p.11). Essas regras, de forma alguma podem ser violadas, pois levaria ao fim da atividade. Porém, o jogador tem uma certa liberdade de criação, pois os riscos não trarão consequências para a vida do jogador, já que há um afastamento da vida real.

Antigamente, os jogos eram considerados apenas como fonte de entretenimento, ou seja, serviam apenas para passar o tempo, sem exigir do jogador habilidades ou planejamento estratégico, e também traziam uma interação bem limitada. Segundo Prensky (2001), muitos adultos não veem a potencialidade dos jogos. Porém, os jogos contemporâneos como Roblox, *Minecraft*, *Sim City*, *The Sims* etc., caracterizam-se por uma crescente complexidade. Eles não oferecem apenas entretenimento, mas são capazes de fomentar reflexões sobre o cotidiano, possibilitar práticas de simulações, promover a interatividade, derrubando as barreiras geográficas, permitindo a participação de jogadores de qualquer parte do mundo. Além disso, incentiva a criatividade, exigindo planejamento estratégico e integrando as habilidades linguísticas, como falar, escutar, escrever e ler (Avelar e Freitas, 2018).

A seguir, veremos mais sobre esses jogos.

3.1 OS JOGOS DIGITAIS

Com a Internet, temos a possibilidade de uma nova modalidade de uso dos jogos que são os jogos on-line onde podemos ter a participação de muitos jogadores ao mesmo tempo, interagindo entre si e com o jogo.

Os jogos digitais são práticas comuns do universo da cultura digital. Conforme Ribeiro (2016) os jogos digitais “ao contribuírem para a formação de habilidades

distintas e específicas enquanto divertem estimulando, levam à construção do conhecimento de forma prazerosa e lúdica” (Ribeiro, 2016, p. 167).

Balasubramanian e Wilson (2006) definem jogos digitais como ambientes atraentes e interativos que capturam a atenção do jogador ao oferecer desafios que exigem níveis crescentes de destreza e habilidades (Balasubramanian; Wilson, 2006). Esses autores, baseando-se em estudos de Prensky (2001) e Rasmusen (2001), apontam como componentes básicos dos jogos digitais os seguintes elementos: o papel ou personagem do jogador; as regras do jogo; metas e objetivos; quebra-cabeças, problemas ou desafios; história ou narrativa; interações do jogador; estratégias; *feedback* e resultados.

O universo dos jogos fascina crianças e adolescentes, que acabam desenvolvendo uma maior fluência na leitura ao se depararem com jogos que trazem narrativas simples, porém super atraentes por permitirem que os jogadores vivenciem experiências e tornem-se não apenas leitores, mas partícipes, com uma imersão, um envolvimento tão grande com essas narrativas ao passo de serem absorvidos pela dinâmica desses jogos.

Segundo Jane McGonigal (2012),

na sociedade atual, os jogos de computador e videogames estão satisfazendo as genuínas necessidades humanas que o mundo real tem falhado em atender. Eles oferecem recompensas que a realidade não consegue dar. Eles nos ensinam, nos inspiram e nos envolvem de uma maneira pela qual a sociedade não consegue fazer. Eles estão nos unindo de maneira pela qual a sociedade não está. (McGonigal, 2012, p.3)

Há diversos tipos de jogos on-line, dentre eles podemos citar os de estratégia, os jogos de aventura, os simuladores e os jogos de interpretação e interação, como o *Role-Playing Game* (RPG)¹³. Podemos traduzir ‘*Role-Playing Games*’ para o português como “jogos de representação” ou “jogo de interpretação de papéis”.

O RPG surgiu na década de 1970 e se originou dos jogos de simulação de guerra. Ele se diferencia da maioria dos jogos pelo fato de, ao final de uma partida, não existir jogador vencedor nem perdedor. Ele se sobressai por ser um tipo de jogo digital que mais enfoca o lado narrativo do jogo, valorizando elementos dramáticos que buscam encantar os jogadores.

¹³ RPG é uma abreviação de "role-playing game", que se traduz como jogo de interpretação de papéis. Nesse tipo de jogo, os participantes desempenham o papel de personagens em um ambiente fictício, enfrentando desafios propostos por um outro jogador designado como mestre (dungeon master em inglês).

Para Rodrigues (2004, p.18), o *Role-playing Game* é um jogo de produzir ficção. Uma aventura é proposta por um narrador principal – o mestre – e interpretada por um grupo de jogadores. [...] As regras do RPG são as narrativas”. O RPG é uma forma única de atividade, com sentido e função social, ele é um jogo de produzir ficção oral e em grupo.

RPG refere-se a um gênero de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens fictícios em um mundo imaginário. Nesse tipo de jogo um grupo de participantes conta uma história de forma interativa. Esses jogos são frequentemente ambientados em universos de fantasia, ficção científica ou históricos. Os jogadores criam personagens, desenvolvem suas habilidades e participam de aventuras narrativas, e têm a função de representá-los, definindo suas ações dentro da história narrada, muitas vezes, lideradas por um mestre de jogo (também conhecido como mestre, narrador ou *dungeon master*), que guia a história e interpreta outros personagens não controlados pelos jogadores.

Nesse jogo, há intensa interação entre os personagens e o ambiente criado por eles. O resultado de uma partida de RPG será, portanto, uma narrativa contada em grupo, onde as ações de cada personagem são escolhidas de forma improvisada pelo jogador representante (Rodrigues, 2004).

Nessa categoria de jogo, a criatividade do mestre e dos participantes é a base. O jogador não é um mero espectador, mas um ator, que representa um papel, que cria uma personagem. Ele pode decidir ir por caminhos e tomar algumas decisões que o mestre nem sempre consegue prever. E isso ajuda recriando a aventura. Durante a partida, os jogadores, por meio de leituras, pesquisas e conversas com os outros participantes, buscam elementos para a criação dos personagens.

A partir do RPG, temos o *Role-Playing Game* (RPG) para múltiplos jogadores – MMORPG. O MMORPG é uma sigla em inglês que significa “*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*” que podemos traduzir como “jogo de interpretação on-line para múltiplos jogadores”. É uma classe de jogos on-line que permite que milhares de usuários joguem ao mesmo tempo, em um mundo virtual e dinâmico, de qualquer lugar do mundo, interagindo e conversando, superando, inclusive, as barreiras da linguagem. Neste tipo de jogo on-line as narrativas são diferentes das contadas pelos meios tradicionais, pois as narrativas on-line são dependentes do jogador que escolhe o que e quando fazer as opções que o jogo oferece, seja participar de lutas, conversar com os outros jogadores, formar grupos, decorar uma casa, brincar em um parque de

diversões, comercializar itens, entre outras ações. O jogador pode decidir o destino de sua personagem, interagir com elas, vivê-las.

Esses jogos utilizam ambientes, imagens, sons e personagens que conseguem prender a atenção dos jogadores e encantá-los de forma incrível. O computador é transformado, por meio desses jogos, em uma ferramenta para criação de histórias.

Para Juul (2005), os jogos digitais ajudam a entreter. Ele sugere seis características para os jogos digitais: 1) baseados em regras; 2) geram resultados variáveis e quantificáveis; 3) atribuem diferentes valores aos diferentes resultados; 4) os jogadores precisam fazer esforço para influenciar o resultado; 5) o jogador sente-se emocionalmente vinculado aos resultados; 6) pode ser jogado sem trazer consequências para a vida real.

Segundo Schuytema (2008), um jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que levam a uma condição final. Essas ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo que são regidos por um programa de computador. As ações e decisões do jogador são contextualizadas pelo universo, trazendo uma ambientação adequada à narrativa do jogo, já as regras discriminam o que pode e o que não pode ser feito, bem como as consequências das ações e decisões tomadas pelo jogador. As regras também oferecem alguns desafios que tentam dificultar ou impedir que o jogador alcance os objetivos estabelecidos.

Para Battaiola (2000) o jogo eletrônico é formado por três partes: enredo, motor e interface interativa. O enredo é o que define o tema, a trama, os objetivos e a sequência dos acontecimentos. O motor é o meio que controla a resposta do ambiente às ações e decisões do jogador, realizando as alterações de estado nesse ambiente. Por último, temos a interface interativa que é o que controla a comunicação entre o jogador e o motor do jogo. No desenvolvimento da interface estão envolvidos aspectos artísticos, cognitivos e técnicos. A importância artística da interface está na capacidade de valorização da apresentação do jogo. O cognitivo diz respeito à correta leitura da informação gráfica pelo usuário. O técnico está relacionado à performance, portabilidade e complexidade dos elementos gráficos.

Para Ryan (2006), os jogos eletrônicos devem ser pensados, sempre, como histórias, pois há muito em comum entre essas estruturas. A necessidade de resolução de conflitos para chegar a um possível resultado viável é uma das situações que percebemos tanto em histórias quanto em jogos.

Jeannie Novak (2010) aborda cinco elementos existentes nas narrativas dos jogos:

- Interatividade: Os jogadores podem colaborar na construção das histórias, podendo ser coautores das histórias ou, até mesmo, os únicos narradores.

- Não linearidade: Os jogos não têm a obrigação de seguir um enredo linear, eles são livres para escolher seguir caminhos diferentes.

- Controle pelo jogador: Os jogadores podem manipular o jogo e mudar a história, diferente do que acontece em livros e filmes, eles podem escolher os caminhos que querem trilhar. Eles podem criar seus próprios personagens com as características que preferirem.

- Colaboração: É o envolvimento dos jogadores em uma narrativa colaborativa. Essa colaboração é bem mais evidente nos *games* multijogador massivos, onde temos milhares de jogadores personalizando seus personagens, inserindo detalhes no enredo e fazendo modificações no próprio ambiente durante o jogo.

- Imersão: A história, os personagens e a maneira de jogar são tão sedutoras e envolventes que os jogadores são completamente absorvidos pelo mundo do jogo.

Podemos perceber como são enormes as possibilidades e o potencial trazidos pelos jogos digitais. A interatividade oferecida por meio das suas narrativas e a possibilidade de desenvolver habilidades de leitura e escrita podem ser percebidas nas pessoas que jogam frequentemente, além de fortalecer os vínculos por meio das redes sociais.

Apesar de reconhecer a importância e uso potencial da narrativa no design do jogo, ainda há uma forte tendência de separá-la da jogabilidade. Para Schell (2011), algumas pessoas são tão adeptas das narrativas que para elas, adicionar a jogabilidade, destruiria uma boa história. Outros preferem uma abordagem intermediária, como Bob Bates, citado por Schell (2011), que afirma que “narrativa e jogabilidade são como azeite e vinagre. Teoricamente, não se misturam, mas, se você colocá-los em um frasco e agitá-los bastante são muito bons em uma salada” (Bob Bates apud Schell, 2011, p. 262). Schell (2011) classifica a narrativa como um tipo de experiência a ser proporcionada por um jogo, separando a narrativa da mecânica do jogo.

Essas formas de pensar, na abordagem da narrativa nos jogos, são demonstradas por um confronto epistemológico que tem guiado as discussões sobre

esse tema. Alguns autores veem a narrativa como a parte mais importante dos jogos, ao contrário de outros autores que afirmam que a parte mais importante é a mecânica, e se a narrativa realmente existir, estaria subordinada a essa mecânica. Temos aqui dois pensamentos distintos. Dois grupos de estudiosos que diferem quando se referem ao entendimento dos games. Essas duas linhas são conhecidas como Narratologia e Ludologia e concentram a grande discussão a respeito da natureza dos jogos digitais.

3.2 NARRATOLOGIA E LUDOLOGIA

Tanto na esfera do mercado quanto na academia, os videogames são encaixados em uma extensão da narrativa, herdando perspectivas de estudos e processos narratológicos. Por outro lado, juntamente a estudiosos do cibertexto como Aarseth (1997), entre outros, Frasca (2003a) reivindica uma significação independente dos jogos, distinguindo a sua essência formativa. Para Frasca (2003a), ao invés de um meio narrativo, com estrutura nas formas de representação, os videogames se baseiam em uma outra forma mimética, a simulação. Segundo ele, "os videogames não são baseados apenas na representação, mas em uma estrutura semiótica alternativa conhecida como simulação" (Frasca, 2003a, p.221-222).

Surge, então, a ludologia, propondo uma visão dos *games* em paradigmas não mais narrativos, mas cibertextuais e abertos. Frasca (2003a), na sua defesa, lembra o Teatro do Oprimido, de Augusto Boal, exemplificando a forma dramática baseada em simulação, onde temos um público convidado a participar das encenações e que pode influenciar na performance da peça, com possibilidade de mudar até mesmo o seu final.

Frasca (1999) propõe a ludologia em seu artigo *Ludology meets Narratology*, onde ele tece sua defesa sobre o entendimento da estrutura de escolhas dentro do roteiro de jogo como um sistema de *Ludus*, trazendo clara referência às ideias de Caillois. O sistema de jogo é compreendido como o fator principal de sua natureza, desconsiderando completamente a narrativa que possa compor o jogo.

Segundo Pinheiro (2007),

a Narratologia se utiliza das teorias da literatura para entender o jogo digital como uma estrutura narrativa, baseada nas características clássicas de trama, personagens, cenários, clímax e outras. A Ludologia se caracteriza por entender o jogo por sua estrutura sistêmica, como regras, ações e lógicas. (Pinheiro, 2007, p. 125)

Essa discussão entre narratologia e ludologia surgiu no início dos anos 90, na busca de se compreender a importância da narrativa no desenvolvimento dos jogos digitais. Alguns estudiosos salientam que jogos eletrônicos não possuem narrativas que contêm histórias. Segundo Frasca (2003), as narrativas dispõem de observadores externos, enquanto os jogos apresentam jogadores envolvidos. Para Aarseth (1997), leitor e jogador não podem realizar as mesmas funções. Para ele, o leitor não participa no desenrolar da narrativa, e o jogador participa das ações, mas não da narrativa.

Para Jenkins (2004), não são todos os jogos que trazem histórias, mas muitos deles têm aspirações narrativas. Mas esse pensamento de que narrativa e jogo podem se complementar e são igualmente importantes não é considerado por muitos estudiosos.

De acordo com Jull (2001) há nos jogos, pelo menos, unidades narrativas mínimas, pois está presente neles a tríade básica narrativa: ação, ambiente e personagem. Frasca (2003a), por outro lado, diz que narrativa e videogames podem ter algumas semelhanças em suas estruturas, mas são dois objetos ontologicamente diferentes, e que leitor e jogador também são vistos como figuras diferentes.

Apesar de não valorizarem a existência da narrativa nos jogos digitais, os ludólogos não a excluem do conteúdo de alguns jogos. Porém, mesmo admitindo que possa haver narrativa em alguns jogos, eles argumentam que não há narrativa em jogos como *Tetris* e *PacMan*, e salientam que isso já seria suficiente para que a narrativa não seja tida como um dos fatores de estudo dos jogos digitais.

Segundo Salen e Zimmerman (2012), "o jogo é um sistema no qual jogadores se engajam num conflito artificial, definido por regras, que apresenta um resultado quantificável" (Salen e Zimmerman, 2012, p. 96). Mas, na busca de uma definição e de uma abordagem epistemológica mais adequada, Frasca (2003a) declara um desvio do potencial cultural dos jogos com a chegada dos videogames. Os videogames são tidos como variantes do dispositivo cinematográfico, devido a sua relação com imagens, narrativas e o mecanismo de interação com o usuário (tela e controles).

Para os ludologistas, os jogos, especialmente os digitais ou *games*, não representam um modelo convencional de narrativa, como ocorre com os meios tradicionais. Já os narratologistas acreditam que jogos e *games* se apropriam sim das narrativas, tanto quanto das outras linguagens.

Narratologistas, como Murray (2003), abordam a necessidade de estudos sobre jogos terem seus parâmetros próprios para abordar seu objeto. Assim, entender

como os elementos do jogo aparecem nas narrativas contemporâneas é tão relevante quanto compreender onde está a narrativa nos jogos.

O confronto entre ludologia e narratologia, especialmente no contexto dos estudos de jogos, deve-se à natureza divergente das abordagens e ênfases dessas duas disciplinas. À medida que o campo de estudos de jogos vai crescendo, se desenvolvendo, espera-se que surjam abordagens integradoras e interdisciplinares para uma melhor compreensão da presença das narrativas no ambiente digital dos jogos.

3.3 O AMBIENTE DIGITAL

Ao analisar a construção de algumas narrativas nos espaços virtuais, Murray (2003), percebeu que o computador e seus ambientes digitais possuem quatro propriedades essenciais que o tornam um poderoso veículo de criação e comunicação, e como consequência, uma rica ferramenta de expressão narrativa dos sujeitos. Essas quatro propriedades essenciais do ambiente digital são: procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos.

A propriedade do ambiente digital de ser procedimental diz respeito à capacidade de executar uma série de regras. O computador, além de transmitir informações estáticas, ele tem a capacidade de assimilar comportamentos complexos e aleatórios, e reagir respondendo às ações de interação com o usuário. Segundo Murray (2003), essa característica de ser procedimental faz do computador algo cativante, pois ele mimetiza a interlocução que ocorre entre as pessoas no mundo real.

Para Murray (2003),

o computador pode ser um atraente veículo para contar histórias, desde que possamos definir regras para tanto que sejam reconhecíveis como uma interpretação do mundo. O desafio para o futuro é descobrir como tornar a redação dessas regras tão acessível aos escritores quanto as anotações musicais o são para os compositores. (Murray,2003, p.80)

A segunda característica do ambiente digital apresentada por Murray (2003) é sua organização participativa, ou seja, a capacidade de reação aos dados que nele inserimos. A participação no ambiente virtual caracteriza-se nas ações do usuário, por meio do uso de um dispositivo de *input*, que orienta a resposta a ser disponibilizada pelo programa, alterando, assim, as condições iniciais do sistema.

Segundo Murray (2003), dizer que os computadores são interativos, significa dizer que eles atendem às duas características descritas, ou seja, eles criam um ambiente que é procedimental e também participativo.

A terceira propriedade do ambiente digital proposta por Murray (2003) é que o ambiente digital é espacial, ou seja, tem a capacidade de representar espaços navegáveis. Há um espaço no qual o interator¹⁴ pode mover-se através da interface gráfica criada pelo computador. Esse caráter é bem evidente no ambiente digital, já que está relacionado à navegabilidade do sistema digital e representa um dos aspectos distintivos do ambiente virtual. Com um fluxo não linear, com diferentes pontos de partidas e chegadas, o ambiente virtual proporciona uma experiência de navegação bem diferente da maneira como vemos livros e filmes. O digital coloca o interator na centralidade das ações, permitindo que ele construa seu próprio sentido e narrativa, amparado em seu repertório (Murray, 2003).

A quarta propriedade apresentada por Murray (2003) é que os ambientes digitais são enciclopédicos. Para a autora esta característica é propícia para a criação de narrativas. A capacidade de armazenar e recuperar uma grande quantidade de informações, permite que o jogador/interator interaja e explore ambientes e elementos do jogo em diversos níveis. Essa propriedade enciclopédica do ambiente digital oferece um potencial artístico muito rico em detalhes que podem trazer novas perspectivas às narrativas.

O ambiente de jogo de representação on-line utiliza as propriedades do computador, e ao fazer uma combinação de seus elementos espaciais, participativos e procedimentais e enciclopédicos consegue conquistar cada vez mais os jogadores. Porém, para Murray (2003),

a natureza enciclopédica do meio também pode ser um obstáculo. Ela incentiva narrativas de grande fôlego e sem formato definido e deixa os leitores/interatores imaginando qual dos pontos finais é, de fato, o final e como podem ter certeza de que viram tudo o que havia para se ver. (Murray, 2003, p.91)

Murray (2003) afirma que o próximo passo “para compreender que encantos ou perigos a narrativa digital trará consigo” seria observar seus prazeres característicos, julgando em que aspectos eles dão seguimento às tradições narrativas anteriores e como eles nos dão acesso “a uma nova beleza e a novas

¹⁴ Espectador-participante que tem participação ativa na narrativa.

verdades sobre nós mesmos e sobre o mundo em que vivemos” (Murray, 2003, p. 97). Esses prazeres característicos são a imersão, a agência e a transformação.

A natureza participativa é uma característica fundamental de todo jogo, tanto nos tradicionais como também nos digitais. É primordial a participação ativa e concentrada do jogador em qualquer que seja o jogo. Mas o jogo eletrônico traz um diferencial que é a interação e a imersão. Para Murray (2003) a interatividade, que se dá entre o homem e a máquina, promove uma participação efetiva ao permitir que o jogador faça escolhas durante o transcorrer do jogo (da história) modificando, assim, seu papel de apenas expectador para produtor na narrativa.

Outra importante propriedade fundamental da comunicação digital é a imersão. A imersão é uma atividade participativa. Ligada à interatividade, ela traz a sensação de envolvimento em situações em que não se vive normalmente. O interator vive fantasias, experiências, como se fossem reais. Essa experiência de simulação que o ambiente digital proporciona é muito instigante e fascinante, independente do conteúdo da fantasia (Murray, 2003). Como afirma a autora, “a imersão implica aprender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possíveis” (Murray, 2003, p.102).

Essa citação de Murray reforça a ideia de que a imersão é um processo ativo de aprendizado, e não apenas uma experiência passiva. Assim como uma pessoa aprende a nadar para poder explorar o oceano, o interator precisa aprender a usar as ferramentas e recursos disponíveis no ambiente digital para conseguir explorar os novos horizontes, experimentar diferentes identidades e perspectivas, interagir com personagens e objetos virtuais, realizar ações que podem não ser possíveis na vida real, expandindo, assim, seus limites de conhecimento e compreensão,

Essa imersão também se dá por meio da interatividade. Segundo Nesteriuk (2002), a interatividade pode ser compreendida não somente como possibilidade de imersão, experiência ou agenciamento do interator, mas “como possibilidade comunicacional na construção de narrativas abertas e dinâmicas. O jogador, por meio de sua participação ativa, torna-se coautor de uma obra dinâmica que se reconstrói diferentemente a cada jogar” (Nesteriuk, 2002, p.198). Para o autor, a qualidade dos jogos computacionais baseia-se em fatores como a liberdade que tem o jogador de um *game* para explorar e compreender a estrutura de um mundo irreal e para aprender a manipulá-lo.

A seguir, temos um exemplo desse envolvimento, dessa imersão, da interatividade que acontece com as personagens envolvidas discutindo maneiras de escapar da personagem Piggy, em um jogo do Roblox (Figura 5).

Figura 5- Exemplo de interatividade no jogo



Fonte: Roblox, 2020¹⁵

Conforme Murray (2003), “a grande vantagem de ambientes participativos na criação da imersão é sua capacidade de induzir comportamentos que dão vida a objetos imaginários” (Murray, 2003, p.113). O poder imersivo das narrativas digitais é atingido por meio de impressionantes efeitos visuais possibilitados pelos recursos disponíveis no ambiente digital, onde o computador permite a criação de visuais impressionantes e as alucinantes aparições de paisagens de realidade virtual (Nesteriuk, 2002), como vemos a seguir, na Figura 6, um exemplo no jogo *Rainbow Friends*, do Roblox.

Figura 6- Efeitos visuais no jogo *Rainbow Friends*



Fonte: Roblox, 2022¹⁶

¹⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=OzobVzKNtZY&t=312s>>. Acesso em: 13 mar. 2022.

¹⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rYJUQLWtrO8>. Acesso em: 20 jun. 2022.

Murray (2003) apresenta três estruturas de participação que estão presentes em um ambiente imersivo: Participação como uma visita, participação com uma máscara e participação coletiva com papéis. Na participação como uma visita temos o estabelecimento de uma fronteira entre o mundo virtual e a vida real, trazendo limites explícitos tanto no tempo quanto no espaço. “Passeios na casa maluca dos parques de diversão constituem um modelo familiar de visita imersiva que é também uma narrativa” (Murray, 2003, p.108). Esse tipo de história apresenta início e fim, onde o visitante avança na história. Há uma tensão dramática, muitas surpresas, sustos, sensação de terror que termina com um ataque final qualquer (Figura 7).

Figura 7- Exemplo de cena de terror no jogo Rainbow Friends



Fonte: Roblox, 2022¹⁷

Na participação com uma máscara temos o poder imersivo dos incríveis efeitos provocados pelos impressionantes recursos visuais. Essa riqueza visual une o ambiente virtual às antigas formas de entretenimento. Tradicionalmente, os espetáculos eram utilizados para trazer prazer e eram voltados para as narrativas participativas. Pessoas comuns vestiam fantasias e/ou máscaras para participarem dos eventos. Segundo Murray (2003), “a máscara separa os participantes dos não-participantes e reforça a natureza especial da realidade compartilhada” (Murray, 2003, p.114). A máscara cria fronteiras da realidade imersiva e sinaliza a representação, e não a atuação como nós mesmos. Ela indica o limiar, permitindo-nos entrar em um mundo artificial e ao mesmo tempo, mantermos parte de nós fora dele.

Ao atuar em ambientes digitais, por meio de um personagem gráfico, uma figura que representa a vontade e as ações do interator no ciberespaço, que chamamos de avatar, o interator usa uma máscara que possibilita que as fantasias

¹⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rYJUQLWtrO8>. Acesso em: 20 jun. 2022.

virtuais aconteçam e transformem sua visão, sua voz e seus movimentos à medida que ele participa da história (Murray, 2003).

Na participação coletiva com papéis, temos a existência de mais participantes e isso traz novos desafios à imersão. Para Murray (2003), “compartilhar um ambiente de fantasia improvisado com outras pessoas envolve uma negociação constante de enredo e também dos limites entre a ilusão consensual e o mundo real” (Murray, 2003, p.117). Nesse tipo de participação, os participantes dependem do desenrolar da história. Quando tudo corre bem, os jogadores podem compartilhar de um faz-de-conta de sucesso. Mas quando as coisas não vão bem, o jogador, pela falta de consenso entre os jogadores, emperra numa sequência confusa, ou é abandonado, ficando sem companhia no jogo.

O computador nos proporciona um novo espaço para criação participativa. Aprendemos a encenar sensações, experiências emocionais verdadeiras, mas que sabemos não serem reais (Murray, 2003). Quanto mais convincente for a representação dessas sensações no ambiente virtual, mais nos sentiremos imersos no mundo virtual, maior será o fascínio por essa imersão e mais ações desejaremos realizar nesse ambiente.

Outra característica do ambiente digital é a agência, que é quando as ações realizadas proporcionam resultados tangíveis (Murray, 2003). De acordo com a autora, “agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (Murray, 2003, p.127).

Há diversas maneiras de se participar de uma narrativa, mas normalmente a participação é delimitada de forma que restringe nosso sentido de agência. Diferente das narrativas em ambientes digitais que mesmo tendo fórmulas e regras para estruturar a participação, é possível ter a sensação de que tudo está sob o nosso controle. Denominamos essa sensação de agência (Murray, 2003).

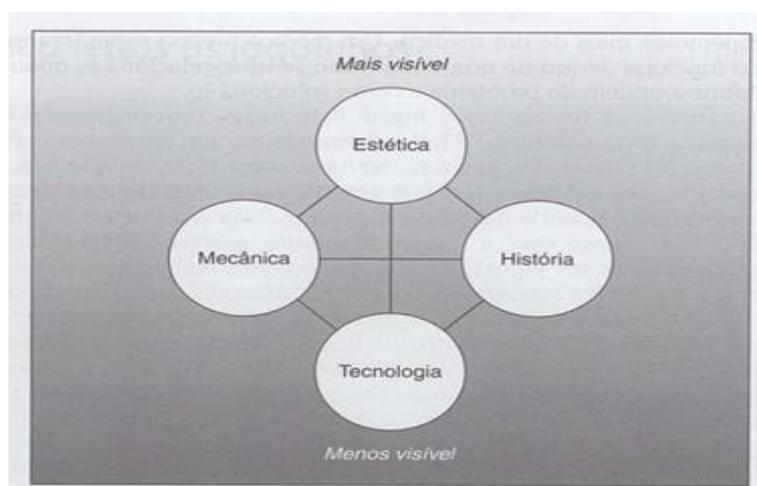
Murray (2003) ainda nos traz uma outra característica do ambiente digital que é a transformação. Por meio do computador tornam-se possíveis incontáveis maneiras para mudanças de formas. O poder de transformação do computador é incrivelmente sedutor em ambientes narrativos. Ele nos torna sedentos pelo uso de máscaras, sedentos por representar diversos papéis, visto que “os objetos digitais podem assumir múltiplas representações, eles trazem à tona nosso prazer pela variedade em si mesma” (Murray, 2003, p.153).

Segundo a autora, no ambiente digital não tomamos decisões definitivas, quando as coisas não dão certo, ou quando queremos uma outra versão da mesma experiência, temos a possibilidade de podermos voltar ao início e começarmos novamente.

3.4 ELEMENTOS DO JOGO

Segundo Schell (2011), há muitas maneiras de se dividir e classificar os elementos que formam um jogo. O autor traz 4 categorias, conhecida como a téttrade elementar: mecânica, narrativa, estética e tecnologia (Figura 8).

Figura 8 - Elementos do jogo



Fonte: Schell, 2011, p. 42

Nessa "téttrade elementar", Schell (2011) distribui os elementos em quadrantes segundo a sua visibilidade no uso: a estética, elemento mais claro e aparente, refere-se à aparência, som, cheiro, sabores e sensações do jogo; a mecânica, que são os procedimentos e as regras básicas do jogo, descreve o objetivo de seu jogo; a história (narrativa) refere-se à sequência dos eventos que ocorrem no jogo, podendo ser linear (fechada) ou ramificada e emergente (aberta); e a tecnologia, que não necessariamente precisa ser um aparato maquínico, mas um sistema ou infraestrutura do jogo, qualquer material ou interação que torne o jogo possível.

Para Schell (2011), a mecânica de jogo é a "essência do que um jogo verdadeiramente é" (Schell, 2011, p.130). Porém, assim como temos uma dificuldade em chegar a um acordo quanto à definição do que é jogo, da mesma forma não há

um acordo universal sobre a taxonomia da mecânica dos jogos. Para classificar a mecânica, ele a divide em seis categorias básicas:

Espaço: São os lugares possíveis de existir em um jogo, e como esses lugares relacionam-se entre si.

Objetos, Atributos e Estados: Qualquer coisa vista ou manipulada no jogo (personagens, acessórios, fichas, entre outros). Esses objetos, normalmente, apresentam um ou mais atributos e cada atributo possui um estado atual.

Ações: O que o jogador pode fazer no jogo. Há ações operacionais (ações básicas que podem ser executadas por um jogador) e as ações resultantes (maneira como o jogador usa as ações operacionais para alcançar um objetivo).

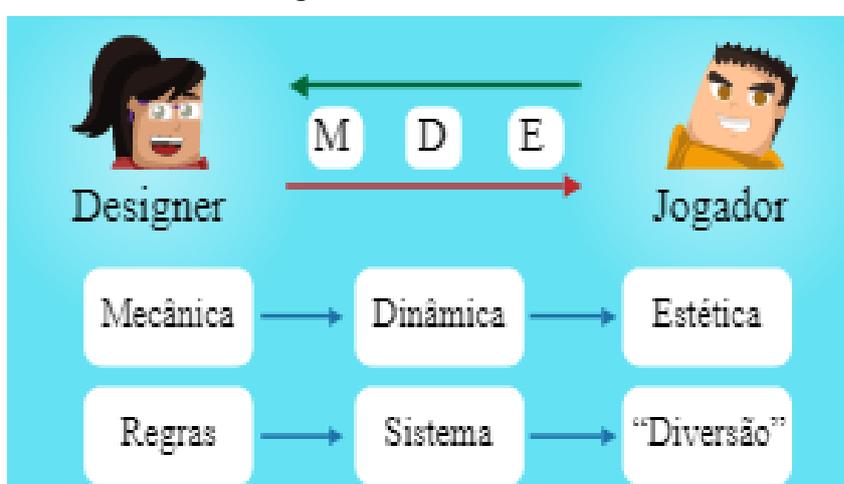
Regras: Mecânica mais importante. Elas definem o espaço, as ações, as consequências das ações, as restrições sobre as ações e os objetivos.

Habilidade: Transfere o foco do jogo ao jogador. Os jogos, geralmente, exigem que os jogadores exercitem certas habilidades, que podem ser divididas em habilidades físicas, mentais e sociais.

Probabilidade: Traz a incerteza para o jogo. Ela é de suma importância, visto que incerteza gera surpresa, que é uma importante fonte de deleite para o homem.

LeBlanc *et al.* (2004) propõe um modelo diferente da Tétrade Elementar de Schell (2011). Ele traz uma abordagem para entender os jogos e seus elementos, denominada de *framework* MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics), considerada uma abordagem formal que define o jogo em função de três componentes (Figura 9).

Figura 9- Framework MDA



Fonte: Metr pole Digital¹⁸

¹⁸ Dispon vel em: <<https://materialpublic.imd.ufrn.br/curso/disciplina/5/1/2/9>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

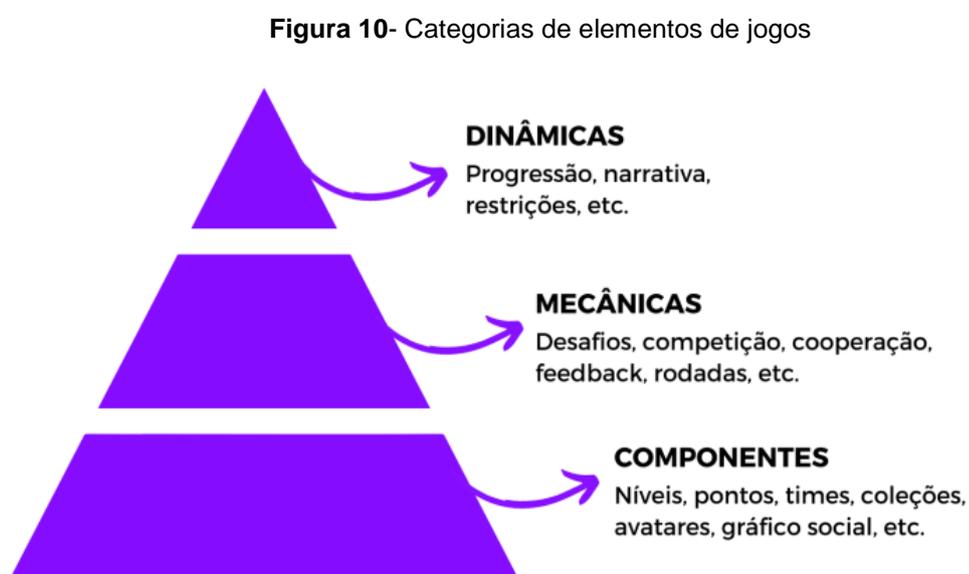
Mecânicas: Referem-se aos componentes específicos do jogo, as peças utilizadas na sua criação. Referem-se às regras e aos procedimentos do jogo. São as ações que definem a interação do jogador com o jogo, como também os resultados obtidos dessas interações e o comportamento geral do jogo.

Dinâmicas: Descreve os comportamentos ou estratégias quando a mecânica está em ação por meio das ações e interações do jogador e também cada um dos resultados ao longo do tempo.

Estética: É por meio dela que o jogador interage com o jogo. Refere-se à interface, responsável por transmitir os *feedbacks* do jogo ao jogador, ou seja, ela traz as respostas da interação do jogador com o sistema de jogo.

Segundo os autores, nenhum desses componentes é mais importante que o outro, todos têm a sua importância e sustentam-se entre si. Todos são igualmente necessários, apesar de uns serem mais perceptíveis do que outros.

Werbach e Hunter (2012) propõem uma outra classificação de elementos de jogos. Eles os dividem em três categorias, formando uma pirâmide organizada em ordem de abstração (Figura 10).



Fonte: PM3¹⁹

¹⁹ Disponível em: <<https://www.cursospm3.com.br/blog/gamificacao/>>. Acesso em: 20 jun. 2022.

Dinâmicas: Situadas no topo da pirâmide, representam o maior nível de abstração. As dinâmicas possibilitam uma visão geral do jogo. Seus elementos são: restrições, emoções, narrativas, progressão e relações.

Mecânicas: Estão no meio da pirâmide. As mecânicas são os processos básicos que impulsionam a ação e envolvem o jogador. Para Werbach e Hunter (2012), as principais mecânicas são: desafios, cooperação, *feedback*, aleatoriedade, competição, recompensas e estados de vitória.

Componentes: Encontram-se na base da pirâmide. Possuem componentes mais específicos do que as mecânicas e as dinâmicas. Alguns dos seus componentes elementares são: pontos, níveis, rankings, medalhas, coleções, desbloqueio de conteúdo e equipes.

Os jogos digitais são produtos complexos que envolvem uma variedade de elementos para oferecer uma experiência interativa e envolvente aos jogadores. E “o uso de mecânica, ideias e estética de jogos [...] para engajar pessoas, motivar ações, promover aprendizado e solucionar problemas” (Kapp, 2012, p.10), é denominado por Kapp (2012) de gamificação, nosso próximo assunto.

3.5 GAMIFICAÇÃO

O termo gamificação (com origem no termo em inglês *gamification*) apareceu pela primeira vez em 2002 (Vianna *et al.* 2013) mas só teve popularidade oito anos depois, por meio de uma apresentação no *Technology, Entertainment, Design* (TED), realizada por Jane McGonigal, que concebia à gamificação apenas um significado bem superficial: a gamificação estava limitada à aplicação de mecânicas básicas dos *games*, ou seja, as recompensas extrínsecas, obtidas, por exemplo, por meio de pontos e medalhas.

Segundo Vianna *et al.* (2013),

o desenvolvimento da gamificação — também referida como ludificação —, portanto, provém de uma constatação um tanto óbvia: seres humanos sentem-se fortemente atraídos por jogos. Ao longo dos séculos, praticamente todas as civilizações conhecidas estiveram associadas a algum tipo de competição importante para a estruturação social da comunidade a qual pertenciam. (Vianna *et al.*, 2013, p.14)

Para Deterding *et al.* (2011), gamificação é “o uso de elementos de design de *games* em contextos que não são de *games*” (Deterding *et al.*, 2011, p. 10). Já para

Sheldon (2012, p. 75), gamificação é “a aplicação de mecânicas de *games* a atividades que não são de *games*” (Sheldon, 2012, p. 75). Werbach e Hunter (2012) definem gamificação como o uso de elementos de jogos e técnicas de *game design* em contextos que não estão relacionados a jogos.

Podemos, portanto, definir gamificação como uma abordagem que utiliza elementos e mecânicas de jogos em contextos não relacionados a jogos, com o objetivo de engajar, motivar e influenciar o comportamento das pessoas.

Para Flatla *et al.* (2011), a gamificação está relacionada ao uso de mecânicas de jogo em aplicativos não necessariamente relacionados a jogos para incentivar determinado comportamento. Por meio de técnicas como placares e *feedback* personalizado, os jogadores se sentem no controle de suas ações e passam a se envolver melhor com as tarefas.

Para Kapp (2012), a correta utilização dessas técnicas determina o sucesso ou o fracasso de um jogo ou de um ambiente gamificado.

De acordo com Busarello (2016),

é inegável que a cultura de jogos vem crescendo e envolvendo um número grande de indivíduos no mundo. Antes exclusivo às áreas recreativas, essa tendência tem feito com que aspectos relacionados ao ato de jogar sejam utilizados como estratégias motivacionais em outros setores, como: forças armadas, comércio, indústria, educação e meio corporativo. (Busarello, 2016, pp.11,12)

Conforme Busarello (2016), p. 18),

gamification é um sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos à motivação intrínseca do indivíduo. Utiliza cenários lúdicos para simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos. (Busarello, 2016, p.18)

Há vários elementos de jogo que podemos usar na gamificação e muitas formas de organizar esses elementos têm sido consideradas na gamificação. Esses elementos compreendem narrativa, *feedback*, competição, regras, níveis, recompensas, conflito, cooperação, objetivos, tentativa e erro, interação, diversão e interatividade etc. (Zichermann e Cunningham, 2011).

Segundo Busarello (2016), o termo "gamificação" envolve cinco componentes fundamentais que contribuem para sua definição. Esses componentes são: aprendizagem, narrativa, mecânicas de jogos, motivação e engajamento, e a abordagem de pensar como em jogos (Figura 11).

Figura 11- Variáveis-base para definição do conceito de Gamificação



Fonte: Busarello, 2016, p.35

- **Aprendizagem:** Na gamificação, a aprendizagem diz respeito à incorporação de elementos educacionais em ambientes de jogos. Isso implica a utilização de desafios, feedback imediato e criação de uma progressão de níveis para facilitar o processo de aprendizagem. Busca-se, com isso, tornar a experiência educacional mais envolvente, estimulante e motivadora, aproveitando os elementos que tornam os jogos tão cativantes (Busarello, 2016).

- **Narrativa:** Na gamificação, a narrativa envolve a elaboração de histórias ou enredos que guiam a experiência do usuário. A integração de uma narrativa ajuda a intensificar a imersão, conectando emocionalmente os participantes. Essa estratégia ajuda a contextualizar as ações dos participantes, dando-lhes um propósito claro e envolvente (Busarello, 2016).

- **Mecânicas de jogos:** As mecânicas de jogo referem-se aos componentes específicos do jogo que definem sua estrutura e regras, como pontuações,

recompensas, desafios e competições. Ao integrar essas mecânicas em atividades não relacionadas a jogos, busca-se aumentar o interesse e a participação, transformando tarefas cotidianas em experiências mais lúdicas e motivadoras (Busarello, 2016).

- Motivação e engajamento: A motivação e o engajamento são elementos centrais da gamificação. Ao implementar estratégias que estimulem a motivação intrínseca dos participantes, como recompensas, reconhecimento e a sensação de progresso, as atividades podem se tornar mais atrativas. Já o engajamento está relacionado à participação ativa e consistente dos envolvidos nas atividades (Busarello, 2016).

- Pensar como em jogos: Essa variável promove uma mudança na mentalidade, encorajando as pessoas a adotarem uma perspectiva mais lúdica e orientada para jogos na resolução de problemas e na realização de tarefas. Pensar como em jogos implica integrar elementos encontrados em jogos, como estratégia, colaboração e resolução de desafios, nas atividades diárias (Busarello, 2016).

Para que um sistema gamificado tenha sucesso, essas variáveis devem ser consideradas de forma interdependentes. Conforme Busarello (2016), a gamificação vai além da simples adição de elementos de jogos, mas trata-se de uma abordagem completa que integra aprendizagem, narrativa, mecânicas de jogos, motivação, engajamento e uma mentalidade de pensar como em jogos. Isso tudo com o objetivo de transformar experiências comuns em algo mais cativante, atraente e motivador, utilizando-se dos princípios que tornam os jogos envolventes para gerar impacto em diversas áreas, como educação, saúde e trabalho.

3.6 JOGO, LUDICIDADE E APRENDIZAGEM

Hoje em dia, percebemos como o brincar vem sendo permeado pelos elementos tecnológicos que permitem que as crianças simulem situações consideradas impossíveis. A tecnologia *high tech* tem invadido TVs, lojas, computadores, anunciando brinquedos cada dia mais sedutores.

Os jogos digitais têm conquistado cada dia mais um espaço importante na vida das crianças, sendo um recurso tecnológico que mais desperta seu interesse, trazendo-lhes o entretenimento.

Os jogos, com o passar do tempo, passaram a ser compreendidos pelo senso comum apenas como atividades de entretenimento. Mas, na realidade, jogar significa bem mais do que apenas se distrair. Os jogos precisam ser entendidos como instrumentos enriquecedores nos processos de ensino e aprendizagem. Ao interagir com jogos, o estudante visualiza e abstrai conceitos, estimulando processos reflexivos e produzindo, dessa forma, aprendizagens significativas.

Segundo Almeida (2009),

o lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra "lúdico", entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. (Almeida, 2009, p.1)

Os jogos, além de divertirem as crianças, podem auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem, pois trazem conhecimento sobre regras, auxiliam na elaboração de estratégias para a resolução de problemas e situações e levam o estudante a superar a si mesmo e a aprender também a trabalhar em equipe.

Os jogos ajudam também no desenvolvimento sob as perspectivas criativa, afetiva, histórica, social e cultural. No jogo, tanto as potencialidades quanto as afetividades da criança são harmonizadas no desenvolvimento das habilidades sociais e cognitivas.

Para Falkembach (2008),

as atividades lúdicas por meio das tecnologias digitais têm provocado profundas transformações na realidade social, o que impõem novas exigências também para o processo educacional e podem auxiliar com propostas criativas e emancipatórias. Não há como negar a presença dos recursos tecnológicos no dia a dia e se associados ao processo lúdico permitem trabalhar qualquer conteúdo de forma prazerosa e divertida. As atividades digitais, entre elas, o jogo, se constituem em ferramentas que bem utilizadas ensinam enquanto divertem. (Falkembach, 2008, p. 01)

Os jogos são excelentes mediadores no processo de aprendizagem, são meios que contribuem e ajudam no desenvolvimento intelectual das crianças. Como salienta Piaget (1976), o jogo é

sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de

que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (Piaget, 1976, p.160)

Segundo Leontiev (1988), os jogos auxiliam no desenvolvimento cognitivo da criança, principalmente no que se refere às regras, visto que

[...] traços extremamente importantes de personalidade da criança são desenvolvidos durante tais jogos e sobretudo, sua habilidade em se submeter a uma regra, mesmo quando um estímulo direto a impele a fazer algo muito diferente. [...] Dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido. (Leontiev, 1988, p. 138-139)

Para Friedmann (1996), brincar é inerente ao comportamento humano. É na brincadeira que a criança vivencia experiências novas, enfrenta seus medos, experimenta diversos papéis. Para o autor, “através da brincadeira as formas de comportamento são experimentadas e socializadas (...) o lúdico faz parte do patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamento” (Friedmann, 1996, p. 30).

Os jogos são atividades naturais, espontâneas e muito importantes para o desenvolvimento das crianças, tornando-se, assim, um direito garantido, como podemos ver em algumas declarações, convenções e leis específicas, tais como a Declaração Universal dos Direitos das Crianças, em seu Princípio 7 temos que toda criança deve ter plena oportunidade para brincar; o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), em seus artigos 4º e 16º reafirmam esse direito, legitimado ainda pelo artigo 227 da Constituição Federal de 1988 (Brasil,1988).

Ao propor desafios, entreter, e ter um poder de envolver, os jogos de computador atraem muito as crianças. Para Ribeiro (2015), atividade lúdica pode ser considerada toda atividade que busca produzir prazer desde a sua execução. Uma atividade que procura divertir o praticante. Brincando e jogando a criança aprende de forma natural, já que essas atividades interessam à criança, pois despertam nelas a curiosidade e o prazer. E, nesse movimento, o conhecimento é construído, e há uma interação da criança com os meios físico e social.

Nesse sentido, Callai (1991) afirma que

na aprendizagem é necessário permitir, proporcionar e incentivar o indivíduo; nas suas relações, a criança aprende aquilo que interessa, o que lhe é necessário, e, por isso, o que lhe dá prazer. Sendo assim, a assimilação e a acomodação da criança ao meio devem ocorrer através do jogo, da aprendizagem lúdica. (Callai, 1991, p. 74)

O jogo constitui-se um recurso de grande importância no processo de aprendizagem. Ele desperta a motivação, a expressividade, o raciocínio-lógico, a imaginação, a linguagem, a atenção, a concentração, e pode ser utilizado em diferentes componentes curriculares.

Segundo Prensky (2001),

as crianças de hoje querem ser envolvidas, e os games não só as envolvem, mas também ensinam lições valiosas durante o processo, lições que nós queremos que elas aprendam. Esses jogos, na verdade, são um meio importante pelo qual nossos filhos estão aprendendo, preparando-se para a vida no século XXI. (...) o verdadeiro segredo que faz nossos filhos dedicarem tanto tempo aos games é o conhecimento que eles adquirem. (Prensky, 2001. p. 28)

Ramos, Ribeiro e Santos (2011) trazem várias contribuições das atividades lúdicas na aprendizagem, como:

- As atividades lúdicas possibilitam fomentar a formação do autoconceito positivo.
- As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança já que, através destas atividades, a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.
- O jogo é produto de cultura, e seu uso permite a inserção da criança na sociedade.
- Brincar é uma necessidade básica como é a nutrição, a saúde, a habilitação e a educação.
- Brincar ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, as crianças formam conceitos, relacionam ideias, estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal, reforçam habilidades sociais, reduzem a agressividade, integram-se na sociedade e constroem seu próprio conhecimento.
- O jogo é essencial para a saúde física e mental.
- O jogo permite à criança vivências do mundo adulto, e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário. (Ramos, Ribeiro e Santos, 2011, p. 42)

Os jogos ajudam a impulsionar a criatividade da criança. Eles são meios muito eficientes, poderosos e produtivos para se aprender. O prazer e a alegria que os jogos proporcionam às crianças ajudam a despertar o interesse pela aprendizagem, estimulando a criatividade e a curiosidade. O lúdico é um grande mobilizador da capacidade e potencialidade da criança.

Conforme salienta Santos (1998),

as atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança. Vários estudos a esse respeito vêm provar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança. Nesta perspectiva o jogo tem muito a contribuir com as atividades didático-pedagógicas durante o desenvolvimento de qualquer aula. (Santos, 1998, p. 49)

É incrível o prazer que as atividades lúdicas proporcionam. Essas atividades facilitam a aprendizagem e auxiliam na construção de conhecimentos. De acordo com Almeida (1994),

a brincadeira além de contribuir e influenciar na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (Almeida, 1994, p.41)

A ludicidade ajuda a desenvolver a criatividade, o raciocínio, a aprendizagem significativa e a atenção. Reconhecemos como o brincar e o jogar representam importantes caminhos para o desenvolvimento da aprendizagem, auxiliando a criança a apropriar-se de conhecimentos e habilidades no âmbito dos letramentos matemático, linguístico e digital, ajudando na cognição, nos valores e sociabilidade. Brincando, as crianças vão se constituindo como agentes de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e interações.

A ludicidade não deve ser vista como mero divertimento, ou algo para “passar o tempo”, como muitos pensam. A partir do jogo, do lúdico, a criança demonstra gostos e interesses, desenvolve as suas emoções e expressividade, a capacidade para resolver desafios e problemas. O jogar é um meio para a aprendizagem. Para Piaget (1976), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, precisando, portanto, fazer parte da prática educativa.

De acordo com Feijó (1992) “o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória” (Feijó, 1992, p. 2). Se analisarmos um pouco a história da humanidade, perceberemos como a ludicidade está presente na vida do ser humano há milhares de anos, ou seja, o lúdico está na nossa base epistemológica já desde a pré-história.

De acordo com Vygotsky (1991), o conhecimento do mundo adulto é desenvolvido na criança na atividade do jogo. E é também nessa atividade que

surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos. (Vygotsky, 1991, p. 122)

Conforme Huizinga (1980), “nas sociedades primitivas as sociedades que buscavam satisfazer as necessidades vitais, as atividades de sobrevivência como a caça, assumiam muitas vezes a forma lúdica” (Huizinga, 1980, p. 7).

Santos (2000) afirma que as atividades lúdicas promovem o desenvolvimento integral da criança, pois por meio dessas atividades a criança se desenvolve de forma efetiva, convive socialmente e consegue operar mentalmente. Para a autora, o jogo é produto da cultura e seus usos possibilitam a inserção da criança na sociedade.

Koster (2005), em sua obra *Theory of Fun*, afirma que jogos são uma mescla de aprendizado e diversão. Para o autor, os jogos são educativos exatamente porque são divertidos. Ele intrigou-se com o que fazia um jogo ser empolgante em um momento e tornar-se entediante logo depois. Após pensar e estudar sobre isso, sua conclusão foi de que tudo se define aos padrões dos jogos e como os decodificamos e dominamos.

Segundo Koster (2005), nós temos uma necessidade quase que inata de buscar modelos nas coisas que nos rodeiam. Esses modelos tornam-se, para nós, ferramentas que passamos a usar para resolver os desafios que surgem. Podemos dizer que o desafio é a essência principal em um jogo.

Segundo o autor, nosso cérebro absorve padrões por meio de um processo que ele chama de “fragmentação”. A busca por padrões é o que faz os jogos serem divertidos. Só que, muitas vezes, a apreensão do padrão se torna tão comum que, como um mecanismo condicionado, o que era antes desafiador, é agora algo entediante. Onde antes havia o prazer da vitória pela descoberta do padrão, surge algo chato, pois o jogo tornou-se fácil e não há mais uma valorização da vitória.

Ele relaciona esse resultado ao conceito de “*grokking*”, ou seja, alguém compreender tão bem algo que o padrão se torna intuitivo, como uma “memória muscular em jogos”. Segundo Koster (2005), os jogos mais interessantes seriam, portanto, aqueles que levam mais tempo para serem fragmentados. Ele traz, como exemplo, o jogo da velha, que se torna enfadonho por ser facilmente “grokkado”, por conta de seus padrões simples. Por outro lado, o jogo de xadrez, por ser mais difícil de ser fragmentado, devido suas infinitas possibilidades de padrões, seria muito mais atrativo. Assim, para Koster (2005), os *games* são valiosos instrumentos de ensino visto que a diversão atua como facilitadora de aprendizagem.

Os jogos na plataforma Roblox têm um grande potencial como uma ferramenta educacional. São compostos por uma grande variedade de elementos que englobam

diferentes formas de linguagem e expressão. Temos elementos visuais, como gráficos e animações, e também elementos textuais, como *chats*, diálogos, legendas e instruções escritas. Há também elementos sonoros, como trilhas sonoras e efeitos sonoros. Nos jogos dessa plataforma, os jogadores não são apenas consumidores passivos, mas assumem papéis ativos como criadores de conteúdo.

Essa diversidade de elementos que podemos encontrar nos jogos do Roblox, oferece uma oportunidade singular para que crianças e jovens possam desenvolver habilidades multiletradas, que é o que veremos a seguir.

4 LETRAMENTO E MULTILETRAMENTOS

Alfabetizar e letrar são dois termos vistos por alguns autores de forma distinta. Para Soares (2003b) alfabetizar seria tornar o indivíduo capaz de ler e escrever, e letrar seria ler e escrever dentro de um contexto onde a leitura e a escrita tenham sentido e façam parte da vida do estudante.

Segundo Ribeiro (2016), o termo letramento tem origem no termo em inglês *literacy*, que tem origem no latim *littera* que quer dizer “letra” e foi difundido desde a década de 1980. Esse termo surgiu da necessidade de ampliar o conceito de alfabetização, ou seja, as capacidades de leitura e escrita, devido às grandes transformações sociais, culturais e políticas da época (Ribeiro, 2016).

Para Saito e Souza (2011),

Em português, trata-se de uma palavra nova, tomada de empréstimo ou criada a partir do termo da Língua Inglesa. Literacy, em inglês, designa ao mesmo tempo alfabetização, ou seja, um conjunto de habilidades cognitivas e mecânicas de apreensão do código da escrita (aquisição de *litterae*), bem como as práticas sociais de leitura e escrita desenvolvidas após ou paralelamente à alfabetização. (Saito e Souza, 2011, p.110)

Nessa perspectiva, o letramento, segundo Saito e Souza (2011), estaria relacionado às definições de alfabetização, principalmente quanto à aquisição do código da escrita paralelamente às relações sociais.

Para Soares (2002, p. 47) letramento é o “estado ou condição de quem não necessariamente sabe ler e escrever, mas que exerce práticas sociais que utilizam da escrita”. Enquanto a alfabetização estaria associada à ação de ensinar a decodificar ou escrever.

O letramento possibilita ao indivíduo a imersão na cultura escrita, levando-o a vivenciar experiências variadas, conhecimento e interação. Para Maciel *et al.* (2009), o letramento refere-se às competências de ler e escrever para interagir na sociedade, ampliando o conhecimento, sendo capaz de interpretar e produzir tipos diversos de textos, inserindo-se de forma efetiva no mundo da escrita.

De acordo com Soares (1998), é por meio de atividades de letramento que a escrita é apreendida. O letramento seria, portanto, a apropriação das técnicas para a alfabetização e o uso da leitura e produção de textos reais, de práticas sociais de leitura e escrita (Soares, 1998, p.92).

Para Kleiman (1995), letramento é compreendido como “um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos” (Kleiman, 1995, p.19). A autora também define letramento “como as práticas e eventos relacionados com uso, função e impacto social da escrita” (Kleiman, 1998, p.181). Assim, letramento refere-se às práticas sociais de leitura e escrita e aos eventos em que essas práticas são vivenciadas, como também às consequências delas na sociedade.

Kleiman (2005) ainda afirma que o letramento é complexo e envolve bem mais do que uma habilidade (ou conjunto de habilidades) ou uma competência do leitor, mas

envolve múltiplas capacidades e conhecimentos, muitos dos quais não têm necessariamente relação com a leitura escolar, e sim com a leitura de mundo, visto que, o letramento inicia-se muito antes da alfabetização, ou seja, quando uma pessoa começa a interagir socialmente com práticas de letramento no seu mundo social. (Kleiman, 2005, p.18)

Tfouni (1995), define letramento em confronto com alfabetização, afirmando que “enquanto a alfabetização ocupa-se da aquisição da escrita por um indivíduo, ou grupo de indivíduos, o letramento focaliza os aspectos sócio-históricos da aquisição de um sistema escrito por uma sociedade” (Tfouni, 1995, p.20). A autora fala da diferença entre alfabetização e letramento, salientando que

a alfabetização refere-se à aquisição da escrita enquanto aprendizagem de habilidades para leitura, escrita e as chamadas práticas de linguagem. Isso é levado a efeito, em geral, por meio do processo de escolarização e, portanto, da instrução formal. A alfabetização pertence, assim, ao âmbito do individual. O letramento, por sua vez, focaliza os aspectos sócio-históricos da aquisição da escrita. Entre outros casos, procura estudar e descrever o que ocorre nas sociedades quando adotam um sistema de escritura de maneira restrita ou generalizada; procura ainda saber quais práticas psicossociais substituem as práticas “letradas” em sociedades ágrafas. (Tfouni, 1995, pp. 9,10).

Para Tfouni (1995), o termo letramento refere-se às “mudanças sociais e discursivas que ocorrem em uma sociedade quando ela se torna letrada” (Tfouni, 1995, p. 20). A escrita trouxe um impacto social. Letramento seria, portanto, as práticas sociais de leitura e de escrita, para além da alfabetização. Ou seja, seria um uso da linguagem além do ler e escrever, onde precisa-se interagir com a leitura e a escrita dentro e fora do contexto escolar, cumprindo as exigências atuais da sociedade.

Brian Street (2014), ao se referir a letramento, caracteriza este termo em dois modelos: autônomo e ideológico. O modelo autônomo seria o fenômeno voltado para

a aquisição da leitura e escrita, enquanto, o modelo ideológico estaria relacionado às práticas sociais, independente dos processos de alfabetização. Em relação ao modelo ideológico, Street (2014) afirma que,

O modelo ressalta a importância do processo de socialização na construção do significado do letramento para os participantes e, portanto, se preocupa com as instituições sociais gerais por meio das quais esse processo se dá, não somente com as instituições “pedagógicas”. (Street, 2014, P. 44)

Street (2014, p. 43) descreve o modelo autônomo direcionando-o para as agências e para os que conduzem campanhas de alfabetização. Assim, o autor considera a escola como a principal agência de letramento autônomo, onde há uma preocupação em ensinar as pessoas a decodificarem a escrita. Para o autor, “o modelo autônomo de letramento tem sido um aspecto dominante da teoria educacional e desenvolvimental” (Street, 2014, p. 146), sendo, nesse caso, impregnada a ideologia de alfabetização associada ao letramento.

No modelo autônomo de letramento, o indivíduo precisa do conhecimento da escrita para se apropriar do letramento e, assim, poder participar, de forma ativa, das atividades sociais. Já o modelo ideológico não vê o código linguístico como primazia social para o letramento, mas valoriza a multiplicidade dos letramentos propiciados nos campos social, cultural, religioso, dentre outros espaços.

Segundo Dionísio (2006), “afirmar que estamos vivendo na era da tecnologia e que as formas de interação são influenciadas pelos avanços tecnológicos é afirmar o óbvio” (Dionísio, 2006, p. 131). Para a autora, há uma necessidade de revisar e ampliar algumas concepções no campo dos estudos das interações humanas e do processamento textual.

Dionísio (2006) diz que o primeiro conceito que merece atenção é o de letramento, empregado por ela em sentido amplo, referindo-se ao *letramento científico, novo letramento, letramento visual, letramento midiático* etc. Segundo a autora, “a noção de letramento como habilidade de ler e escrever não abrange todos os diferentes tipos de representação do conhecimento existentes em nossa sociedade” (Dionísio, 2006, p. 131). Para ela, à prática de letramento da escrita deve ser incorporada a prática de letramento visual, devendo-se, portanto, falar em letramentos, no plural, pois a multimodalidade está presente no discurso oral e também no escrito.

As formas de leitura e escrita, em uma sociedade cada vez mais visual, exigem dos indivíduos competências que lhes possibilitem a leitura de textos elaborados por

diferentes semioses (escrita, imagem, som, música, cor, entre outros). Assim, percebemos a necessidade de formação de um cidadão com capacidades múltiplas no uso das linguagens.

Segundo Chartier (1998, p. 88), o suporte digital “permite usos, manuseios e intervenções do leitor infinitamente mais numerosos e mais livres do que qualquer uma das formas antigas do livro”. Ou seja, o suporte digital tem uma capacidade única de oferecer aos leitores uma experiência de leitura e interação bem mais dinâmica e flexível, se compararmos com os meios tradicionais, como o livro impresso. O digital permite uma interação direta dos leitores com o conteúdo. Os leitores têm a liberdade para personalizar sua experiência de leitura e também podem acessar uma grande quantidade de informações e recursos on-line.

Vivemos em uma sociedade que está cada vez mais visual, e somos bombardeados constantemente por imagens em suas diversas formas de mídia, como cinema, televisão, publicidade, internet e redes sociais. Essas imagens influenciam fortemente na formação de nossas percepções, valores e identidades. Como salienta Vieira (2010), “não podemos ignorar que a modernidade inunda os nossos olhos com imagens e que a linguagem visual tem sido extremamente valorizada na construção do sentido” (Vieira, 2010, p. 55).

De acordo com Rojo (2009), é preciso que consideremos “os letramentos multissemióticos exigidos pelos textos contemporâneos, ampliando a noção de letramentos para o campo da imagem, da música, das outras semioses que não somente a escrita” (Rojo, 2009, p.107).

Ribeiro (2016) afirma que os letramentos estão “no rol das necessidades atuais relacionadas à cidadania”. Segundo a autora, os textos multissemióticos “são pouco trabalhados nas escolas, sendo comum que apareçam apenas como “complemento” do texto escrito ou ilustração “em diálogo” com esse texto” (Ribeiro, 2016, p. 48). Dessa forma, a escola precisa ampliar o poder semiótico dos alunos que consiste no “poder que temos de lidar com signos, produzir sentido, manejar linguagens, mais que apenas palavras, inclusive, tanto para ler quanto para escrever” (Ribeiro, 2015, p. 114).

As práticas multiletradas tiveram sua origem com “as mudanças sociais, culturais e tecnológicas advindas da era do ciberespaço. Com isso, o cidadão contemporâneo precisa tornar-se aberto à diversidade cultural, respeitar a pluralidade étnica e saber conviver on-line” (Dias, 2012, p. 8).

Assim, com o surgimento e o uso cada vez mais intenso das novas tecnologias, o contexto de ensino exige a necessidade de uma visão mais crítica, de uma prática mais colaborativa e reflexiva em que se torna necessária a discussão de conceitos como heterogeneidade da linguagem e da cultura e multiletramentos.

Podemos dizer que não foi a internet a responsável pelas novas formas de escrita. Os estudos sobre novos letramentos (Street, 2003) já traziam a multiplicidade da escrita e suas variações de sentido de acordo com o texto e o contexto na década de 1970, ainda em seu formato não digital, ou seja, analógico. Paralelamente à ebulição das pesquisas realizadas pelos novos letramentos, impulsionadas pelo nascimento das novas tecnologias na última década do século XX, o *New London Group* (NLG) (Cope e Kalantzis, 2001), traz o termo multiletramentos na obra *A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures*, inaugurando, assim, a teoria dos multiletramentos para mostrar a multiculturalidade e a multimodalidade. Os pesquisadores desse grupo publicaram um manifesto mostrando a necessidade de a escola introduzir em suas práticas os novos letramentos e as diversidades culturais.

Segundo Cope e Kalantzis (2001), o ensino da leitura e da escrita não pode se restringir apenas ao letramento, mas a uma prática multiletrada. Para esse grupo, os multiletramentos referem-se à capacidade de compreender e comunicar em diferentes formas de linguagem e mídia. Essa abordagem reconhece que a comunicação contemporânea vai além da simples leitura e escrita tradicionais e abarca diversas formas de representação e expressão, incluindo textos verbais, visuais, digitais, audiovisuais, entre outros.

O conceito de “multiletramentos” foi criado para contemplar as multimodalidades dos textos, a diversidade de práticas comunicativas, de mídia e diversidade cultural de práticas letradas que se relacionam com a pluralidade de textos circulantes na esfera social, as multiplicidades de culturas das sociedades globalizadas, incentivando uma abordagem mais abrangente e integrada para o desenvolvimento de habilidades de comunicação.

Rocha (2010), salienta que a pedagogia dos multiletramentos aponta o “reconhecimento da diversidade étnica, linguística, identitária e cultural, assim como das múltiplas maneiras de se (re)construir sentidos pelas igualmente diversas formas e meios de comunicação” (Rocha, 2010, p. 67).

Isso envolve desenvolver a capacidade de lidar com a multimodalidade textual, ou seja, ser capaz de ler ou produzir textos que combinam diversos modos semióticos,

como texto escrito, imagens, sons, gestos, tanto em formatos digitais quanto impressos (Walsh, 2010). Essa capacidade nos permite compreender de uma maneira mais ampla as informações veiculadas por diferentes meios, e possibilitando uma interação mais eficaz e significativa com o mundo ao nosso redor, o que nos tornará aptos para interpretar e assimilar os conteúdos em diversos formatos, integrando-nos às demandas de uma sociedade cada vez mais multimodal.

Conforme Kress e Van Leeuwen (2006), podemos definir a multimodalidade como “um evento semiótico, construído, programado ou desenhado com base no emprego de diversos modos de produção de sentido (ou semióticos) e na maneira específica em que esses modos se combinam” (Kress; Van Leeuwen, 2006, p. 20).

Para Vieira e Silvestre (2015) o texto multimodal pode ser definido como “uma unidade de significação, constituída pelos recursos semióticos dos diversos sistemas escolhidos pelo produtor de texto, num contexto de situação, para determinados fins comunicativos” (Vieira e Silvestre, 2015, p. 98).

Os meios semióticos passaram a ser elementos essenciais no uso da linguagem, visto que, como salientam Moita-Lopes e Rojo (2004), esses meios “têm transformado o letramento tradicional (da letra/livro) em um tipo de letramento insuficiente para dar conta dos letramentos necessários para agir na vida contemporânea” (Moita-Lopes; Rojo, 2004, p. 38).

Segundo Rojo (2012), os multiletramentos são caracterizados pela variedade das práticas letradas, valorizadas ou não nas sociedades, e que o conceito de multiletramento

aponta para dois tipos específicos e importantes de multiplicidade presentes em nossas sociedades, principalmente urbanas, na contemporaneidade: a multiplicidade cultural das populações e multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se comunica. (Rojo, 2012, p. 13)

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018), uma das competências específicas de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental é “ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multisemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade (...)” (Brasil, 2018, p. 87).

Buscando-se fortalecer a concepção de multiletramentos, Fofonca (2015) salienta que surgem novas oportunidades para as práticas de letramento contemporâneas, que vão além da simples “potencialidade de leitura e imersão em

múltiplas textualidades para uma potencialidade de que todo interlocutor torna-se um potencial construtor colaborador de criações conjugadas nesta era das estéticas tecnológicas” (Fofonca, 2015, p.58).

4.1 A CULTURA DIGITAL E A CULTURA DA CONVERGÊNCIA

Segundo Lèvy (1999), a evolução da tecnologia comunicacional viabilizou o ciberespaço. Para o autor, a lógica do espaço é vencida pela velocidade da comunicação em rede em qualquer tempo. Uma comunicação que rompe as barreiras do tempo e do espaço, mostrando-nos um novo espaço de comunicação, decorrente de uma interação que possibilita o desenvolvimento social nas dimensões política, cultural e econômica.

A cultura digital emergiu com o aparecimento desse ciberespaço e da linguagem utilizada na internet, vindos da cibercultura, que é uma nova forma de cultura no ambiente virtual/digital. As mudanças sociais e culturais advindas com o intenso uso das TDIC alteraram de forma significativa os padrões de comunicação entre as pessoas.

Segundo Lemos (2009, p.135-136), a cultura digital ou a cibercultura precisam ser compreendidas com cuidado, pois, para o autor,

é sempre necessário um alerta em relação à gente nomear a cultura pelos artefatos tecnológicos. A gente sempre tem uma tendência a estar dando nome ou dando a marca da cultura a partir dos artefatos [...] achar nosso lugar no mundo significa sermos seres políticos da comunicação e sermos seres da tecnologia, da transformação do mundo externo. Então, eu sempre chamo a atenção primeiro para essa particularidade, para a gente não pensar numa visão determinista. Isso dito, acredito que a cibercultura seria a cultura contemporânea, onde os diversos dispositivos eletrônicos digitais já fazem parte da nossa realidade. (Lemos, 2009, p.135-136)

Para Santaella (2003), a cultura contemporânea é digital, logo, é midiática. E, segundo Setton (2010), as mídias necessitam ser vistas como uma nova matriz de cultura, ou seja, precisamos

considerá-las um sistema de símbolos com linguagem própria distinta das demais matrizes de cultura (imagem, som, texto e a mistura de todas elas) que compõem o universo socializador do indivíduo contemporâneo. [...] Além disso, engloba as mercadorias culturais com a divulgação de produtos e imagens e os meios eletrônicos de comunicação, ou seja, jogos eletrônicos, celulares, DVDs, CDs, TV a cabo ou via satélite e, por último, os sistemas que agrupam a informática, a TV e as telecomunicações – computadores e redes de comunicação. (Setton, 2010, p. 13)

A concepção de Setton (2010) sobre cultura digital assemelha-se aos conceitos apresentados por Santaella (2003) e Lemos (2009), pois é abrangente e compreende os meios de comunicação, as telecomunicações, os dispositivos eletrônicos, a internet, os celulares e todos os artefatos tecnológicos contemporâneos.

Para Jenkins (2009), a cultura digital está mudando nossa maneira de consumo da mídia e participação na cultura. Em sua obra "Cultura da Convergência" (Jenkins, 2009) ele aborda como a tecnologia digital permite a criação, a circulação e a recombinação de conteúdo de maneiras que não eram possíveis antes, levando a uma mais ativa e colaborativa participação cultural.

Jenkins criou esse conceito de "Cultura da Convergência" para ressaltar a convergência entre as mídias tradicionais e as mídias digitais emergentes. Essas mídias, muitas vezes ligadas a grandes empresas ou corporações na esfera on-line e vistas com grande importância devido à sua capacidade de envolver ativamente seus usuários. Esse fato é impulsionado por uma cultura participativa, evidenciada nos espaços sociais on-line, o que levou Jenkins a denominá-lo de "cultura da convergência".

Para Jenkins (2009), essa convergência promove o diálogo entre as mídias tradicionais e as emergentes, à medida que elas convergem para um mesmo caminho. Logo, o autor acrescenta que

As mídias tradicionais e as mídias modernas colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis. (Jenkins, 2009, p. 27).

O autor explora a convergência como algo que engloba transformações culturais, sociais e tecnológicas, que dependem do contexto e que mantêm uma relação contínua entre os conteúdos por meio de plataformas midiáticas diversas. Isso é incentivado pela colaboração dos mercados de mídia e pelo comportamento dos indivíduos no uso de diferentes, procurando novas experiências de entretenimento (Jenkins, 2009).

4.2 O MULTILETRAMENTO DIGITAL

Com a cultura digital temos novos desafios. Há a exigência de uma nova forma de ler e escrever diferente da que estávamos acostumados. Então a expressão letramento aparece como uma complementação do sentido de alfabetização, antes

vista apenas como leitura e escrita, aprendidas de forma sistemática, e agora para significar práticas de linguagem mais avançadas (Soares, 2009).

Para Lemke (2010), todo letramento é letramento multimidiático, e os multiletramentos são a “forma mais precisa do que um conjunto de competências culturais para construir significados sociais reconhecíveis através do uso de tecnologias materiais particulares” (Lemke, 2010, p. 455). Segundo o autor, a expansão dos meios digitais possibilitou uma crescente variedade de textos, e com isso, uma multiplicidade semiótica. A semiótica analisa a relação entre imagem e palavra escrita. A imagem ajuda a multiplicar o sentido do texto. Em um texto escrito, a imagem não é apenas figurativa, não é algo aditivo: significado do texto escrito mais o significado da imagem (Lemke, 2010; Rojo, 2012), mas ela multiplica o poder desse texto. Assim como o texto escrito ajuda na compreensão da imagem, a imagem expande o potencial comunicativo do texto escrito.

Conforme Zacharias (2016), o multiletramento digital passa a se destacar quando temos uma cultura letrada mediada por diversos dispositivos tecnológicos que desafiam as concepções tradicionais de leitura, trazendo aspectos como a multimodalidade, a interatividade e a hipertextualidade. E esse multiletramento digital vai exigir não apenas acesso e apropriação das tecnologias, mas também o desenvolvimento de habilidades que auxiliem na produção de associações e compreensões nos espaços multimidiáticos (Zacharias, 2016).

Ribeiro (2016) salienta que ser letrado digitalmente significa alterar “os modos de ler e escrever a materialidade verbal e não verbal (imagens, desenhos, símbolos, ícones, gráficos etc.)”, como também “compreender as diferenças impostas pelo suporte digital” (Ribeiro, 2016, p. 163). Assim, para a autora, o letramento digital deve ser pensado como “letramentos digitais” que

envolvem inúmeras práticas sociais e concepções para se poder realizar pesquisas na internet, acessar links de navegação, avaliar a credibilidade das fontes, compreender e produzir gêneros multimidiáticos, dentre outras. Sob esse prisma, a busca, a navegação, a colaboração e a participação na rede são diferentes práticas sociais do ciberespaço, estreitamente relacionadas às identidades e aos valores dos grupos sociais aos quais pertencem os usuários da internet. (Ribeiro, 2016, p. 163)

O uso da internet compreende uma diversidade de práticas sociais, que vão desde uma simples pesquisa até a produção de conteúdos multimidiáticos. Isso nos mostra como a internet é uma ferramenta complexa e versátil, que atende a diferentes necessidades e interesses dos usuários. Para utilizá-la de forma eficaz, é preciso ser

letrado digitalmente, ou seja, saber se comunicar em diferentes situações, ter algumas habilidades como a capacidade de buscar informações, navegar em links, ser capaz de avaliar a confiabilidade das fontes das informações veiculadas e criar conteúdo multimídia (Coscarelli e Ribeiro, 2014). Para as autoras, letramento digital pode ser definido como

práticas sociais de leitura e produção de textos em ambientes digitais, isto é, ao uso de textos em ambientes propiciados pelo computador ou por dispositivos móveis, tais como celulares e *tablets*, em plataformas como *e-mails*, redes sociais na *web*, entre outras. (Coscarelli; Ribeiro, verbete, 2014)

Temos presenciado no nosso dia a dia, de forma muito comum e crescente, o uso de dispositivos eletrônicos para leitura e produção de textos. Isso mostra a integração cada vez maior da tecnologia na nossa prática cotidiana de comunicação e informação.

Os multiletramentos digitais compreendem, assim, habilidades necessárias para a construção de sentidos a partir de textos multimodais, muito comuns nos jogos, ou seja, textos que trazem não apenas palavras, mas imagens e sons numa mesma superfície. Também abrangem a capacidade de localizar, filtrar e avaliar, de forma crítica, a grande quantidade de informações disponíveis na web. Pressupõe manusear de forma ágil as regras de comunicação em ambientes digitais, dentre eles, os ambientes dos jogos digitais.

Na produção das narrativas na plataforma Roblox, os multiletramentos desempenham um papel muito importante, assim como em outros ambientes digitais interativos. Por sua natureza diversificada e interativa, a plataforma exige uma ampla gama de habilidades literárias, digitais e sociais para poder criar experiências envolventes e significativas.

No ambiente dos jogos, o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita acontece mais eficazmente quando o texto motiva o leitor e os jogos digitais conseguem isso com muita destreza. Os jogos conseguem envolver e causar, sem muita dificuldade, uma incrível imersão do jogador. Logo, o jogo, com toda essa atratividade, pode oferecer bem mais do que uma simples diversão, ele pode contribuir com o desenvolvimento intelectual dos jogadores. Os jogadores, envolvidos nas narrativas, acabam aprimorando as habilidades de leitura e interpretação de textos. As crianças passam a ler com mais rapidez e uma melhor fluência, como nos evidencia a Figura 12 a seguir.

Figura 12- Exemplo de uso da escrita e da leitura no jogo Bloxburg



Fonte: Roblox, 2023²⁰

Percebemos, na Figura 13 a seguir, do jogo *Bloxburg* do Roblox, como a leitura e a escrita são necessárias para a interação do jogador. Para se dar bem, é necessário que o jogador possa ler os comandos trazidos pelo jogo. Também há um *chat* onde o jogador pode conversar com os outros jogadores, promovendo a interação e a sociabilidade.

Figura 13- Exemplo de uso da escrita e da leitura no jogo *Bloxburg*



Fonte: Acervo da pesquisa (2024)

²⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JJB0e8e3tM&t=17s>. Acesso em: 21 abr. 2023.

Os jogos digitais nos trazem uma oportunidade muito grande de multiletramentos, permitindo-nos pensar em uma maneira de incentivar, motivar as crianças a desenvolver habilidades de leitura e escrita, dentre outras práticas multiletradas, nos ambientes dos jogos. Além disso, o texto, nesses ambientes, traz uma leitura não linear e interativa que permite ao leitor dialogar dentro desses espaços, tornando-o um leitor hipertextual (Landow, 1992).

Para Marcuschi (2001, p. 83), um hipertexto “consiste numa rede de múltiplos segmentos textuais conectados, mas não necessariamente por ligações lineares”. Ou seja, cada leitor escolhe o caminho que quer seguir e que não será, necessariamente, igual ao de outro leitor do mesmo hipertexto.

Murray (2003) destaca o conceito de hipertexto, proposto por Ted Nelson (1965). Segundo a autora, o hipertexto “é um conjunto de documentos de qualquer tipo (imagem, texto, gráficos, tabelas, vídeos) conectados uns aos outros por links” (Murray, 2003, p.64). Ela ainda salienta que “foi somente com o desenvolvimento dos computadores que a escrita hipertextual foi produzida em larga escala” (Murray, 2003, p.65).

A interatividade da plataforma do Roblox exige habilidades sociais para que o jogador possa compreender e se comunicar de forma efetiva com a comunidade de jogadores, respondendo ao feedback e possibilitando uma experiência de conexão com outros jogadores.

Veremos, a seguir, algumas maneiras pelas quais os multiletramentos são importantes nesse contexto:

- Letramento Digital- Para produzir narrativas digitais no Roblox é preciso ter familiaridade com a linguagem digital, interfaces de usuário e ferramentas de desenvolvimento da plataforma. Isso exige compreensão de códigos, scripts e também capacidade de navegar eficientemente pelo ambiente de criação.
- Letramento Multimodal- Normalmente as narrativas do Roblox envolvem elementos multimodais. Para se criar uma narrativa, os jogadores precisam ser proficientes na criação e integração de gráficos, modelos 3D, efeitos visuais e outros elementos que ajudam na narrativa visual dos jogos.
- Narrativa Interativa- Na plataforma de jogos Roblox, muitas narrativas são interativas, o que permite aos usuários participarem de forma ativa da história. Para que se crie uma narrativa interativa é necessário que se compreenda a

lógica de programação, com o uso de scripts para criar eventos, escolhas do jogador e diferentes caminhos narrativos.

- Letramento Midiático- Temos, nas narrativas dos jogos do Roblox, alguns elementos midiáticos, como efeitos visuais, música, efeitos sonoros, diálogos, entre outros.
- Letramento Social e Cultural- Compreender o contexto social e cultural é fundamental para criar narrativas relevantes e envolventes. Os multiletramentos incluem essa sensibilidade para a representação da diversidade, o respeito às normas culturais e a criação de histórias inclusivas. Hernández *et al.* (2022), em sua pesquisa *The use of massive online games in game-based learning activities*, concluíram que “o Roblox tem um potencial considerável para a promoção de habilidades sociais e linguísticas” (Hernández *et al.*, 2022).
- Desenvolvimento de Habilidades Colaborativas- A produção de narrativas no Roblox geralmente envolve um trabalho colaborativo entre diferentes criadores. Os multiletramentos envolvem essas habilidades de comunicação, negociação e trabalho em equipe para que se possa criar experiências envolventes.
- Pensamento crítico- Produzir narrativas digitais envolve fazer escolhas criativas, solucionar problemas técnicos e garantir que a experiência do usuário seja satisfatória.

Para Gee (2003), é essencial que as pessoas possam desenvolver habilidades nos mais variados domínios semióticos, não apenas a linguagem oral e escrita, mas as imagens, os gestos, os sons, os gráficos, os símbolos, entre outros, para que sejam capazes de interagir efetivamente, e os jogos digitais contribuem de forma significativa para isso.

Gee (2003, p.13) afirma que “quando as pessoas aprendem a jogar videogames, elas estão aprendendo um novo letramento”²¹. Isso acontece porque elas estão aprendendo a interpretar e compreender os diversos domínios semióticos dos jogos, e essa leitura pode variar dependendo do contexto. Para o autor, os jogos são mídias multimodais. Assim, percebemos como os multiletramentos são muito importantes na criação de narrativas digitais na plataforma Roblox. Essas narrativas

²¹ “When people learn to play video games, they are learning a new literacy”.

contemplam uma variedade de habilidades e conhecimentos, como a compreensão técnica dos aspectos de desenvolvimento do jogo e também uma sensibilidade cultural aguçada e a capacidade de criar experiências envolventes para uma audiência on-line diversificada.

Os jogos do Roblox favorecem o desenvolvimento de multiletramentos ao levar o jogador a desenvolver habilidades necessárias para compreender as dinâmicas que envolvem uma plataforma digital. E aqueles que ainda não são letrados digitalmente, conseguem desenvolver essas habilidades ao longo do jogo para conseguir atender às necessidades que surgem no próprio ambiente virtual. Assim, com o tempo e com cada vez mais estímulo, a criança vai se familiarizando e se aperfeiçoando, para poder cumprir as metas e ter sucesso no jogo.

Isso quer dizer que os desenvolvedores de jogos na plataforma Roblox precisam dominar não apenas as ferramentas e técnicas de programação, *design* de jogo e produção, mas precisam também entender as nuances culturais que normalmente influenciam a recepção do jogo nas diferentes comunidades on-line ao redor do mundo.

5 A PLATAFORMA DE JOGOS ROBLOX

Figura 14- Imagem do jogo Roblox



Fonte: G1²²

O Roblox é uma plataforma de jogos do tipo MMORPG e MMOSG²³ baseada em mundo aberto, multiplataforma e simulação do multiverso, que permite aos seus jogadores criarem seus próprios mundos virtuais e projetar seus próprios jogos dentro de uma plataforma digital. Os jogos criados pelos usuários podem variar em gênero e estilo, incluindo aventuras, simulações, jogos de corrida, e muito mais. Esta plataforma se popularizou entre crianças e jovens durante a pandemia de Covid-19, oferecendo ferramentas para criação de jogos. Em agosto de 2021 ela estava com 164 milhões de usuários mensais, de acordo com o site *RT Track*, que analisa dados de Roblox.

Seu lançamento inicial se deu em 1º de setembro de 2006 para cerca de 100 usuários. Seu desenvolvedor foi a Roblox Corporation. O jogo era acessível nas seguintes plataformas: Microsoft Windows, *Xbox One*, *Android*, *iOS*, *macOS*, *Fire OS*, *Mac OS Classic*. É um jogo eletrônico para um jogador ou para vários ao mesmo tempo (Jogo multijogador). O começo foi lento, até porque seus desenvolvedores, David Baszucki e Erick Cassel, não tinham muito interesse na divulgação. Porém cresceu vertiginosamente nos últimos cinco anos e se popularizou durante a pandemia de Covid-19, já que o sistema permite que usuários joguem com amigos em ambientes on-line e até façam novas amizades.

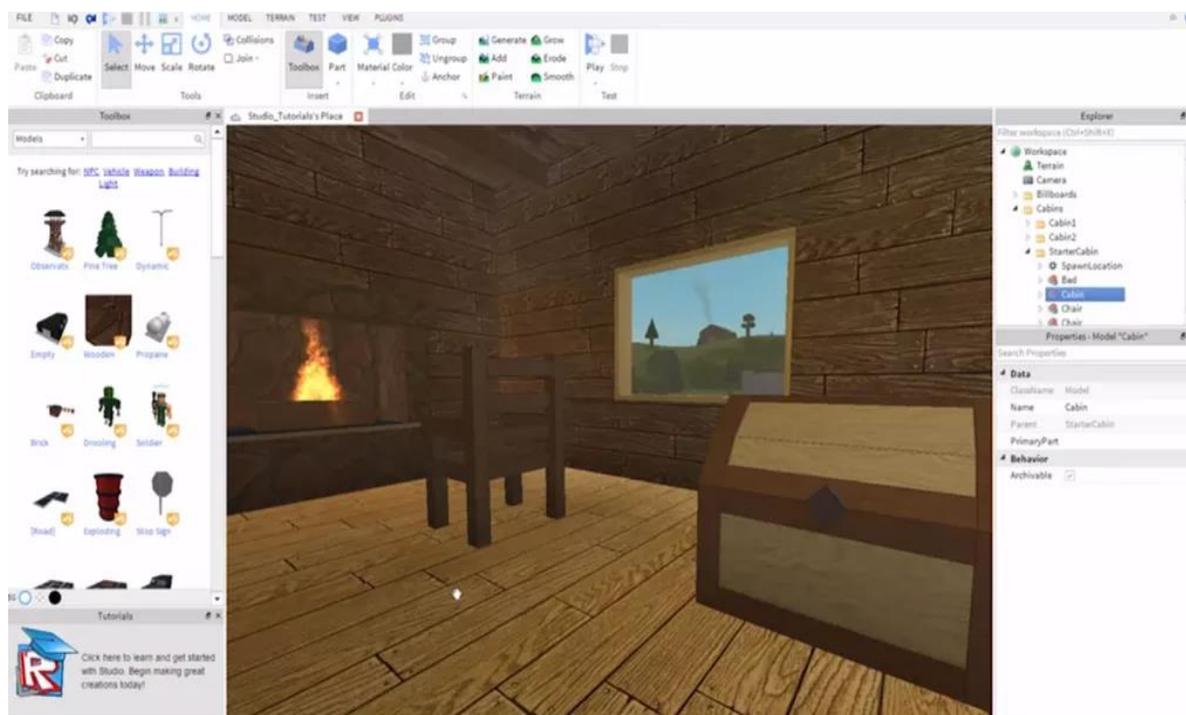
²² Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2021/01/05/roblox-entenda-o-que-e-a-plataforma-de-jogos-que-virou-fenomeno-entre-criancas-e-adolescentes.ghtml>>. Acesso em: 21 fev. 2022.

²³ Massively Multiplayer Online Social Game

Em 2017, o número chegava a 62 milhões de usuários mensais. Isso se deve ao conceito de que os usuários podem criar os próprios jogos de maneiras simples e direta. Então, quanto maior a comunidade, mais jogos aparecem, mais pessoas são atraídas e, por sua vez, se interessam em fazer seus próprios *games*. Nos Estados Unidos, em 2021, a empresa tinha uma estimativa de que metade das crianças com menos de 16 anos jogava alguma das milhões de criações no catálogo.

Os jogos do Roblox permitem aos jogadores representações de vários lugares onde esses jogadores escolhem que personagem querem ser, por meio dos avatares, e podem fazer o que bem quiserem nesses ambientes (Figura 15). Os jogadores têm o poder completo sobre o jogo.

Figura 15- Exemplo de ambiente de jogo



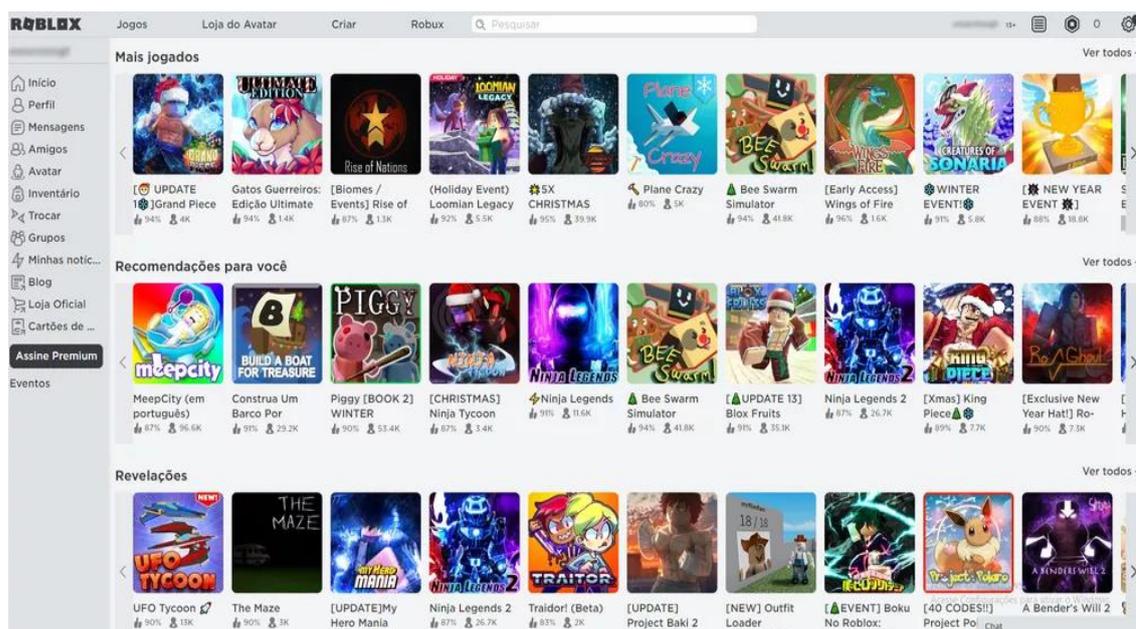
Fonte: G1²⁴

Os usuários podem criar seus próprios jogos no *Roblox Studio*. Em Roblox, a ideia é inventar jogos completamente novos. Há uma variedade imensa, com jogos de tiro, de corrida, de quebra-cabeça, de RPG etc.

²⁴ Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2021/01/05/roblox-entenda-o-que-e-a-plataforma-de-jogos-que-virou-fenomeno-entre-criancas-e-adolescentes.ghtml>>. Acesso em: 21 fev. 2022.

Dentro do catálogo de jogos do Roblox (Figura 16), encontramos uma imensa variedade de jogos. Roblox é de graça, mas não completamente. Há alguns jogos que você precisa pagar para poder jogar, como, por exemplo, o *Welcome to Bloxburg*, que é um dos jogos que analisamos nesta pesquisa. A base dos lucros da plataforma vem dos itens vendidos para a personalização de avatares.

Figura 16- Catálogo de jogos na plataforma Roblox



Fonte: G1²⁵

O sistema traz formas de ganhar dinheiro, como assinatura premium que oferece algumas vantagens. Porém, a maior parte desse ganho vem dos produtos comercializados, como roupas, bolsas, cabelos para os bonecos controlados pelos jogadores, casas, móveis etc. Os jogadores podem, assim, personalizar seus personagens no jogo com itens vendidos na loja da plataforma.

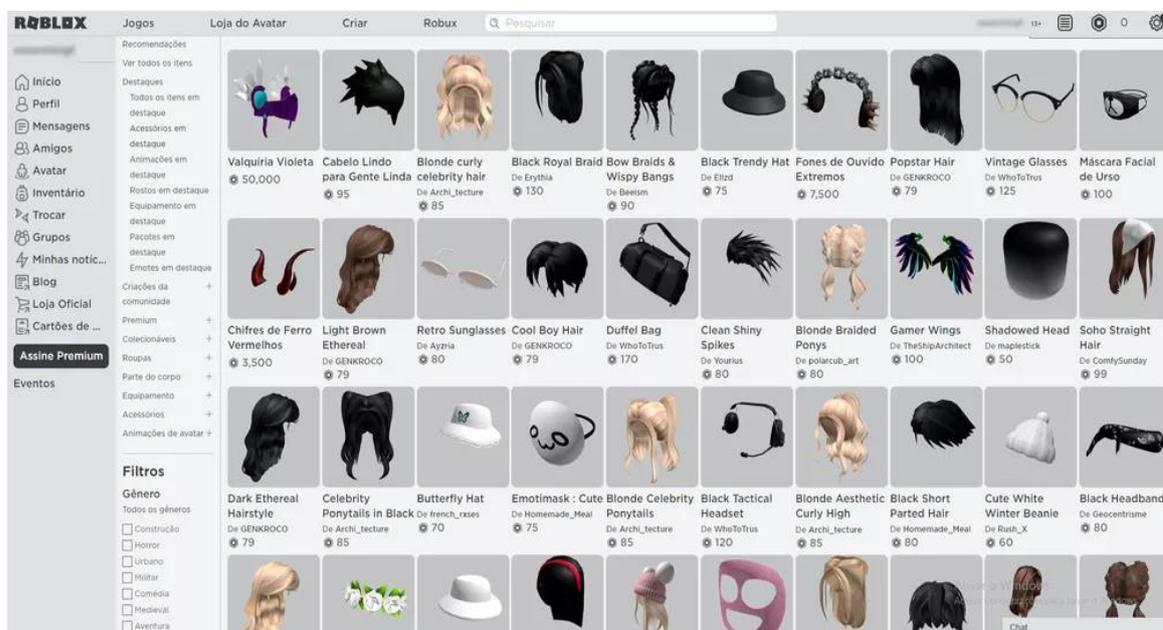
A loja da plataforma Roblox oferece aos seus jogadores uma enorme variedade de opções para personalização de seus avatares e jogos. Isso possibilita aos seus jogadores a expressão de sua criatividade e individualidade, criando avatares únicos, exclusivos e estilos de jogo bem personalizados.

A loja do Roblox é uma parte muito especial da experiência do jogo, pois ela oferece aos jogadores uma grande diversidade de itens virtuais para compra, além de

²⁵ Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2021/01/05/roblox-entenda-o-que-e-a-plataforma-de-jogos-que-virou-fenomeno-entre-criancas-e-adolescentes.ghtml>>. Acesso em: 21 fev. 2022.

possibilitar aos desenvolvedores dos jogos, oportunidades para ganharem dinheiro com suas criações. Na Figura 17, a seguir, temos um exemplo de catálogo de personalização do avatar.

Figura 17- Catálogo da loja para personalização do avatar



Fonte: G1²⁶

Há uma parceria que funciona entre a empresa e o público. Os produtos vendidos são criados por desenvolvedores selecionados, que ganham uma porcentagem das vendas. Os criadores dos *games* também conseguem algum lucro por meio de objetos parecidos vendidos dentro de seus jogos, ou até de outros serviços.

Quanto à segurança do jogo, como em qualquer outra comunidade on-line que possui milhões de jogadores em todo o mundo, há riscos, nas criações dos próprios usuários e nas conversas. Porém a plataforma procura ter alguns mecanismos para tentar manter a segurança de seus usuários.

Nessa plataforma, o áudio é uma ferramenta muito importante e adaptável. Músicas podem ser adicionadas aos jogos desenvolvidos, trazendo mais diversão e personalização da criação. Cada música tem seu próprio ID, que é um código único de dez algarismos.

²⁶ Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2021/01/05/roblox-entenda-o-que-e-a-plataforma-de-jogos-que-virou-fenomeno-entre-criancas-e-adolescentes.ghtml>>. Acesso em: 21 fev. 2022.

No catálogo, os usuários podem encontrar milhares de *games*, todos criados pela própria comunidade. Muitos jogos são salvos e publicados no YouTube.

Vejamos algumas características do Roblox:

- **Criação de Jogos:** Os usuários da plataforma podem criar seus próprios jogos usando o Roblox Studio, que é uma suíte de desenvolvimento de jogos integrada à plataforma.
- **Catálogo de Itens:** Os jogadores têm a possibilidade de personalizar seus avatares e seus mundos com itens adquiridos no catálogo, que inclui roupas, acessórios e outros itens virtuais.
- **Moeda Virtual:** No Roblox há uma moeda virtual chamada Robux, que pode ser comprada com dinheiro real e é usada para comprar itens premium no jogo.
- **Socialização:** Os jogadores podem interagir, adicionar amigos, e participar de grupos e também de comunidades na plataforma.
- **Diversidade de Jogos:** O Roblox traz uma variedade imensa de jogos criados por desenvolvedores independentes. Há jogos de simulação, de aventura, RPG, multiplayer, entre outros.
- **Plataformas Múltiplas:** O Roblox está disponível em várias plataformas, como *iOs, PC, Mac, Android e Xbox One*, e permite que os jogadores possam acessar os jogos em diferentes dispositivos.

Devido à sua natureza orientada à comunidade e de criação de conteúdo, o Roblox tornou-se muito popular entre crianças e adolescentes, propiciando uma experiência de jogo diversificada e interativa.

Muitas crianças e jovens, ao jogarem Roblox, gravam e publicam suas experiências de jogo no YouTube. Esses jogos gravados constituem riquíssimas narrativas, muitas delas com milhões de visualizações. A seguir, apresentamos alguns dos jogos mais acessados do Roblox, dos quais selecionamos uma narrativa de cada um deles para análise.

Welcome to Bloxburg

Figura 18- Imagem do jogo *Bloxburg*



Fonte: Roblox, 2019²⁷

"*Welcome to Bloxburg*" é um jogo popular no Roblox criado pelo usuário Coeptus. Lançado em novembro de 2014, o jogo se tornou um dos mais populares no gênero de simulação de vida no Roblox. O principal foco do jogo é oferecer uma experiência de simulação de vida e interpretação de personagem onde o jogador tem a liberdade para criar seu personagem, construir e decorar sua própria casa, pois há um catálogo de personalizações, com uma variedade de opções de design, móveis e decorações para criar casas únicas.

Você pode simular uma vida para si mesmo, com atividades cotidianas, uma casa e uma carreira, conseguir empregos, interagir com outros jogadores e participar de várias atividades. Os jogadores podem escolher entre uma variedade de empregos no jogo para ganhar dinheiro virtual. Esses empregos incluem trabalhar em restaurantes, supermercados, postos de gasolina, entre outros. O dinheiro ganho pode ser usado para comprar itens no jogo e melhorar a casa.

Antes de começar a construção de sua casa, você precisa conseguir fundos, realizando um dos 12 trabalhos disponíveis. Você tem a opção de ser um caixa de hamburgueria, pescador, vendedor de sorvete, repositor em supermercado, zelador, lenhador, caixa em supermercado, padeiro, entregador de pizza, cabeleireiro, minerador ou mecânico. Cada trabalho desse paga uma certa quantidade de dinheiro. Quando se completa um determinado número de tarefas, o jogador é promovido e

²⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gnY2W3e3ow4>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

passa a ganhar mais dinheiro por tarefa. Para receber seu salário ele tem que terminar seu turno de trabalho. Depois que você se torna um profissional, você recebe o dinheiro necessário para construir sua casa, comprar carros e adicionar outros extras para melhorar sua vida no jogo. É um jogo muito popular, tem bilhões de visitas online. Além disso, o jogador ainda pode interagir com outros jogadores que venham fazer uma visita.

Esse jogo foi desenvolvido em 2014 e lançado em 2016. Ele acumulou mais de cinco bilhões de visitas e mais de 11,4 milhões de favoritos, apesar de só estar disponível com o acesso pago por 25 robux. O *Bloxburg* é o primeiro jogo pago e o oitavo no geral a atingir um bilhão de visitas, tendo alcançado tudo isso em 11 de junho de 2019.

Welcome to Bloxburg traz um catálogo muito rico de personalizações, com muitas opções de construções e decorações para o seu cenário. Há também um sistema de atributos, onde você precisa se preocupar com a diversão, a higiene, a fome e a energia do seu personagem.

Esse jogo permite que os jogadores interajam uns com os outros. Eles podem visitar as casas uns dos outros, participar de festas e realizar atividades sociais. A interação social é uma parte significativa da experiência do jogo.

O sucesso de "*Welcome to Bloxburg*" destaca o apelo de jogos de simulação de vida no Roblox, proporcionando aos jogadores a oportunidade de criar, socializar e viver virtualmente em um ambiente digital.

Murder Mystery 2

Figura 19- Imagem do jogo *Murder Mystery 2*



Fonte: Roblox, 2023²⁸

²⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JJTB0e8e3tM>>. Acesso em: 30 mar. 2023.

Murder Mystery 2 é um jogo de mistério e sobrevivência, onde os jogadores são designados a diferentes papéis e devem trabalhar juntos para alcançar seus objetivos específicos. É um jogo que envolve muita estratégia, dedução e comunicação entre os participantes.

O jogo traz 3 papéis: o xerife, o assassino ou os inocentes, e você recebe um desses papéis no início da jogada, de forma aleatória. O papel do assassino é atribuído a um dos jogadores do grupo. Ele precisa agir astutamente para eliminar os outros jogadores sem ser descoberto e seu objetivo é eliminar todos e não levar um tiro do xerife. O xerife deve tomar decisões sábias para identificar o assassino, e os jogadores inocentes devem se proteger, evitando, assim, serem eliminados, enquanto tentam descobrir a identidade do assassino, usando suas habilidades de detetives para entregar o assassino ao xerife. O xerife trabalha com os inocentes. O objetivo dos Inocentes é sobreviver e descobrir quem é o assassino.

O jogo traz uma variedade de mapas e ambientes para manter a jogabilidade interessante. Em cada mapa do jogo podem existir elementos exclusivos que afetam a dinâmica do jogo, influenciando a forma como o jogo se desenrola, como locais secretos, obstáculos ou características temáticas específicas.

Os jogadores podem personalizar seus avatares segundo suas preferências. Isso envolve a escolha de roupas, acessórios e outros itens cosméticos que não impactam diretamente na jogabilidade, mas possibilita que os jogadores expressem sua individualidade e estilo próprio.

O *Murder Mystery 2* possibilita uma interessante interação social entre os jogadores. Eles podem utilizar o *chat* de texto para se comunicar ou, em alguns casos, por *chat* de voz. Isso ajuda na construção de uma experiência mais social e colaborativa em um jogo on-line.

Este jogo não traz muitas orientações para guiar o jogador através do jogo, principalmente quando se trata de tarefas mais difíceis, como trocar itens entre jogadores ou conseguir armas atualizadas. É um jogo *multiplayer* meio complexo, porém, ele tem atraído muitos jogadores e mais de bilhões de visitas.

Piggy

Figura 20- Imagem do jogo Piggy



Roblox - FUJA DA PIGGY NA CIDADE (Piggy)

Fonte: Roblox, 2020²⁹

Piggy é um jogo popular no Roblox. Ele foi lançado em janeiro de 2020, desenvolvido pelo usuário MiniToon e inspirado em outros jogos de horror e sobrevivência. Esse jogo se tornou popular rapidamente devido à sua jogabilidade envolvente e à oportunidade que ele oferece aos jogadores de criar e compartilhar conteúdo personalizado no Roblox.

Piggy é um jogo que combina aventura e horror e que incorpora elementos de sobrevivência. Os jogadores são colocados em mapas onde precisam solucionar alguns quebra-cabeças, coletar itens e evitar serem capturados por um personagem chamado Piggy, que se parece com um porco. Piggy é uma versão assustadora da Peppa Pig.

No jogo, há uma narrativa que deve ser seguida pelos jogadores, e que se desenrola ao longo de capítulos. Os jogadores exploram diferentes cenários enquanto tentam compreender e escapar da ameaça representada por Piggy. Cada jogador pode personalizar seu personagem usando itens encontrados no jogo, o que acrescenta uma camada extra de individualidade à experiência de jogo.

O jogo é dividido em diversos capítulos, cada um com um ambiente e enredo distintos. À medida que os jogadores vão avançando, novos capítulos podem ser desbloqueados. Os jogadores trabalham, colaborativamente, para resolverem quebra-cabeças e conseguirem escapar dos perigos do jogo.

²⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=OzobVzKNtZY>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

Rainbow Friends

Figura 21- Imagem do jogo *Rainbow Friends*



Fonte: Roblox, 2022³⁰

Rainbow Friends foi lançado em novembro de 2021. É um jogo inspirado pelo indie *Poppy Playtime*. É uma experiência de terror que coloca o jogador no papel de uma criança sem identidade, que foi sequestrada durante um passeio escolar e levada para um colorido parque de diversões chamado *Odd World*. A partir do momento da sua captura, você deve sobreviver cinco noites.

A criança e seus colegas são levados para um local estranho. Neste lugar, o objetivo é não se tornar comida de monstro, tendo que sobreviver por cinco noites, em um local estranho que está totalmente vazio de vida, exceto você e os Amigos do Arco-Íris, com cada noite consistindo em uma tarefa ou desafio especial que você deve completar evitando as monstruosidades multicoloridas, fugindo de monstros e criaturas bizarras que andam por lá, te caçando impiedosamente.

No jogo, há cinco personagens, cada uma com uma cor diferente, com sua própria maneira de localizar e prejudicar você. Logo, é importante que você conheça todos os seus pontos fracos e fortes.

A experiência em *Rainbow Friends* é marcada por uma atmosfera sombria, silenciosa e desconfortante, e também por *jumpscare*s³¹, o que deve ter tornado esse jogo um sucesso.

³⁰ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rYJUQLWtrO8>>. Acesso em: 20 set. 2022.

³¹ Mudança abrupta de imagem ou evento, normalmente vindo junto com um som alto e assustador.

6 METODOLOGIA

Para que o objetivo desta pesquisa fosse alcançado, realizamos, inicialmente, uma pesquisa exploratória, visando maior familiaridade com o problema. Para isso fizemos um levantamento bibliográfico e teórico sobre narrativas digitais, jogos digitais e multiletramentos.

Além desses levantamentos, das leituras de livros e artigos sobre esses temas, realizamos uma pesquisa nos materiais de mídia digital por meio da navegação em sites que tratam do objeto em questão.

Foi, também, muito importante e necessária a efetiva participação da pesquisadora em alguns jogos na plataforma Roblox para conhecer de perto, pensar, ver e entender as narrativas produzidas na referida plataforma.

A plataforma de jogos Roblox foi escolhida pela autora por ser atualmente uma das plataformas de jogos com grande número de participantes no Brasil. Além disso, seus vídeos no YouTube apresentam como grande diferencial uma grande quantidade de visualizações que essas narrativas têm entre crianças e adolescentes. Também temos uma qualidade gráfica excelente.

A pesquisa exploratória, segundo Silva (2008), é realizada quando não há muito conhecimento sobre determinado tema. Ela busca trazer uma maior familiaridade com o problema para, assim, torná-lo mais claro e também ajudar a construir as hipóteses.

Esta pesquisa classifica-se também como qualitativa. Para Silva (2008, p. 31), “em termos genéricos, a pesquisa qualitativa pode ser associada à coleta e à observação e análise de texto (falado e escrito), e à observação direta do comportamento”. Segundo o autor,

[...] pode-se dizer que as investigações qualitativas têm-se preocupado com o significado dos fenômenos e processos sociais, levando em consideração as movimentações, crenças, valores, representações sociais e econômicas, que permeiam a rede de relações sociais. (Silva, 2008, p. 29)

Já conforme Godoy (1995),

a pesquisa qualitativa não procura enumerar e/ou medir os eventos estudados, nem emprega instrumental estatístico na análise dos dados. Parte de questões ou focos de interesses amplos, que vão se definindo à medida que o estudo se desenvolve. Obtendo dados descritivos sobre pessoas, lugares e processos interativos pelo contato direto do pesquisador com a situação estudada, procurando compreender os fenômenos segundo a perspectiva dos sujeitos, ou seja, dos participantes da situação em estudo. (Godoy, 1995, p. 58)

Ainda, segundo Godoy (1995, p. 63), “quando o estudo é de caráter descritivo e o que se busca é o entendimento do fenômeno como um todo, na sua complexidade, é possível que uma análise qualitativa seja a mais indicada”.

Pesquisar de maneira qualitativa é analisar, observar, descrever e interpretar algum fenômeno buscando compreender seu significado. Para Oliveira *et al.* (2020, p. 02), “[...] uma pesquisa de natureza qualitativa busca dar respostas a questões muito particulares, específicas, que precisam de elucidações mais analíticas e descritivas”.

Nesta pesquisa, adotamos também a pesquisa etnográfica virtual, ou netnografia, que é uma metodologia das ciências sociais que tem como principal foco o estudo de culturas e comunidades on-line através de métodos etnográficos adaptados para ambientes virtuais. A etnografia, que antes estava ligada ao trabalho de campo em comunidades físicas, foi estendida para incluir as investigações das interações, comportamentos e dinâmicas sociais que ocorrem em espaços on-line. Ela envolve o estudo de comunidades virtuais, interações on-line e práticas culturais na internet.

Segundo Castells (1999), a sociedade se encontra, cada vez mais, organizada em rede. Devido às transformações trazidas pelo intenso uso da tecnologia, percebemos como vem se alterando a maneira como percebemos o mundo. Daí, surge a grande necessidade de se observar os fenômenos no ambiente on-line e as reconfigurações sociais trazidas pelas redes e mídias sociais. Temos, portanto, a etnografia virtual.

De acordo com Pereira e Mendes (2020),

a etnografia virtual corresponde a um método de analisar dados perante as mudanças tecnológicas, sendo indispensável tratar da distinção dos termos empregados para designar esse campo, que pode ter como sinônimo: “netnografia”, “etnografia digital”, “webnografia” e também “ciberantropologia”. (Pereira e Mendes, 2020, p.205)

A etnografia virtual ou netnografia surgiu no final do século XX à medida que a internet se popularizou, havendo um crescente uso das novas tecnologias e as comunidades on-line começaram a desempenhar um papel cada vez mais significativo na vida das pessoas. O crescente interesse nas interações on-line e nas comunidades virtuais levou os pesquisadores a adaptar as técnicas da etnografia tradicional para o ambiente digital.

A etnografia virtual ou netnografia, pode ser definida como uma nova metodologia, uma nova abordagem ou forma especializada da etnografia às especificidades dos contextos sociais de hoje, mediados pela tecnologia (Kozinets, 2014). A netnografia é vista por Kozinets (2014) como uma ferramenta fundamental para explorar e entender os fenômenos sociais na era digital.

A popularização do termo “etnografia virtual” deve-se a Christine Hine (2000), antropóloga britânica e uma das pioneiras no campo da etnografia virtual. Seu livro "Virtual Ethnography" é uma obra importante que explora as práticas metodológicas e éticas envolvidas na pesquisa on-line. Nessa obra, Hine (2000) vê a Internet de duas maneiras. A primeira como um lugar, ou ciberespaço, no qual temos a constituição da cultura. E a segunda como artefato cultural, um produto da cultura, com características diferentes a depender do contexto de onde se encontre.

Segundo Hine (2000), o método da etnografia virtual, ou netnografia, pode ser eficiente para compreender os meios tecnológicos e as culturas desenvolvidas pela Internet. Para a autora, a etnografia virtual, estuda as práticas sociais realizadas na internet e o significado que estas têm para os participantes.

Conforme Oliveira (2010, p.104), “as relações, interações e mediações que se estabelecem no espaço virtual adquirem especificidades que devem ser levadas em consideração no momento de sua coleta e análise em pesquisas científicas”.

A netnografia, enquanto processo, é uma "metodologia de pesquisa qualitativa que se adapta a novas técnicas de pesquisa etnográfica para o estudo das culturas e comunidades que estão surgindo através da comunicação mediada por computador" (Kozinets, 2014, p. 62). Como produto, podemos defini-la como "um relato através de textos escritos, imagens, sons e vídeos da cibercultura on-line, que informa através dos métodos da antropologia cultural" (Kozinets, 2014, p. 62).

6.1 NARRATIVAS SELECIONADAS PARA ANÁLISE

Para esta pesquisa, decidimos por narrativas produzidas durante os jogos na plataforma Roblox e que foram gravadas e publicizadas no YouTube. Logo, esta pesquisa não precisou passar pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) porque não envolveu contato direto com os sujeitos de pesquisa.

As narrativas escolhidas para análise, nesta pesquisa, estão publicadas nos canais do Youtube de Vitória Mineblox e Julia MineGirl. Vitória Mineblox nasceu em

17 de junho de 2009, no Brasil. Ela estreou no YouTube em 2017, e tem hoje mais de 4 milhões de inscritos em seu canal. Ela grava os vídeos com a sua mãe. Já Julia MineGirl nasceu em 15 de fevereiro de 2005. Criadora de conteúdo e *gamer*, tornou-se um fenômeno, com mais de 10 milhões de inscritos no seu canal no YouTube. Seu pai é conhecido na internet como Tex HS e sua mãe como Cris Minegirl, e são seus companheiros nos jogos.

Selecionamos 4 narrativas. O critério de escolha dessas narrativas foi quais os jogos preferidos das crianças e, desses jogos, selecionamos a narrativa com grande número de visualizações. Segue um quadro resumo (Quadro 2) com informações dessas narrativas.

Quadro 2- Resumo sobre as narrativas escolhidas para análise

Narrativa	Autoria	Idade da autora	Descrição	Número de visualização
Narrativa 1 A garota pobre que virou <i>youtuber</i> e mudou de vida (Welcome to Bloxburg)	Vitória MineBlox (4,41 milhões de inscritos)	Produziu com 9 anos. (Nasceu em 17/6/2009)	A narrativa trata, por meio de uma narradora, da história de uma menina pobre que virou <i>youtuber</i> .	7.4 milhões de visualizações em 15/03/2024
Narrativa 2 A <i>murder</i> enganou a todos no Roblox! (Murder Mystery 2)	Julia MineGirl (10,5 milhões de inscritos)	Produziu a narrativa com 19 anos. (Nasceu em 15/2/2004).	A narrativa é produzida pelos próprios personagens durante a aventura, o objetivo é ajudar o xerife a descobrir quem é o assassino.	5.3 milhões de visualizações em 15/03/2024
Narrativa 3 Fuja da Piggy na cidade (Piggy)	Julia MineGirl (10,5 milhões de inscritos)	17 (Nasc. 15/2/2004)	Os jogadores têm que escapar do mapa utilizando diferentes chaves e ferramentas, para que a Piggy não os encontre e os matem.	5.1 milhões de visualizações 15/03/2024
Narrativa 4 Escondidas do bicho azul babão (Rainbow Friends)	Julia MineGirl (10,5 milhões de inscritos)	17 (Nasc. 15/2/2004)	As crianças são levadas para um local estranho onde o objetivo é não se tornar comida de monstro, tendo que sobreviver por cinco noites, fugindo de monstros e criaturas bizarras.	9,9 milhões de visualizações 15/03/2024

Fonte: A autora (2023)

6.2 CATEGORIAS DE ANÁLISE

Para a análise dos dados, seguiremos o processo de análise proposto por Saldaña (2013) e utilizaremos o seu Primeiro Ciclo de Codificação. Segundo Saldaña (2013), a codificação é uma técnica exploratória que não segue fórmulas específicas e que utiliza a designação de códigos (palavras ou pequenas frases) para simbolizar atributos substanciais. De acordo com o autor, o processo de codificação é um dos caminhos da análise qualitativa de dados, mas não é o único. A codificação caracteriza um método que auxilia o pesquisador na ordenação dos dados codificados de forma semelhante em categorias.

A análise dos dados por meio dessa metodologia qualitativa é interpretativa, pois não se trata de uma ciência exata, visto que o pesquisador considera os dados obtidos e procura uma palavra ou expressão que exprima seu sentido de forma resumida.

Segundo Moraes (1999), a codificação é a fase mais criativa de uma análise e deve ser coerente, consistente, exclusiva e, independentemente de ser definida antes ou depois, deve obedecer a critérios válidos, abrangentes e homogêneos.

Para Saldaña (2013), a codificação implica em uma organização sistemática, estabelecendo algum tipo de sistema, classificação ou categorização. Quando os códigos são aplicados ao conteúdo analisado, o pesquisador está realizando o processo de codificação – um processo que permite aos dados serem segregados, reagrupados e interligados para construir sentidos e gerar explicação.

Codificar, portanto, é um método que possibilita ao pesquisador organizar e agrupar dados codificados em categorias ou conjuntos, baseando-se em características compartilhadas. Não se trata, apenas, de rotular o conteúdo, mas de estabelecer uma conexão entre o pesquisador e os dados, como também entre as ideias e os dados associados a essas ideias (Saldaña, 2013).

A significativa contribuição de Saldaña (2013) reside na apresentação de dois ciclos de codificação contendo 34 diferentes abordagens de codificação. Esse processo de codificação consiste em uma etapa intermediária entre a coleta de dados e uma análise mais detalhada, que refina, dessa forma, os resultados obtidos (Saldaña, 2013). No quadro a seguir (Quadro 3), temos as várias abordagens descritas por Saldaña (2013), as quais permitem que os pesquisadores possam ampliar sua criatividade na codificação.

Quadro 3 - Ciclos de codificação

PRIMEIRO CICLO DE CODIFICAÇÃO		
Método Gramatical	Método Elementar	Método Afetivo
Codificação por atributo Codificação por magnitude Subcodificação Codificação simultânea	Codificação estrutural Codificação descritiva Codificação literal Codificação de processo Codificação inicial	Codificação de emoções Codificação de valores Codificação de versos Codificação de avaliação
Método Literário e de Linguagem	Método Exploratório	Método Procedimental
Codificação dramaturgica Codificação de motivo Codificação de narrativa Codificação de diálogos	Codificação holística Codificação provisória Codificação de hipóteses	Codificação de protocolos Esboço de materiais culturais Codificação de domínios e taxionomias Codificação de causalidade
CICLO DE TRANSIÇÃO ENTRE O PRIMEIRO E O SEGUNDO		
Codificação eclética Mapeamento de Códigos Código Landscaping Diagrama de modelo operacional		
SEGUNDO CICLO DE CODIFICAÇÃO		
Codificação de padrões Codificação focada Codificação axial Codificação teórica Codificação elaborativa Codificação longitudinal		

Fonte: Saldaña (2013, p.59) (Tradução da autora)

Para a análise dos dados, focaremos no Primeiro Ciclo de Codificação abordando o Método Literário e de Linguagem com a Codificação de Narrativa e o Método Afetivo com a Codificação de Emoções e Valores.

Para Saldaña (2013), os Métodos de Codificação Literária e de Linguagem são baseados em abordagens estabelecidas para a análise da literatura e em uma abordagem mais atual para a análise da comunicação oral. Logo, a Codificação de Narrativa viria das várias tradições literárias por suas atribuições de codificação

exclusiva e que pode explorar construções sociológicas, psicológicas e culturais. As histórias trazem certo conhecimento que reflete a experiência humana na qual ações e acontecimentos contribuem de maneira positiva e/ou negativa para atingir metas e cumprir propósitos (Polkinghorne, 1995).

Sobre a Codificação de Narrativa, Andrews *et al.* (2008) salienta que não só “não existem regras gerais sobre materiais ou modos de investigação adequados, ou o melhor nível para estudar histórias”, como também não há uma definição consensual de “narrativa” em si (p. 1).

A Codificação de Narrativa, segundo Saldaña (2013), refere-se às convenções de elementos literários e análise de textos qualitativos, em sua maioria, no formato de histórias. Ela pode combinar conceitos da crítica literária e das ciências sociais, visto que a codificação e interpretação das narrativas podem ser abordados a partir de perspectivas literárias, sociológicas/sociolinguísticas, psicológicas e antropológicas (Cortazzi, 1993; Daiute e Lightfoot, 2004). Saldaña (2013) salienta que o pesquisador ao codificar as narrativas dos participantes a partir de uma perspectiva literária, traz a possibilidade de se abordar elementos como enredo, personagens, cenário e estilo narrativo.

A Codificação de Narrativa emprega termos literários como códigos para desvendar as propriedades estruturais das histórias. Em vez de usar uma linguagem técnica ou científica, o pesquisador pode se utilizar de conceitos literários para analisar e compreender as narrativas.

O Método Afetivo, para Saldaña (2013), consiste em investigar aspectos subjetivos da experiência humana, como emoções, valores, conflitos e julgamentos, identificando e nomeando diretamente essas experiências. As qualidades afetivas desempenham um papel muito importante para a ação, reação e interação humana e não devem ser ignoradas nas investigações sobre a condição humana (Saldaña, 2013).

A Codificação de Emoções e a Codificação de Valores exploram os processos cognitivos internos dos participantes. Enquanto a Codificação de Emoções identifica e categoriza os sentimentos experimentados pelos participantes, a Codificação de Valores analisa a importância, a atitude e o comportamento do participante em relação a alguns aspectos da experiência.

Com base no Primeiro Ciclo de Codificação, abordaremos o Método Literário e de Linguagem, com a Codificação da Narrativa e o Método Afetivo com a Codificação de Emoções e Valores (Quadro 4).

Quadro 4- Categorias de análise

Método	Codificação	Categorias
Método Literário e de Linguagem	Narrativa: Narrativa Clássica Narrativa Digital de Jogo	Narrativa Clássica - Estrutura tradicional (início, desenvolvimento, conflito, clímax, desfecho)/ Jornada do herói/ Enredo/ Diálogo. - Personagens - Cenário (Atmosfera/ambiente) - Estilo - Ponto de vista - Moral ou lição de vida
		Narrativa Digital de Jogo - Interatividade (Interação entre jogadores/Interação com o público) - Multimodalidade (Elementos multimídia, Linguagem digital, Ambiente virtual/digital?) - Dinâmica do jogo (Objetivo/Missões, Enredo, Personagens, Diálogo, Ações do jogo, - Elementos de jogo (Desafios/obstáculos, Recompensa, Mecânica, Temática, Estética, Tecnologia, Gamificação)
Método Afetivo	Emoções	Positivas- Entusiasmo, empolgação, esperança, aceitação, motivação, felicidade, compaixão, alegria, satisfação, felicidade, destemor, admiração, alívio, sentimento de realização, superação. Negativas- Tristeza, solidão, arrependimento, preocupação, desespero, frustração, decepção, vergonha, nervosismo, medo, tensão, desprezo, susto, desânimo, rejeição, desapontamento, menosprezo, desvalorização. Neutras- Surpresa, otimismo, realização, curiosidade, excitação.
	Valores	Cuidado com o outro- Empatia, solidariedade, amizade, união, respeito, colaboração. Crescimento pessoal- Autoaceitação, gratidão, realização pessoal, superação, autoconfiança, persistência, autovalorização. Qualidades- Determinação, resiliência, esperança, positividade, humildade, honestidade, ensino de valores, celebração de conquistas.

Fonte: A autora (2023)

7 ANÁLISE DAS NARRATIVAS

A seguir, teremos a análise de cada narrativa separadamente.

7.1 ANÁLISE DA NARRATIVA 1: A GAROTA POBRE QUE VIROU YOUTUBER E MUDOU DE VIDA

Figura 22 - Imagem do jogo *Bloxburg*



Fonte: Roblox, 2019³²

Considerando o Primeiro Ciclo de Saldaña, iniciamos a análise com o Método Literário e de Linguagem, abordando suas subcategorias Narrativa Clássica e Narrativa Digital de Jogo.

7.1.1 Método Literário e de Linguagem: Codificação de Narrativa

Narrativa Clássica

Podemos classificar essa narrativa como linear, visto que ela apresenta determinado percurso com princípio, meio e fim, seguindo uma ordem cronológica que implica os estágios de apresentação, confronto e solução. Este é o modelo de narrativa digital que mais se aproxima da narrativa tradicional. Além disso, percebemos outro elemento que a narrativa traz elementos em comum à Narrativa Clássica, que é a “A Jornada do Herói”.

³² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gnY2W3e3ow4>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

Nesta narrativa podemos identificar os 12 passos da jornada do herói que Vogler (2006) propôs com base nos 17 passos da Jornada do Herói definidos por Campbell (1995).

Na primeira etapa, denominada de “O Mundo Comum”, temos a apresentação do mundo normal em que vive a heroína, seu dia a dia, que, às vezes, pode parecer calmo e até chato. Vogler (2006) define o mundo comum como “o contexto, a base e o histórico do herói [...] o lugar de onde se veio por último” (Vogler, 2006, p. 95), como vemos na Figura 23 a seguir.

Figura 23- Situação inicial da personagem



Fonte: Roblox, 2019³³

Essas características do mundo comum são sinalizadas para que se crie um contraste quando a heroína e o público forem apresentados ao mundo especial onde ocorrerá a aventura. Também é apresentado nesse momento da jornada a personagem que manifesta o arquétipo da ‘heroína’, que busca ser o vínculo do espectador com a história narrada. Como podemos observar na Figura 24 e nos trechos a seguir.

³³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gnY2W3e3ow4>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

Figura 24- Personagem indo em busca de seus objetivos

Fonte: Roblox, 2019³⁴

Narradora: Era uma vez uma menina muito pobrezinha que morava no lixão. Ela não tinha família, ela não tinha uma casa, ela não tinha ninguém. Para sobreviver, a menina procurava restos de comida nos sacos de lixo que as pessoas jogavam naquele lugar.

Narradora: Mesmo passando por tantas dificuldades, aquela menina parecia ter um brilho especial, pois nem mesmo a pobreza, nem mesmo a fome conseguiam tirar o sorriso do seu rosto.

Essa cena inicial mostra o local de pobreza em que vive a personagem, um lixão. Essa condição se mostra igual ao que Vogler (2006) sugere para o mundo comum calmo e tedioso, havendo assim o contraste com o mundo especial da jornada quando a heroína partir para ela mais adiante. Aqui temos a apresentação da personagem, suas características sociais e psicológicas, a situação em que ela se encontrava.

Este modo de ver a questão dos mundos comum e especial parece querer indicar outro aspecto mencionado por Vogler (2006), a apresentação para o público do que a heroína busca, de forma a criar um vínculo que faça o espectador se importar com o seu destino. Esse momento estabelece um vínculo entre a personagem e o espectador. Reconhecemos, muitas vezes, que o herói é como nós. Segundo Vogler (2006), a personagem precisa ter “qualidades com as quais todos nós podemos nos identificar e nas quais podemos nos reconhecer” (Vogler, 2006, p.53). A história acaba nos levando a entrar na pele da personagem, ver o mundo com seus olhos.

³⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gnY2W3e3ow4>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

Começamos a projetar na heroína uma parte de nossa consciência. Isso acontece quando um vínculo de solidariedade entre personagem e público é estabelecido.

Depois da apresentação da protagonista e seu ‘mundo comum’, precisa-se de um acontecimento para movimentar a história em movimento. Essa segunda etapa da jornada é denominada de “O Chamado à Aventura”. Esse chamado normalmente é representado por um problema, desafio ou aventura apresentado à heroína. A heroína abandona o seu antigo “lar” e parte para a aventura (Figura 25).

Figura 25- Personagem partindo para a aventura



Fonte: Roblox, 2019³⁵

Narradora: E a menina então saiu em busca daquela oportunidade. Ela andou, andou e andou. Ela estava tão esperançosa de que conseguiria aquele emprego que depois de horas procurando aquele lugar finalmente conseguiu encontrar a casa da família que estava precisando de uma babá.

O terceiro momento da Jornada é denominado “Recusa do chamado”. A heroína reflete sobre o chamado. É normal nesse momento surgirem dúvidas e inseguranças pessoais. Ela fica no limiar da aventura, enfrentando o medo do desconhecido. Esse momento pode gerar a empatia do espectador com o herói que supera a relutância (Figura 26).

³⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gnY2W3e3ow4>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

Figura 26- Enfrentando o medo



Fonte: Roblox, 2019³⁶

Menina: Nossa!!! Mas que casona linda! Vou bater na porta e me apresentar para a dona da casa. Ai... mas essa minha roupa está tão suja e rasgada... será que a dona de casa vai gostar de mim assim mesmo? [...]

O quarto passo é “Encontro com o mentor”. Nesta narrativa, essa força é da própria consciência da personagem. Ela mesma se encoraja a continuar na jornada.

Menina: [...] Quer saber? Não importa a minha aparência, importa o que eu tenho dentro do meu coração. Eu não vou sentir vergonha, eu não vou... ai Lúcia, vai, bate na porta Lúcia [Música].

O quinto passo é “A travessia do primeiro limiar”. A heroína entra completamente no mundo especial de sua história. É nesse momento que a aventura começa. A heroína está comprometida com sua jornada, e não há como voltar. Ela finalmente toma o rumo em direção a sua tarefa. Esse momento simboliza a passagem do mundo comum para o mundo especial, deixando claro o contraste entre ambos.

Mulher: Olá, bom dia!
 Menina: É... Oi... bom dia. É aqui que estão precisando de uma babá?
 Mulher: É aqui sim. Estou precisando de uma babá para cuidar do meu filho. Venha, pode entrar.
 Menina: Com licença [Música]
 Mulher: Vejamos... você tem experiência em cuidar de crianças?
 Menina: Sim, eu tenho muita experiência. Eu fico com as crianças lado do lixão quando os pais elas vão trabalhar e se a senhora me contratar me der essa oportunidade eu prometo que vou cuidar muito bem de seu filho.

³⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gnY2W3e3ow4>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

No sexto passo temos “Provas, aliados e inimigos”. A heroína encontra aliados e inimigos no mundo especial, e também passa por determinados testes e desafios que fazem parte de seu treinamento. Neste momento temos uma visão mais profunda da personagem e sua capacidade de descobrir com quem pode contar e com quem não pode. A identificação com o público, nesse ponto, se torna bem maior. Também podemos ter o desenvolvimento do caráter da heroína mostrando como ela se comporta diante dos obstáculos (Figura 27).

Mulher: É... você falou lixão? Ah, mas tudo bem, deixa pra lá. É... eu estou muito apressada. Bom, eu gostei de você. Está contratada. O meu filho está lá em cima no segundo andar. Fique à vontade para ir conhecê-lo. É muito bonzinho. Não vai dar muito trabalho. Agora eu preciso ir trabalhar. Eu estou muito atrasada. Como é mesmo seu nome?
 Menina: O meu nome é Lúcia.
 Mulher: Muito prazer Lúcia. O meu nome é Cláudia. Então, até daqui a pouco.
 Menina: Até logo, dona Cláudia.

Figura 27- Encontro da personagem Lúcia com sua aliada



Fonte: Roblox, 2019³⁷

Podemos considerar a mulher (Cláudia) como sendo uma aliada de Lúcia em sua jornada. Logo depois, temos o menino como seu opositor. Percebemos como é rápida a aceitação da menina às novas regras desse novo mundo em que ela está vivendo. Ela é uma principiante em contato com um novo lugar e vivendo novas experiências (Figura 28).

³⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gnY2W3e3ow4>>. Acesso em: 22 fev. 2022.

Figura 28- Encontro com o opositor



Fonte: Roblox, 2019³⁸

Menina: Com licença menininho. Posso entrar?
 Menino: E aí quem você é? O que você está fazendo aqui?
 Menina: Oi, meu nome é Lúcia e a sua mãe me contratou para cuidar de você.
 Menino: Ahram... então você é minha nova babá?
 Menina: Sim. Você está precisando de alguma coisa? Você quer que eu faça um lanche?
 Você tá tão magrinho...
 Menino: Ai ai ai... eu já falei pra minha mãe que não preciso de ninguém para cuidar de mim. Eu já sei me virar sozinho, poxa. Agora saia daqui porque você está atrapalhando meu vídeo.

O sétimo passo é chamado de “Aproximação da caverna secreta”, momento em que temos uma pequena pausa em seu ritmo, deixando para a heroína finalizar suas reflexões e inseguranças.

Menina: Vídeo? Você tá gravando vídeo?
 Menino: Sim garota. Eu sou um youtuber de sucesso e agora por favor me dê licença, eu tenho muitos vídeos para gravar.
 Menina: Nossa! Que legal! Você grava vídeos e você também tem um quarto muito lindo. Todo vermelho.
 Menino: Tá, tá, depois eu te dou um autógrafo. Agora por favor me dê licença que eu preciso trabalhar. Eu tenho dois vídeos para gravar ainda hoje no meu canal do youtube.
 Menina: Nossa! Você grava vídeos pra esse tal de youtube? Eu posso ver você gravando?
 Menino: Ai ai ai... tá bom... mas não faça nenhum barulho para não estragar o meu vídeo, tá bom?
 Menina: Tá bom. Eu vou ficar bem quietinha aqui só olhando.

³⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gnY2W3e3ow4>>. Acesso em: 22 fev. 2022.

Narradora: A menina Lúcia ficou tão impressionada com aquela habilidade daquele garotinho diante da câmera que aquelas palavras não saiam da sua cabeça.
 Menina: “Olá, o meu nome é Pedrinho Neto” e sejam bem-vindos a mais um vídeo do meu canal. Não, não. Já sei, vou com o meu nome; Olá, eu sou a Lúcia Neto e bem-vindos ao meu canal!” Ficou muito engraçado. Bom, vamos voltar para o meu trabalho e só falta limpar o quarto do Pedrinho.

O oitavo passo é “A provação”, momento crítico em qualquer história, uma provação em que o herói passa por uma grande dificuldade. O público, já identificado com a heroína, experimenta com ela o sentimento de tristeza.

Menina: Ah, Pedrinho... é muito legal ser youtuber?
 Menino: Sim, eu amo ser youtuber. O meu canal tem mais de 1 milhão de inscritos.
 Menina: Me ensina a ser uma youtuber, Pedrinho.
 Menino: Lúcia, você youtuber? Só pode ser uma piada... Pra você ser você tem que ter muito talento. Esquece Lúcia. Isso não é pra você. Então é melhor você tirar isso da sua cabeça, porque pra você Lúcia, isso é um sonho impossível.
 Narradora: E Lúcia naquele momento ficou tão triste com as palavras daquele menininho.
 Menina: Bom, se ser youtuber é tão difícil, é melhor eu continuar o meu trabalho de babá. Eu vou fazer aqui uma comida bem gostosa para a minha patroa e para o Pedrinho.

O nono passo é “A recompensa”. Depois de tanta tristeza e dificuldade, a heroína ganha algo. Esse é o momento em que a heroína ganha algo, toma posse do tesouro que veio buscar, e quando ocorre uma grande transformação na personagem (Figura 29).

Menino: Lúcia, amiga.
 Menina: Amiga? O que que você tá querendo Pedrinho? O que que aconteceu?
 Menino: Você tem que vir rápido aqui no quarto. Você não pode acreditar no que aconteceu! Uma coisa incrível! Olha, eu esqueci a câmera ligada e a câmera pegou você todinha varrendo e cantando aqui no quarto. E esse vídeo com mais de milhões de visualizações em dez minutos. Os meus inscritos estão pedindo para que eu grave agora mesmo com você. O seu vídeo viralizou na internet, Lúcia. A partir de hoje você não é mais a babá dessa casa. A partir de hoje você é minha parceira do canal. E me desculpe Lúcia por dizer que você não tinha talento. Estava muito errado.

Figura 29- A recompensa

Fonte: Roblox, 2019³⁹

O décimo passo é “O caminho de volta”. Ele traz um momento de reflexão, em que a heroína poderá ser exposta à necessidade de uma escolha entre a realização de um objetivo pessoal ou um bem coletivo maior.

Menina: Tudo bem, eu aceito suas desculpas, Pedrinho.
Narradora: Depois de ver o tamanho do talento que a Lúcia tinha, começou a gravar junto com ela para o seu canal.

O décimo primeiro passo é “A ressurreição”. Ponto alto da narrativa. O que o espectador esperava desde o início. A personagem emerge do mundo especial, transformada por sua experiência.

Pedrinho: Olá! Eu sou o Pedrinho Neto. Estou aqui com a minha melhor amiga, a Lúcia youtuber.
Menina: Olá! Eu sou a Lúcia youtuber e hoje nós vamos gravar um vídeo muito divertido aqui pro canal do Pedrinho.

O décimo segundo e último passo é o “Retorno com o elixir”. A heroína volta ao seu mundo comum, volta ao ponto de partida, vai para casa ou continua seu caminho. Ela volta com uma conquista, seja algo material, ou conhecimento, experiência e também uma boa história para contar. Este momento simboliza as mudanças e as lições aprendidas. De acordo com Vogler (2006), “a jornada não tem sentido se ele não trazer de volta um Elixir, tesouro ou lição do Mundo Especial”

³⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gnY2W3e3ow4>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

(Vogler, 2006, p.46). É o final do filme, quando a paz reina e o novo mundo da heroína é apresentado.

Narradora: A partir daquele dia, Lúcia se tornou a melhor amiga do Pedrinho e também passou a fazer parte da família. Depois de um tempo, Lúcia criou seu próprio canal e fez muito sucesso. Ela conseguiu descobrir o seu propósito de vida. Ela ganhou muitos amigos, muitos inscritos e muitos fãs. Em poucos meses, Lúcia se tornou uma das maiores youtubers do país. Mas ela mesmo assim nunca perdeu a humildade e a simplicidade de coração.

Observamos que esta narrativa apresenta uma estrutura tradicional, trazendo início, meio e fim.

- Introdução: “Era uma vez...”. O texto começa com a clássica expressão que introduz narrativas de contos de fadas.

- Desenvolvimento: Todo o desenrolar da história.

- Conclusão: Lúcia realizou o seu sonho, tornou-se *youtuber*.

Temos como protagonista a menininha Lúcia. A menininha pobre é a personagem central da história, enfrentando dificuldades e buscando uma oportunidade. Os outros personagens são Pedrinho e Cláudia, a sua mãe. Segundo Field (1996), os personagens são fundamentais para envolver emocionalmente os espectadores e conduzir a narrativa. É por meio dos personagens que as emoções são transmitidas e os espectadores são tocados. Para Field (1996), os personagens são como o coração, a alma e o sistema nervoso do roteiro. Criar bons personagens é fundamental para o sucesso do roteiro, pois eles impulsionam a ação.

Numa narrativa, o ambiente refere-se aos cenários e locais onde a ação do jogo acontece (Gancho, 2001). Envolve desde paisagens naturais até ambientes urbanos, construções, ou ambientes fictícios. A imersão do jogador no ambiente é bastante influenciada pela qualidade gráfica e pela riqueza de detalhes presentes no jogo. Nesta narrativa temos: o lixão, a casa de Cláudia, o quarto de Pedrinho Neto, e o ambiente do canal do YouTube compõem os diferentes cenários da narrativa.

A atmosfera refere-se à sensação emocional geral que permeia o jogo. Música, efeitos sonoros, iluminação e direção artística desempenham um papel fundamental na criação dessa atmosfera. Temos uma atmosfera permeada por sonhos, tristeza, resiliência, e por fim, alegria.

Esta narrativa possui uma linguagem simples, acessível, um desenvolvimento linear e um envolvimento emocional. Há uma simplicidade, uma clareza e uma

capacidade de envolver emocionalmente o leitor, principalmente o público infantil, ao transmitir uma mensagem positiva e inspiradora.

Sobre o ponto de vista, temos um narrador em terceira pessoa, um narrador externo, que observa e tem conhecimento completo dos acontecimentos e dos pensamentos dos personagens, permitindo, dessa forma, uma visão mais abrangente da história, possibilitando ao leitor acompanhar diferentes perspectivas e entender melhor as emoções e motivações dos personagens.

Temos o diálogo entre os personagens que é usado para desenvolver a trama, expressar emoções e transmitir mensagens.

Outro elemento presente é o conflito. Temos o conflito inicial envolvendo a pobreza de Lúcia, sua busca por comida no lixão e a oportunidade de emprego como babá. Há um momento da narrativa quando Pedrinho descobre que a câmera estava ligada enquanto Lúcia varria e cantava no quarto, que podemos classificar como o clímax, pois depois disso, o vídeo de Lúcia viraliza e Pedrinho percebe o talento dela para o entretenimento.

A reviravolta acontece com Pedrinho reconhecendo o potencial de Lúcia e a convidando para se tornar sua parceira no canal. A partir daí a vida de Lúcia muda completamente, ela se torna uma *youtuber* de sucesso, fazendo amizade com Pedrinho e tornando-se parte da família. Temos esse momento como o ponto culminante da história, com os elementos de realização, superação e conquista dos sonhos sendo destacados (Figura 30).

Figura 30- A reviravolta



Fonte: Roblox, 2019⁴⁰

⁴⁰ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gnY2W3e3ow4>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

Temos um desfecho feliz. O sucesso de Lúcia, com ela se tornando uma das maiores *youtubers* do país, alcançando sucesso e realização (Figura 31).

Figura 31- Desfecho da história



Fonte: Roblox, 2019⁴¹

Segundo Besant (1985), toda história deve ter uma moral. A narrativa finaliza com a narradora deixando uma mensagem moral clara, incentivando a persistência e a crença nos sonhos. Nesta narrativa a moral é: Nunca desista dos seus sonhos.

Menina: E hoje eu quero deixar uma mensagem para vocês: Nunca desista dos seus sonhos!

Narradora: E com essa história aprendemos que por mais que um sonho esteja muito distante, nunca devemos desistir dele. acredite, insista e nunca desista! [Música]

Esses elementos contribuem para a estrutura narrativa clássica da história, proporcionando uma progressão lógica dos eventos, desenvolvimento dos personagens e uma mensagem positiva.

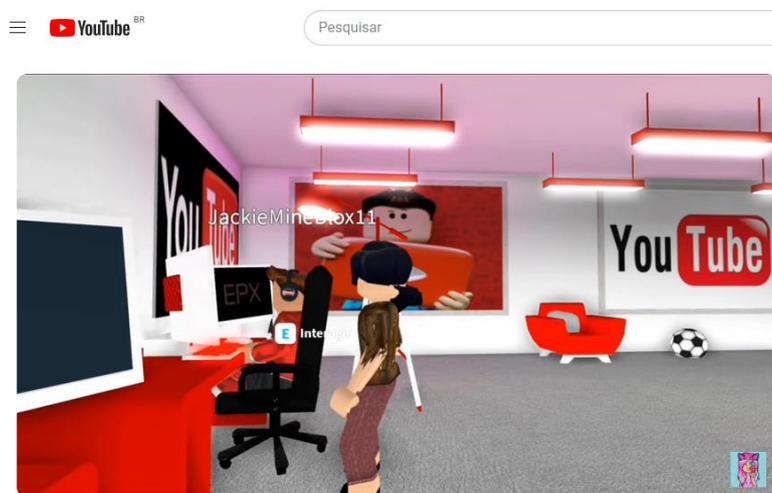
Narrativa Digital de Jogo

Nesta narrativa, observamos a presença de vários elementos que correspondem à narrativa digital de jogo. Começamos pelo ambiente digital, elemento central para a narrativa, visto que a história acontece principalmente no espaço digital do YouTube. Temos a presença do YouTube como plataforma digital, com Pedrinho

⁴¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gnY2W3e3ow4>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

sendo um *youtuber* de sucesso e a menina Lúcia tornando-se, depois, também, uma *youtuber* (Figura 32).

Figura 32- Imagem do ambiente digital



A GAROTA POBRE QUE VIROU YOUTUBER E MUDOU DE VIDA

Fonte: Roblox, 2019⁴²

A linguagem digital, exigida pelo letramento digital, que é característica dos multiletramentos, está presente nos diálogos, mostrando como as pessoas se comunicam on-line, fazendo uso de abreviações, emojis e referências à cultura digital. Expressões típicas da internet, como "live," "youtuber," "viralizou," e "inscritos" são características da linguagem digital e da cultura on-line, contextualizando a narrativa no ambiente digital on-line.

A imersão digital é outro elemento que podemos identificar (Ryan, 2006; Murray, 2003). A narrativa consegue transportar o espectador para o ambiente digital ao explorar o mundo de um *youtuber* mirim. A linguagem e os eventos são moldados de forma a refletir a experiência on-line, como Pedrinho gravando vídeos, interagindo com seus inscritos e reagindo ao conteúdo ao vivo.

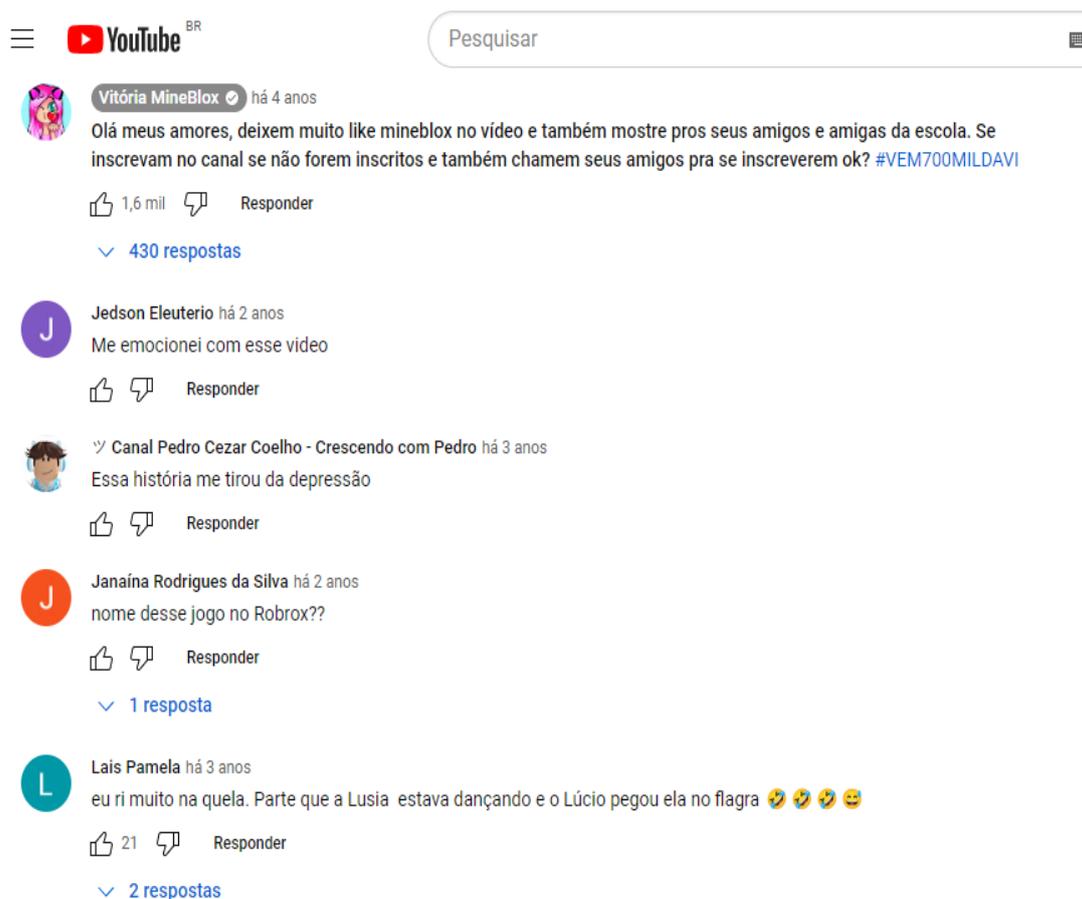
O objetivo inicial de Lúcia é encontrar uma oportunidade de emprego. Com a reviravolta da história, o objetivo se transforma e ela agora sonha em se tornar uma *youtuber* de sucesso.

Os desafios iniciais são as adversidades enfrentadas por Lúcia, sua condição difícil de vida. Depois, o desafio se concentra na incerteza de sua transformação em *youtuber*. Por fim, o desafio é a adaptação ao mundo do YouTube e à nova forma de trabalho.

⁴² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gnY2W3e3ow4>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

A interatividade nesta narrativa é evidenciada na interação entre os personagens dentro do contexto digital (Novak, 2010), com a transmissão ao vivo de Pedrinho, um *youtuber*, e suas ações sendo transmitidas ao vivo para uma audiência digital, onde ele interage com seu público em tempo real, parte muito importante da narrativa, respondendo a comentários e reagindo às situações que ocorrem durante a live, deixando evidente a natureza participativa das plataformas digitais e como o público pode influenciar no desenvolvimento da história. Isso adiciona dinamismo à história. Temos um papel ativo do público ao influenciar o enredo, como na viralização do vídeo de Lúcia. Essa interação virtual é uma parte fundamental da trama. Há também uma interação com o público por meio dos comentários na página do Youtube, como vemos na Figura 33.

Figura 33- Exemplo de interação com a audiência



Fonte: Roblox, 2019⁴³

⁴³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gnY2W3e3ow4>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

A comunicação entre Lúcia e Pedrinho e a comunicação com o público são essenciais para o desenvolvimento da história, ou seja, o diálogo ajuda a narrativa a avançar e expressa as interações entre os personagens. O diálogo é parte fundamental na narrativa. Por meio dele é construída a interação entre os personagens. Como salienta Field (1996), o diálogo deve comunicar as informações ou os fatos da história para o público. Ele move a história para adiante e tem o poder de revelar o personagem (Figura 34).

Figura 34- Exemplo de interação com a audiência



Fonte: Roblox, 2019⁴⁴

Em relação aos personagens, temos a menina Lúcia, a narradora, Pedrinho e sua mãe Cláudia, com diálogos entre eles, que contribuem para o desenvolvimento da trama. Lúcia e Pedrinho são personagens moldados pela cultura digital. Pedrinho é um jovem criador de conteúdo no YouTube, e Lúcia se torna uma figura on-line de destaque. Suas jornadas mostram os desafios inerentes à vida digital.

O enredo é impulsionado pela procura de emprego por Lúcia e sua transformação em *youtuber*, tornando-se parceira de Pedrinho. O enredo explora esse contraste entre sonhos, desejos, expectativas e realidade, levando a trama a inesperadas reviravoltas.

Ao observar a multimodalidade presente, percebemos os multiletramentos com a narrativa combinando elementos verbais, como o diálogo entre os personagens,

⁴⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gnY2W3e3ow4>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

descrições visuais (como a aparência do quarto de Pedrinho), com elementos não verbais, como a música e os efeitos sonoros. Isso cria uma experiência rica e envolvente para o espectador e contribui para a construção do ambiente digital, oferecendo uma experiência mais rica aos espectadores. A inclusão de música, e a referência à live do Pedrinho, interagindo com os inscritos, dão-nos exemplos de elementos multimídia presentes na narrativa. A história introduz o conceito de *youtuber*, vídeos e *lives*, elementos característicos da narrativa digital, ampliando a experiência para além do texto (Figura 35).

Figura 35- Elementos multimodais



Fonte: Roblox, 2019⁴⁵

Embora não tenhamos a gamificação como um elemento proeminente, a narrativa traz elementos que refletem a cultura de gamificação on-line, como a procura por visualizações e inscritos, estabelecendo uma conexão com a lógica de jogos, em que alcançar metas é de suma importância para o sucesso no cenário digital (Locke e Latam, 2002).

A narrativa traz, ao final, uma mensagem inspiradora sobre perseverança e a busca pelos sonhos. A trajetória dos personagens ressalta uma possível transformação positiva por meio da exposição on-line, possibilitando uma conclusão otimista e motivadora.

⁴⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gnY2W3e3ow4>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

Podemos dizer que a narrativa é um dos elementos de maior destaque (Schell, 2011). O jogo se desenrola por meio da narrativa. É uma narrativa que traz uma significação para os jogadores. E as mecânicas do jogo constroem-se em torno das ações dos personagens, como procurar emprego, gravar vídeos e interagir com o público on-line.

A temática da menina pobre que quer ser *youtuber* proporciona uma maior imersão narrativa. Os cenários dos ambientes, lixão, casa, quarto do menino, chamam a atenção das crianças. Essa temática abrange a busca por oportunidades, a superação de desafios e o impacto que o mundo digital acarreta na vida das pessoas.

Percebemos a estética na apresentação visual do jogo, por meio das cores utilizadas, as aparências do cenário, dos personagens, os sons emitidos durante o jogo, entre outros aspectos. Segundo Schell (2011) a estética estabelece uma relação direta com a narrativa, pois ela dá vida aos acontecimentos narrados, tornando-os verossímeis. Este elemento possui papel fundamental na imersão do jogador na experiência (Schell, 2011).

Quanto ao elemento tecnologia, percebemos os materiais físicos e interações que tornam o ato de jogar o jogo possível, como os papéis desempenhados pelos jogadores (Schell, 2011). Por termos uma narrativa que se desenrola em um ambiente digital, a tecnologia torna-se um elemento muito importante, mostrando seu papel na transformação da vida dos personagens.

7.1.2 Método Afetivo: Codificação de Emoções e Valores

Seguindo com a análise, e observando agora o Método Afetivo, do Ciclo de Saldaña, vamos abordar as subcategorias Emoções e Valores.

O Método Afetivo, destacado por Saldaña (2003), refere-se à capacidade de evocar emoções e sentimentos nos leitores ou ouvintes. Na narrativa em análise, podemos perceber diversos elementos que contribuem para essa dimensão afetiva.

Analisaremos, primeiramente, as emoções despertadas nos personagens e nos leitores.

Emoções

É possível perceber uma variedade de emoções ao longo da história, expressas pelos personagens. No início, a narradora apresenta Lúcia como uma menininha "muito pobrezinha que morava no lixão" e solitária, já que ela não tinha família nem ninguém, e busca comida nos sacos de lixo, indicando uma situação difícil, evocando sentimentos de tristeza e compaixão nos espectadores.

Narradora: Era uma vez uma menininha muito pobrezinha que morava no lixão. Ela não tinha família, ela não tinha uma casa, ela não tinha ninguém. Para sobreviver, a menininha procurava restos de comida nos sacos de lixo que as pessoas jogavam naquele lugar.

A expressão "Ai que fome..." revela a angústia e o desespero da menina diante da falta de comida. Mas esse desespero é rapidamente seguido pela esperança, indicada pelo otimismo e determinação da menina ao afirmar que vai encontrar algo para comer.

A narrativa mostra que, apesar das dificuldades, Lúcia demonstra esperança e determinação ao acreditar que vai encontrar algo para comer. A menina parece ter um "brilho especial", mostrando que mesmo em meio à pobreza e fome, ela mantém um sorriso no rosto. A atitude positiva diante das adversidades mostra uma resiliência por parte de Lúcia. Esses sentimentos de otimismo, determinação e superação, são valores emocionais que podem tocar os leitores.

Menina: Ai, deixa eu ver aqui se eu encontro alguma coisa pra mim comer. Ai que fome... mas eu tenho certeza que eu vou encontrar.

No trecho a seguir, temos a alegria da menina em ter encontrado algo para comer e a satisfação em comer o que encontrou, saciando a sua fome.

Menina: Ai deixa procurar por aqui. Eu acho que eu ainda não procurei naqueles sacos de lixo. [Música]. Ai que bom! Eu consegui encontrar uma frutinha. Eu sabia que eu ia encontrar alguma coisa. Hum... que delícia! Como alguém consegue jogar uma coisa tão deliciosa assim fora? Mas... deixa eu ver se eu consigo encontrar mais alguma coisa por aqui. Ai, aqui não tem nada...

A menina expressa sua felicidade, empolgação e entusiasmo ao encontrar o anúncio de emprego de babá e percebe que aquele é o seu dia de sorte. Esse momento sinaliza uma reviravolta positiva em sua vida, e a música agrega uma atmosfera de celebração.

Menina: [...] opa, o que que é isso aqui colado na parede? Deixa eu ler: Contratamos babá. É um anúncio de emprego! [Música]. Ai que maravilha! Hoje é o meu dia de sorte! O emprego era tudo que eu estava precisando e ainda pra ser babá! Que sorte! Eu amo crianças. Agora o que eu tenho que fazer é só encontrar esse endereço não deve ser tão longe... eu vou procurar.

Antes de bater à porta da casa da família, percebemos, na fala da personagem, o sentimento de surpresa e admiração ao ver a casa que ela procurava. Ao descobrir que Pedrinho é um *youtuber* de sucesso, Lúcia fica surpresa e fascinada, e demonstra também curiosidade e admiração. Essas emoções aumentam à medida que ela observa o quarto vermelho e se envolve no mundo do menino.

Menina: Nossa! Que legal! Você grava vídeos e você também tem um quarto muito lindo. Todo vermelho.

Depois ela deixa transparecer um sentimento de nervosismo e insegurança por conta de sua aparência suja e rasgada. Mas sua atitude de decidir bater à porta da casa mesmo com suas roupas sujas e rasgadas reflete sua aceitação de si mesma.

Menina: Nossa!!! Mas que casona linda! Vou bater na porta e me apresentar para a dona da casa. Ai... mas essa minha roupa está tão sujinha e rasgada... será que a dona de casa vai gostar de mim assim mesmo? Quer saber? Não importa a minha aparência, importa o que eu tenho dentro do meu coração. Eu não vou sentir vergonha, eu não vou... ai Lúcia, vai, bate na porta Lúcia [Música].

Ao conseguir o emprego de babá, a menina fica muito feliz, e considera aquele dia como o mais feliz de sua vida. Esse momento é marcado pela gratidão e pela sensação de que finalmente as coisas estão melhorando. A narrativa transmite a felicidade e realização dela, tornando-se um ponto alto emocional. O leitor pode sentir a alegria da personagem diante da oportunidade que se apresenta. Há um sentimento de gratidão por essa oportunidade. Esse sentimento ressalta a importância do reconhecimento das oportunidades e das conquistas, por menores que sejam, e destaca também a importância de apreciar as oportunidades que surgem e as pessoas que nos ajudam ao longo do caminho.

Narradora: A menina Lúcia ficou tão feliz por ter conseguido aquele emprego aquele parecia ser o dia mais feliz da sua vida.

Podemos observar um sentimento de autossuficiência, autovalorização do garotinho e de desprezo para com a menina.

Menino: ai ai ai... eu já falei pra minha mãe que não preciso de ninguém para cuidar de mim. Eu já sei me virar sozinho, poxa. Agora saia daqui porque você está atrapalhando meu vídeo.

[...]

Menino: Sim garota. Eu sou um youtuber de sucesso e agora por favor me dê licença, eu tenho muitos vídeos para gravar.

[...]

Menino: Tá, tá, depois eu te dou um autógrafo. Agora por favor me dê licença que eu preciso trabalhar. Eu tenho dois vídeos para gravar ainda hoje no meu canal do youtube.

Quando Lúcia é surpreendida pelo menino enquanto estava limpando o quarto e cantando, ela demonstra surpresa e leva um susto, evidenciando emoções espontâneas.

Menina: Ai, Pedrinho... que mico que eu passei...

Após a recusa do menino em aceitar Lúcia como *youtuber*, ela se sente triste e desanimada. As palavras do menino afetam negativamente suas emoções. Há sentimento de menosprezo e desvalorização do menino para com a menina, e de tristeza da menina, sentindo-se incapaz de chegar onde ela pensou que poderia chegar. Pedrinho, ao menosprezar o sonho de Lúcia de se tornar uma *youtuber*, introduz, na narrativa, um sentimento de tristeza. O desapontamento da menina à descrença de Pedrinho, ao ouvir dele que ser *youtuber* é difícil e "não é para ela", ela sente muita tristeza e se autoquestiona, adicionando uma camada emocional à história.

Menina: Me ensina a ser uma youtuber, Pedrinho.

Menino: Lúcia? você? youtuber? Só pode ser uma piada... Pra você ser você tem que ter muito talento. Esquece Lúcia. Isso não é pra você. Então é melhor você tirar isso da sua cabeça, porque pra você Lúcia, isso é um sonho impossível.

Narradora: E Lúcia naquele momento ficou tão triste com as palavras daquele menininho.

Temos o sentimento de surpresa do menino ao perceber o que aconteceu, o que o levou a ter outros sentimentos como arrependimento pelo que tinha falado para a menina, reconhecimento do talento dela, vergonha por ter sido tão arrogante, como vemos no trecho a seguir.

Menino: Bem, deixa eu começar a gravar a minha live aqui. Olá, meu nome é Pe... o quê? Ah?! Já estava gravando? Ai não... eu fui no banheiro e esqueci de desligar a câmera. A câmera estava ligada e todo mundo viu a Lúcia varrendo e cantando aqui dentro do quarto. Nossa essa live tem mais de um milhão de pessoas assistindo e todos estão pedindo pra Lúcia voltar. Ai, deixa eu falar aqui com meus inscritos. Oi gente! Tudo

bem? Tá bom, tá bom gente... é... eu vou chamar a Lúcia, tá bom? Mas eu já vou encerrar essa live, tá? Eu já volto. Nossa, o vídeo da Lúcia deu mais de três milhões de visualizações em poucos minutos! Isso é incrível! Eu nunca tive tantas visualizações em tão pouco tempo! Nossa, a Lúcia é um fenômeno! [Música] Lu, lu, Lúcia vem aqui amiguinha, vem aqui. Eu te amo.

[...]

Menino: (...) A partir de hoje você não é mais a babá dessa casa. A partir de hoje você é minha parceira do canal. E me desculpe Lúcia por dizer que você não tinha talento. Estava muito errado.

A reviravolta acontece nesse momento, quando o vídeo de Lúcia viraliza, e o menino reconhece seu talento. Esse momento do reconhecimento do talento de Lúcia por Pedrinho e pelos espectadores on-line, e o convite para que Lúcia se torne sua parceira no canal é um ponto de virada emocional, trazendo uma mudança dramática nas emoções. A aceitação dele traz alegria e um novo sentido para a vida de Lúcia. Essa aceitação e reconhecimento geram uma sensação de realização e validação para a protagonista. Ela passa a se sentir reconhecida e apreciada.

Menina: Tudo bem, eu aceito suas desculpas, Pedrinho.

Narradora: Depois de ver o tamanho do talento que a Lúcia tinha, começou a gravar junto com ela para o seu canal.

Ao longo da narrativa, essas emoções interligadas trazem uma rica e envolvente jornada emocional para os personagens, tornando a história mais envolvente, cativante e tocante para os leitores.

Valores

Podemos perceber alguns valores nesta narrativa.

A descrição da situação inicial da menina Lúcia, sua pobreza, solidão e busca por comida no lixão, cria um apelo emocional. O leitor é instigado a sentir empatia e compaixão por ela, o que desperta uma conexão emocional.

Narradora: Era uma vez uma menina muito pobrezinha que morava no lixão. Ela não tinha família, ela não tinha uma casa, ela não tinha ninguém. Para sobreviver, a menina procurava restos de comida nos sacos de lixo que as pessoas jogavam naquele lugar.

Lúcia, apesar da situação difícil e desafiadora que enfrenta, vivendo em um lixão, mantém uma atitude positiva. Ela encontra motivos para sorrir, demonstra resiliência ao procurar comida e determinação ao enfrentar dificuldades financeiras e

a busca por oportunidades. Sua esperança é evidente. Ela acredita que encontrará algo para comer, atitude resiliente que reflete a capacidade de superar adversidades. Isso contribui para a construção de valores emocionais positivos.

Menina: Ai, deixa eu ver aqui se eu encontro alguma coisa pra mim comer. Ai que fome... mas eu tenho certeza que eu vou encontrar.

[...]

Menina: Ai deixa procurar por aqui. Eu acho que eu ainda não procurei naqueles sacos de lixo. [Música]. Ai que bom! Eu consegui encontrar uma frutinha. Eu sabia que eu ia encontrar alguma coisa. Hum... que delícia! Como alguém consegue jogar uma coisa tão deliciosa assim fora? Mas... deixa eu ver se eu consigo encontrar mais alguma coisa por aqui. Ai, aqui não tem nada...

Lúcia exibe humildade e autoaceitação ao decidir não se preocupar com sua aparência ao procurar emprego, mesmo reconhecendo que suas roupas estão sujas e rasgadas, ela decide que isso não é o mais importante. Sua honestidade ao se apresentar na casa da possível empregadora, mesmo com roupas sujas e rasgadas, destaca como ela valoriza o que está dentro do coração em detrimento da aparência externa, mostrando a importância da aceitação pessoal. Essa atitude de Lúcia demonstra também a importância de confiar em suas habilidades e buscar oportunidades, independentemente das circunstâncias. Seu nervosismo é superado pela determinação, autoaceitação e autovalorização, considerando como mais valioso o seu interior e não o exterior. E segue com um sentimento de destemor.

Menina: Nossa!!! Mas que casona linda! Vou bater na porta e me apresentar para a dona da casa. Ai... mas essa minha roupa está tão sujinha e rasgada... será que a dona de casa vai gostar de mim assim mesmo? Quer saber? Não importa a minha aparência, importa o que eu tenho dentro do meu coração. Eu não vou sentir vergonha, eu não vou... ai Lúcia, vai, bate na porta Lúcia [Música].

A atitude de Lúcia ao cuidar das crianças no lixão, enquanto seus pais iam trabalhar, demonstra solidariedade e empatia em relação ao filho da mulher que lhe deu um trabalho. Ela procura sempre ajudar os outros.

Menina: Sim, eu tenho muita experiência. Eu fico com as crianças lá do lixão quando os pais elas vão trabalhar e se a senhora me contratar me der essa oportunidade eu prometo que vou cuidar muito bem de seu filho.

Ao oferecer ajuda e se preocupar com o bem-estar do menino que ela irá cuidar, mesmo diante da resistência dele, Lúcia demonstra empatia e um cuidado genuíno pelos outros.

Menina: Bom, se ser youtuber é tão difícil, é melhor eu continuar o meu trabalho de babá. Eu vou fazer aqui uma comida bem gostosa para a minha patroa e para o Pedrinho.
[...]
Menina: Oi Pedrinho a sua janta já está pronta viu? Já pode vir comer.

A conquista do emprego como babá traz uma sensação de felicidade e realização pessoal para a protagonista, reforçando valores emocionais positivos relacionados ao trabalho e à superação.

Narradora: A menina Lúcia ficou tão feliz por ter conseguido aquele emprego aquele parecia ser o dia mais feliz da sua vida.

A mudança de perspectiva do menino, Pedrinho, ao reconhecer o talento de Lúcia e pedir desculpas destaca a ideia de superação e humildade. Isso evidencia que, mesmo com uma atitude inicial de menosprezo, ele reconhece e valoriza o talento dela. Essa atitude dele leva Lúcia a superar o desapontamento e tristeza que sentiu. Esses sentimentos destacam valores emocionais relacionados à superação de obstáculos e à valorização do próprio potencial.

Menino: Você tem que vir rápido aqui no quarto. Você não pode acreditar no que aconteceu! Uma coisa incrível! Olha, eu esqueci a câmera ligada e a câmera pegou você todinha varrendo e cantando aqui no quarto. E esse vídeo com mais de milhões de visualizações em dez minutos. Os meus inscritos estão pedindo para que eu grave agora mesmo com você. O seu vídeo viralizou na internet, Lúcia. A partir de hoje você não é mais a babá dessa casa. A partir de hoje você é minha parceira do canal. E me desculpe Lúcia por dizer que você não tinha talento. Estava muito errado.

A amizade que se desenvolve entre Lúcia e Pedrinho, incluindo o reconhecimento do talento dela, adiciona valores emocionais de amizade, cooperação e aceitação mútua. Essa história enfatiza como uma amizade pode surgir em momentos inesperados e como a colaboração pode levar ao crescimento mútuo.

Lúcia, que no início mostrou-se desestimulada pelas palavras de Pedrinho, agora mostra superação ao se tornar uma *youtuber* de sucesso. Isso evidencia a importância da autoconfiança e da capacidade de superar obstáculos.

Narradora: A partir daquele dia, Lúcia se tornou a melhor amiga do Pedrinho e também passou a fazer parte da família. Depois de um tempo, Lúcia criou seu próprio canal e fez muito sucesso. Ela conseguiu descobrir o seu propósito de vida. Ela ganhou muitos amigos, muitos inscritos e muitos fãs. Em poucos meses, Lúcia se tornou uma das maiores youtubers do país. Mas ela mesmo assim nunca perdeu a humildade e a simplicidade de coração.

A mensagem final de Lúcia para nunca desistir dos sonhos destaca a importância de persistência e determinação na busca por objetivos e contribui para a transmissão de valores positivos de perseverança, encorajamento e otimismo e é uma conclusão emocionalmente carregada. Ela busca inspirar e motivar os espectadores, reforçando a dimensão afetiva da narrativa e oferecendo uma lição de vida positiva.

Menina: E hoje eu quero deixar uma mensagem para vocês: Nunca desista dos seus sonhos!

Narradora: E com essa história aprendemos que por mais que um sonho esteja muito distante, nunca devemos desistir dele. Acredite, insista e nunca desista! [Música]

Com a presença desses valores, a narrativa, não apenas conta uma história envolvente, mas também transmite uma mensagem inspiradora sobre a importância de manter uma atitude positiva e, apesar das circunstâncias, buscar oportunidades e acreditar em si mesmo.

Essa combinação de elementos, os desafios enfrentados, as emoções vividas e a mensagem inspiradora, contribui para a dimensão afetiva do texto, e acaba criando uma conexão emocional com o público. As emoções e os valores que permeiam a narrativa, constroem uma história que destaca aspectos emocionais e morais que podem inspirar os leitores.

7.2 ANÁLISE DA NARRATIVA 2: *MURDER MYSTERY 2*- A MURDER ENGANOU A TODOS NO ROBLOX

Figura 36- Imagem do jogo Murder Mystery 2



A MURDER ENGANOU A TODOS no ROBLOX! (Murder Mystery 2) Chat

Fonte: Roblox, 2023⁴⁶

⁴⁶ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=JJTB0e8e3tM&t=17s>>. Acesso em: 30 mar. 2023.

7.2.1 Método Literário e de Linguagem: Codificação de Narrativa

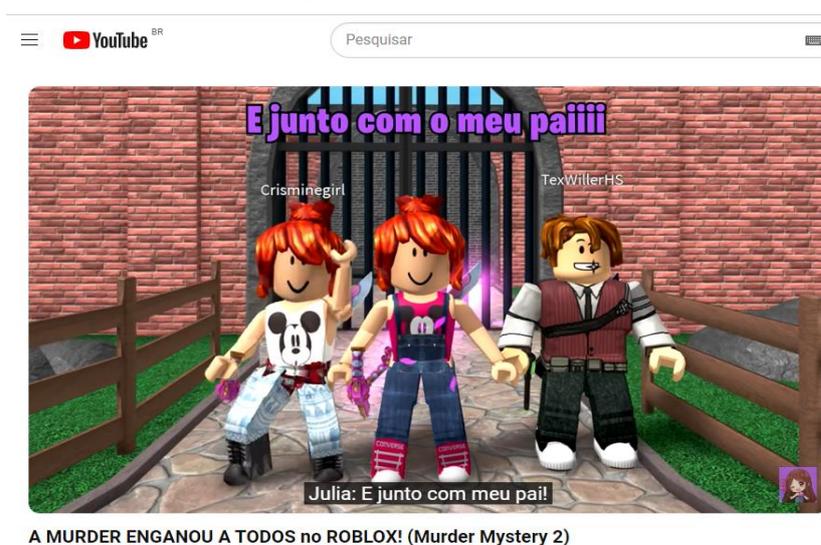
Narrativa Clássica

Esta narrativa não segue rigidamente a estrutura tradicional de uma narrativa clássica, mas podemos identificar algumas características da narrativa clássica adaptadas ao contexto específico de um jogo on-line, com as dinâmicas e elementos narrativos presentes refletindo essas características.

Ela apresenta uma estrutura tradicional, com introdução, desenvolvimento e conclusão. Há uma introdução informal, onde os personagens se cumprimentam e falam sobre o jogo que vão jogar. O desenvolvimento acontece com os personagens jogando, interagindo e comentando sobre o jogo. Podemos perceber uma progressão de eventos, porém não de uma maneira totalmente linear. O desfecho ocorre ao final do jogo, com a identificação do assassino.

Julia, Tex e Cris são os personagens principais. Os três desempenham papéis de narradores. Temos um ponto de vista compartilhado entre os personagens, com a contribuição de cada um com suas falas e reações no desenrolar do jogo. Não há um narrador onisciente. O diálogo entre os personagens, parte crucial da narrativa, é informal e reflete a interação típica de jogadores durante um jogo on-line. Não há uma construção profunda de personagens (Figura 37).

Figura 37- Personagens do jogo



Fonte: Roblox, 2023⁴⁷

⁴⁷ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=JJTB0e8e3tM&t=17s>>. Acesso em: 30 mar. 2023.

Julia: Hoje estou aqui para gravar mais um vídeo pra vocês de Roblox, e hoje, pessoal, estamos aqui junto com a minha mãe!
 Cris: Olá, pessoal, tudo bem?
 Julia: E junto com meu pai!
 Tex: Fala, pessoal, tudo bem com vocês?

O enredo gira em torno de uma partida de Roblox, um jogo on-line, onde temos os personagens Julia, Tex e Cris interagindo enquanto jogam o *Murder Mystery 2*. Julia, já no início do jogo, acusa Tex de ser o *Murder* (assassino no jogo), gerando um momento de conflito humorístico entre eles. A interação entre os personagens continua enquanto eles exploram o mapa, tentando descobrir quem é o *Murder*. A reviravolta vem com a revelação de Julia, de forma surpreendente e engraçada, de que ela é, de fato, o *Murder*.

A ambientação é virtual, situada no contexto do jogo *Murder Mystery 2* do Roblox. As interações entre os personagens e o ambiente do jogo tornam a atmosfera dinâmica, descontraída, com elementos de suspense e humor típicos de jogos on-line. As reações e as risadas dos personagens contribuem para uma atmosfera leve e humorística, mais alinhada com a natureza de jogos on-line do que com a tensão típica que temos em uma narrativa clássica. Percebemos elementos de humor com as reações exageradas dos personagens às situações do jogo. O diálogo descontraído e as risadas contribuem para o tom leve e divertido.

Julia: Hoje estou aqui para gravar mais um vídeo pra vocês de Roblox, e hoje, pessoal, estamos aqui junto com a minha mãe!
 Cris: Olá, pessoal, tudo bem?
 Julia: E junto com meu pai!
 Tex: Fala, pessoal, tudo bem com vocês?
 Julia: E hoje, pessoal, nós estamos aqui no Murder, então bora pro vídeo, vai!

Julia: Nossa, a mãe tá matando todo mundo.
 Cris: E você vai ser o próximo!
 Tex: Onde que a Cris foi? Ela evaporou...
 [Risadas]
 Cris: Raiááá!
 Julia: Nãoo!
 Cris: Uhu!
 Tex: Que mentira! Você saiu ali no túnel.
 Cris: Tava te espionando!
 Julia: Ok, bora lá então.

O estilo desta narrativa é informal e reflete a natureza do diálogo em um ambiente digital, de um jogo on-line. Há uma comunicação rápida e espontânea comum entre os jogadores, sem uma preocupação com uma linguagem formal ou elaborada. No trecho a seguir temos expressões como “vambora” (“vamos embora”), “peraí” (“espera aí”) e “tá” (está).

Cris: Eu sou inocente!
 Tex: Eu também sou, vambora!
 [...]
 Cris: Ah, Texinho, peraí, que eu vou me livrar aqui de geral.
 Julia: Nossa, a mãe tá matando todo mundo.

Quanto ao elemento conflito (Nesteriuk, 2002), ele surge quando Júlia acusa Tex de ser o *Murder*. O suspense vai aumentando à medida que os personagens tentam descobrir quem é o *Murder*. Temos um conflito tratado de forma humorística, sem a tensão dramática comum em uma narrativa clássica.

Julia: Certeza que o pai é o Murder, gente, certeza!
 Tex: Não sou, não sou, não sou. Ju!
 [...]
 Julia: Quem será que vai ser inocente, gente?
 Cris: Eu sou inocente!
 Tex: Eu também sou, vambora!
 Julia: Ó, mãe, você falou que é inocente?
 Cris: Aham!

O clímax da narrativa ocorre quando Júlia revela, de forma surpreendente, que ela é o *Murder*. Isso subverte as expectativas dos outros personagens, gerando um ponto de virada significativo na história. Temos, porém, um clímax descontraído e humorístico, em comparação com um clímax de uma narrativa clássica. O clímax, geralmente, é o ponto de maior tensão e impacto emocional em uma narrativa (Gancho, 2001).

Tex: Cris, é a Julia!
 Cris: Nossa, tá tudo brilhando, corre!
 Tex: Cris, é a Julia! Eu vi pelas câmeras!
 Cris: Eu vi, eu vi, eu vi!
 Cris: Câmeras?
 Tex: Sim, eu vi!
 Cris: Tem câmeras no Murder?
 Tex: Tem, tem câmeras no Murder, eu vi tudinho!
 Cris: Não acredito!
 Julia: Papi...

A narrativa termina com Julia, Tex e Cris celebrando o sucesso do jogo. É a conclusão do jogo (Figura 38).

Figura 38- Desfecho da história



Fonte: Roblox, 2023⁴⁸

Tex: Peraí, deixa eu ver aqui! Falta... Falta a Cris...
 Tex: Só falta a Cris!
 Cris: Ah não!
 Tex: Não falta ninguém!
 Julia: Boa! Consegui!
 Cris: Não acredito!

Narrativa Digital de Jogo

Esta narrativa é vivenciada durante uma partida de Roblox *Murder Mystery 2*, com os participantes Júlia, Tex e Cris interagindo enquanto jogam. Vejamos, a seguir, algumas características e elementos da narrativa de jogo presentes nesta narrativa.

O objetivo dos jogadores é identificar o assassino (*Murder*) e proteger os inocentes.

Quanto ao enredo, temos Júlia suspeitando que Tex é o *Murder* já no início do jogo, mas Tex nega. Isso ajuda a criar uma tensão inicial e a levantar suspeitas entre os jogadores. O diálogo descreve a jogabilidade, incluindo momentos em que os jogadores são mortos e tentativas de descobrir o assassino. Cris (a mãe) revela ser a xerife em algum momento. Há menção de esconderijos e estratégias de jogo, incluindo o uso de câmeras pelo *Murder* para observar outros jogadores. O jogo termina com a

⁴⁸ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=JJTB0e8e3tM&t=17s>>. Acesso em: 30 mar. 2023.

vitória dos jogadores, demonstrando a esperança de que os espectadores tenham gostado do vídeo.

Como personagens temos Julia, Tex e Cris.

Todo o jogo é realizado com diálogos e interação. O diálogo é a principal forma de comunicação entre os jogadores/personagens e também entre os jogadores e os espectadores (Field, 1996). Quando o diálogo é bem elaborado, ele impulsiona a trama e traz uma oportunidade para que se possa explorar a psicologia dos jogadores/personagens. Por meio do diálogo, os jogadores transmitem as emoções e as informações no jogo.

A interatividade é uma característica central da narrativa digital. Segundo Aarseth (1997), a interatividade é uma característica distintiva dos jogos e para Juul (2005), a interatividade é um componente crucial para a compreensão da natureza dos jogos. No contexto do jogo, os participantes interagem entre si e com o jogo, respondendo a ações no jogo, fazendo comentários e se comunicando. Segundo Ryan (2001), a agência do jogador, as escolhas e ações que ele realiza durante o jogo ajudam a moldar a trama e também contribuem para a construção de significado na história.

Há uma interação constante entre os jogadores, seja por meio de diálogos, estratégias ou ações dentro do jogo. Essa interação é essencial para a dinâmica do jogo. Temos uma interação com o público, por exemplo, quando Tex diz que o público está vendo o que está acontecendo e Cris sugere aos espectadores que coloquem nos comentários o que ele realmente disse. Isso ajuda a criar um senso de comunidade virtual e envolvimento com a audiência.

A referência de compartilhamento nas redes sociais e o convite para os espectadores deixem seus "*like*" e "favorito" é uma referência direta à interação do público em plataformas de vídeos on-line. Isso deixa clara a importância da participação ativa do público nesta narrativa. Nesse momento, há interação com o público, por exemplo, quando Tex diz que o público está vendo o que está acontecendo e Cris sugere aos espectadores que coloquem nos comentários o que ele realmente disse. Isso ajuda a criar um senso de comunidade virtual e envolvimento com a audiência.

Tex: O pessoal que tá vendo o vídeo tá de prova! Cris: Coloca aí nos comentários o que ele falou, pessoal! [...]
--

Julia: Então é isso, pessoal, espero que vocês tenham gostado do vídeo, se você gostar, deixe seu *likelation* e seu favorito, compartilhe nas redes sociais, até o próximo vídeo, e tchau!

Para Manovich (2001), é comum na narrativa digital o uso de diferentes modalidades de mídia, como texto, áudio e vídeo e imagem. A narrativa inclui elementos visuais, como movimentos dos personagens, cenários, músicas etc., além da dimensão auditiva com as vozes dos participantes. Isso se relaciona de forma direta com o conceito de multiletramentos, visto que temos a capacidade de interpretação e produção de significados a partir do uso de diferentes modalidades de linguagem e mídias.

Como salienta Onça (2014), “o ambiente digital provou-se um meio através do qual o jogo expressa-se com grande desenvoltura” (Onça, 2014, p.143). É mencionado o mapa *Murder*. Há referências também a lugares específicos do jogo, como a tubulação.

Julia: Você tá muito suspeita, andando pelos cantinhos do mapa aí.

[...]

Tex: Esse mapa aqui eu tenho o maior azar nele.

[...]

Julia: O pai morreu na tubulação.

A presença de termos como "*likelation*" (junção de *like* + relacionamento) e outras expressões populares, comuns no universo *gamer*, contribuem para a contextualização digital e cultural da narrativa, refletindo a linguagem característica do ambiente on-line.

Julia: Então é isso, pessoal, espero que vocês tenham gostado do vídeo, se você gostar, deixe seu *likelation* e seu favorito, compartilhe nas redes sociais, até o próximo vídeo, e tchau!

Percebemos a presença de elementos de gamificação especialmente porque a narrativa se desenvolve em torno de um jogo on-line, onde os participantes assumem personagens e papéis específicos, como *Murder*, Xerife e Inocentes, com cada personagem tendo funções distintas no contexto do jogo. Como outros elementos de gamificação temos:

- Objetivo e desafio: O jogo tem como objetivo identificar e capturar o *Murder*, enquanto o *Murder* busca eliminar os outros jogadores. Isso cria um desafio para os jogadores, e contribui para a natureza gamificada da narrativa;

- Interação competitiva: Os jogadores interagem de forma competitiva. Julia tenta enganar os outros quanto à sua identidade de *Murder*, enquanto Cris e Tex buscam identificar e capturar o *Murder*. Essa interação expressa dinâmicas competitivas comuns em jogos;
- Estratégias e táticas: Estratégias são discutidas pelos jogadores, como o uso do detector de metal, a tentativa de escapar ou eliminar outros jogadores e a observação de comportamentos suspeitos;
- Comemoração da vitória: O jogo finaliza com a comemoração da vitória, sugerindo que os participantes atingiram com sucesso seus objetivos no jogo. Essa celebração é uma característica típica de experiências gamificadas.

Sobre as missões no jogo, há referências à escolha de ser inocente, *murder* ou xerife. Há menção à missão de se livrar do jogo e a busca pelo *Murder*.

Tex: Mas eu tenho uma missão a cumprir!

Há desafios a serem vencidos, objetos a serem encontrados, comentários sobre a sorte ou azar em determinados mapas. Os desafios propiciam uma experiência envolvente e competitiva. Há também referências a jogadas bem-sucedidas e também a conquistas.

Cris: Fica perto, fica perto de mim, que se eu morrer... Ah, me matou!
 [Tex ri]
 Cris: Ah, matou nós duas!
 Julia: Da onde esse menino veio, da tubulação?
 Cris: É muito azar!
 [...]
 Tex: Opa, acertei!
 Cris: Ah, boa!
 Julia: Aêê!

Há várias descrições de movimentos que os personagens realizam no jogo, como subir escadas, esconder-se, passar em túneis. Há também, durante o jogo, ações de ataque e defesa.

Tex: Olha a Julia! Coitada do amiguinho, tava subindo a escada.
 [...]
 Julia: É de blusa preta, blusa preta, ele tá vindo aqui, subindo as escadas!
 [...]
 Julia: Eu lembro, pai, eu lembro do seu esconderijo!
 [...]
 Julia: O pai morreu na tubulação.

[...]

Tex: A Julia tacou de longe a faquinha!

Elementos como o "detector de metal" e a presença do xerife agregam mecânicas específicas ao jogo e influenciam as interações e estratégias dos jogadores.

A narrativa termina com a celebração da vitória ao final, elemento comum em jogos. Temos, por fim, as despedidas e os agradecimentos aos espectadores.

Julia: Então é isso, pessoal, espero que vocês tenham gostado do vídeo, se você gostar, deixe seu like e seu favorito, compartilhe nas redes sociais, até o próximo vídeo, e tchau!

Cris: Tchau, galerinha! Tex: Valeu, galera, tchau, tchau!

7.2.2 Método Afetivo: Codificação de Emoções e Valores

Emoções

Na narrativa do jogo *Murder Mystery- A murder enganou a todos*, percebemos algumas emoções expressas pelos personagens.

O início da narrativa traz uma atmosfera de excitação e antecipação à medida que os personagens estão se preparando para jogar. A escolha do jogo e a interação que acontece inicialmente, sugerem uma expectativa positiva.

Percebemos a demonstração de entusiasmo e alegria pelos personagens por meio das interações que são marcadas por risadas, exclamações e uma atmosfera descontraída.

Julia: Tem aqui, ó, "operações".

Cris: Ope... Não, operações, tô fora!

Cris: Fiquei boa, fiquei boa já! [Risadas]

Cris: Não, não tô precisando, não.

[...]

Julia: Você aqui, volta também!

Tex: Ai, ai, ai! [Risadas]

[...]

Julia: Ah! Aham, isso aí! [Risadas]

Há uma interação entre os personagens permeada por momentos engraçados e descontraídos. As risadas, os comentários divertidos e as situações inesperadas contribuem para criar um ambiente leve e cheio de humor.

Julia: Eu dancei já!
 Cris: Não, mas se eu for murder, você vai dançar!
 Tex: Ah, a Cris é murder!
 Cris: Só que em outro lugar!
 Tex: Você é murder, Cris?
 Julia: Como que eu vou dançar se você vai me matar, se você for murder?
 Cris: Porque você vai literalmente dançar, sabe? Quando perde? "Dançou!"
 Tex: Ah, eu tô achando...
 Cris: Nunca ouviu essa expressão, não?
 Julia: Ah! Aham, isso aí! [Risadas]
 Julia: Eu entendi!

Tex: Onde que a Cris foi? Ela evaporou...
 [Risadas]
 Cris: Raiááá!
 Julia: Nãoo!
 Cris: Uhu!

Há alguns momentos de suspense e surpresa, percebidos quando os personagens estão jogando e tentando descobrir quem é o *Murder*. A revelação de que Julia é o *Murder* deixa os outros jogadores surpresos e traz uma reviravolta inesperada, mas que gera humor. As risadas e o tom descontraído desse momento mostram que a surpresa foi bem recebida e tudo isso contribui para a atmosfera descontraída da narrativa. Temos intensas reações, como expressões de susto, exclamações e risadas nervosas. "Ah!" é uma expressão usada inúmeras vezes, o que indica surpresa e reações inesperadas. Isso acrescenta dinamismo à narrativa, revelando a natureza imprevisível do jogo.

Tex: Cris, é a Julia!
 Cris: Nossa, tá tudo brilhando, corre!
 Tex: Cris, é a Julia! Eu vi pelas câmeras!
 Cris: Eu vi, eu vi, eu vi!
 Cris: Câmeras?
 Tex: Sim, eu vi!
 Cris: Tem câmeras no Murder?
 Tex: Tem, tem câmeras no Murder, eu vi tudinho!
 Cris: Não acredito!
 Julia: Papi...

Em alguns momentos, percebemos um elemento de incerteza e mistério, principalmente quando um dos personagens é acusado de ser o *Murder*. As tentativas de se descobrir quem é o *Murder* e as especulações sobre os papéis de cada um despertam a curiosidade, tornando o clima misterioso.

Tex: Cadê o murder?
 Tex: Cadê o murder?
 Cris: Não sei, não quero saber também!
 Julia: Por que você quer saber onde o murder tá?
 Julia: Porque você é o murder!
 Tex: Eu não sou o murder!
 Cris: Você tá muito preocupadinho!
 Tex: Não sou!
 Tex: Mas eu tenho uma missão a cumprir!

No desenrolar do jogo, há momentos de medo e tensão. Algumas expressões de medo estão presentes no jogo, especialmente quando os personagens se referem ao *Murder*. Esses momentos adicionam um toque de suspense à narrativa, mantendo os participantes em alerta. Também temos, com esses momentos, a diversão com um leve tom de "terror". Temos momentos de medo e tensão durante o jogo, também, quando os personagens estão suspeitando uns dos outros, e o *Murder* solto. Isso traz um elemento de suspense à narrativa, mantendo os participantes em alerta.

Tex: Peraí, eu ouvi barulho!
 Cris: Ouviu o barulho?
 Julia: Ouviu?
 Tex: O muder, o murder!
 Julia: O "murder"!
 Julia: O murder!
 Tex: Eu fiquei nervoso, eu fiquei nervoso, calma!
 Cris: Eu estou dançando com a minha amiga aqui em cima!
 Tex: Tá, eu vou procurar, me ajuda a encontrar corpos por aí, que eu acho que não é a Julia...
 Cris: Parece que não tem nenhum corpo ainda!
 Tex: Tem, sim!
 Cris: Tem?
 Julia: Ó, tem duas pessoas aqui, um deles está me seguindo...
 Tex: Tá! Cris: Ué... Ah!
 Cris: É o Bacon!
 Julia: É o Bacon Hair, Bacon Hair!
 Tex: Mas é o menino?
 Julia: É de blusa preta, blusa preta, ele tá vindo aqui, subindo as escadas!
 Cris: SOS, TeXinho!
 Tex: Morreu! Toma!
 Julia: Aê!
 Cris: Ah, boa!
 Julia: Bora lá!

Tex: Vambora, vambora!

Ao final do jogo, há um sentimento de alívio e realização quando Júlia vence o jogo. Essa emoção é compartilhada pelos personagens e também pelos espectadores.

Julia: Boa! Consegui!
Cris: Não acredito!

Em geral, o jogo evidencia uma atmosfera descontraída e alegre, com os personagens desfrutando de momentos de diversão em família enquanto jogam Roblox. Esta narrativa transmite uma série de emoções positivas, o que contribui para uma atmosfera animada e envolvente.

Valores

Na narrativa apresentada, podemos identificar alguns valores que são transmitidos pelos personagens e pela dinâmica do jogo. Valores esses que contribuem para a atmosfera descontraída e amigável do texto. Aqui estão alguns aspectos que refletem os valores nesta narrativa:

A interação entre os jogadores Julia, Cris, e Tex demonstra um forte senso de amizade e busca proporcionar diversão e entretenimento aos espectadores. O tom da gravação do vídeo é bem descontraído, com muitas risadas e comentários divertidos.

Julia: Tem aqui, ó, "operações".
Cris: Ope... Não, operações, tô fora!
Cris: Fiquei boa, fiquei boa já! [Risadas]
Cris: Não, não tô precisando, não.
[...]
Julia: Você aqui, volta também!
Tex: Ai, ai, ai! [Risadas]
[...]
Julia: Ah! Aham, isso aí! [Risadas]

A presença da mãe (Cris) e do pai (Tex) na gravação evidencia a importância da família e mostram uma interação familiar positiva e descontraída. Eles, jogando juntos, compartilhando risadas e se divertindo juntos, reforçam a ideia da união familiar em um ambiente agradável.

Julia: Hoje estou aqui para gravar mais um vídeo pra vocês de Roblox, e hoje, pessoal, estamos aqui junto com a minha mãe!
 Cris: Olá, pessoal, tudo bem?
 Julia: E junto com meu pai!

Percebemos, no jogo, que eles estão determinados a vencer, e isso acrescenta um elemento de competição às interações. Porém, a competição é tratada de maneira leve e amigável, como no momento em que Júlia acusa Tex de ser o *Murder* (assassino no jogo). Mesmo quando os personagens estão tentando descobrir quem é o *Murder*, a atmosfera competitiva é apresentada de maneira descontraída, bem-humorada, saudável, sem hostilidade, enfatizando a importância de competir de maneira positiva.

Julia: Ué, mas todo mapa você morre, a não ser que você não seja o Murder.
 Tex: É, tipo isso.
 Julia: Se você for o Murder, daí acho que você não morre, né?
 Tex: É, mas o xerife, né, pode salvar o dia também, né?
 Julia: Pode ser.
 Cris: Tá, conversa vai, conversa vem, e vocês são o quê? Inocente, Murder, xerife.
 Tex: Eu não posso revelar, não posso revelar.
 Cris: Não pode?
 Tex: Não, não posso.
 Julia: Eu sou muito inocente, gente.
 Cris: Ai, ai, ai, gente. Então ele é o quê?
 Cris: Ele é o Murder, certo?

Durante o jogo, fica clara a colaboração entre os participantes, ao colaborarem entre si, discutindo estratégias, acusando o *Murder* e tentando sobreviver. Isso mostra um trabalho em equipe e cooperação, mesmo que estejam em um contexto virtual de jogo.

Julia: Eu lembro, pai, eu lembro do seu esconderijo!
 Tex: Eu entreguei!
 Cris: Eu vou ficar escondida!
 Tex: Passou perto!
 Cris: Porque eu não quero morrer!
 Tex: Se você for ficar escondida, a Julia já vai saber que você tá no esconderijo!
 Cris: Mas tem vários esconderijos!
 Tex: Não tem muitos, não, tem poucos!
 Cris: Tem sim, o meu tá excelente aqui, ó, Texinho!
 Tex: A Julia atacou de longe a faquinha!

A interação vivenciada pelos personagens sobre o jogo e as estratégias usadas, como a tentativa de esconderem-se, denota aprendizagem e adaptação ao

contexto do jogo. Eles aceitam os desafios e enfrentam as situações de forma bem descontraída. Essa atitude reflete uma atitude positiva em relação à superação de obstáculos e à busca por diversão.

Cris: Nossa, acertou!
 Tex: Acertou de longe, Ju!
 Julia: Você viu?
 Cris: Nossa!
 Tex: Deixa eu ver quantas pessoas ainda tem.
 Julia: Essa menina aqui é a última?
 Cris: Ela tá parada.
 Cris: Ah, ela era a última!
 Julia: Ah, boa, pessoal! Conseguimos!
 Cris: Boa, Ju!

É perceptível o respeito às regras do jogo. Os jogadores respeitam as regras do jogo, como as mecânicas específicas e o papel de cada participante (Inocente, *Murder*, Xerife). Esse respeito contribui para uma experiência de jogo justa e equilibrada.

Tex: Ah, Julia! Essa era minha câmera!
 Cris: Ai meu Deus do céu!
 Julia: Eu sabia!
 Julia: Eu lembro, pai, eu lembro do seu esconderijo!
 Tex: Eu entreguei!
 Cris: Eu vou ficar escondida!
 Tex: Passou perto!
 Cris: Porque eu não quero morrer!
 Tex: Se você for ficar escondida, a Julia já vai saber que você tá no esconderijo!
 Cris: Mas tem vários esconderijos!
 Tex: Não tem muitos, não, tem poucos!
 Cris: Tem sim, o meu tá excelente aqui, ó, Texinho!
 Tex: A Julia tacou de longe a faquinha!
 Julia: Que isso, gente, viu a mira?
 Cris: Se o xerife morrer, cê me avisa, Texinho, que eu saio do esconderijo!

Ao falhar em suas estratégias, os jogadores são recebidos uns pelos outros com bom humor e aceitação. Essa atitude mostra a habilidade de lidar com fracassos de maneira suave, leve, sem deixar que isso afete de forma negativa a diversão.

Julia: Errou!
 Tex: Errou, peraí, passou perto, passou perto.
 Cris: Ah, Texinho, peraí, que eu vou me livrar aqui de geral.
 Julia: Nossa, a mãe tá matando todo mundo.
 Cris: E você vai ser o próximo!
 Tex: Onde que a Cris foi? Ela evaporou...
 [Risadas]

Cris: Raiááá!
 Julia: Nãoo!
 Cris: Uhul!
 Tex: Que mentira! Você saiu ali no túnel.
 Cris: Tava te espionando!
 Julia: Ok, bora lá então.
 Cris: Bora lá!
 Tex: Vambora!

Esses são alguns valores que podemos identificar no texto, mostrando como a interação entre os personagens pode criar um ambiente divertido e envolvente para os espectadores. No geral, a narrativa transmite uma atmosfera leve, alegre e descontraída, com os personagens desfrutando de momentos de diversão em família enquanto jogam Roblox.

7.3 ANÁLISE DA NARRATIVA 3: PIGGY- FUJA DA PIGGY NA CIDADE

Figura 39- Imagem do jogo Piggy



Roblox - FUJA DA PIGGY NA CIDADE (Piggy)

Fonte: Roblox, 2020⁴⁹

7.3.1 Método literário e de linguagem: Codificação de narrativa

Narrativa Clássica

Embora contextualizada em um ambiente de jogo digital, a estrutura desta narrativa digital mantém elementos fundamentais da narrativa clássica, elementos que

⁴⁹ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=OzobVzKNtZY&t=312s>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

encontramos em histórias convencionais. Vejamos algumas dessas características a seguir.

Da estrutura tradicional, temos uma introdução com os personagens (Júlia, Mãe e Pai) e outros mencionados indiretamente. Julia, seu pai e sua mãe se apresentam e cumprimentam o público. Eles deixam claro qual é o ambiente, que é um jogo de Roblox, e o objetivo, que é gravar para os espectadores.

Julia: Olá pessoal, tudo bem? Olha a gente tá aqui para gravar mais pra vocês de Roblox, e estamos aqui com minha mãe.
 Mãe: Olá pessoal, tudo bem?
 Julia: Esse é meu pai
 Pai: Olá pessoal! Tudo bem com vocês?
 Julia: Eu acho que só nós tamos aqui na Piggy então bora para o vídeo
 Julia: Estamos aqui galera na cidade.

Composto essencialmente por diálogos entre os jogadores/personagens, demonstrando a interação típica de jogadores durante uma partida. A narrativa vai se desenvolvendo à medida que os jogadores/personagens exploram o ambiente do jogo, enfrentando desafios e tentando entender as mecânicas do mapa.

Pai: Que legal! Olha esse mapa parece maior...
 Julia: Aiii
 Mãe: Pra cá, pra cá, pra cá
 Julia: Eu tenho aqui
 Mãe: Meu Deus esse mapa é muito grande!
 [...]
 Julia: Oh que mapa difícil esse, viu?
 Mãe: Gente, mó difícil.
 [...]
 Julia: Vamos ver qual que vai ser o próximo mapa que a gente vai ir né?

Quando os personagens conseguem escapar do jogo, a resolução é alcançada.

Julia: Oba!!! Fugiiii!
 Mãe e pai: Fugiu?
 Julia: É. Vá lá. Vá lá. Olha o sol!
 Mãe: Calma, calma. Tô correndo. Tô correndo. Vamo Texinho. Vamo Texinho.
 Julia: Nossa, galera!
 Pai: Nossa, galera! Tô chegando! Tô chegando!
 Mãe: Oh, não!
 Pai: Tchou, Piggy! Tchou, tchau! Ha, ha, ha.
 [...]
 Mãe: Consegui escapar! Yes!!
 Pai: Boa, querida!
 Mãe: Conseguimos!!!
 Mãe: Olha gente! Que legal!

Antes de começar o jogo, os personagens discutem o ambiente virtual. Há menção a uma cidade, carros abandonados e a presença de Piggy, que deixa claro o contexto para a história que se desenrolará no jogo e que estão jogando um jogo relacionado ao universo de Piggy no Roblox.

Julia: Estamos aqui galera na cidade.
[...]
Mãe: Olha, tem um monte de carro abandonado.
Pai: Que da hora. Fusquinha. Monte de fusquinha.

O cenário do jogo, ou o espaço, é um elemento muito importante (Gancho, 2001). Os jogadores/personagens exploram diferentes ambientes virtuais, como salas, prédios e carros abandonados. Há algumas descrições de elementos específicos do cenário, como um mapa, carros e prédios. É um cenário virtual dinâmico, apresentando diversos desafios, que contribuem para uma atmosfera de suspense e aventura.

Pai: Que difícil esse mapa!! Não sei!!!
[...]
Mãe: Eu não sei Ju. Tem alguma coisa dentro dos carros?
[...]
Pai: Eu tô no topo do prédio.

A narrativa mostra a presença de três personagens principais: Julia, sua mãe e seu pai. Cada um com uma personalidade própria, que percebemos por meio das suas interações durante o jogo. Julia demonstra ser a líder, guiando e compartilhando informações a respeito do jogo. A mãe denota entusiasmo e nervosismo, enquanto o pai contribui com piadas e comentários descontraídos. A interação entre eles proporciona uma dinâmica bem interessante, adicionando uma dimensão social ao jogo.

Temos, nesta narrativa, um estilo informal e descontraído, refletindo o caráter lúdico do jogo. Temos uma linguagem coloquial, por meio da qual os jogadores compartilham sentimentos autênticos e interagem de maneira leve e amigável. Expressões do tipo "Tá louca essa história, hein?" e os diversos momentos de risadas durante o jogo contribuem para criar uma atmosfera descontraída e amigável.

Pai: Olha. Eu tenho um cartão azul aqui, serve pra alguma coisa?
Júlia: Não. Já foi usado.
Pai: Já foi, né?
Mãe: Já.

Pai: Tô mais atrasado do que não sei o quê.
 Mãe: Rsr
 [...]
 Mãe: E esse já é o nono capítulo! Nossa!
 Pai: Tá louca essa história, hein?
 Julia: Pois é! E bem difícil.

Elementos de suspense e desafio permeiam a atmosfera do jogo. Os jogadores enfrentam a presença ameaçadora das personagens Piggy, e isso cria uma atmosfera de tensão e medo. A incerteza sobre o que vai acontecer em seguida e a urgência de se tomar decisões rápidas contribuem para uma atmosfera dinâmica e emocionante. A interação constante entre os personagens/jogadores, expressa por meio do diálogo, adiciona um elemento social à atmosfera do jogo.

Julia: Ah! Não, não, não vem para cá, não vem para cá! Não vem para cá!
 Pai: Eu vou me esconder.
 Julia: Vocês já foram lá em cima?
 Pai: Eu fui lá no topo não tem nada lá, aparentemente.
 Julia: Não tem nada? Olha só para colocar uma madeira lá. Tem que achar madeira para atravessar
 Pai: Ahhh!!
 Julia: Ai!! A Piggy tá aqui, a Piggy tá aqui!
 Pai: A Piggy tá subindo Ju!
 Mãe: Cuidado!

Os jogadores enfrentam vários desafios no jogo. Eles começam a explorar o jogo, enfrentando a ameaça de Piggy e tentando entender as mecânicas do mapa. Eles têm que resolver alguns problemas, como encontrar itens específicos, evitar inimigos e decifrar enigmas. A narrativa segue uma estrutura de resolução de conflitos (Comparato, 1995), com os personagens conseguindo escapar com sucesso do jogo, evidenciando que a história foi concluída.

O diálogo entre os jogadores/personagens é uma parte essencial da narrativa. Eles interagem discutindo estratégias, expressando emoções, dúvidas e estratégias, comunicando-se enquanto jogam, proporcionando, dessa forma, uma interação dinâmica.

Temos o elemento tempo, com referências aos minutos restantes, trazendo pressão e urgência à narrativa.

Pai: Que é que falta? Tem 4 minutos só hein?
 [...]
 Pai: 2 minutos e 50 segundos.
 [...]

Pai: 1 minuto e 40. Não morre, querida.
 [...]

 Pai: 1 minuto e 20, gente!

O clímax ocorre nos momentos de tensão do jogo, durante a perseguição dos jogadores/personagens por Piggy. Isso acrescenta um elemento de suspense à narrativa.

Julia: A Piggy tá aqui, a Piggy tá aqui.
 Mãe: Não!!! Tem uma vindo pra cá, Ju!!
 Julia: Ah!
 Mãe: Ah!
 Pai: Eu fui pego.
 Mãe: Cê foi pego?
 Pai: Não. Quase.
 Julia: Quase.
 Mãe: Ju, Ju. Ju cê precisa ir pegar o cartão pra gente.
 Julia: Eu tô indo lá em cima!
 Pai: Vai, Ju.
 Mãe: Você é nossa salvação!

Chegamos ao desfecho com sucesso quando os jogadores/personagens conseguem escapar do jogo, depois de superar desafios e resolver os enigmas. Os jogadores externam claramente a sensação de realização, de satisfação e alegria ao celebrarem o sucesso. O desfecho é uma parte muito importante da narrativa, por proporcionar uma conclusão satisfatória para a experiência de jogo.

Julia: Oba!!! Fugiu!!!
 Mãe e pai: Fugiu?
 Julia: É. Vá lá. Vá lá. Olha o sol!
 Mãe: Calma, calma. Tô correndo. Tô correndo. Vamo Texinho. Vamo Texinho.
 Julia: Nossa, galera!
 Pai: Nossa, galera! Tô chegando! Tô chegando!
 Mãe: Oh, não!
 Pai: Tchou, Piggy! Tchou, tchau! Ha, ha, ha.
 [...]

 Mãe: Consegui escapar! Yes!!
 Pai: Boa, querida!
 Mãe: Conseguimos!!!
 Mãe: Olha gente! Que legal!

Embora não seja demonstrada claramente uma moral específica (Comparato, 1995), esta narrativa transmite valores como: persistência, trabalho em equipe e capacidade de superar desafios. Os jogadores enfrentam muitos obstáculos, mas, com a colaboração e resiliência de cada um, todos conseguem cumprir sua missão.

Tudo isso transmite uma mensagem positiva sobre a importância de se enfrentar os desafios com garra e determinação.

Narrativa Digital de Jogo

A narrativa em análise trata-se de um diálogo em uma narrativa digital, especificamente de uma partida de Roblox, narrada por uma família enquanto interage com o jogo. Veremos, a seguir, algumas características e elementos da narrativa digital de jogo.

Temos, de início, uma introdução, com uma contextualização e o objetivo do jogo. Julia começa o vídeo cumprimentando o público e estabelecendo a ideia de gravar uma partida de Roblox. Os personagens (Julia, Mãe e Pai) são apresentados, demonstrando uma dinâmica familiar.

Julia: Olá pessoal, tudo bem? Olha a gente tá aqui para gravar mais pra vocês de Roblox, e estamos aqui com minha mãe.
 Mãe: Olá pessoal, tudo bem?
 Julia: Esse é meu pai
 Pai: Olá pessoal! Tudo bem com vocês?

Há três personagens principais: Julia, sua mãe e seu pai, que interagem com mais dois personagens, que são as duas Piggys.

Esses personagens/jogadores têm alguns desafios a enfrentar, como encontrar itens específicos (cartões coloridos, extintor, TNT) e eles também precisam interagir com os elementos do ambiente para que consigam progredir no jogo (Juul, 2005).

Mãe: Aqui preciso de um cartão azul... que que precisa aqui?
 Julia: Aqui de cartão vermelho
 Pai: Eu tô no topo do prédio.
 Mãe: Nossa gente, precisa de... explosivo... Sabe como que é o nome?
 Pai: TNT
 Mãe: TNT. Precisa de extintor da [...] pra esse carinha aqui.

A narrativa é elaborada essencialmente por meio do diálogo entre os jogadores. Há discussão de estratégias, observações sobre o ambiente do jogo e expressão de emoções (excitação, confusão, medo). O diálogo entre os jogadores é de fundamental importância para o desenvolvimento da história, dentro do contexto do jogo.

Essa interação entre os jogadores é uma parte fundamental na narrativa (Nesteriuk, 2002). Julia é a líder na discussão, pois ela guia e compartilha suas

descobertas e estratégias com os outros jogadores. Mas existe um fluxo contínuo de comunicação, com trocas constantes de informações, sugestões, reações, ideias e respostas entre os jogadores. Os jogadores se apoiam mutuamente. Em um determinado momento, Julia diz ter congelado a Piggy, e essa ação pode ajudar a todos.

Pai: Aí. Alguém conseguiu congelar a Piggy. Julia: Sim, fui eu, fui eu, fui eu, fui eu.
--

Quanto ao tipo de linguagem, o diálogo apresenta uma conversa em família (Julia, Mãe, Pai), apontando autenticidade e informalidade. Eles usam uma linguagem casual, que é uma linguagem falada entre amigos e familiares.

Mãe: O que será que vai acontecer? Julia: Não sei. Olha só! Mãe: ai ai ai Julia: Hã! Ai, pessoal, vamos ver Mãe: Tô animada [...] Pai: Ela tá indo aí, ela tá indo aí. Julia: Ahh!!!! Mãe: Cuidado Ju. Julia: Ah!! Pai: Tu tá viva?

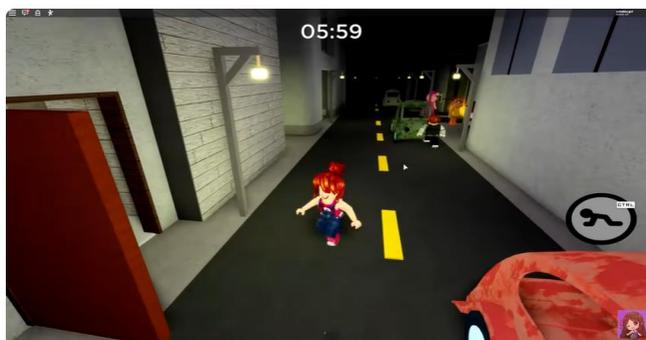
O enredo dessa narrativa gira em torno da experiência de jogar Piggy, um jogo no universo de Roblox. Os jogadores são envolvidos na narrativa do jogo, enfrentando desafios, procurando itens específicos e esforçando-se para escapar de situações perigosas, como a presença das personagens Piggy. A narrativa vai sendo construída à medida que os jogadores vão explorando o ambiente, encontrando os obstáculos e procurando soluções para poderem avançar no jogo.

Há, nesta narrativa, diferentes semioses, característica marcante dos multiletramentos. No contexto desse vídeo de *gameplay* de "Piggy", podemos observar:

- Vídeo e áudio: O principal modo de comunicação é o vídeo, onde os jogadores estão compartilhando a tela de jogo e os eventos em tempo real. O áudio é essencial, permitindo aos espectadores ouvir as reações dos jogadores, o diálogo entre eles e também os efeitos sonoros do jogo.

- Imagens e animações: Temos no jogo muitas imagens, onde podemos ver a aparência dos personagens, os cenários, os itens e eventos específicos, além de todas as animações (Figura 40).

Figura 40- Imagens do jogo Piggy



Roblox - FUJA DA PIGGY NA CIDADE (Piggy)

Fonte: Roblox, 2020⁵⁰

- Gestos: Os jogadores expressam emoções e reações por meio de gestos visíveis no vídeo. Esses elementos não verbais dão um adicional de comunicação, auxiliando os espectadores na compreensão do estado emocional dos jogadores.
- Edição e efeitos visuais: Os efeitos visuais são usados para realçar alguns momentos específicos ou destacar elementos importantes no jogo (Figura 41).

Figura 41- Efeitos visuais no jogo



Roblox - FUJA DA PIGGY NA CIDADE (Piggy)

Fonte: Roblox, 2020⁵¹

⁵⁰ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=OzobVzKNtZY&t=312s>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

⁵¹ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=OzobVzKNtZY&t=312s>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

Em relação à interação com o público, os jogadores têm a possibilidade de interagir com seus espectadores por meio de comentários ou mensagens de texto durante o jogo. Isso ajuda a criar uma experiência mais dinâmica e interativa para os espectadores.

Julia: Nossa galera! Fica assim não! Não achei que a gente ia conseguir escapar!
 Mãe: Também achei que não.
 Pai: Eu também.
 Julia: Que difícil!
 Pai: Na primeira. Passamos na primeira. Tá bom, nê?
 Julia: Então, galera
 Mãe: Arrasamos!
 Julia: Estamos aqui master nesse negócio já. Nossa, pessoal! Pelo menos a gente conseguiu estar contando toda a historinha, certo?
 Mãe: Sim!
 Julia: Vamos ver qual que vai ser o próximo mapa que a gente vai ir né?
 Mãe: Exatamente!
 Julia: Que tem vários capítulos aqui, galera.
 Pai: Isso aí, galera.
 Mãe: E esse já é o nono capítulo! Nossa!
 Pai: Tá louca essa história, hein?
 Julia: Pois é! E bem difícil.
 Mãe: Sim! Cada vez tá ficando mais difícil.
 Julia: Tem tanta coisa agora pra fazer galera!
 Mãe: Exato. É legal, né? Mais desafiador.
 Pai: Sim!
 [...]
 Julia: Então, espero que vocês tenham gostado do vídeo certo? [...]
 Mãe: Tchau, galerinha!
 Pai: Valeu, galerinha! Tchau, tchau!

A narrativa acontece em um ambiente virtual do jogo Roblox, onde os jogadores exploram, enfrentam desafios e interagem com elementos do jogo (Figura 42).

Figura 42- Ambiente virtual do jogo Piggy



Roblox - FUJA DA PIGGY NA CIDADE (Piggy)

Fonte: Roblox, 2020⁵²

⁵² Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=OzobVzKNtZY&t=312s>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

Há o uso, pelos jogadores, de termos específicos do jogo, como "Piggy", "cartão laranja", "extintor" e "TNT", evidenciando a imersão no universo virtual e a compreensão das mecânicas do jogo.

Mãe: Pode ser.
 Julia: Cartão laranja.
 [...]
 Mãe: Aqui preciso de um cartão azul.. que que precisa aqui?
 Julia: Aqui de cartão vermelho
 Pai: Eu tô no topo do prédio.
 Mãe: Nossa gente, precisa de... explosivo... Sabe como que é o nome?
 Pai: TNT
 Mãe: TNT. Precisa de extintor da [...] pra esse carinha aqui.

Há uma ativa interação dos jogadores com o ambiente do jogo, quando eles exploram os cenários, ao procurar itens e quando resolvem os desafios apresentados para poderem progredir na narrativa. Há também interação entre os jogadores (pai, mãe e Júlia), quando eles discutem estratégias, coordenam as ações que devem realizar e compartilham informações para poderem superar os desafios que o jogo apresenta.

Mãe: Não!!! Mas a outra Piggy tá lá.
 Julia: Ah, tá tranquilo. Aquela ali é lenta.
 Pai: Essa aqui é lenta. Vem, vem ver. Você pegou o extintor?
 Mãe e Julia: Uah!!!!
 Julia: Eu tô indo lá pegar, tô indo lá pegar, tô indo lá pegar.
 Mãe: Eu vou morrer.
 Pai: 1 minuto e 40. Não morre, querida.
 Julia: Ai meu Deus, ai meu Deus!
 Mãe: Ju, Ju, Ju, Ju, Ju você precisa pegar. Tô distraído elas aqui.
 Pai: Tá bom. Tô subindo com a Ju.
 Julia: Eu tô subindo.

Esta narrativa traz alguns elementos de gamificação, que é o uso de mecânicas e elementos de design de jogos em contextos que não são estritamente jogos (Deterding *et al.*, 2011). A seguir, veremos algumas características de gamificação presentes no texto:

- Objetivos claros: Ao jogar Piggy, os jogadores têm objetivos claros, definidos e compreendidos. Um dos objetivos é escapar do cenário do jogo.
- Obstáculos e desafios: O jogo apresenta obstáculos e desafios que os jogadores precisam superar para conseguir atingir seus objetivos. Ao enfrentarem diferentes dificuldades, os jogadores vão tendo um senso de realização e progressão.

- Interatividade: A interação constante entre os personagens/jogadores, tanto pelo diálogo como pelas ações no jogo, é uma característica comum em experiências de gamificação. Essa comunicação é primordial para a progressão no jogo.
- Elementos de jogo: A narrativa menciona elementos específicos do jogo como, por exemplo, os cartões de diferentes cores, as portas trancadas, as ferramentas específicas (chave inglesa), e a necessidade de encontrar e utilizar esses elementos de maneira estratégica.

Mãe: Pode ser.
 Julia: Cartão laranja.
 [...]
 Mãe: Aqui preciso de um cartão azul.. que que precisa aqui?
 Julia: Aqui de cartão vermelho
 Pai: Eu tô no topo do prédio.
 Mãe: Nossa gente, precisa de... explosivo... Sabe como que é o nome?
 Pai: TNT
 Mãe: TNT. Precisa de extintor da [...] pra esse carinha aqui.

- Pontuações e progresso: Percebemos, de forma implícita, noção de progresso à medida que os jogadores vão avançando pelo cenário, encontrando itens-chave e buscando formas de escapar. Está presente a ideia de "passar para o próximo nível".

Pai: Que difícil esse mapa!! Não sei!!!
 Mãe: Gente!!
 Pai: Que é que falta? Tem 4 minutos só hein?
 Julia: Tá pegando fogo aqui onde antes tinha um cartão.
 Pai: Sério?
 Mãe: Ah, mas precisa do extintor pra apagar.

- Competição e colaboração: A narrativa evidencia alguns momentos de competição e colaboração entre os jogadores. Eles compartilham informações e discutem estratégias, mas também enfrentam desafios individuais.
- Emoções e engajamento: Há demonstração de emoções vivenciadas pelos jogadores, como medo, alívio e animação. Essas emoções são muito importantes no jogo, e parte essencial da gamificação, pois elas cooperam para o envolvimento emocional dos participantes.
- Narrativa imersiva: A presença de uma narrativa dentro do jogo favorece uma experiência mais imersiva. Os jogadores se envolvem em uma história que está além dos simples elementos do jogo.

Ao final, temos os jogadores refletindo sobre a dificuldade do mapa, comemorando o sucesso e antecipando eventos futuros no jogo.

Pai: Na primeira. Passamos na primeira. Tá bom, nê?
 Julia: Então, galera
 Mãe: Arrasamos!
 Julia: Estamos aqui master nesse negócio já. Nossa, pessoal! Pelo menos a gente conseguiu estar contando toda a historinha, certo?
 Mãe: Sim!
 Julia: Vamos ver qual que vai ser o próximo mapa que a gente vai ir né?
 Mãe: Exatamente!
 Julia: Que tem vários capítulos aqui, galera.
 Pai: Isso aí, galera.
 Mãe: E esse já é o nono capítulo! Nossa!
 Pai: Tá louca essa história, hein?
 Julia: Pois é! E bem difícil.
 Mãe: Sim! Cada vez tá ficando mais difícil.
 Julia: Tem tanta coisa agora pra fazer galera!
 Mãe: Exato. É legal, né? Mais desafiador.
 Pai: Sim!

Há exploração do cenário do jogo, com observação de carros abandonados, discussão sobre itens, como cartões coloridos, e busca por soluções para os desafios apresentados no jogo.

A progressão no jogo representa as recompensas. Encontrar itens-chave, como cartões de cores diferentes, e superar os obstáculos que vão surgindo, são conquistas que propiciam uma sensação de sucesso. A recompensa final é a fuga bem-sucedida, ao final do jogo, atestando que os jogadores conseguiram vencer todos os desafios apresentados. As consequências estão, normalmente, relacionadas às situações de perigo enfrentadas pelos jogadores. Ser capturado pelas Piggy, acarreta muita tensão e, provavelmente, uma necessidade de recomeçar aquela parte do jogo. Essas consequências colaboram para a urgência e a emoção na narrativa do jogo.

Mãe: Ah lá, ah lá. Ele conseguiu, boa.
 Pai: Bloqueou né, por 20 segundos.
 Mãe: Isso! É, o forte tá vindo atrás de mim.
 Pai: É então um é forte mesmo né comprovado.
 Julia: Ah! Não, não, não vem para cá, não vem para cá! Não vem para cá!
 Pai: Eu vou me esconder.
 Julia: Vocês já foram lá em cima?
 Pai: Eu fui lá no topo não tem nada lá, aparentemente.
 Julia: Não tem nada? Olha só para colocar uma madeira lá. Tem que achar madeira para atravessar.
 Pai: Ahhh!!

Julia: Ai!! A Piggy tá aqui, a Piggy tá aqui!
 Pai: A Piggy tá subindo Ju!
 Mãe: Cuidado!
 Julia: Então, onde é que precisa de um cartão laranja?
 Pai: A Piggy que tá subindo! É a Piggy boa que eu acho.
 Julia: Será que ela vai me achar?

7.3.2 Método afetivo: Codificação de Emoções e Valores

Emoções

Esta narrativa transmite uma variedade de emoções, expressas pelos personagens durante a interação ao jogar Piggy do Roblox.

Júlia, a principal narradora, demonstra, logo no início, entusiasmo ao cumprimentar os espectadores e compartilhar sua experiência no jogo. A mãe também expressa animação e curiosidade sobre o que está por vir. Essas emoções estarão evidentes nas vozes dos jogadores ao explorarem o ambiente do jogo e enfrentarem os novos desafios.

Julia: Olá pessoal, tudo bem? Olha a gente tá aqui para gravar mais pra vocês de Roblox, e estamos aqui com minha mãe.
 Mãe: Olá pessoal, tudo bem?
 Julia: Esse é meu pai.
 Pai: Olá pessoal! Tudo bem com vocês?
 Julia: Eu acho que só nós tamos aqui na Piggy então bora para o vídeo
 Julia: Estamos aqui galera na cidade.
 Pai: Isso aí.
 Mãe: O que será que vai acontecer?
 Julia: Não sei. Olha só!
 Mãe: ai ai ai
 Julia: Hã! Ai, pessoal, vamos ver.
 Mãe: Tô animada!
 Julia: Eu não sei como faz nada!
 Mãe: Não tenho a menor ideia do tem que fazer.
 Pai: Eu também não!

Várias vezes, os personagens demonstram surpresa e susto, principalmente ao encontrarem elementos inesperados durante o jogo, como a presença de duas Piggys ou quando enfrentam desafios inesperados.

Pai: Meninas, tem duas Piggy.
 Julia: Ai, não tem nenhuma madeira ali.

Pai: Tem duas Piggy. Tem duas Piggy vindo atrás de mim.
 Julia: Só se tiver lá em cima, no, lá no sabe no teto lá do prédio.
 Julia: Sim, eu vi, eu vi.
 Mãe: Ah, você viu?
 Pai: Tem duas Piggy.
 Julia: Duas Piggy!

A frustração é perceptível quando os jogadores/personagens enfrentam dificuldades, como não entender os objetivos, não saber o que fazer no jogo, não encontrar os itens específicos, não conseguir escapar dos perigos, não serem capturados pelas personagens Piggys, ou como lidar com situações complexas no jogo.

Pai: Que difícil esse mapa!! Não sei!!!
 Mãe: Gente!!
 Pai: Que é que falta? Tem 4 minutos só hein?
 Julia: Tá pegando fogo aqui onde antes tinha um cartão.
 Pai: Sério?
 Mãe: Ah, mas precisa do extintor pra apagar.
 Julia: Socorro!!! Socorro!!! As duas Piggy aqui no meu quarto.
 Mãe: Aqui em cima precisa do extintor pra pegar o cartão da porta de saída.
 Pai: Tá, vou procurar esse extintor.
 Julia: Ahh!!!!
 Mãe: Gente, aonde tá?
 Julia: Tá na cama.
 Pai: Será que não tá em algum dos carros?

Percebemos a empolgação dos jogadores quando eles alcançam pequenas vitórias no jogo, como encontrar itens necessários ou superar alguns obstáculos. O alívio e a satisfação tornam-se evidentes quando conseguem escapar da Piggy com sucesso. Essas emoções são expressas por meio de comemorações, risos e comentários positivos.

Mãe: Na verdade tá os dois Piggy. O forte
 Pai: 1 minuto.
 Mãe: e o Piggy normal.
 Pai: 1 minuto e 20, gente!
 Julia: Peguei!
 Mãe: Pegou? Mas ele está na escada. Cuidado! Os dois.
 Pai: Aquela chave vou precisar, a roxa?
 Julia: Eu não sei.
 Mãe: Os dois estão na escada. Ah! Um tá me seguindo aqui, tá de boa, vai. Tá me seguindo.
 Pai: Esqueci a chave. Tomara que não precise dela.
 Julia: Oba!!! Fugiu!!!
 Mãe e pai: Fugiu?
 Julia: É. Vá lá. Vá lá. Olha o sol!

Mãe: Calma, calma. Tô correndo. Tô correndo. Vamo Texinho. Vamo Texinho.
 Julia: Nossa, galera!
 Pai: Nossa, galera! Tô chegando! Tô chegando!
 Mãe: Oh, não!
 Pai: Tchou, Piggy! Tchou, tchau! Ha, ha, ha.

O pai agrega humor à narrativa, ao fazer piadas sobre a Piggy, tentando, dessa forma, aliviar a tensão presente no jogo.

Pai: Cês sabem porque a Piggy levou um choque?
 Mãe: Por quê?
 Pai: Porque ela foi explicar que focinho de porco não é tomada. Opa, perai.
 Mãe: Ah...

A tensão intensifica durante alguns momentos do jogo, principalmente quando os jogadores estão sendo perseguidos pelas Piggys. A adrenalina é demonstrada pela respiração rápida e pelas exclamações. A presença das personagens Piggys estabelece uma atmosfera de tensão e medo. Gritos, exclamações e discussões entre os jogadores denotam momentos de perigo iminente, causando uma resposta emocional muito intensa à ameaça que as Piggys representam.

Pai: Ahhh!!
 Julia: Ai!! A Piggy tá aqui, a Piggy tá aqui!
 Pai: A Piggy tá subindo Ju!
 Mãe: Cuidado!
 Julia: Então, onde é que precisa de um cartão laranja?
 Pai: A Piggy que tá subindo! É a Piggy boa que eu acho.
 Julia: Será que ela vai me achar?
 Pai: Vamo lá.
 Julia: Não, não, não.
 Pai: Ela tá indo aí, ela tá indo aí.
 Julia: Ahh!!!!
 Mãe: Cuidado Ju.
 Julia: Ah!!
 Pai: Tu tá viva?
 Juúlia: Ahhh!

Todas essas emoções corroboram para tornar a experiência de jogar Roblox mais envolvente para os espectadores, trazendo uma narrativa dinâmica e reações autênticas dos jogadores.

Valores

A narrativa traz uma conversa entre os membros de uma família enquanto jogam o jogo "Roblox", mais especificamente a versão "Piggy". Ela não explora explicitamente valores morais ou éticos, porém, alguns valores e comportamentos podem ser inferidos ou observados durante o jogo.

O diálogo revela uma dinâmica familiar amigável e descontraída. Os jogadores (membros da família) estão se divertindo juntos, compartilhando experiências e desafios do jogo. Essa interação entre os jogadores reflete um ambiente de companheirismo e diversão em família, uma dinâmica positiva que promove valores familiares, como a importância de passar tempo juntos e aproveitar atividades juntos.

Mãe: Onde que era que tinha que colocar o explosivo, gente?
 Julia: Então. Tô tentando achar onde coloca.
 Pai: Olha. Eu tenho um cartão azul aqui, serve pra alguma coisa?
 Julia: Não. Já foi usado.
 Pai: Já foi, né?
 Mãe: Já.
 Pai: Tô mais atrasado do que não sei o quê.
 Mãe: Ha,ha,ha

Os jogadores, durante o jogo, estão sempre colaborando uns com os outros para superarem os obstáculos. Eles discutem estratégias, compartilham informações e se ajudam mutuamente no enfrentamento aos desafios. Eles também exprimem preocupação quando um dos personagens está em perigo.

Julia: Vermelho é no andar de cima, mãe.
 Mãe: Andar de cima? Ah! Achei, achei, achei! Tô abrindo. Tô abrindo.
 Julia: O cartão azul precisa de mais uma porta.
 Mãe: Tá, eu abri, mas ela tá atrás de mim, agora.
 Pai: Eu preciso de uma chave aqui se vocês tiverem aqui fora
 Julia: Qual chave ?
 Pai: Chave inglesa.
 Mãe: Socorro!
 Mãe: Beleza, beleza. Ela vai subir de novo? Não, não vai...
 Julia: Eu achei aquela ferramenta lá, a chave inglesa
 Pai: Traz aqui fora, quer dizer, aqui embaixo

Durante o jogo, os jogadores interagem de maneira leve e descontraída, compartilhando risadas e expressões animadas. Os jogadores encaram os desafios do jogo com bom humor, rindo das situações inesperadas. A linguagem que os jogadores utilizam é informal e leve, o que contribui para uma atmosfera descontraída.

Eles brincam entre si, com comentários engraçados e abordagens descontraídas diante dos desafios do jogo.

Pai: Cês sabem porque a Piggy levou um choque?
 Mãe: Por quê?
 Pai: Porque ela foi explicar que focinho de porco não é tomada. Opa, perai.
 [...]
 Pai: Tchau, Piggy! Tchau, tchau! Ha, ha, ha.
 [...]
 Pai: Olha. Eu tenho um cartão azul aqui, serve pra alguma coisa?
 Julia: Não. Já foi usado.
 Pai: Já foi, né?
 Mãe: Já.
 Pai: Tô mais atrasado do que não sei o quê.
 Mãe: Rsrs

Mesmo quando confrontados com desafios difíceis, momentos de tensão e situações desafiadoras, como encontrar itens específicos ou escapar das Piggy, os jogadores demonstram persistência ao continuar jogando e determinação ao procurar soluções para superar os obstáculos. Isso reflete valores de persistência e superação.

Mãe: Na verdade tá os dois Piggy. O forte
 Pai: 1 minuto.
 Mãe: e o Piggy normal.
 Pai: 1 minuto e 20, gente!
 Julia: Peguei!
 Mãe: Pegou? Mas ele está na escada. Cuidado! Os dois.
 Pai: Aquela chave vou precisar, a roxa?
 Julia: Eu não sei.
 Mãe: Os dois estão na escada. Ah! Um tá me seguindo aqui, tá de boa, vai. Tá me seguindo.
 Pai: Esqueci a chave. Tomara que não precise dela.
 Julia: Oba!!! Fugiu!!!
 Mãe e pai: Fugiu?
 Julia: É. Vá lá. Vá lá. Olha o sol!
 Mãe: Calma, calma. Tô correndo. Tô correndo. Vamo Texinho. Vamo Texinho.
 Julia: Nossa, galera!
 Pai: Nossa, galera! Tô chegando! Tô chegando!

Eles compartilham suas descobertas e progressos no jogo, mostrando a importância do compartilhamento de experiências entre os membros da família. Esse aspecto ressalta a comunicação e a conexão entre os familiares.

Julia: Ah, pai. Tem uma chave roxa. Vem cá.
 Mãe: Essa chave não já foi usada, gente?
 Julia: Já. Vem cá. Pai. Uso essa chave?.
 Pai: Chave roxa, né? Amarela eu não vi.
 Julia: Vem cá.

Mãe: Gente, eu acho que só falta esse cartão pra gente escapar.
 Pai: Será?
 Mãe: Eu acho.
 Julia: Eu tô aqui. Usando meu cartão. Usei.
 Mãe: Será que vai dá?

Ao final do jogo, há um momento de celebração e satisfação pela conquista de escapar da Piggy. Isso demonstra uma valorização das conquistas.

Mãe: Consegui escapar! Yes!!
 Pai: Boa, querida!
 Mãe: Conseguimos!!!
 Mãe: Olha gente! Que legal!
 [...]
 Pai: Na primeira. Passamos na primeira. Tá bom, nê?
 Julia: Então, galera
 Mãe: Arrasamos!

Diante das dificuldades e situações desafiadoras, como a aparição de dois personagens Piggy, jogadores demonstram resiliência e capacidade para se adaptar às circunstâncias. Essas características refletem valores necessários para se enfrentar as adversidades da vida com determinação e flexibilidade.

Mãe: Ai!!! Tem Piggy dos dois lados!
 Julia: Ai! Eu preciso de um extintor.
 Mãe: Pra cá não, pra cá não.
 Julia: Extintor de incêndio. Alguém viu?
 Mãe: Não.
 Pai: Não, não vi.
 [...]
 Mãe: Na verdade tá os dois Piggy. O forte
 Pai: 1 minuto.
 Mãe: e o Piggy normal.
 Pai: 1 minuto e 20, gente!
 Julia: Peguei!
 Mãe: Pegou? Mas ele está na escada. Cuidado! Os dois.
 Pai: Aquela chave vou precisar, a roxa?
 Julia: Eu não sei.
 Mãe: Os dois estão na escada. Ah! Um tá me seguindo aqui, tá de boa, vai. Tá me seguindo.
 Pai: Esqueci a chave. Tomara que não precise dela.
 Julia: Oba!!! Fugiiii!

Esses são apenas alguns dos valores identificados no texto. A interação familiar positiva, a cooperação entre os jogadores e a celebração de conquistas são aspectos notáveis que refletem uma dinâmica familiar saudável e divertida.

7.4 ANÁLISE DA NARRATIVA 4: *Rainbow Friends*- Escondidas do bicho Azul Babão

Figura 43- Imagem do jogo Rainbow Friends



Fonte: Roblox, 2022⁵³

7.4.1 Método literário e de linguagem: Codificação de Narrativa

Narrativa Clássica

Apesar da estrutura geral dessa narrativa estar mais voltada para o contexto de uma narrativa interativa, as características a seguir contribuem para uma narrativa que compartilha elementos com a abordagem clássica.

A narrativa apresenta uma estrutura tradicional, com uma introdução, onde temos o jogo iniciando com um diálogo entre as jogadoras/personagens Julia e sua mãe Cris, enquanto elas estão em um ônibus, em uma cena descontraída e divertida.

Julia: Estamos num ônibus!
 Cris: Siim!
 Julia: E olha o tanto de alunos que tem, hein?
 Cris: Ó, a gente vai no parque de diversões!

Segue o desenvolvimento. De uma cena descontraída e divertida, a narrativa passa para um ambiente tenso e misterioso em que as personagens/jogadoras se veem em um novo mundo. A narrativa é desenvolvida com a descoberta de um mundo

⁵³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rYJUQLWtrO8>>. Acesso em: set. 2022.

estranho e a interação com blocos. Elas enfrentam desafios para encontrar esses blocos e são introduzidas a criaturas estranhas, como o "bicho azul", o "bicho verde" e o "bicho laranja".

Julia: "Bem vindos, eu preciso da sua ajuda..."
 Cris: Quem que tá falando com a gente?
 Julia: É, quem que tá falando?
 Cris: Blocos coloridos...
 Julia: Temos bloquinhos, ok...
 Cris: Com letrinhas, e um barulho!
 Julia: Não temos mais bloquinhos...
 Cris: Desapareceu!
 Julia: "Meus blocos caíram..."
 Cris: Aham...
 Julia: "Tudo o que você tem que fazer é encontrá-los e colocá-los de volta, boa sorte."
 [...]
 Cris: Tem um bicho?
 Julia: Tem um bicho azul!
 Cris: Sério?!
 Julia: E ele tá babando!
 [...]
 Cris: Que isso?!
 Julia: Bicho verde?!
 Cris: Outro bicho?
 [...]
 Cris: Ué... É um bicho novo!
 Julia: É um bicho laranja agora...

Podemos definir clímax como o ponto culminante da narrativa ou da experiência de jogo, marcado, muitas vezes, por momentos intensos, revelações importantes, significativas ou desafios decisivos (Gancho, 2001). Nesta narrativa, temos muitos momentos de tensão que podem ser considerados como picos dramáticos na narrativa. O desafio representado pelo corredor escuro é um momento muito tenso e proporciona um ápice de emoção.

Cris: Tá de brincadeira! Acabou a luz...
 Julia: "O quê? A máquina está bem? Está muito escuro para ver".
 Cris: Tá bem escuro mesmo!
 Julia: Tá bem escuro... Quem que morreu? Ah, ninguém!
 Cris: Agora não!
 Julia: Boa! Mas mamis, estamos na escuridão, o que será que vai ser de nós agora?
 Cris: Aii, não sei!

O desfecho ocorre com a festa de despedida e a promessa de libertação após o momento de celebração, o que também cria uma expectativa para o próximo capítulo da história.

Julia: "Como recompensa, vou deixar vocês irem".
 Cris: Ufa, até que enfim!
 Julia: Aleluia! "Mas antes, vou te dar uma festa de despedida!"
 [...]
 Julia: "Certifique-se de que todos resgatem seus ingressos para a festa!"
 [...]
 Julia: Não acredito... "Depois da festa, eu vou deixar vocês irem, eu prometo"... Ele prometeu, hein? Pega aqui teu ingresso, mamis!
 [...]
 Julia: "Quando todo mundo receber uma fatia de bolo, eu vou abrir a saída e vocês podem ir. Divirta-se lá..."
 [...]
 Julia: Eu tô vendo a saída!
 Cris: Meu Deus!
 Julia: Ahhhh! Escapei!
 Cris: Socorro, socorro, socorro, socorro!
 Julia: Eu escapei!
 Cris: Foi, foi, foi, foi foi!
 Julia: E agora? Ah!
 Cris: Ah! Boa!
 Julia: Tchau, tchau!
 Cris: Adeus!
 Julia: Wow!
 Cris: Nossa...
 Julia: Conseguimos, pessoal!
 Cris: Gente, que apuro!
 Julia: Sobrevivemos, aeeee!
 Cris: Uhuuu! Hahah
 Julia: Quem é ele?
 Cris: Gente! Eu achei que tinha acabado!
 Julia: "Parece que eu os subestimei."
 Cris: Ah! Hahah
 Julia: Oi, senhor!
 Cris: Zoiudinho, gente!
 Julia: "As coisas estão prestes a ficar muito mais loucas."
 Cris: Ahhh, não!
 Julia: Será que vai ter a parte 2?
 Cris: Nossa, vai ser incrível!

Segundo Ryan (2001), os jogos digitais oferecem, na maioria das vezes, narrativas não lineares. Diferente das formas da narrativa tradicional, os jogos digitais possibilitam aos jogadores escolherem diferentes caminhos, permitindo diferentes desdobramentos e proporcionando experiências narrativas singulares e diferentes. Porém, esta narrativa segue uma estrutura que remete à estrutura da narrativa clássica, com uma sequência mais ou menos linear de eventos, com introdução, desenvolvimento e conclusão.

Temos a introdução de um ônibus, depois a mudança para um mundo estranho, onde as jogadoras/personagens, Julia e Cris, são chamadas para uma missão. Elas

enfrentam desafios e a história atinge seu clímax antes de avançar para o desfecho. Temos, portanto, uma estrutura tradicional, com uma narrativa coesa e envolvente.

A história gira em torno da participação das jogadoras Julia e Cris em um jogo virtual. Elas estão em um ônibus que entra em um corredor escuro e ruídos misteriosos, adicionando um toque de mistério e desafio. Ao longo da narrativa, as jogadoras precisam tomar decisões, interagir com elementos desconhecidos, como blocos e bichos, fazer escolhas e resolver desafios para avançar. A história vai evoluindo com a chegada de novos elementos, com mudança no ambiente, presença de um novo monstro (o laranja), e necessidade de participar de uma festa de despedida para poderem ser libertadas.

As personagens principais são Julia e Cris, as protagonistas (Nesteriuk, 2004), que se envolvem em uma experiência de jogo. Temos outros personagens, outros jogadores, e também temos o "bicho azul", o "bicho verde" e o "bicho laranja", que são os antagonistas na narrativa. A Figura 44, a seguir, mostra os jogadores que já morreram no jogo.

Figura 44- Os jogadores com a marcação de quem já morreu



ESCONDIDAS DO BICHO AZUL BABÃO (Rainbow Friends)

Fonte: Roblox, 2022⁵⁴

O cenário que aparece no início é um ônibus com outros alunos, sugerindo que os jogadores estão em movimento, e há referência a um parque de diversões. Logo depois, acontece um acidente, elas são arrastadas para um novo espaço. Elas entram em um ambiente virtual ou de jogo, que se torna o cenário principal da narrativa.

Julia: Estamos num ônibus!
 Cris: Siim!
 Julia: E olha o tanto de alunos que tem, hein?

⁵⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rYJUQLWtrO8>>. Acesso em: set. 2022.

Cris: Ó, a gente vai no parque de diversões!
 Julia: "Muito estranho!"... Ih!
 Cris: Opa, tem uma mãozinha ali que virou, hein?
 Julia: Virou! A gente não tá mais indo pro mundo estranho agora!
 Cris: Ou agora que a gente vai! Hahah
 Julia: É, talvez esse que é o mundo estranho!
 Cris: Vai que esse é o mundo estranho, né gente?
 Julia: Às vezes a plaquinha tava errada!
 Cris: Tá, parece ser uma caverna!
 Julia: Ihhh!
 Cris: Aconteceu um acidente!
 Julia: Ohh nãaa!
 Cris: Ahhh, eu tô..
 Julia: É eu! Ahhhh! Onde é que eu tô indo?!
 Cris: Você tá sendo arrastada!
 Julia: Eu tô sendo arrastada, gente!
 Cris: Juuu! Ah não, a gente tá bem...
 Julia: Onde a gente tá?

A narrativa apresenta um estilo informal e de uma conversa, refletindo a natureza da interação entre Julia e Cris enquanto jogam. Percebemos um intenso uso de exclamações, expressões de surpresa e diálogo rápido, denotando um tom descontraído e intenso.

Julia: Ahh, eu só posso pegar três! Vem aqui, mãe.
 Cris: Peguei mais um bloco também...
 Julia: Aqui... Ahhh, não, pera... É só ir...
 Cris: Calma...
 Julia: Ahhhh, tem um bicho aqui!
 Cris: Que que tá acontecendo, Ju?
 Julia: Coloca a caixa! Mãe...
 Cris: Tem um bicho?
 Julia: Tem um bicho azul!
 Cris: Sério?!
 Julia: E ele tá babando!
 Cris: Aii nãoo! Pera...

Em relação ao ponto de vista, temos uma narrativa que é realizada em primeira pessoa pelas personagens da história, especialmente Julia e Cris, que vão compartilhando suas observações e reações durante todo o jogo.

O ponto de vista, em uma narrativa de um jogo, que é um texto interativo, tem um papel fundamental na forma como a história é contada e percebida. Ele pode ser dinâmico, variando conforme as decisões tomadas pelos jogadores. Isso quer dizer que os diferentes jogadores podem experimentar a história de maneira única, de acordo com as decisões que cada um deles vai tomando durante o jogo. Essa

adaptação da perspectiva, ou seja, a personalização do ponto de vista, ajuda a criar uma sensação de controle, de agência, de uma participação mais profunda e envolvimento do jogador na narrativa (Murray, 2003).

Nesta narrativa, a atmosfera é engenhosamente construída por meio do ambiente virtual, com a descrição do corredor escuro e dos ruídos estranhos. Esses elementos colaboram para uma atmosfera misteriosa e desafiadora, criando, dessa forma, uma sensação de imersão para os leitores.

A narrativa inicia com uma atmosfera inicial descontraída, enquanto Julia e Cris estão no ônibus. Mas, quando entram no jogo, a atmosfera se torna mais intensa e tensa, com elementos de suspense e medo, à medida que os personagens vão enfrentando os desafios que vão surgindo, como a entrada no jogo das criaturas coloridas, as situações inesperadas e os momentos de perigo. A narrativa também apresenta alguns momentos de humor, como as reações dos personagens aos eventos inesperados.

O diálogo representa a interação entre os personagens e desempenha um papel fundamental nesta narrativa (Field, 1996). O diálogo é uma característica comum na narrativa clássica, auxiliando no desenvolvimento das personagens e também no avanço da trama (Figura 45).

Figura 45- Personagens em interação



Fonte: Roblox, 2022⁵⁵

Com uma linguagem informal e cheia de expressões típicas de conversas cotidianas, o diálogo é composto principalmente pelas falas de Julia e Cris,

⁵⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rYJUQLWtrO8>>. Acesso em: set. 2022.

transmitindo uma interação espontânea e informal, parecida com as conversas cotidianas.

O conflito é um elemento essencial que ajuda a impulsionar a narrativa, criando desafios para os jogadores, contribuindo para o desenvolvimento da narrativa e também ajudando a manter o interesse dos leitores e jogadores (Comparato, 1995). Ele surge quando os personagens enfrentam os desafios apresentados e os perigos ao jogar, como o corredor escuro e os ruídos estranhos. Elementos como os "bichos azul", "verde" e "laranja" contribuem para o sentimento tensão e conflito.

A narrativa parece se desenrolar em tempo real, com os eventos ocorrendo à medida que os personagens jogam. Não temos nenhuma indicação clara, nenhuma evidência de uma transição, de uma passagem significativa de tempo no contexto do texto.

Não temos, nesta narrativa, uma mensagem moral específica, mas os jogadores e os espectadores podem extrair alguns aprendizados sobre superação de desafios, coragem, solidariedade, cooperação, responsabilidade e cumprimento de promessas.

Narrativa Digital de Jogo

A narrativa digital é um campo amplo que está sempre em constante transformação, explorando novas maneiras de contar histórias e envolver, cativando o público.

O enredo desta narrativa gira em torno da exploração de um ambiente virtual, somando-se a isso, temos os elementos de suspense e mistério, pois é uma narrativa cheia de surpresas e eventos inesperados. Temos as experiências dos jogadores que, inicialmente, encontram-se em um ônibus, mas são subitamente transportados para um mundo estranho. Nessa jornada, eles vão enfrentar desafios, como encontrar blocos e lidar com os bichos coloridos, enquanto recebem algumas instruções misteriosas. A introdução de novos elementos, como o bicho laranja e o jacaré, contribui para adicionar complexidade à trama, mantendo o interesse do jogador.

Temos os jogadores interagindo com elementos do ambiente, como blocos e bichos, também coletando objetos, escondendo-se em caixas (Figura 46), ou realizando ações específicas, e enfrentando desafios para conseguir avançar na

trama, seguindo as mecânicas e regras estabelecidas. Essas ações vão afetando, de forma direta, o curso da narrativa.

Figura 46- Personagem escondida na caixa



Fonte: Roblox, 2022⁵⁶

O objetivo do jogo é a resolução de desafios dentro de um jogo virtual. Os jogadores, representados por Julia e Cris, estão imersos em um jogo on-line buscando completar missões, explorar um ambiente misterioso, encontrar blocos, lidar com obstáculos e interagir com elementos do ambiente para poder avançar na narrativa.

O ambiente do jogo se desdobra no espaço virtual ou digital, com as jogadoras imersas em um jogo de computador. O cenário do jogo contribui para instigar uma atmosfera envolvente, enigmática e intrigante.

A interatividade é um aspecto relevante na narrativa. Destaca-se pelas escolhas dos jogadores e suas consequências na narrativa. As mensagens do narrador enigmático, que respondem diretamente às decisões dos jogadores, demonstram de forma clara a sensação de interação e participação ativa. Essa participação ativa dos jogadores na elaboração da narrativa evidencia a natureza dinâmica e interativa do ambiente digital (Ryan, 2001; Murray, 2003).

Cris: Ele tá com fome, aham!
 Julia: "Que surpresa, Laranja saiu de sua caverna."
 Cris: Ahh, que legal, gente!
 Julia: "Talvez ele tenha cheirado a comida".
 Cris: O laranja, ahh que maravilha! Hahah
 Julia: O laranja... Quem que morreu? Nossa!
 Cris: Ahhh!
 Julia: Tá, então agora a gente vai ter laranja, o verde e o azul!

⁵⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rYJUQLWtrO8>>. Acesso em: set. 2022.

Cris: Aham!
 Julia: Meu Deus, boa sorte pra nós! "Esta noite é a última noite"..
 Cris: Ufa! Finalmente.

A interatividade também é percebida, nesta narrativa, por meio do diálogo entre as jogadoras durante a experiência de jogar um jogo on-line. A interação entre as personagens Julia e Cris é um elemento-chave. Elas trabalham juntas para superar os desafios, compartilham estratégias e planejam ações. É por meio do diálogo que as jogadoras Cris e Julia revelam suas emoções, estratégias e pensamentos. O diálogo também ajuda a narrativa a avançar, visto que revelam informações cruciais sobre o ambiente do jogo (Field, 1996). Isso mostra a natureza social e colaborativa que há nos jogos on-line.

A narrativa vai se desenrolando com mensagens e reações das jogadoras Julia e Cris. As escolhas que elas fazem vão moldando o curso da narrativa. Essa participação ativa (Nesteriuk, 2002) é de fundamental importância para o desenvolvimento da história, fazendo com que a experiência de jogo se torne dinâmica e personalizada.

Temos, nesta narrativa, a presença dos multiletramentos também por meio das diferentes formas de mídia, como texto escrito, imagem e áudio. A combinação desses elementos contribui para uma narrativa mais rica e dinâmica. Essa forma multimodal enriquece a experiência do usuário, sua vivência, oferecendo-lhe uma variedade de estímulos sensoriais, como vemos nas Figuras 47 e 48, a seguir.

Figura 47- Cenário colorido e sombrio



Fonte: Roblox, 2022⁵⁷

⁵⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rYJUQLWtrO8>>. Acesso em: set. 2022.

Figura 48- Cenário assustador

ESCONDIDAS DO BICHO AZUL BABÃO (Rainbow Friends)

Fonte: Roblox, 2022⁵⁸

A multimodalidade é bem evidente no ambiente virtual, onde temos elementos gráficos diversos, como os visuais e os sons sendo bastante utilizados. Temos os visuais na representação visual das personagens, do ambiente do jogo (corredor escuro, cores, luzes) e a exibição de emoções pelos gestos das personagens. Já os sonoros, temos representatividade com os efeitos sonoros (ruídos estranhos), música ou até mesmo a voz das personagens. Esses elementos criam uma atmosfera que pode ser percebida de maneiras diversas, ampliando, dessa forma, a experiência sensorial dos jogadores.

A multimodalidade, nesse contexto, amplia a vivência do jogador, tornando a narrativa mais atrativa, densa, rica e envolvente. A combinação de diferentes formas de comunicação resulta em uma experiência mais completa, permitindo que os jogadores absorvam informações e interajam de várias formas, tornando a experiência mais imersiva e envolvente e ajudando no desenvolvimento dos multiletramentos dos jogadores.

O ambiente virtual ou digital é o cenário no qual a narrativa se desenrola. A narrativa mostra as jogadoras imersas em um ambiente virtual, representado por um jogo de computador, onde a narrativa acontece. A atmosfera do jogo é criada com a descrição do ônibus, dos blocos, dos bichos, entre outros elementos.

Esta narrativa reflete o uso da linguagem digital de forma bastante característica, trazendo elementos próprios da comunicação on-line, como, por exemplo, gírias, abreviações, e expressões que são comuns em plataformas digitais. O diálogo entre Julia e Cris pode ser comparado a uma conversa informal que

⁵⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rYJUQLWtrO8>>. Acesso em: set. 2022.

normalmente ocorre em mensageiros instantâneos, nas redes sociais ou durante transmissões ao vivo. Vejamos algumas evidências:

Gírias e expressões informais: "Socorro", "Siim!", "Ó", "Hahah", "Aee", "Boa", "Woow", "Né gente?", entre outras expressões, são expressões típicas em conversas descontraídas e informais que ocorrem digitalmente.

Abreviações e redução de palavras: "Vai que esse é o mundo estranho, né gente?", "Mamis", "Ahhh", "Não acredito!", "Huhuhu", são exemplos de abreviações e simplificações usadas frequentemente em ambientes digitais para agilizar a comunicação.

Interrupções e respostas rápidas: A rápida sequência de mensagens e interações entre os jogadores reflete a natureza dinâmica das conversas online, caracterizadas por respostas que são frequentemente rápidas e intercaladas.

Referências a plataformas e jogos: O diálogo entre as jogadoras faz referência a elementos de jogos, tais como a procura por blocos, a presença de adversários (bichos azul e verde), e a criação de suspense e tensão, características comuns em jogos digitais.

Adaptação à natureza digital: A menção a situações particulares, como esconder-se em caixas e interagir com personagens virtuais, destaca como o diálogo está adaptado ao ambiente digital e aos elementos de um jogo.

Cooperação e interação: A interação entre as personagens evidencia a cooperação, a colaboração entre os jogadores, que unem esforços para superar os desafios do jogo, um aspecto recorrente em experiências digitais colaborativas.

A participação do público, componente importante na narrativa, surge com o convite dos jogadores para que o público participe da história. Isso traz um pouco de complexidade, evidenciando que a experiência de jogo pode ter audiência externa, transformando essa experiência em uma forma de entretenimento interativo.

A referência aos "espectadores" indica uma possibilidade de interação com o público, de envolver o público de forma mais profunda, proporcionando uma forma a mais de interação.

Essa possibilidade de os espectadores participarem, se envolverem de alguma forma, seja por meio de votos, comentários ou outras formas de interação, transforma

a experiência de jogo em um espetáculo interativo, onde a audiência desempenha um papel ativo.

Julia: Então é isso pessoal, espero que tenham gostado do vídeo, se você gostar, deixa o seu like, seu favorito, compartilha nas redes sociais, e até o próximo vídeo! Tchauuu!
Cris: Tchau galerinha!

Em qualquer narrativa, os personagens são elementos cruciais, e na narrativa digital isso não seria diferente. A presença de personagens cativantes é fundamental para prender a atenção do público e gerar empatia, o que facilita a imersão do espectador na história. A empatia gerada pelos personagens contribui muito para uma conexão emocional do público com a narrativa. Nesta narrativa, temos como protagonistas Julia e Cris (Gancho, 2001). Há outros personagens no jogo e também temos os antagonistas, que são os bichos coloridos (Figura 49).

Figura 49- Representação das personagens



Fonte: Roblox, 2022⁵⁹

A narrativa é composta principalmente por diálogos entre as personagens Julia e Cris. A interação entre Julia e Cris é central na narrativa. A conversa entre elas vai acontecendo em tempo real, enquanto elas vão jogando, vão compartilhando suas experiências, emoções, discutindo estratégias e expressando reações à medida que vão enfrentando os desafios no jogo. Isso traz dinamismo à trama. Mas elas interagem também com os outros jogadores, e esses diálogos indicam interação entre os jogadores.

Temos a gamificação como intrínseca, ou seja, fundamentalmente integrada à estrutura desta narrativa, pois os jogadores se encontram imersos em uma missão que apresenta desafios e objetivos claros. A dinâmica de recompensas e obstáculos,

⁵⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rYJUQLWtrO8>>. Acesso em: set. 2022.

aliada à participação ativa dos jogadores, caracteriza a experiência como um jogo, no qual as suas ações têm impactos e consequências diretas.

A gamificação, entendida como a incorporação de elementos e mecânicas de jogos em contextos não convencionais de jogos, visa envolver e motivar os participantes (Flatla *et al.*,2011). Vejamos como a gamificação é evidenciada nesta narrativa:

- Na estrutura da narrativa e nas mecânicas. A interação entre as jogadoras Julia e Cris é pautada em objetivos específicos, como encontrar blocos, acionar geradores e resgatar ingressos para a festa. Isso mostra um senso claro de propósito e desafio, elementos essenciais em jogos.
- No uso de elementos como blocos, baterias e ingressos representando tarefas e conquistas faz com que a experiência seja mais lúdica. Os desafios propostos pelos bichos e a necessidade de colaboração entre os jogadores deixam claras as características comuns em jogos, como a resolução de quebra-cabeças e a conquista de metas.
- Na introdução de novos personagens, como os diferentes monstros coloridos, e os desafios que vão surgindo durante o jogo, acrescenta complexidade e diversidade à narrativa, o que contribui para manter os participantes interessados e engajados. Esses elementos inesperados, como os encontros com os monstros, causam emoção e suspense e proporcionam uma experiência mais rica, fazendo com que a trama não se torne monótona mas, pelo contrário, mantenha os participantes sempre ansiosos pelo próximo desafio que irão enfrentar (Figura 50).

Figura 50- Aparição do bicho verde



Fonte: Roblox, 2022⁶⁰

⁶⁰ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rYJUQLWtrO8>>. Acesso em: set. 2022.

Portanto, a gamificação assume um papel significativo nesta narrativa, transformando a experiência em algo além de um simples relato. Ao adotar uma estrutura e elementos narrativos moldados à semelhança de um jogo, temos, dessa forma, uma experiência envolvente, imersiva, participativa e repleta de desafios, características fundamentais da gamificação.

A história termina com uma comemoração de despedida, deixando os personagens pensando que seriam libertos após a festa. Essa visão da conquista da liberdade eleva as expectativas em relação ao próximo capítulo da narrativa.

Julia: Eu escapei!
 Cris: Foi, foi, foi, foi foi!
 Julia: E agora? Ah!
 Cris: Ah! Boa!
 Julia: Tchou, tchau!
 Cris: Adeus!
 Julia: Wow!
 Cris: Nossa...
 Julia: Conseguimos, pessoal!
 Cris: Gente, que apuro!
 Julia: Sobrevivemos, aeeee!
 Cris: Uhuuu! Hahah
 Julia: Quem é ele?
 Cris: Gente! Eu achei que tinha acabado!
 Julia: "Parece que eu os subestimei."
 Cris: Ah! Hahah
 Julia: Oi, senhor!
 Cris: Zoiudinho, gente!
 Julia: "As coisas estão prestes a ficar muito mais loucas."
 Cris: Ahhh, não!
 Julia: Será que vai ter a parte 2?
 Cris: Nossa, vai ser incrível!

A narrativa traz missões como parte integrante do jogo. Os jogadores recebem instruções para encontrar blocos, ligar a energia e enfrentar monstros, e precisam fazer isso para poder cumprir os objetivos e poderem, assim, avançar na história. Cada missão tem seus próprios desafios, e isso ajuda a manter os jogadores envolvidos e interessados.

Percebemos algumas ações como movimentação dos personagens, escolhas dos jogadores, reações a eventos inesperados, a exploração do ambiente, a interação com os elementos desse ambiente, como enfrentar monstros e encontrar blocos. As ações dos jogadores são direcionadas pelas mensagens do narrador enigmático, que oferece instruções e direções ao longo do jogo. Essa interação entre as escolhas dos

jogadores e as direções do narrador contribui para manter uma fluidez da narrativa, envolvendo os leitores no processo de resolução de desafios (Figura 51).

Figura 51- Interação entre os jogadores na resolução de problemas



ESCONDIDAS DO BICHO AZUL BABÃO (Rainbow Friends)

Fonte: Roblox, 2022⁶¹

Os elementos de jogo incluem os aspectos narrativos e os mecânicos, abrangendo desde a ambientação e enredo até as ações dos jogadores e os desafios que são apresentados, fazendo com que a experiência de jogo se torne mais rica. Todos os elementos do jogo, como blocos, monstros coloridos e transformações inesperadas contribuem para a atmosfera do jogo e desafiam a imaginação do público.

Os desafios e obstáculos são elementos muito importantes. Eles criam tensão e suspense, mantendo os espectadores engajados e propiciam oportunidades para os jogadores poderem demonstrar suas habilidades. As missões apresentadas aos jogadores representam desafios significativos que exigem deles estratégia e criatividade.

Embora não mencionada de forma clara na narrativa, a recompensa é implícita na resolução bem-sucedida dos desafios. Os jogadores, ao superar obstáculos e conseguir completar as missões, são recompensados com avanços na história, com novos elementos do jogo e também com descobertas surpreendentes. Essas recompensas servem não apenas para incentivar a participação dos jogadores, mas traz uma sensação de conquista e progresso. Essa dinâmica entre desafios e recompensas é muito relevante para que os espectadores sejam motivados e permaneçam animados ao longo da narrativa.

Cris: Vaaai, Ju! Boa!

⁶¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rYJUQLWtrO8>>. Acesso em: set. 2022.

Julia: Boa, gente! Haha
Cris: Yes, a gente conseguiu!
Julia: Conseguimos, temos ali comidinha pra todo mundo...
Cris: Ok...
Julia: Opa...
Cris: Ué... É um bicho novo!
Julia: É um bicho laranja agora...

A mecânica do jogo (LeBlanc *et al.*, 2004) é apresentada implicitamente nas ações descritas, como encarar cada missão e reagir a eventos inesperados, ou seja, a mecânica contempla a introdução de elementos de jogo, como a coleta de blocos, ativação de dispositivos e confronto com monstros. Essa mecânica envolve a estrutura e os elementos que impulsionam a narrativa, estabelecendo uma experiência envolvente e fluida para os espectadores. A interação entre Julia, Cris e o público é uma parte essencial dessa mecânica. As escolhas que elas fazem moldam o desenrolar da história.

A temática gira em torno de uma jornada virtual cheia de suspense, mistério, desafios e descobertas. A inclusão de elementos de jogo e a ambientação escura em um mundo virtual contribuem para a temática de aventura e exploração. Temos também a temática de cooperação entre personagens e jogadores, proporcionando a ideia de trabalho em equipe na superação de obstáculos e alcance dos objetivos propostos. Logo, a temática não oferece apenas o pano de fundo para a história, mas também orienta a mecânica do texto e a experiência do espectador.

A estética da narrativa contempla a atmosfera visual e sensorial. O ambiente do jogo, com blocos coloridos, criaturas fantasiosas e transformações mágicas, contribui para uma estética vibrante e cativante. A estética ajuda a envolver os espectadores na ambientação virtual, estimulando a imaginação e oferecendo uma experiência sensorial única (Schell, 2011). A opção por uma estética visualmente rica e lúdica ajuda não apenas a complementar a temática da narrativa, mas também adiciona camadas de profundidade à sua mecânica, tornando-a mais atraente para o público.

A tecnologia é evidente tanto na estrutura quanto na própria temática da narrativa. Ela está profundamente integrada ao contexto dos jogos on-line, pois a narrativa se desenrola em um ambiente virtual, onde a tecnologia é essencial para a experiência de jogo (Schell, 2011). A interação entre os jogadores, o ambiente virtual e a referência a espectadores indicam uma plataforma digital avançada, característica

dos jogos on-line modernos. A tecnologia não serve apenas como suporte para contar a história, mas é uma parte integrante da própria história, desempenha um papel intrínseco, estabelecendo uma simbiose entre a narrativa e o universo digital no qual se desenrola.

7.4.2 Método afetivo: Codificação de Emoções e Valores

Emoções

Nesta narrativa, podemos identificar diversas emoções vivenciadas pelas personagens Julia e Cris:

Julia e Cris, inicialmente, demonstram muita alegria por estarem em um ônibus indo visitar um parque de diversões. Também demonstram muita alegria quando conseguem resolver os desafios do jogo.

Julia: Estamos num ônibus!
 Cris: Siim!
 Julia: E olha o tanto de alunos que tem, hein?
 Cris: Ó, a gente vai no parque de diversões!
 [...]
 Julia: Não sei... Aqui ó, coloquei! Boa, agora eu vou voltar e vou pegar essas outras duas luzes.
 Cris: Ufa gente, ainda bem que a Ju achou!
 Julia: Estou chegando!
 Cris: Bora, Ju!
 Julia: Tem ninguém aqui?
 Cris: Não...
 Julia: Vai, vai vai vai, vai!
 Cris: Isso!
 Julia: Conseguimos!
 Cris: Uhuuul! Yes...
 Julia: "Finalmente!", nossa, esse daqui demorou, hein?
 Cris: Gente, consertamos a máquina, agora a gente pode voltar, ir embora e vamo pro parque de diversões, né?

É possível identificar, nesta narrativa, diversas emoções presentes no diálogo entre Julia e Cris. Ao entrar em um ambiente esquisito e perceberem algo “muito estranho”, as personagens deixam transparecer curiosidade e um pouco de surpresa, principalmente quando encontram elementos inesperados no jogo, como, por exemplo, o aparecimento de novos personagens ou criaturas.

Julia: Estamos num ônibus!
 Cris: Siim!

Julia: E olha o tanto de alunos que tem, hein?
 Cris: Ó, a gente vai no parque de diversões!
 Julia: "Muito estranho!"... Ih!
 Cris: Opa, tem uma mãozinha ali que virou, hein?
 Julia: Virou! A gente não tá mais indo pro mundo estranho agora!
 Cris: Ou agora que a gente vai! Hahah
 Julia: É, talvez esse que é o mundo estranho!
 Cris: Vai que esse é o mundo estranho, né gente?

As emoções de medo e tensão surgem quando ocorre o acidente no ônibus e as personagens são arrastadas. Também temos evidências de medo quando as personagens enfrentam situações de perigo, deparam-se com os monstros, e a necessidade de se esconderem nas caixas para evitar os monstros também contribui para a sensação de tensão.

Cris: Tá, parece ser uma caverna!
 Julia: Ihhh!
 Cris: Aconteceu um acidente!
 Julia: Ohh nãaaa!
 Cris: Ahhh, eu tô..
 Julia: É eu! Ahhhh! Onde é que eu tô indo?!
 Cris: Você tá sendo arrastada!
 Julia: Eu tô sendo arrastada, gente!
 Cris: Juuu! Ah não, a gente também...

Cris: Eu tô com medo! Aonde que ele tá?
 Julia: Tá por aí...
 Cris: Aii, tô com medo! Eu tô com três blocos e eu não quero que aconteça nada comigo!
 Julia: Aí ó, pronto, coloquei os blocos...
 Cris: Tá, beleza!
 Julia: Cadê ele? Tá, tinha mais blocos aqui...
 Cris: Ai gente, eu tô com medo!

Logo após superarem os desafios no jogo, como ligar a energia novamente ou evitar serem capturadas pelos monstros, o sentimento de alívio é evidente. E ao completarem os objetivos, as personagens expressam uma sensação de conquista.

Julia: Peguei as baterias de volta!
 Cris: Boa, gente! Nossa, segunda vez, vai Ju!
 Julia: Mãe, coloquei!
 Cris: Yes!
 Julia: Aaaleluia...
 Cris: Gente, que difícil!
 Julia: Foi difícil, meu Deus!
 Cris: Eu acho que agora acabou, né?
 Julia: Luzes voltaram... "Parece que estamos de volta aos negócios".

Cris: Que negócios, filho? Ninguém fez negócios com você não!
 Julia: Tá... "Obrigado por ligar a energia novamente"...

Mesmo em meio à tensão do jogo, as personagens demonstram divertimento e humor, por meio dos risos, de reações engraçadas, diante de situações inusitadas do jogo, elas evidenciam que estão se entretendo com a situação. Essas emoções trazem uma camada de leveza à narrativa.

Julia: Ai meu Deus, que susto!
 Cris: Hahah!
 Julia: Nossa, gente!
 Cris: Ele tá aqui, você tá vendo, Ju?
 Julia: Eu... Eu tô vendo, calma!
 Cris: Eu tô na caixa... Eu tô na caixa...
 Julia: Oi senhor!
 Cris: Hahah... Põe a caixa, Ju!
 Julia: Bota a caixa! É... Senhor, a gente queria...
 Cris: Ele parece o bonecão do posto, gente! Bonecão do posto! Tá louco, ele tá doidão!

Ao longo do texto, muitas emoções vão se entrelaçando, criando uma narrativa dinâmica e envolvente.

Valores

Nesta narrativa, nas interações entre Julia e Cris, podemos identificar vários valores, alguns claramente expressos e outros implícitos.

As personagens participam juntas das atividades, lidando com os desafios e compartilhando suas experiências. Isso mostra a importância da amizade e da colaboração, de um trabalho de equipe para a superação de obstáculos. Temos na festa de despedida uma demonstração clara da importância da amizade. As personagens reúnem-se para celebrar a conquista que tiveram.

Julia: Achei uma bateria...
 Cris: Ahh, eu achei outra também!
 Julia: Aqui tem alguma outra?
 Cris: Boa! Julia: Ahh, ali tem outra.
 Cris: Achou outra?
 Julia: Pega aqui... Boa! Vamos, vamos, pessoal!

A determinação que as personagens demonstraram ao enfrentar os desafios do jogo deixa claro o valor da resiliência e da persistência. Elas não desistem diante

dos obstáculos, mas sim, continuam tentando superar todas as dificuldades que surgem.

Julia: Achei uma bateria...
 Cris: Ahh, eu achei outra também!
 Julia: Aqui tem alguma outra?
 Cris: Boa! Julia: Ahh, ali tem outra.
 Cris: Achou outra?
 Julia: Pega aqui... Boa! Vamos, vamos, pessoal!
 Cris: Tá, vamos levar...

A tristeza e lamento demonstrados quando uma das personagens morre no jogo, evidencia o valor do cuidado com o outro. Mesmo estando em um contexto virtual, a empatia e a expressão de apoio denotam a importância de se preocupar com o bem-estar dos amigos.

Cris: Duas pessoas morreram!
 Julia: Não acredito! Nossa, todo mundo na caixa!

A desconfiança e a cautela podem ser consideradas como a valorização da segurança e da proteção. Isso mostra como é importante avaliar situações e tomar determinadas decisões com cuidado, mesmo que você esteja em ambientes virtuais.

As personagens exibem, durante o jogo, determinação ao tentar vencer os obstáculos, seja procurando por blocos, ou completar os objetivos propostos.

Julia, ao lembrar da promessa do personagem, que iria deixá-los ir embora após a festa, traz à tona uma discussão sobre a honestidade e a confiabilidade, mostrando como deve-se valorizar a honestidade e cumprimento das promessas feitas.

Cris: Tá de brincadeira! Hahah
 Julia: Não acredito... "Depois da festa, eu vou deixar vocês irem, eu prometo"... Ele prometeu, hein? Pega aqui teu ingresso, mamis!

Esses valores ajudam na construção de uma narrativa rica e podem refletir atitudes e crenças muito importantes na vida cotidiana.

Iniciando nossas considerações:

A semiótica da narrativa desempenha um papel fundamental para a análise das narrativas no Roblox, visto que nos fornece uma base teórica sólida para entender a estrutura básica das histórias, com seus elementos: introdução, personagens, enredo, desenvolvimento, clímax, desfecho etc. Essa estrutura pode ser utilizada para analisar

as narrativas digitais nos jogos e ajudar a identificar como esses elementos narrativos se organizam e como cada um pode contribuir para o enredo geral.

A presença de elementos da narrativa clássica nas histórias do Roblox mostra a importância das estruturas narrativas fundamentais, mesmo em ambientes digitais e interativos. Isso deixa evidente a importância atemporal dos elementos narrativos clássicos na produção de experiências envolventes e marcantes para os jogadores. Por meio da utilização desses elementos no contexto digital, é possível produzir narrativas ricas, atraentes e imersivas que tocam o público, e mostram que os princípios básicos da narrativa ainda desempenham um papel significativo na criação de experiências relevantes, e que independem da plataforma ou tecnologia utilizada.

A mudança para o ambiente digital traz novas possibilidades narrativas, como a presença da interatividade e a participação do usuário. A análise das narrativas nos deixa claro como os recursos tecnológicos moldam e enriquecem as histórias, proporcionando uma experiência dinâmica e única. O ambiente digital da plataforma Roblox mostra-se, portanto, como um espaço favorável para a produção narrativa e colaborativa. A versatilidade desse ambiente possibilita a construção de narrativas diversas, que se adapta à criatividade dos usuários e fomenta a produção coletiva de histórias.

A narrativa digital nos jogos do Roblox vai além das fronteiras entre jogabilidade e história, gerando uma experiência integrada e imersiva para os jogadores. A junção de elementos narrativos com mecânicas de jogo possibilita uma abordagem única que desafia as formas tradicionais de contar histórias, visto que os jogadores podem influenciar ativamente por meio de suas ações no jogo, e não apenas interagir passivamente com a história. Isso traz como consequência uma experiência dinâmica e personalizada, onde, por meio das escolhas e decisões dos jogadores, a história se desenvolve, propiciando, assim, um alto nível de engajamento e interatividade. Essa integração entre narrativa e jogabilidade na plataforma Roblox comprova o potencial inovador dos jogos digitais como meio de contar histórias de uma maneira totalmente nova e envolvente.

Compreendemos os jogos digitais como uma significativa possibilidade para a prática de multiletramentos, visto que eles podem colaborar em vários aspectos na produção de narrativas digitais, dada a multiplicidade linguística e cultural que permeia os jogos e os jogadores. Logo, com a análise das narrativas, pudemos perceber a

presença dos multiletramentos, vistos por meio da diversidade de formas de comunicação e expressão presentes.

Essa plataforma proporciona um espaço para o desenvolvimento de variadas habilidades, para além da leitura e escrita tradicionais. A habilidade de navegar e poder construir as narrativas em uma plataforma digital deixa clara a importância do domínio de competências digitais na contemporaneidade. A imersão no (multi)letramento digital é evidenciada na interação dos usuários com as narrativas da plataforma. Ao participar das narrativas, os jogadores, além de consumirem conteúdo, interagem de forma ativa com uma variedade de modalidades de linguagem, como texto, imagem, áudio e vídeo. Há o desafio da decodificação e compreensão desses diferentes tipos de linguagem. Essa imersão no (multi)letramento digital enriquece muito a experiência dos jogadores, e também promove o desenvolvimento de habilidades fundamentais para a efetiva participação na sociedade digital contemporânea.

No contexto da plataforma Roblox, o conceito de jogo vai além da mera diversão, pois ele incorpora aspectos de criação, colaboração e aprendizagem. Os usuários não jogam, apenas, eles têm uma participação ativa na construção de experiências, visto que eles têm a possibilidade de projetar e desenvolver seus próprios mundos, jogos e histórias, o que influencia diretamente as narrativas.

A interconexão entre história e jogo no Roblox é revelada pela análise combinada de narratologia e ludologia. A narrativa é intrinsecamente ligada à jogabilidade, e não apenas complementar, o que resulta em experiências narrativas lúdicas e envolventes. Os jogadores, além de avançarem na história por meio de suas ações no jogo, também contribuem ativamente para o desenvolvimento e desfecho da narrativa, tornando-se, dessa forma, participantes ativos e coautores da história que estão vivenciando.

Ao utilizar sistemas de recompensa, conquistas, rankings e outros elementos típicos de jogos, o Roblox incentiva a participação dos usuários de forma mais imersiva com o conteúdo e as experiências disponíveis na plataforma. Isso, além de aumentar o engajamento dos jogadores, também promove a criatividade, a colaboração e a aprendizagem. A gamificação nessa plataforma não se limita apenas à jogabilidade, mas traspassa todas as facetas da plataforma, o que contribui para uma experiência de usuário rica e envolvente.

A escolha da plataforma Roblox como objeto de estudo mostrou-se relevante devido à sua enorme popularidade e versatilidade. Durante a análise das narrativas, surgiram *insights* significativos sobre a interseção entre narrativa, jogo e comunidade, mostrando dinâmicas emergentes e tendências interessantes nesse cenário.

A abordagem metodológica adotada, envolvendo elementos literários, linguísticos e afetivos, proporcionou uma análise completa das narrativas, enfatizando a importância das abordagens multidisciplinares para compreender as complexidades das narrativas digitais nos jogos. A combinação desses elementos possibilitou a identificação de aspectos estruturais, linguísticos e emocionais presentes nas narrativas do Roblox, proporcionando uma compreensão aprofundada e abrangente das experiências narrativas nessa plataforma. Isso destaca a necessidade de agregar distintas perspectivas e disciplinas para uma compreensão mais ampla e aprofundada das experiências narrativas em ambientes digitais.

A seleção criteriosa das narrativas do Roblox para análise evidencia a diversidade de conteúdo disponível na plataforma. Cada narrativa selecionada contribuiu para a compreensão das diversas abordagens narrativas presentes no ambiente do Roblox, o que ajuda a enriquecer nossa compreensão das ricas experiências disponíveis aos usuários.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há algumas motivações que nos levaram a realizar esta pesquisa sobre a produção de narrativas digitais na plataforma de jogos Roblox, na perspectiva dos multiletramentos. A plataforma oferece uma possibilidade de pesquisa inovadora em áreas emergentes, como desenvolvimento de jogos, interação social on-line e educação digital. A natureza da plataforma, dinâmica e em constante evolução, oferece novas oportunidades de investigação e descobertas.

Temos, com esta pesquisa, a oportunidade de sugerir uma ferramenta educacional inovadora, que pode trazer um grande impacto na aprendizagem de crianças e jovens, visto que ela possui uma comunidade global e diversificada de jogadores, um ambiente colaborativo e social que fomenta interações positivas entre os usuários, troca de conhecimento com pessoas de diferentes origens e perspectivas, o que contribui para o desenvolvimento de habilidades digitais, linguísticas, sociais e emocionais de grande relevância.

Uma das dificuldades encontradas nesta pesquisa foi a escassez de referências específicas sobre o tema. Podemos atribuir essa ausência de referências sobre narrativas digitais no Roblox por ela ser uma plataforma relativamente nova em comparação com outras plataformas de jogos mais estabelecidas. Não houve, talvez, tempo suficiente para que a comunidade acadêmica pudesse realizar pesquisas sobre o tema. Logo, essa falta de referências dificultou um pouco a coleta de informações e análises detalhadas sobre como as narrativas são desenvolvidas e experienciadas nesta plataforma.

Mas, ao mesmo tempo que vemos a falta de literatura sobre narrativas digitais no Roblox como um obstáculo inicial para esta pesquisa, também percebemos esse fato como uma oportunidade empolgante para preencher essa lacuna de conhecimento e contribuir significativamente para a compreensão de como as narrativas são criadas, compartilhadas e experimentadas nesta plataforma específica.

Podemos dizer que tivemos os objetivos de pesquisa alcançados, visto que percebemos, com as análises, como as possibilidades de construção de narrativas na plataforma de jogos Roblox são diversas e oferecem excelentes oportunidades educacionais, criativas e sociais para crianças e adolescentes. Temos o desenvolvimento da criatividade, pois as incríveis ferramentas de criação permitem que crianças e adolescentes construam seus próprios mundos virtuais, com

personagens personalizados e histórias compartilhadas. Isso desenvolve a criatividade e a imaginação, visto que as ideias e conceitos dessas crianças e adolescentes ganham vida.

Ao criar e personalizar jogos no Roblox *Studio*, crianças e adolescentes podem desenvolver valiosas habilidades técnicas, como programação, modelagem 3D, design de jogos e animação. Essas habilidades são essenciais para a criação de jogos e também para futuras carreiras em áreas como tecnologia e design.

Como os jogos do Roblox compreendem uma variedade de gêneros e temas, de aventuras de fantasia a simulações educacionais, crianças e adolescentes têm a chance de explorar diferentes tipos de narrativas e ampliar seus horizontes culturais e literários.

Criar jogos no Roblox e jogar implica também interação com outros jogadores, o que possibilita às crianças e aos adolescentes o desenvolvimento de habilidades sociais, como comunicação, resolução de conflitos e trabalho em equipe. Os jogos trazem uma grande oportunidade para eles colaborarem com amigos na construção dos jogos ou ainda participarem de comunidades on-line, onde podem trocar ideias e ter feedback dos espectadores.

A oportunidade que crianças e jovens encontram na plataforma Roblox para criar mundos virtuais e personalizar avatares permite que eles expressem sua identidade e individualidade de maneiras bem criativas, criando avatares que reflitam sua própria imagem ou explorar diferentes aparências e estilos.

Diversos jogos dessa plataforma trazem elementos educacionais de forma divertida e envolvente, como quebra-cabeças, simulações, quizzes e jogos de aventura que ensinam conceitos de matemática, história, ciências e muito mais.

Resumidamente, os jogos do Roblox abrem caminho para uma ampla possibilidade de construção de narrativas, com valiosas oportunidades de aprendizado, expressão criativa e interação social. Essas experiências podem ser ferramentas poderosas para o desenvolvimento pessoal e educacional das crianças e dos jovens, em um ambiente digital seguro e divertido.

Devido a imensa variedade de comunidades presentes na plataforma Roblox, torna-se desafiador generalizar os resultados de estudos para toda a plataforma. Determinados jogos e grupos de jogadores possuem características e comportamentos próprios, o que exige uma análise cuidadosa e específica para cada contexto. E, com o tempo, a popularidade e tendências no Roblox podem mudar, o

que pode influenciar a relevância e aplicabilidade dos resultados dos estudos a longo prazo.

A análise mais detalhada das narrativas escolhidas possibilitou a identificação de padrões narrativos, elementos emocionais e valores incorporados. Isso nos trouxe uma visão mais profunda das experiências disponíveis aos usuários do Roblox, evidenciando *insights* significativos sobre a complexidade e a riqueza das narrativas presentes na plataforma Roblox.

Esta pesquisa focou nas narrativas digitais produzidas na plataforma Roblox, na perspectiva dos multiletramentos, mas percebemos, nesta plataforma, um vasto campo de possibilidades. Estudos futuros podem investigar como os elementos interativos presentes nos jogos dessa plataforma podem influenciar o envolvimento e a experiência dos jogadores. Também podem examinar como o Roblox pode ser uma ferramenta para promover a inclusão e a diversidade, tanto dentro dos jogos quanto na comunidade de jogadores. Pode-se, ainda, investigar o impacto do uso do Roblox na saúde mental e no bem-estar dos jogadores, abordando questões como a gestão do tempo dedicado ao jogo em relação às outras atividades, o efeito das interações sociais on-line na saúde emocional e desenvolver estratégias para a promoção de um ambiente on-line seguro e benéfico.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen J. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- ADAM, J-M. **Le texte narratif**. Paris: Nathan, 1985.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1994.
- ALMEIDA, Anne. Recreação: ludicidade como instrumento pedagógico. **Cooperativa do Fitness**, 2009. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em 30 jul 2022.
- ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. Narrativas digitais. In: MILL, Daniel (Org.). **Dicionário Crítico de educação e tecnologias e de educação a distância**. Campinas/SP: Papirus, 2018. p. 475-479.
- ANDREWS, M., SQUIRE, C., & TAMBOUKOU, M. (Eds.). **Doing narrative research**. London: Sage, 2008.
- ARISTÓTELES. **Poética**. In: Os Pensadores, Aristóteles, Volume II, São Paulo; Ed. Nova Cultural, 1987.
- AVELAR, M.G.; FREITAS, C.C. O uso dos jogos digitais como prática de multiletramento: desafio na formação de professores. In: **Diálogos entre a universidade e a escola na (trans)formação de professores de língua** / Carla Conti de Freitas... et. al. (Org.). Anápolis : Ed. UEG, 2018. 334 p. il.
- BALASUBRAMANIAN, Nathan; WILSON, Brent G. Games and Simulations. In: **SOCIETY FOR INFORMATION TECHNOLOGY AND TEACHER EDUCATION INTERNATIONAL CONFERENCE**, 2006. Proceedings...v.1. 2006. Disponível em: <<http://site.aace.org/pubs/foresite/GamesAndSimulations1.pdf>>. Acesso em: 10 ago 2022.
- BARTHES, R. **Introduction to the Structural Analysis of Narratives**, in: Image-Music-Text. London: Fontana, 1977.
- BARTLE, R. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. **Journal of MUD research**, v. 1, n. 1, p. 19, 1996.
- BATTAIOLA, A. L. Jogos por computador: Histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação. **Anais do XIX Jornada de Atualização em Informática**, p. 83–122, 2000.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- BESANT, W. **The art of fiction**. Boston, Cupples, Upham and company, 1985. Disponível em: <<https://archive.org/details/artfiction00jamegoog/page/n6>>. Acesso em: 20 dez 2023.
- BOLTER, J. D. **Writing space: the computer, hypertext, and the history of writing**. HILLSDALE, N. J.: L. Erlbaum, 1991.
- BRASIL. **Constituição Federal**, de 05.10.88, Diário Oficial da União, Brasília, 1988.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

- BRUNER, J. **Actos de significado**: para uma psicologia cultural. Lisboa: Edições 70, 1990.
- BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126p.
- BUSATTO, Cléo. **Contar e encantar**: pequenos grandes segredos da narrativa. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Portugal, 1990.
- CALLAI, Helena Copetti (Org.). **O ensino em estudos sociais**. Ijuí, RS: Edunijuí, 1991.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo, Editora Cultrix/Pensamento, 1995.
- CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. 27ª Ed. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Trad. Roneide Venancio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CHARTIER, Roger. **A aventura do livro**: do leitor ao navegador. São Paulo: Editora Unesp, 1998.
- CHATMAN, S. **Story and Discourse**: narrative structure in fiction and film. New York: Cornell University Press, 1978.
- CLARK, C. A. **Serious Games**. University press of America, 1970.
- COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil**: teoria, análise, didática. São Paulo: Moderna, 2000.
- COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro**: o mais completo guia da arte e técnica de escrever para televisão e cinema. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- COPE, B.; KALANTZIS, M. **Multiliteracies**. New London Group (COR): Routledge, 2001.
- CORTAZZI, M. **Narrative analysis**. London: Falmer Press, 1993.
- COSCARELLI, Carla V.; RIBEIRO, Ana E. Letramento Digital. In: FRADE, Isabel C. A. S.; VAL, Maria G. C.; BREGUNCI, Maria G. C. (Orgs.). **Glossário CEALE*Termos de Alfabetização, Leitura e Escrita para Educadores**. Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita - CEALE. Faculdade de Educação da UFMG. Belo Horizonte: 2014.
- CUNHA, Newton. **Dicionário SESC**: a linguagem da cultura. São Paulo: SESC São Paulo, 2003.
- DANTAS, Hosaná. A arte de contar histórias: espaços de encantamento e desenvolvimento de pessoas. **Scribd**. 2010. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/50652080/ESPACOS-DE-ENCANTAMENTO>>. Acesso em: 20 jun. 2022.
- DAIUTE, C., & LIGHTFOOT, C. (Eds.). **Narrative analysis**: Studying the development of individuals in society. Thousand Oaks, CA: Sage, 2004.
- DEEMER, Charles. **The new Hyperdrama** - How hypertext scripts are changing the parameters of dramatic storytelling. 1997. Disponível em: <<http://www.ibiblio.org/cdeemer/newhype.htm>>. Acesso em: 20 ago. 2022.

DETERDING, S. *et al.* **From game design elements to gamefulness**: defining gamification. International Academic Mindtrek Conference: Envisioning future media environments, 15, 2011. Proceedings... ACM, 2011. p. 9–15. 2011.

DIAS, Reinildes. *Web Quests: Tecnologias, multiletramentos e a formação do professor de inglês para a era do ciberespaço*. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**. Belo Horizonte, 2012.

DIAS, Cynthia Macedo; PROTASIO, Arthur. Narrativa nos jogos: uma oportunidade para autoria coletiva na escola. In: Jackeline Lima Farbiarz; Alexandre Farbiarz; Barbara Jane Wilcox Hemais. (Org.). **Design para uma educação inclusiva**. 1ed. São Paulo: Blucher, 2016, p. 117-127.

DIONISIO, Ângela P. Gêneros multimodais e multiletramento. In: KARWOSKI, A. M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K. S. (Orgs.) **Gêneros textuais- reflexões e ensino**. 2 ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2006.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. (2008). **O Lúdico e os Jogos Educacionais**. Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2022.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento**: Uma Psicologia para o Esporte. Rio de Janeiro: ed. Shape, 1992.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. Exercícios do roteirista. Rio de Janeiro: Objetiva, 1996.

FLATLA, D.; Gutwin, C.; Nacke, L.; Bateman, S.; Mandryk, R. (2011). "**Calibration Games**: Making Calibration Tasks Enjoyable by Adding Motivating Game Elements". UIST 2011, Santa Barbara, California.

FOFONCA, E. **Entre as práticas de (multi)letramentos e os processos de aprendizagem ubíqua da cultura digital**: as percepções estéticas de educadores das linguagens. Tese de Doutorado. Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2015.

FRASCA, G., 1999. Ludology meets narratology: Similitude and differences between VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment Rio de Janeiro, RJ – Brazil. **Parnasso**, 1(3). Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. Acesso em: 10 jun. 2022.

FRASCA, G. **Ludologists love stories, too**: notes from a debate that never took place. Digital Game Research Conference 2003 Proceedings. [On-line] available: <http://www.gameconference.org/2003>.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus narrative: Introduction to ludology. In: **The Video Game Theory Reader**, edited by Mark J. P. Wolf and Bernard Perron. New York: Routledge. 2003a. 221–235.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: Crescer e Aprender- O Resgate do Jogo Infantil/ Adriana Friedmann- São Paulo: Moderna, 1996.

GANCHO, C.V. **Como analisar narrativas**. 7.ed. São Paulo: Ática, 2001.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

GODOY, A. S. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de Administração de Empresas – ERA**. São Paulo, v. 35, n. 2, p. 57-63, mar./abr. 1995.

GREIMAS, Algirdas Julien. **Semântica estrutural**. Tradução de H. Osakape e I. Blikstein. São Paulo: Cultrix/EdUSP, 1973.

HERNÁNDEZ, Lorena; HERNÁNDEZ, Verónica; NEYRA, Farah; CARRILHO, Julieta. *The use of massive online games in game - based learning activities*. **Revista Innova Educación**, Perú, v.4, n.3, pp.7-30, 2022. Disponível em: <<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.001>>. Acesso em: 10 dez. 2023.

HINE, Christine. **Virtual Ethnography**. London: sage, 2000.

HOWARD, David; MABLEY, Edward. **Teoria e Prática do Roteiro**. São Paulo, SP: Globo, 1996.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah. (Org.). **First Person: new media as story performance and game**. Massachusetts: MIT Press; 2004.

JENKINS, Henry, **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JULL, Jesper. **A clash between game and narrative**. A thesis on computer games and interactive fiction. 2001. Disponível em: < <https://www.jesperjuul.net/thesis/>>. Acesso em 10 amar. 2022.

_____. Half-Real. **Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2005.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

KAPP, Karl. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. Pfeiffer, 2012.

KLEIMAN, A. Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In: KLEIMAN, A. (Org.). **Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita**. Campinas: Mercado de Letras, 1995, p. 15-61.

KLEIMAN, A. Ação e mudança na sala de aula: uma pesquisa sobre letramento e interação. In: ROJO, R. (Org.). **Alfabetização e letramento: perspectivas lingüísticas**. Campinas: Mercado de Letras, 1998, p. 173-203.

KLEIMAN, A. **Preciso ensinar o letramento? Não basta ensinar a ler e a escrever?** Campinas, UNICAMP/MEC, 2005.

KOSTER, Raph, 1971-. **A Theory of Fun for Game Design**. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press, 2005.

KOZINETS, R. V. **Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online**. Porto Alegre: Penso, 2014.

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

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images**. London: Routledge, 2006.

- LANDOW, G. P. **Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology**. Johns Hopkins University Press. 1992.
- LEBLANC, M. Mechanics, Dynamics, **Aesthetics**: A Formal Approach to Game Design. Lecture at Northwestern University, April 2004. Disponível em: <<http://algorithmancy.8kindsoffun.com/MDAnwu.ppt>>. Acesso em: 10 abr 2023.
- LEMKE, J. L. **Travels in hypermodality**. Visual Communication, 2002.
- LEMKE, Jay L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. **Trabalhos em linguística Aplicada**, Campinas, v. 49, n. 2, p. 455-479, dez. 2010.
- LEMOS, André; SAVAZONI, Rodrigo (orgs.). **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2009.
- LEONTIEV, A. N. Os princípios psicológicos da brincadeira em idade pré-escolar. In: VIGOTSKI, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone EDUSP, 1988. Tradução: Maria da Penha Villalobos.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- LOCKE, E. A.; LATHAM, G. P. Building a practically useful theory of goal setting and task motivation: A 35-year odyssey. *American Psychologist*, 57, 705-717. 2002.
- MACIEL, Francisca Isabel Pereira et. al. **A criança de seis anos e a linguagem escrita e o ensino fundamental de nove anos orientações para o trabalho com a linguagem escrita com turmas de crianças de seis anos de idade**. Belo Horizonte: UFMG/FaE/CEALE, 2009.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**, Cambridge, Massashusetts, MIT Press, 2001.
- MARCUSCHI, L. A. O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula. **Linguagem & Ensino**, Vol. 4, Nº 1, 2001, p. 79-111.
- MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. São Paulo: Editora Best Seller, 2012.
- MEIRELES, Cecília. **Problemas da literatura infantil**. São Paulo: Summus, 1979.
- MILLER, G. **Screening the novel**. Nova York: Unglar Publishing, 1980.
- MOITA-LOPES, L. P.; ROJO, R. H. R. Linguagens, códigos e suas tecnologias. In: BRASIL. Ministério da Educação. **Orientações Curriculares de Ensino Médio**. Brasília, DF: MEC/SEB/DPEM, 2004. p. 14-56.
- MORAES, R. Análise de conteúdo. **Revista Educação**, Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo. Itaú Cultural: Unesp. 2003.
- NESTERIUK, Sérgio. **A narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional**. Dissertação de mestrado defendida no Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. São Paulo: 2002.
- NESTERIUK, Sérgio. **Breves considerações acerca do videogame**. PUC/SP, 2004.
- NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

OHLEER, J. **Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity**, Corwin press, 2008.

OLIVEIRA, Claudia S. **Avaliação da aprendizagem na educação on-line: aproximações e distanciamentos para uma avaliação formativa-reguladora**. Recife: Edufpe, 2010.

OLIVEIRA, G.S.; CUNHA, A.M.O.; CORDEIRO, E. M.; SAAD, N. S. Grupo Focal: uma técnica de coleta de dados numa investigação qualitativa? In: **Cadernos da Fucamp**, UNIFUCAMP, v.19, n.41, p.1-13, Monte Carmelo, MG, 2020.

ONÇA, Fabiano Alves. **A era dos games na sociedade da escolha**. Tese de Doutorado. Escola de Comunicação e Arte da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2014.

PAIVA, J. **As tecnologias de informação e comunicação: utilização pelos professores**. 2002. Disponível em: <<http://nautilus.fis.uc.pt/cec/estudo/dados/estudo.pdf>>. Acesso em 13 abr. 2022.

PEREIRA, Samira Cristina Silva; MENDES, Sérgio Procópio Carmona. Um debate sobre o campo online e a etnografia virtual. **TECCOGS – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, n. 21, jan./jun. 2020, p. 196-212.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. 3. ed. (Trad. D. A. Lindoso e R. M. R. Silva). Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1976.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PINHEIRO, Cristiano. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. Tese de Doutorado, Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2007.

POLKINGHORNE, D. E. (1995). Narrative configuration in qualitative analysis. In J. A. Hatch & R. Wisniewski (Eds.), **Life history and narrative** (pp. 5–23). London: Falmer Press.

PRENSKY, Mark. **Digital game-based learning**. New York: McGraw-Hill, 2001.

PROPP, V. (1928). **Morfologia do conto maravilhoso**. Tradução do russo Jasna Paravich Sarhan. Organização e prefácio de Boris Schnaiderman. Rio de Janeiro: Ed. Forense Universitária. 1984.

RAMOS, Danielle Cristina; RIBEIRO, Sheila Maria; SANTOS, Zuleica A. G. Os jogos no desenvolvimento da criança. In: ROSA, Adriana (Org.). **Lúdico & Alfabetização**. Curitiba: Juruá, 2011.

RASMUSEN, E. **Games and information: An introduction to game theory** (3rd ed.). Malden, MA: Blackwell. 2001.

REIS, C.; LOPES, A. M. **Dicionário de narratologia**. 7. ed. Coimbra: Almedina, 2007. 460 p.

RIBEIRO, A. E. Tecnologia e poder semiótico: escrever hoje. **Revista Texto Livre: Linguagem e Tecnologia**. v.8, n.1, 2015, p. 112-123.

RIBEIRO, A. E. **Textos multimodais: leitura e produção**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

RICOEUR, Paul. **Temps et récit: 2. la configuration dans le récit de fiction**. Paris: Éditions du Seuil, 1984.

- ROCHA, Cláudia H. **Propostas para o inglês no ensino fundamental I público: plurilinguismo, transculturalidade e multiletramentos**. Campinas. 2010. 243f. Tese. Instituto de Estudos da Linguagem. Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 2010.
- RODRIGUES, Sonia. Roleplaying. **Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- ROJO, R. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.
- ROJO, R. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e linguagens na escola. In: ROJO, R.; MOURA, E. (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.
- ROJO, R. H. R. Gêneros discursivos do círculo de Bakhtin e multiletramentos. In: ROJO, R.H. R. **Escola conectada: os multiletramentos e as TICS**. São Paulo: Parábola, 2013.
- ROJO, R. H. R.; MOURA, E. **Letramentos, mídias, linguagens**. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2019. v. 1. 223p.
- ROLLINGS, A.; ADAMS, E. **On game design**. Indianapolis: New Riders Publishing, 2003.
- Ryan, M.-L. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. Baltimore, Maryland, Estados Unidos da América: Johns Hopkins University Press. 2001.
- RYAN, M.-L. **Avatars of Story**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- SAITO, Fabiano Santos; SOUZA, Patrícia Nora de. (Multi)letramento(s) digital (ais): por uma revisão de literatura crítica. **Linguagens e diálogos**, v.2, 2011.
- SALDAÑA, J. **The coding manual for qualitative researchers**. 2nd ed. Thousand Oaks, CA: Sage, 2013.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2003.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. Principais conceitos, vol. 1. Trad. por Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012.
- SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da modernidade**. São Paulo: Paulus. 2007.
- SANTOS, C. A. **Educação Física e Alfabetização**. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.
- SANTOS, M. P. Educação Inclusiva e a Declaração de Salamanca: Consequências ao Sistema Educacional Brasileiro. In: **Revista Integração**, nº 22, MEC. Secretaria de Educação Especial, 2000.
- SCHELL, Jesse. **A Arte do Game Design: o livro original**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games: Uma abordagem Conceitual**. Cengage Learning, 2008.

- SETTON, Maria das Graças. **Mídia e educação**. São Paulo: Contexto, 2010.
- SHELDON, L. **The multiplayer classroom**: designing coursework as a game. Boston, MA: Course Technology, a part of Cengage Learning, 2012.
- SILVA, A. C. R. de. **Metodologia da pesquisa aplicada à contabilidade**: orientações de estudos, projetos, artigos, relatórios, monografias, dissertações e teses. 2. ed. 2. Reimpr. São Paulo: Atlas, 2008.
- SOARES, Magda Becker. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.
- SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita**: letramento na cibercultura. Educação & Sociedade, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143- 160, dez. 2002.
- SOARES, Magda. **Letramento**: um tema em três gêneros. 3. ed.- Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. 128p.
- SOARES, Magda Becker. **Alfabetização e letramento**. Contexto, 2003b.
- STREET, Brian. **What's "new" in New Literacy Studies?** Critical approaches to literacy in theory and practice. Current issues in comparative education, Columbia, EUA, v. 5, n. 2, p. 77-91, maio 2003.
- STREET, Brian. **Letramentos sociais**: abordagens críticas do letramento no desenvolvimento, na etnografia e na educação. Tradução Marcos Bagno. -1. Ed. –São Paulo: Parábola Editorial, 2014.
- TFOUNI, L.V. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez, 1995.
- TODOROV, T. Poética da prosa (M. de S. Cruz, Trad.). Lisboa: Edições 70. (Original publicado em 1971).
- TODOROV, T. **Qu'est-ce que le structuralisme?**: Poétique. Paris: Éditions du Seuil. 1973.
- VAN LEEUWEN, T. Multimodality. In: SIMPSON, J. (Ed.). **The Routledge handbook of applied linguistics**. New York: Routledge, 2011. p. 668-682.
- VASCONCELOS, D. C. de; MAGALHÃES, H. As narrativas multimidiáticas das charges animadas. **Culturas Midiáticas**, [S. l.], v. 3, n. 1, 2011.
- VIANNA, Ysmar. *et al.* **Gamification, Inc**: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.116p.; e-book.
- VIEIRA, André Guirland. Do Conceito de Estrutura Narrativa à sua Crítica. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, 2001, 14(3), pp. 599-608.
- VIEIRA, J. Afinal, existem metáforas visuais? In: VIEIRA, J.; BENTO, A.; ORMUNDO, J. **Discursos nas práticas sociais**: perspectivas em multimodalidade e em gramática sistêmico-funcional. São Paulo: Annablume, 2010, p. 51-66.
- VIEIRA, J.; SILVESTRE, C. **Introdução à Multimodalidade**: Contribuições da Gramática Sistêmico Funcional, Análise de Discurso Crítica, Semiótica Social. Brasília, DF: J Antunes Vieira, 2015.
- VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**: estruturas míticas para escritores. Tradução de Ana Maria Machado. - 2.ed. -Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WALSH, Maureen. Multimodal Literacy: What Does It Mean for Classroom Practice? **Australian Journal of Language and Literacy**, v. 33, n. 3, p. 211-239, 2010.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For the win**: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press, 2012.

WESCHENFELDER, Eládio Vilmar. Leitura em tempos de cibercultura. In: _____. **Práticas leitoras para uma cibercivilização**: vivências interdisciplinares e multimídiais de leitura. Passo Fundo: UPF, 2009.

ZACHARIAS, V.R.C. Letramento Digital: Desafios e Possibilidades para o Ensino. In: COSCARELLI, C.V. (Org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola, 2016. Cap. 1. p. 16-29.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design**: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.

APÊNDICE

Transcrição das narrativas

Narrativa 1

A GAROTA POBRE QUE VIROU YOUTUBER E MUDOU DE VIDA (BLOXBURG)

Narradora: Era uma vez uma menininha muito pobrezinha que morava no lixão. Ela não tinha família, ela não tinha uma casa, ela não tinha ninguém. Para sobreviver, a menininha procurava restos de comida nos sacos de lixo que as pessoas jogavam naquele lugar.

Menina: Ai, deixa eu ver aqui se eu encontro alguma coisa pra mim comer. Ai que fome... mas eu tenho certeza que eu vou encontrar.

Narradora: Mesmo passando por tantas dificuldades, aquela menina parecia ter um brilho especial, pois nem mesmo a pobreza, nem mesmo a fome conseguiam tirar o sorriso do seu rosto.

Menina: Ai deixa procurar por aqui. Eu acho que eu ainda não procurei naqueles sacos de lixo. [Música]. Ai que bom! Eu consegui encontrar uma frutinha. Eu sabia que eu ia encontrar alguma coisa. Hum... que delícia! Como alguém consegue jogar uma coisa tão deliciosa assim fora? Mas... deixa eu ver se eu consigo encontrar mais alguma coisa por aqui. Ai, aqui não tem nada... opa, o que que é isso aqui colado na parede? Deixa eu ler: Contratamos babá. É um anúncio de emprego! [Música]. Ai que maravilha! Hoje é o meu dia de sorte! O emprego era tudo que eu estava precisando e ainda pra ser babá! Que sorte! Eu amo crianças. Agora o que eu tenho que fazer é só encontrar esse endereço não deve ser tão longe... eu vou procurar.

Narradora: E a menina então saiu em busca daquela oportunidade. Ela andou, andou e andou. Ela estava tão esperançosa de que conseguiria aquele emprego que depois de horas procurando aquele lugar finalmente conseguiu encontrar a casa da família que estava precisando de uma babá.

Menina: Nossa!!! Mas que casona linda! Vou bater na porta e me apresentar para a dona da casa. Ai... mas essa minha roupa está tão suja e rasgada... será que a dona de casa vai gostar de mim assim mesmo? Quer saber? Não importa a minha aparência, importa o que eu tenho dentro do meu coração. Eu não vou sentir vergonha, eu não vou... ai Lúcia, vai, bate na porta Lúcia [Música].

Mulher: Olá, bom dia!

Menina: É... Oi... bom dia. É aqui que estão precisando de uma babá?

Mulher: É aqui sim. Estou precisando de uma babá para cuidar do meu filho. Venha, pode entrar.

Menina: Com licença [Música]

Mulher: Vejamos... você tem experiência em cuidar de crianças?

Menina: Sim, eu tenho muita experiência. Eu fico com as crianças lá do lixão quando os pais elas vão trabalhar e se a senhora me contratar me der essa oportunidade eu prometo que vou cuidar muito bem de seu filho.

Mulher: É... você falou lixão? Ah, mas tudo bem, deixa pra lá. É... eu estou muito apressada. Bom, eu gostei de você. Está contratada. O meu filho está lá em cima no

segundo andar. Fique à vontade para ir conhecê-lo. É muito bonzinho. Não vai dar muito trabalho. Agora eu preciso ir trabalhar. Eu estou muito atrasada. Como é mesmo seu nome?

Menina: O meu nome é Lúcia.

Mulher: Muito prazer Lúcia. O meu nome é Cláudia. Então, até daqui a pouco.

Menina: Até logo, dona Cláudia.

Narradora: A menina Lúcia ficou tão feliz por ter conseguido aquele emprego aquele parecia ser o dia mais feliz da sua vida.

Menina: Com licença menininho. Posso entrar?

Menino: e aí quem você é? O que você está fazendo aqui?

Menina: Oi, meu nome é Lúcia e a sua mãe me contratou para cuidar de você.

Menino: Ahram... então você é minha nova babá?

Menina: Sim. Você está precisando de alguma coisa? Você quer que eu faça um lanche? Você tá tão magrinho...

Menino: ai ai ai... eu já falei pra minha mãe que não preciso de ninguém para cuidar de mim. Eu já sei me virar sozinho, poxa. Agora saia daqui porque você está atrapalhando meu vídeo.

Menina: Vídeo? Você tá gravando vídeo?

Menino: Sim garota. Eu sou um youtuber de sucesso e agora por favor me dê licença, eu tenho muitos vídeos para gravar.

Menina: Nossa! Que legal! Você grava vídeos e você também tem um quarto muito lindo. Todo vermelho.

Menino: Tá, tá, depois eu te dou um autógrafo. Agora por favor me dê licença que eu preciso trabalhar. Eu tenho dois vídeos para gravar ainda hoje no meu canal do youtube.

Menina: Nossa! Você grava vídeos pra esse tal de youtube? Eu posso ver você gravando?

Menino: ai ai ai... tá bom... mas não faça nenhum barulho para não estragar o meu vídeo, tá bom?

Menina: Tá bom. Eu vou ficar bem quietinha aqui só olhando.

Menino: Então deixa eu me preparar 2, 1 e "Olá, aqui o Pedrinho Neto mais uma vez com vocês e sejam muito bem-vindos em mais um vídeo do meu canal".

Narradora: A menina Lúcia ficou tão impressionada com aquela habilidade daquele garotinho diante da câmera que aquelas palavras não saiam da sua cabeça.

Menina: "Olá, o meu nome é Pedrinho Neto" e sejam bem-vindos a mais um vídeo do meu canal. Não, não. Já sei, vou com o meu nome; Olá, eu sou a Lúcia Neto e bem-vindos ao meu canal!" Ficou muito engraçado. Bom, vamos voltar para o meu trabalho e só falta limpar o quarto do Pedrinho.

Menino: Bom, deixa eu começar a minha live. Ui, ai... deu uma apertadinha aqui. Eu preciso ir ao banheiro. Bom, eu vou ligar a câmera e já volto.

Menina: Ainda bem que ele não tá aqui. Eu vou limpar rapidinho. Espera, espera, eu vou colocar uma musiquinha para ficar muito mais animado. Deixa eu ligar aqui o som. Diga onde você vai que eu vou varrendo, diga onde você vai que eu vou varrendo. Vou varrendo, vou varrendo, vou varrendo. Oh menininha eu sou o teu fã. Dance comigo até de manhã. A dança, a dancinha, a dancinha da vassoura. Agora todo mundo na dancinha da vassoura. Vá pra direita, vá pra esquerda, agora a dancinha, a dancinha

da vassoura. Agora todo mundo na dancinha da vassoura.

Menino: Ei, te peguei!

Menina: Ai meu Deus, que susto! Ai Pedrinho, tu quase me mata do coração menino.

Menino: Hahaha, eu devia ter gravado você Lúcia, você é demais. Você é muito engraçada. Eu deveria ter gravado a sua cara Lúcia e botado do canal, ia ser muito engraçado.

Menina: Ai, Pedrinho... que mico que eu passei...

Menino: Bom, bom... mas eu preciso agora voltar com o meu trabalho do youtube.

Menina: Ah, Pedrinho... é muito legal ser youtuber?

Menino: Sim, eu amo ser youtuber. O meu canal tem mais de 1 milhão de inscritos.

Menina: Me ensina a ser uma youtuber, Pedrinho.

Menino: Lúcia, você youtuber? Só pode ser uma piada... Pra você ser você tem que ter muito talento. Esquece Lúcia. Isso não é pra você. Então é melhor você tirar isso da sua cabeça, porque pra você Lúcia, isso é um sonho impossível.

Narradora: E Lúcia naquele momento ficou tão triste com as palavras daquele menininho.

Menina: Bom, se ser youtuber é tão difícil, é melhor eu continuar o meu trabalho de babá. Eu vou fazer aqui uma comida bem gostosa para a minha patroa e para o Pedrinho.

Menino: Bem, deixa eu começar a gravar a minha live aqui. Olá, meu nome é Pe... o quê? Ah?! Já estava gravando? Ai não... eu fui no banheiro e esqueci de desligar a câmera. A câmera estava ligada e todo mundo viu a Lúcia varrendo e cantando aqui dentro do quarto. Nossa essa live tem mais de um milhão de pessoas assistindo e todos estão pedindo pra Lúcia voltar. Ai, deixa eu falar aqui com meus inscritos. Oi gente! Tudo bem? Tá bom, tá bom gente... é... eu vou chamar a Lúcia, tá bom? Mas eu já vou encerrar essa live, tá? Eu já volto. Nossa, o vídeo da Lúcia deu mais de três milhões de visualizações em poucos minutos! Isso é incrível! Eu nunca tive tantas visualizações em tão pouco tempo! Nossa, a Lúcia é um fenômeno! [Música] Lu, lu, Lúcia vem aqui amiguinha, vem aqui. Eu te amo.

Menina: Oi Pedrinho a sua janta já está pronta viu? Já pode vir comer.

Menino: Lúcia, amiga.

Menina: Amiga? O que que você tá querendo Pedrinho? O que que aconteceu?

Menino: Você tem que vir rápido aqui no quarto. Você não pode acreditar no que aconteceu! Uma coisa incrível! Olha, eu esqueci a câmera ligada e a câmera pegou você todinha varrendo e cantando aqui no quarto. E esse vídeo com mais de milhões de visualizações em dez minutos. Os meus inscritos estão pedindo para que eu grave agora mesmo com você. O seu vídeo viralizou na internet, Lúcia. A partir de hoje você não é mais a babá dessa casa. A partir de hoje você é minha parceira do canal. E me desculpe Lúcia por dizer que você não tinha talento. Estava muito errado.

Menina: Tudo bem, eu aceito suas desculpas, Pedrinho.

Narradora: Depois de ver o tamanho do talento que a Lúcia tinha, começou a gravar junto com ela para o seu canal.

Pedrinho: Olá! Eu sou o Pedrinho Neto. Estou aqui com a minha melhor amiga, a Lúcia youtuber.

Menina: Olá! Eu sou a Lúcia youtuber e hoje nós vamos gravar um vídeo muito divertido aqui pro canal do Pedrinho.

Narradora: A partir daquele dia, Lúcia se tornou a melhor amiga do Pedrinho e também passou a fazer parte da família. Depois de um tempo, Lúcia criou seu próprio canal e fez muito sucesso. Ela conseguiu descobrir o seu propósito de vida. Ela ganhou muitos amigos, muitos inscritos e muitos fãs. Em poucos meses, Lúcia se tornou uma das maiores youtubers do país. Mas ela mesmo assim nunca perdeu a humildade e a simplicidade de coração.

Menina: E hoje eu quero deixar uma mensagem para vocês: Nunca desista dos seus sonhos!

Narradora: E com essa história aprendemos que por mais que um sonho esteja muito distante, nunca devemos desistir dele. Acredite, insista e nunca desista! [Música]

Narrativa 2

A MURDER ENGANOU A TODOS no ROBLOX! (*Murder Mystery 2*)

Julia: Certeza que o pai é o Murder, gente, certeza!

Tex: Não sou, não sou, não sou. Ju!

Julia: Oolá, pessoal, tudo bem?

Julia: Hoje estou aqui para gravar mais um vídeo pra vocês de Roblox, e hoje, pessoal, estamos aqui junto com a minha mãe!

Cris: Olá, pessoal, tudo bem?

Julia: E junto com meu pai!

Tex: Fala, pessoal, tudo bem com vocês?

Julia: E hoje, pessoal, nós estamos aqui no Murder, então bora pro vídeo, vai!

Julia: Quem será que vai ser inocente, gente?

Cris: Eu sou inocente!

Tex: Eu também sou, vambora!

Julia: Ó, mãe, você falou que é inocente?

Cris: Aham!

Julia: Então vem pra trás.

Julia: Aqui, ó, vem pra cá. Vem aqui.

Cris: Por quê?

Julia: Vem, vem aqui.

Tex: Ela quer levar você no detector de metal, Cris.

Cris: Ai, eu não vou, não, não vou, não.

Julia: Por que não?

Julia: Por que não?

Cris: Não, não, não, não vou, não.

Cris: Raiááá!

Julia: Ó lá a mãe!

Cris: Ah, você quer que eu vá aí? Então eu vou!

Cris: Então eu vou! Julia: Ahh não!

Tex: Julia, Julia!

Cris: Ela pediu!

Tex: Julia, me passa o retrato falado.
Cris: Sai, gatinho!
Julia: É uma noob.
Cris: É uma noob?! Como assim?!
Tex: Ju, você tá me espectando?
Cris: Você é xerife?
Julia: Eu tô espectando a mãe.
Cris: Xerifinho...
Julia: Errou!
Tex: Errou, peraí, passou perto, passou perto.
Cris: Ah, Texinho, peraí, que eu vou me livrar aqui de geral.
Julia: Nossa, a mãe tá matando todo mundo.
Cris: E você vai ser o próximo!
Tex: Onde que a Cris foi? Ela evaporou...
[Risadas]
Cris: Raiááá!
Julia: Nãoo!
Cris: Uhul!
Tex: Que mentira! Você saiu ali no túnel.
Cris: Tava te espionando!
Julia: Ok, bora lá então.
Cris: Bora lá!
Tex: Vambora!
Julia: Passa lá, mãe.
Cris: Eu passar ali? Passa você.
Julia: Eu passo.
Cris: Ah, claro, você ainda não pegou, né?
[Tex ri]
Cris: Você ainda não pegou a faca!
Tex: É, depois que ela...
Cris: Ou será que é o Texinho?
Cris: Ai, o que eu tô fazendo aqui?
Julia: Aqui, viu, viu, mãe, ó.
Cris: O quê?
Julia: Tá vendo que não tá apitando?
Cris: Cuidado, hein!
Cris: Eu tô armada, eu tô armada!
Tex: A Cris é xerife?
Cris: Ai que medo!
Tex: Você é xerife, Cris?
Cris: Eu sou.
Cris: Ó a minha arma, gente, que bonita, vem aqui olhar.
Tex: Meu Deus, eu morri! Eu morri.
Cris: Morreu?
Tex: Morri já.
Julia: Ô mãe, fica parada.

Cris: Ai, tô parada, tô parada. Olha a minha arma, que linda!

Julia: Eu também tenho uma, mas é que eu não consigo usar.

Cris: Olha aqui, Ju, olha aqui.

Tex: Eu morri.

Cris: Ó, ó...

Cris: Uou!

Julia: Boa!

Tex: Ó, o pai morreu, hein. Quem que te matou, pai?

Tex: Eu não sei, eu nem vi o murder, só morri.

Cris: Ah, não. Será que eu vou conseguir me livrar?

Julia: O pai morreu na tubulação.

Tex: Ju, Ju. Você viu ali, né, Ju?

Cris: Fica perto, fica perto de mim, que se eu morrer... Ah, me matou!

[Tex ri]

Cris: Ah, matou nós duas!

Julia: Da onde esse menino veio, da tubulação?

Cris: É muito azar!

Tex: Foi assim que eu morri também.

Julia: Bora lá, hein.

Tex: Bora lá, galera.

Cris: Bora lá!

Julia: Todo mundo preparado?

Tex: Eu tô muito preparado.

Cris: Eu tô passando mal, preciso de atendimento.

Tex: Atendimento?

Cris: Aham.

Julia: Tem aqui, ó, "operações".

Cris: Ope... Não, operações, tô fora!

Cris: Fiquei boa, fiquei boa já! [Risadas]

Cris: Não, não tô precisando, não.

Julia: Tem certeza?

Tex: Dona Julia!

Julia: Oi.

Julia: Você tá muito suspeita, andando pelos cantinhos do mapa aí.

Julia: Ué, quer que eu faça o quê?

Cris: Eu morri!

Julia: Aaaahh!

Cris: Como assim eu morri e nem vi?

Tex: Quem foi, quem foi, Cris?

Cris: Eu não tenho a menor ideia!

Julia: Calma, calma, calma, calma. Ali!

Cris: Eu acho que não.

Julia: Eu caí bem aonde o cara tava!

Julia: É o Bacon Hair.

Cris: Ah, é o Bacon, eu tô vendo ele agora que eu tô espectando a Ju.

Tex: Faça um retrato falado, que eu sou xerife!

Cris: Vai, Texinho!
Tex: Nossa, eu achei que era esse amigão aqui.
Julia: Eu caí na tubulação bem em cima do corpo da mãe.
Tex: Opa, acertei!
Cris: Ah, boa!
Julia: Aêê!
Julia: Bora lá, galera.
Tex: Vamos lá.
Cris: Bora!
Tex: Esse mapa aqui eu tenho o maior azar nele.
Cris: Você tem azar?
Julia: Por quê?
Tex: Ah, eu sempre morro aqui.
Cris: Sério?
Julia: Ué, mas todo mapa você morre, a não ser que você não seja o Murder.
Tex: É, tipo isso.
Julia: Se você for o Murder, daí acho que você não morre, né?
Tex: É, mas o xerife, né, pode salvar o dia também, né?
Julia: Pode ser.
Cris: Tá, conversa vai, conversa vem, e vocês são o quê? Inocente, Murder, xerife.
Tex: Eu não posso revelar, não posso revelar.
Cris: Não pode?
Tex: Não, não posso.
Julia: Eu sou muito inocente, gente.
Cris: Ai, ai, ai, gente. Então ele é o quê?
Cris: Ele é o Murder, certo?
Tex: Eu assinei um documento dizendo que eu não poderia revelar.
Julia: Certeza que o pai é o Murder, gente, certeza.
Tex: Não sou, não sou, não sou.
Cris: Ah!
Tex: Ju... Aaahh!
Julia: Hahaha!
Cris: Ai, meu Deus, o que, é a Julia? Certeza.
Tex: Ela me acusou de ser o Murder e do nada puxou uma faquinha rosa.
Cris: Eu não acredito!
Cris: Alguém me ajuda! Meu Deus do céu!
Julia: Uou!
Cris: Olha a faca que cravada, que legal!
Tex: Olha a Julia! Coitada do amiguinho, tava subindo a escada.
Cris: Meu Deus!
Cris: Ah!
Julia: Vem aqui, menina!
Tex: Mais uma, então.
Cris: Meu Deus do céu!
Julia: Ela era xerife!
Cris: Xerife! Ahh!

Cris: Não!
Tex: Faleceu, faleceu!
Cris: Eu não acredito!
Julia: Oh-oh!
Cris: Ai, gente, eu passo apuro.
Cris: Alguém pegou?
Tex: Temos um novo xerife!
Tex: Ele tá mirando na Julia!
Tex: Vai, vai, xerife!
Tex: Vai, xerife!
Cris: E agora? Quem vai conseguir?
Julia: Socorro!
Cris: A Julia, Floricultura...
Cris: Ou o garoto?
Tex: Nossa, ele errou o tiro, ó o "miguel", não erra o tiro, cara!
Cris: Nossa!
Cris: Tá deixando todo mundo brilhando!
Julia: Volta aqui, garoto!
Cris: Meu Deus!
Julia: Vai!
Cris: Morreu!
Julia: Você aqui, volta também!
Tex: Ai, ai, ai! [Risadas]
Cris: Gente do céu!
Julia: Meu Deus!
Cris: Olha, essa faca de Sakura é muito bonita!
Julia: Eu tô errando tudo!
Cris: É linda!
Cris: Nossa, acertou!
Tex: Acertou de longe, Ju!
Julia: Você viu?
Cris: Nossa!
Tex: Deixa eu ver quantas pessoas ainda tem.
Julia: Essa menina aqui é a última?
Cris: Ela tá parada.
Cris: Ah, ela era a última!
Julia: Ah, boa, pessoal! Conseguimos!
Cris: Boa, Ju!
Julia: Bora lá! Eu estou aqui dançando balé.
Cris: Nossa, tô vendo!
Julia: Você viu?
Cris: Será que você vai dançar mesmo?
Tex: Olha...
Julia: Eu dancei já!
Cris: Não, mas se eu for murder, você vai dançar!
Tex: Ah, a Cris é murder!

Cris: Só que em outro lugar!
Tex: Você é murder, Cris?
Julia: Como que eu vou dançar se você vai me matar, se você for murder?
Cris: Porque você vai literalmente dançar, sabe? Quando perde? "Dançou!"
Tex: Ah, eu tô achando...
Cris: Nunca ouviu essa expressão, não?
Julia: Ah! Aham, isso aí! [Risadas]
Julia: Eu entendi!
Cris: Isso aí!
Cris: Gente, vocês entenderam a minha expressão?
Cris: Ó, você dançou, perdeu!
Tex: Eu demorei meia hora pra entender, mas eu entendi!
Cris: Você também não tinha entendido!
Tex: Eu entendi, só demorou um pouquinho!
Cris: Inadmissível!
Julia: É, gente! Acontece, né?
Tex: Cadê o murder?
Tex: Cadê o murder?
Cris: Não sei, não quero saber também!
Julia: Por que você quer saber onde o murder tá?
Julia: Porque você é o murder!
Tex: Eu não sou o murder!
Cris: Você tá muito preocupadinho!
Tex: Não sou!
Tex: Mas eu tenho uma missão a cumprir!
Cris: Ah, tô te vendo, hein, Texinho!
Tex: Tá me vendo, Cris?
Cris: Ah, tá armado!
Tex: Ah... Julia!
Cris: Ai, meu Deus!
Tex: Se você se aproximar a menos de um metro de distância...
[Cris ri] Julia: Ahn!
Tex: Peraí, eu ouvi barulho!
Cris: Ouviu o barulho?
Julia: Ouviu?
Tex: O muder, o murder!
Julia: O "murder"!
Julia: O murder!
Tex: Eu fiquei nervoso, eu fiquei nervoso, calma!
Cris: Eu estou dançando com a minha amiga aqui em cima!
Tex: Tá, eu vou procurar, me ajuda a encontrar corpos por aí, que eu acho que não é a Julia...
Cris: Parece que não tem nenhum corpo ainda!
Tex: Tem, sim!
Cris: Tem?
Julia: Ó, tem duas pessoas aqui, um deles está me seguindo...

Tex: Tá! Cris: Ué... Ah!
Cris: É o Bacon!
Julia: É o Bacon Hair, Bacon Hair!
Tex: Mas é o menino?
Julia: É de blusa preta, blusa preta, ele tá vindo aqui, subindo as escadas!
Cris: SOS, TeXinho!
Tex: Morreu! Toma!
Julia: Aê!
Cris: Ah, boa!
Julia: Bora lá!
Tex: Vambora, vambora!
Julia: Estão preparados?
Cris: Cris, tá fazendo o que na cozinha?
Tex: Eu tô preparado.
Cris: Eu vou fazer a janta, ou o almoço, gente, depende do horário!
Tex: Eu quero, eu quero!
Julia: Pode ser o lanchinho da tarde...
Cris: O almoço, tá, vou preparar aqui, quem quer?
Tex: Eu quero!
Julia: Eu quero!
Cris: Aqui, ó, vem pegar, vem pegar!
Julia: Tá, aqui não tem nada!
Tex: Eu buguei meu personagem, meu Deus do céu!
Julia: Ah, eu tô presa!
Cris: Aqui, ó, sorvete pra todo mundo!
Cris: O que esse menino tá apontando a arma pra mim?
Cris: É de graça, não precisa ficar me ameaçando desse jeito!
Julia: É porque o sanduíche, mãe, é muito bom!
Tex: É, eu tô vendo o xerife, ele tá de camiseta preta!
Cris: Brincadeira, viu?
Julia: Tá morto, né, no caso!
Cris: Eu vi!
Tex: É a Julia!
Tex: Cris, é a Julia!
Cris: Nossa, tá tudo brilhando, corre!
Tex: Cris, é a Julia! Eu vi pelas câmeras!
Cris: Eu vi, eu vi, eu vi!
Cris: Câmeras?
Tex: Sim, eu vi!
Cris: Tem câmeras no Murder?
Tex: Tem, tem câmeras no Murder, eu vi tudinho!
Cris: Não acredito!
Julia: Papi...
Julia: Da última vez, se eu não me engano, você tava escondido aqui!
Tex: Ah, Julia! Essa era minha câmera!
Cris: Ai meu Deus do céu!

Julia: Eu sabia!

Julia: Eu lembro, pai, eu lembro do seu esconderijo!

Tex: Eu entreguei!

Cris: Eu vou ficar escondida!

Tex: Passou perto!

Cris: Porque eu não quero morrer!

Tex: Se você for ficar escondida, a Julia já vai saber que você tá no esconderijo!

Cris: Mas tem vários esconderijos!

Tex: Não tem muitos, não, tem poucos!

Cris: Tem sim, o meu tá excelente aqui, ó, Texinho!

Tex: A Julia tacou de longe a faquinha!

Julia: Que isso, gente, viu a mira?

Cris: Se o xerife morrer, cê me avisa, Texinho, que eu saio do esconderijo!

Cris: Já morreu!

Cris: Já morreu? Não vou arriscar, não, gente!

Julia: Mãe!

Cris: Deixa a Julia aí!

Tex: A chave tá perto do lado da churrasqueira!

Cris: Chave?

Tex: Não, a arma!

Julia: É escape, agora, pessoal!

Tex: Cris, você entendeu errado!

Cris: Virou Doors, agora, isso sim!

Tex: Você entendeu errado, eu não falei chave, eu falei arma!

Cris: Ah, eu entendi errado, gente!

Tex: O pessoal que tá vendo o vídeo tá de prova!

Cris: Coloca aí nos comentários o que ele falou, pessoal!

Julia: Certeza, aham! Certeza, gente!

Cris: Falta quantas pessoas aí, Texinho?

Tex: Peraí, deixa eu ver aqui! Falta... Falta a Cris...

Tex: Só falta a Cris!

Cris: Ah não!

Tex: Não falta ninguém!

Julia: Boa! Consegui!

Cris: Não acredito!

Julia: Então é isso, pessoal, espero que vocês tenham gostado do vídeo, se você gostar, deixe seu like e seu favorito, compartilhe nas redes sociais, até o próximo vídeo, e tchau!

Cris: Tchau, galerinha! Tex: Valeu, galera, tchau, tchau!

[Música alegre 🎵]

🎵

Narrativa 3

Fuja da Piggy na cidade (Piggy)

Julia: Olá pessoal, tudo bem? Olha a gente tá aqui para gravar mais pra vocês de Roblox, e estamos aqui com minha mãe.

Mãe: Olá pessoal, tudo bem?

Julia: Esse é meu pai.

Pai: Olá pessoal! Tudo bem com vocês?

Julia: Eu acho que só nós tamos aqui na Piggy então bora para o vídeo.

Julia: Estamos aqui galera na cidade.

Pai: Isso aí.

Mãe: O que será que vai acontecer?

Julia: Não sei. Olha só!

Mãe: ai ai ai

Julia: Hã! Ai, pessoal, vamos ver.

Mãe: Tô animada!

Julia: Eu não sei como faz nada!

Mãe: Não tenho a menor ideia do tem que fazer.

Pai: Eu também não!

Mãe: Olha, tem um monte de carro abandonado.

Pai: Que da hora. Fusquinha. Monte de fusquinha.

Julia: Pra onde é que eu vou?

Mãe: Eu não sei Ju. Tem alguma coisa dentro dos carros?

Julia: Eu não estou vendo.

Mãe: Tem uma porta aqui. Abre. Abriu Ju.

Júlia: Abriu?

Pai: Que legal! Olha esse mapa parece maior...

Julia: Aiii

Mãe: Pra cá, pra cá, pra cá

Julia: Eu tenho aqui

Mãe: Meu Deus esse mapa é muito grande!

Pai: É impressão minha ou tem duas Piggy?

Mãe: Ué, tá dizendo que a Piggy acordou agora mas ela já tava [...]

Pai: Mas aquela pessoa não era a Piggy, ela tava com minha skin de Piggy

Mãe: Não.

Júlia: Não.

Júlia: Ai! A Piggy tá aqui, a Piggy tá aqui.

Mãe: É, mas tem duas então

Pai: Essa Pig é Piggy mesa, essa que está vindo Ju?

Júlia: será que uma é forte, alguma coisa assim?

Pai: Ahhh! Talvez é Piggy mais forte, não sei.

Júlia: Achei, achei aqui

Mãe: Pode ser.

Júlia: Cartão laranja.

[...]

Mãe: Aqui preciso de um cartão azul.. que que precisa aqui?

Júlia: Aqui de cartão vermelho

Pai: Eu tô no topo do prédio.

Mãe: Nossa gente, precisa de... explosivo... Sabe como que é o nome?

Pai: TNT

Mãe: TNT. Precisa de extintor da [...] pra esse carinha aqui.

Pai: Cris

Júlia: Ai. Boa!

Mãe: Ah lá, ah lá. Ele conseguiu, boa.

Pai: Bloqueou né, por 20 segundos.

Mãe: Isso! É, o forte tá vindo atrás de mim.

Pai: É então um é forte mesmo né comprovado.

Júlia: Ah! Não, não, não vem para cá, não vem para cá! Não vem para cá!

Pai: Eu vou me esconder.

Júlia: Vocês já foram lá em cima?

Pai: Eu fui lá no topo não tem nada lá, aparentemente.

Júlia: Não tem nada? Olha só para colocar uma madeira lá. Tem que achar madeira para atravessar

Pai: Ahhh!!

Júlia: Ai!! A Piggy tá aqui, a Piggy tá aqui!

Pai: A Piggy tá subindo Ju!

Mãe: Cuidado!

Júlia: Então, onde é que precisa de um cartão laranja?

Pai: A Piggy que tá subindo! É a Piggy boa que eu acho.

Júlia: Será que ela vai me achar?

Pai: Vamo lá.

Júlia: Não, não, não.

Pai: Ela tá indo aí, ela tá indo aí.

Júlia: Ahh!!!!

Mãe: Cuidado Ju.

Júlia: Ah!!

Pai: Tu tá viva?

Júlia: Ahhh!

Mãe: Ju, Ju, Ju, Ju.

Júlia: Gente, tranquilo.

Pai: Vou descer.

Júlia: Tranquilo.

Pai: Vou descer.

Mãe: Cuidado, Julinha!

Júlia: Ah!!! Gente, cuidado!

Mãe: Nossa, ela tá muito aí.

Júlia: Ohhh!!

Pai: Tô sem saída.

Júlia: Gente, eu tô procurando a madeira nesse prédio que vocês estão aí.

Pai: Meninas, tem duas Piggy.

Júlia: Ai, não tem nenhuma madeira ali.

Pai: Tem duas Piggy. Tem duas Piggy vindo atrás de mim.

Júlia: Só se tiver lá em cima, no, lá no sabe no teto lá do prédio.

Júlia: Sim, eu vi, eu vi.

Mãe: Ah, você viu?

Pai: Tem duas Piggy.

Júlia: Duas Piggy!

Mãe: Oh, tem um cartão azul.

Júlia: Ai, pega mãe.

Mãe: Eu vi essa porta em algum lugar.

Júlia: Então, era para o outro prédio.

Mãe: É no outro prédio?

Júlia: No outro prédio.

Pai: Cês sabem

Pai: Cês sabem

Mãe: Tô vendo. Tô vendo.

Pai: Cês sabem porque a Piggy levou um choque?

Mãe: Por quê?

Pai: Porque ela foi explicar que focinho de porco não é tomada. Opa, perai.

Mãe: Ah...

Júlia: Mãe, achei a madeira!

Mãe: Achou Ju?

Júlia: Achei.

Pai: Ela tá vindo aqui, corre.

Mãe: Abri, abri, abri, peguei cartão vermelho agora.

Pai: Tá, eu tô só

Júlia: Vermelho é no andar de cima, mãe.

Mãe: Andar de cima? Ah! Achei, achei, achei! Tô abrindo. Tô abrindo.

Júlia: O cartão azul precisa de mais uma porta.

Mãe: Tá, eu abri, mas ela tá atrás de mim, agora.

Pai: Eu preciso de uma chave aqui se vocês tiverem aqui fora

Júlia: Qual chave ?

Pai: Chave inglesa.

Mãe: Socorro!

Mãe: Beleza, beleza. Ela vai subir de novo? Não, não vai...

Júlia: Eu achei aquela ferramenta lá, a chave inglesa

Pai: Traz aqui fora, quer dizer, aqui embaixo

Júlia: Fora?? Ah!!

Mãe: Ah!!!

Júlia: Gente, esse bote é muito chato.

Pai: Ele é rápido!

Júlia: Ele é rápido!

Mãe: Ju, tá vindo!!!!

Júlia: Ahhh!!!

Pai: É aqui também [...] você quiser depois pode usar se quiser.

Mãe: Aqui, eu preciso do bote.

Pai: Aqui também, aqui ó aqui ó.

Mãe: Tá.

Pai: Tá vindo, tá vindo Cris.

Mãe: Socorro!

Júlia: Vem cá, vem cá, vem cá vocês dois. vem cá vocês dois. Mãe aí não aí não é o lugar de usar essa ferramenta.

Mãe: Eu usei do lado só.

Júlia: Vem pra cá, vem pra cá.

Pai: Cuidado, cuidado, a outra Piggy tá por aí.

Júlia: Segue.

Mãe: Tô seguindo, tô seguindo.

Júlia: Pega, pega ali aquela bomba.

Mãe: A bomba. Vou deixar a ferramenta aqui.

Pai: Eu pego.

Mãe: Então pega lá Texinho, coloquei em cima da mesa.

Júlia: Mãe, a Piggy tá vindo. Cuidado.

Mãe: Ela tá aqui, ela tá aqui, ela tá aqui.

Pai: Tá?

Mãe: Ohhh! Uiii!

Pai: Peguei. Tô com a ferramenta, só preciso saber..

Júlia: Aiii...

Mãe: Ju, cadê você? Você me abandonou.

Júlia: Mãe, tô indo para o outro prédio.

Pai: Eu tô sendo perseguido.

Mãe: Onde que colocava esse dinamite mesmo?

Júlia: Eu não sei onde coloca.

Pai: Também não sei. Também não sei.

Mãe: Texinho, tá tudo bem aí?

Pai: Tá. Mas eu tô sendo perseguido. Só que eu tô com a chave. Será que precisa da chave? Acho que não, nê?

Mãe: Ah, eu não sei, Texinho.

Júlia: Não, acho que não precisa mais daquela.

Pai: Ah...

Mãe: Ah...

Júlia: Essa chave não precisa mais.

Pai: Aqui não precisa mais.

Júlia: Eu tô, eu tô aqui em cima. Mãe, tenta vir para esse prédio, vai que a gente precisa.

Mãe: A Piggy tá aqui!

Pai: Ela tá aí?

Júlia: Ou aqui, aqui que precisa aqui ó ó

Mãe: Ai!!! Tem Piggy dos dois lados!

Júlia: Ai! Eu preciso de um extintor.

Mãe: Pra cá não, pra cá não.

Júlia: Extintor de incêndio. Alguém viu?

Mãe: Não.

Pai: Não, não vi.

Júlia: Não?

Mãe: Não.

Júlia:

Pai: [...]

Mãe: Calma!

Mãe: Onde que era que tinha que colocar o explosivo gente?

Júlia: Então. Tô tentando achar onde coloca.

Pai: Olha. Eu tenho um cartão azul aqui, serve pra alguma coisa?

Júlia: Não. Já foi usado.

Pai: Já foi, né?

Mãe: Já.

Pai: Tô mais atrasado do que não sei o quê.

Mãe: Rsr

Pai: Ai essas duas estão atrás de mim de novo. Por que elas não vêm, não descem?

Mãe: Aonde? Aonde ?

Júlia: Eu passo essa grama de volta pra ela?

Mãe: Pode.

Pai: Boa, boa, boa, boa dá a grama lá.

Júlia: Ahhh!!!!

Mãe: Socorro!!

Pai: Que difícil esse mapa!! Não sei!!!

Mãe: Gente!!

Pai: Que é que falta? Tem 4 minutos só hein?

Júlia: Tá pegando fogo aqui onde antes tinha um cartão.

Pai: Sério?

Mãe: Ah, mas precisa do extintor pra apagar.

Júlia: Socorro!!! Socorro!!! As duas Piggy aqui no meu quarto.

Mãe: Aqui em cima precisa do extintor pra pegar o cartão da porta de saída.

Pai: Tá, vou procurar esse extintor.

Júlia: Ahh!!!!

Mãe: Gente, aonde tá?

Júlia: Tá na cama.

Pai: Será que não tá em algum dos carros?

Mãe: Talvez tem que ser num lugar onde eu tenha que explodir!!! Ah!!! Não!!!

Pai: Que aconteceu?

Mãe: Meu Deus! Ela apareceu aqui.

Pai: Aí. Alguém conseguiu congelar a Piggy.

Júlia: Sim, fui eu, fui eu, fui eu, fui eu.

Mãe: Meu Deus só preciso achar onde onde que tem que explodir gente. Eu não tô achando.

Pai: Tô procurando aqui algum lugar.

Mãe: Eu acho que é aqui. Eu acho que é aqui. Calma. Aqui, achei.

Pai: Achou?

Mãe: Explode, explode, explode, explode. Vai explodir, vai explodir. Explodiu, gente.

Mãe: O fogão!

Júlia: Pera, pera.

Mãe: Pega o extintor, é lá em cima.

Mãe:: É lá no último andar.

Pai: É um prato muito famoso aqui. Peraí. É um restaurante aquilo ali.

Júlia: Ahhh! Gente!

Mãe: Calma!

Júlia: A Piggy tá aqui, a Piggy tá aqui.

Mãe: Não!!! Tem uma vindo pra cá, Ju!!

Júlia: Ah!

Mãe: Ah!

Pai: Eu fui pego.

Mãe: Cê foi pego?

Pai: Não. Quase.

Júlia: Quase.

Mãe: Ju, Ju. Ju cê precisa ir pegar o cartão pra gente.

Júlia: Eu tô indo lá em cima!

Pai: Vai, Ju.

Mãe: Você é nossa salvação!

Pai: 2 minutos e 50 segundos.

Mãe: Oh, enquanto isso o bote tá me seguindo.

[...]

Júlia: Oh que mapa difícil esse, viu?

Mãe: Gente, mó difícil.

Júlia: Tem que achar a grama.

Mãe: Nossa!

Pai: Ju, eu tô aqui com você, Ju.

Júlia: Vem cá, vem cá.

Pai: A grama você achou foi onde, hein?

Júlia: Tava no quarto.

Mãe: Socorro!

Pai: Onde que a Júlia foi? Ela tá se escondendo de mim?

Mãe: Ela tá no outro prédio.

Júlia: Ah, pai. Tem uma chave roxa. Vem cá.

Mãe: Essa chave não já foi usada, gente?

Júlia: Já. Vem cá. Pai. Uso essa chave?.

Pai: Chave roxa, né? Amarela eu não vi.

Júlia: Vem cá.

Mãe: Gente, eu acho que só falta esse cartão pra gente escapar.

Pai: Será?

Mãe: Eu acho.

Júlia: Eu tô aqui. Usando meu cartão. Usei.

Mãe: Será que vai dá?

Júlia: Que é isso? O que que precisa?

Mãe: Ah! O extintor!

Júlia: O extintor?

Pai: Tá lá em cima.

Júlia e mãe: Não!!
Mãe: Vai todo mundo buscar.
Mãe: Nesse prédio de cá, Texinho.
Júlia: É o outro, pai.
Pai: É nesse aqui ó!
Júlia: Não é!
Mãe: Tá errado.
Pai: Tá, tá, vai.
Júlia: Ah!!! Piggy tá aqui. Piggy tá aqui.
Mãe: Não!!! Mas a outra Piggy tá lá.
Júlia: Ah, tá tranquilo. Aquela ali é lenta.
Pai: Essa aqui é lenta. Vem, vem ver. Você pegou o extintor?
Mãe e Júlia: Uah!!!!
Júlia: Eu tô indo lá pegar, tô indo lá pegar, tô indo lá pegar.
Mãe: Eu vou morrer.
Pai: 1 minuto e 40. Não morre, querida.
Júlia: Ai meu Deus, ai meu Deus!
Mãe: Ju, Ju, Ju, Ju, Ju você precisa pegar. Tô distraído elas aqui.
Pai: Tá bom. Tô subindo com a Ju.
Júlia: Eu tô subindo.
Mãe: Tá. O bote tá indo atrás de vocês.
Pai: Operação extintor.
Júlia: Não, tudo bem. O bote é lento.
Mãe: Na verdade tá os dois Piggy. O forte
Pai: 1 minuto.
Mãe: e o Piggy normal.
Pai: 1 minuto e 20, gente!
Júlia: Peguei!
Mãe: Pegou? Mas ele está na escada. Cuidado! Os dois.
Pai: Aquela chave vou precisar, a roxa?
Júlia: Eu não sei.
Mãe: Os dois estão na escada. Ah! Um tá me seguindo aqui, tá de boa, vai. Tá me seguindo.
Pai: Esqueci a chave. Tomara que não precise dela.
Júlia: Oba!!! Fugiu!!!
Mãe e pai: Fugiu?
Júlia: É. Vá lá. Vá lá. Olha o sol!
Mãe: Calma, calma. Tô correndo. Tô correndo. Vamo Texinho. Vamo Texinho.
Júlia: Nossa, galera!
Pai: Nossa, galera! Tô chegando! Tô chegando!
Mãe: Oh, não!
Pai: Tchau, Piggy! Tchau, tchau! Ha, ha, ha.
Júlia: Olha só, pessoal! Até contando a historinha antes que tudo começou, a gente é um policial.
Mãe: Consegui escapar! Yes!!
Pai: Boa, querida!

Mãe: Conseguimos!!!

Mãe: Olha gente! Que legal!

Júlia: Nossa galera! Fica assim não! Não achei que a gente ia conseguir escapar!

Mãe: Também achei que não.

Pai: Eu também.

Júlia: Que difícil!

Pai: Na primeira. Passamos na primeira. Tá bom, né?

Júlia: Então, galera

Mãe: Arrasamos!

Júlia: Estamos aqui master nesse negócio já. Nossa, pessoal! Pelo menos a gente conseguiu estar contando toda a historinha, certo?

Mãe: Sim!

Júlia: Vamos ver qual que vai ser o próximo mapa que a gente vai ir né?

Mãe: Exatamente!

Júlia: Que tem vários capítulos aqui, galera.

Pai: Isso aí, galera.

Mãe: E esse já é o nono capítulo! Nossa!

Pai: Tá louca essa história, hein?

Júlia: Pois é! E bem difícil.

Mãe: Sim! Cada vez tá ficando mais difícil.

Júlia: Tem tanta coisa agora pra fazer galera!

Mãe: Exato. É legal, né? Mais desafiador.

Pai: Sim!

Júlia: É. Oh, então a gente tá aqui ó. O que que é aquilo? Ai será que aparecer algum outro monstro, pessoal?

Mãe: Provavelmente.

Pai: Eu quero ver.

Júlia: Olha a gente fosse a gente acha que tem alguém nos assistindo. Então é claro que a gente vai o que vai vai ver né o que

Mãe: O que será?

Pai: Mas eu acho que já é uma chamadinha pro capítulo 10.

Mãe: Provavelmente!

Júlia: Olá, gente andando pessoal.

Mãe: Oh lá! Alguém atrás daquela coisa lá de!

Júlia: Aê, galera acabou no monstro pronto que a gente vai mas tudo bem.

Mãe: Sim!

Júlia: Então, espero que vocês tenham gostado do vídeo certo? [...]

Mãe: Tchau, galerinha!

Pai: Valeu, galerinha! Tchau, tchau!

[Música]

Narrativa 4

Escondidas do bicho azul babão (Rainbow Friends)

Julia: Estamos num ônibus!

Cris: Siim!

Julia: E olha o tanto de alunos que tem, hein?

Cris: Ó, a gente vai no parque de diversões!

Julia: "Muito estranho!"... Ih!

Cris: Opa, tem uma mãozinha ali que virou, hein?

Julia: Virou! A gente não tá mais indo pro mundo estranho agora!

Cris: Ou agora que a gente vai! Hahah

Julia: É, talvez esse que é o mundo estranho!

Cris: Vai que esse é o mundo estranho, né gente?

Julia: Às vezes a plaquinha tava errada!

Cris: Tá, parece ser uma caverna!

Julia: Ihhh!

Cris: Aconteceu um acidente!

Julia: Ohh nãaaao!

Cris: Ahhh, eu tô..

Julia: É eu! Ahhhh! Onde é que eu tô indo?!

Cris: Você tá sendo arrastada!

Julia: Eu tô sendo arrastada, gente!

Cris: Juuu! Ah não, a gente também...

Julia: Onde a gente tá?

Cris: Tranquilo...

Julia: "Bem vindos, eu preciso da sua ajuda..."

Cris: Quem que tá falando com a gente?

Julia: É, quem que tá falando?

Cris: Blocos coloridos...

Julia: Temos bloquinhos, ok...

Cris: Com letrinhas, e um barulho!

Julia: Não temos mais bloquinhos...

Cris: Desapareceu!

Julia: "Meus blocos caíram..."

Cris: Aham...

Julia: "Tudo o que você tem que fazer é encontrá-los e colocá-los de volta, boa sorte."

Cris: Beleza... Fácil!

Julia: Éee!

Cris: Tranquilo.

Julia: Fácil, né gente?

Cris: Só que assim, gente, a gente tem uma caixa aqui!

Julia: Olha aqui! Wooow!

Cris: A gente vai precisar se esconder!

Julia: Estou na minha caixa! Mas tá, eu acho que não preciso ficar na caixa agora, né?

Cris: Agora não, a gente tem que procurar os blocos, Ju!

Julia: Aqui tem um armár.. Ah, achei um bloco!
Cris: Achou um bloco? Boa!
Julia: Olha só! Ali não tem nad...
Cris: Tá, tem uma port... Ahh, aqui tem um bloco! Tá, eu vou pra essa porta...
Julia: Aqui temos outro bloco... Nossa, menino, que susto!
Cris: Aqui, achei um bloco também!
Julia: Tá, onde é que eu tenho que colocar esse bloco?
Cris: Não sei ainda, Ju!
Julia: Olha, aqui tem um monte de bloco!
Cris: Sério?
Julia: Ahh, eu só posso pegar três! Vem aqui, mãe.
Cris: Peguei mais um bloco também...
Julia: Aqui... Ahhh, não, pera... É só ir...
Cris: Calma...
Julia: Ahhhh, tem um bicho aqui!
Cris: Que que tá acontecendo, Ju?
Julia: Coloca a caixa! Mãe...
Cris: Tem um bicho?
Julia: Tem um bicho azul!
Cris: Sério?!
Julia: E ele tá babando!
Cris: Aii nãoo! Pera...
Julia: Tá, eu acho... Mamis, se você ficar com a caixa, ele não te vê!
Cris: Eu tô com medo! Aonde que ele tá?
Julia: Tá por aí...
Cris: Aii, tô com medo! Eu tô com três blocos e eu não quero que aconteça nada comigo!
Julia: Ai ó, pronto, coloquei os blocos...
Cris: Tá, beleza!
Julia: Cadê ele? Tá, tinha mais blocos aqui...
Cris: Ai gente, eu tô com medo!
Julia: Eu tenho certeza que ninguém pegou, e ninguém pegou mesmo...
Cris: Pera... Ahh!
Julia: Tem mais aqui?
Julia: Olha só!
Cris: Que que aconteceu? Ahhh, aqui ó, tô trazendo os blocos, boa! Coloquei...
Julia: Que barulho que é esse?
Cris: Que barulho?
Julia: Não sei, do nada escutei um barulho...
Cris: Ai, que susto! Ahhh, o bicho azul, tô vendo! Tô vendo o bicho azul!
Julia: Tá, tá todo mundo dentro das caixas, então quer dizer que o bicho deve tá perto.
Cris: Socorro... Eu tô escutando o barulho dele!
Julia: Você tá escutando o barulho dele?
Cris: Ai... Beleza!
Julia: Aqui ó, mamis, já peguei mais 3 bloquinhos.
Cris: Sério? Acabei de ver um garoto aqui com bloco também.
Julia: Coloquei, boa!

Cris: Acho que ele deve tá levando aí.
Julia: Ahhh, ele tá ali!
Cris: Gente do céu, esse jogo é tenso, hein?
Julia: Ele tá ali, ele tá ali! Será que ele me vê?
Cris: Tá, peraí, eu vou... Eu vou entrar...
Julia: Ahh, se eu andar na caixinha ele não me vê!
Cris: Gente, eu vou entrar na caixa porque eu tô com medo!
Julia: Boa, boa, boa!
Cris: Ahhh, spawnou alguma coisa, Ju! Será que é o bloco?
Julia: Ahhh, são os blocos que estão faltando!
Cris: Ahhh, tô perto de um!
Julia: Nossa, por que que tá todo mundo correndo pra cá?
Cris: Tá, calma...
Julia: Será que o bicho tá aqui?
Cris: Tá todo mundo na caixa. Ai, o bicho tá aqui! Meu Deus...
Julia: Gente, se as pessoas estão correndo, quer dizer que algo tá errado!
Cris: Ai que medo! Huhuhu... Coloca a caixa! Hihihhi...
Julia: Peguei...
Cris: Tá...
Julia: Tá, agora tem ali um bloco.
Cris: Gente, dá muito medo!
Julia: Como é que eu pegou? Ahh, é por aqui, boa! Peguei o outro bloco...
Cris: Ai, eu não vou atrás desse bloco não, eu não sei como faz pra chegar ali.
Julia: Tá, o outro sumiu, quer dizer que alguém pegou, né?
Cris: Beleza, boa!
Julia: Agora, o bicho tá perto aqui?
Cris: Coloca a caixa... Gente...
Julia: Coloquei a caixa...
Cris: É muito engraçado entrar dentro da caixa!
Julia: Olha só ele aqui, gente! Oi senhor!
Cris: Ele tá perto de você, Ju?
Julia: Aham, um pouquinho! Bem perto...
Cris: Nossa! Hahah
Julia: Tá bem perto!
Cris: Que medo!
Julia: Tá, peguei os dois bloquinhos mamis, eu vou lá colocar na torre.
Cris: Tá, eu tô chegando lá na torre...
Julia: Ae, coloquei!
Cris: E eu quero ver...
Julia: Falta só o último bloco, mas eu não sei...
Cris: Aqui eu, Ju!
Julia: Oi mamis!
Cris: Coloca a caixa!
Julia: Coloquei! Bota a caixa! Tira a caixa! Tá, mas agora a gente precisa...
Cris: Tá, um bloquinho?
Julia: ...dessa última pessoa!

Cris: Deve tá com alguém, né?

Julia: Tá com alguém, certeza. Tá, então a gente vai esperar, né pessoal...

Cris: Essa pessoa colocar!

Julia: Essa pessoa colocar, pra gente ver o que que vai acontecer depois.

Cris: Beleza!

Julia: Será que um de vocês tem o bloco?

Cris: Ahhh, o bicho tá ali correndo atrás deles!

Julia: Nossa! Aeeee!

Cris: Aeeee! Alguém tava com o bloco!

Julia: O menino tava, boa!

Cris: Boa!

Julia: "Obrigado!", ahh, de nada!

Cris: Tá...

Julia: "Espero que o Blue não tenha te incomodado"... Ahh!

Cris: Ahhh!

Julia: Que que... Eu tava aí!

Cris: Que isso?!

Julia: Bicho verde?!

Cris: Outro bicho?

Julia: É um bicho do esgoto? "Então, descanse um pouco, você vai precisar para amanhã"... Duas pessoas morreram!

Cris: Duas pessoas morreram!

Julia: Não acredito! Nossa, todo mundo na caixa!

Cris: Hahahah, a gente tá num quarto!

Julia: Ahhh, então a gente tem que esperar ali, ó mamis, 23 segundos!

Cris: Ahh, beleza!

Julia: "Parece que Green está acordado"...

Cris: Acho que é aquele bicho verde, que ele tá falando!

Julia: "Acho que ele sabe que você está aí. Não precisa se preocupar com ele, ele é cego. Como ele pode te pegar se ele não pode te ver?", me escutando!

Cris: Ahhh, boa!

Julia: Né?

Cris: Então não pode fazer barulho!

Julia: Então eu acho, mamis, quando a gente ver ele, a gente só para!

Cris: Aham...

Julia: Porque tipo, ele não vai conseguir ver a gente. Que que tem que fazer agora?

Cris: Ahh, alguém pegou uma sacolinha ali.

Julia: Uma sacolinha?

Cris: Ahh, eu tô vendo uma sacolinha laranja, peraí, vamos ver o que é isso!

Julia: Ahh, aquela ali? Parece biscoitinho de cão!

Cris: Parece, né?

Julia: Né? Aqui ó, tem outro também!

Cris: Ahh, tem outra, eu vou pegar essa verde aqui...

Julia: Tá...

Cris: Você pega a laranja.

Julia: Tá, a gente tem agora comida de cachorro!

Cris: Nossa!
Julia: AAHHHHH!
Cris: AHHH, MEU DEUS!
Julia: AHHHHHH!!!
Cris: Se esconde!!!
Julia: Mãe, você tem que ficar parada!
Cris: Ai, ai meu Deus!
Julia: Ai meu Deus, que susto!
Cris: Hahah!
Julia: Nossa, gente!
Cris: Ele tá aqui, você tá vendo, Ju?
Julia: Eu... Eu tô vendo, calma!
Cris: Eu tô na caixa... Eu tô na caixa...
Julia: Oi senhor!
Cris: Hahah... Põe a caixa, Ju!
Julia: Bota a caixa! É... Senhor, a gente queria...
Cris: Ele parece o bonecão do posto, gente! Bonecão do posto! Tá louco, ele tá doidão!
Julia: Mamis, só vem, só vem!
Cris: Tá...
Julia: Só vem...
Cris: Vou te seguir.
Julia: Vem pra cá, vem pra cá!
Cris: Consegui, vou tirar a caixa! Foi rápido! Hahah
Julia: Tira, tira, corre, corre!
Cris: Hahah...
Julia: Vamo ir pelo outro lado!
Cris: Gente, que susto que eu levei!
Julia: Nossa, a gente abriu a porta e...
Cris: A gente quase morreu!
Julia: Mas e o azul, será que agora ele foi embora?
Cris: Ahh, eu acho que foi, né?
Julia: Deve ter sido, né?
Cris: Ai Ju, eu acho bom cada vez que a gente abrir uma porta, entrar na caixa! Julia:
Será?
Cris: Porque vai que aparece o bicho bem na hora!
Julia: É verdade, né?
Cris: Né?
Julia: Imagina se a gente morre?
Cris: Ai não...
Julia: Eu tô escutando barulho...
Cris: Tá... Pera, calma, eu vou entrar na caixa.
Julia: Que que é isso aqui agora? Aqui era onde tava os bloquinhos, não era?
Cris: Nossa, uns canos!
Julia: Que que é isso?
Cris: Vamos ver.
Julia: Ahh, coloca comidinha aqui, mamis!

Cris: Ah, entendi! Ah, é tipo ração mesmo, gente!
Julia: É pra gente alimentar!
Cris: Que legal, é uma comidinha.
Julia: Alguém foi encontrado... Ihhh!
Cris: Ohh ohhh!
Julia: Alguém morreu!
Cris: Aqui não tinha nada...
Julia: E aqui tem algo?
Cris: Cuidado! Entra devagar...
Julia: Tem nada... E aqui?
Cris: Ih, ih, ih!!!
Julia: Ahhhhh!
Cris: Gente, ele tava pegando alguém bem na hora!
Julia: Eu quero ver! Aii, queria ver!
Cris: Você queria ver o quê? Haha Ele pegando alguém?
Julia: Ele chacoalhando o garoto!
Cris: Que horror!
Julia: Deixa eu colocar a caixa, pessoal...
Cris: Ai, o bicho azul tá aqui, e o verde também!
Julia: Oi senhor!
Cris: Ele tá aí, Ju!
Julia: O reizinho babão, gente!
Cris: Hahah, "o reizinho babão"!
Julia: Vai, vai, vai vai! Corre, corre, corre!
Cris: Ele tá correndo atrás de você? Ju, ele tá vindo, ele tá vindo!
Julia: Não, tá tranquilo...
Cris: Não, beleza...
Julia: Quando coloca a caixa, ele fica parado, assim.
Cris: Ele desistiu...
Julia: Aee, boa, só tem que pegar a rosa agora, mamis!
Cris: Achei um pacote rosa, Ju!
Julia: Achou? Cris: Será que é o último?
Julia: Ahhhh, coloca a caixa!
Cris: Será que é o último pacote, gente?
Julia: Meu Deus, gente! Eu fui muito the flash agora!
Cris: Tá todo mundo encaixotado aqui esperando o último pacote! Hahah
Julia: O último pacote salvador!
Cris: Ju, não morre, por favor!
Julia: Eu nunca morro!
Cris: Não morre, por favor, Ju...
Julia: Ahhhhh!
Cris: Vaaai, Ju! Boa!
Julia: Boa, gente! Haha
Cris: Yes, a gente conseguiu!
Julia: Conseguimos, temos ali comidinha pra todo mundo...
Cris: Ok...

Julia: Opa...

Cris: Ué... É um bicho novo!

Julia: É um bicho laranja agora...

Cris: Então!

Julia: E ele gosta de comida!

Julia: Que ele já pegou pra ele!

Cris: Ele tá com fome, aham!

Julia: "Que surpresa, Laranja saiu de sua caverna."

Cris: Ahh, que legal, gente!

Julia: "Talvez ele tenha cheirado a comida".

Cris: O laranja, ah que maravilha! Hahah

Julia: O laranja... Quem que morreu? Nossa!

Cris: Ahhh!

Julia: Tá, então agora a gente vai ter laranja, o verde e o azul!

Cris: Aham!

Julia: Meu Deus, boa sorte pra nós! "Esta noite é a última noite"...

Cris: Ufa! Finalmente.

Julia: Boa! "Depois de consertar minha máquina, vou te mostrar porque você está aqui".

"Por que que as aberturas começaram a vazar?", as ventilações no caso, né?

Cris: Aham...

Julia: Ihhh mamis, eu tenho... Eu acho que é bom a gente nem passar perto das ventilações, hein?

Cris: Ahh meu deus, é Among Us agora, gente! Hahah

Julia: Vai sair o impostor dali!

Cris: Vai sair o impostor dali, só pode!

Julia: Aqui ó, uma luz!

Cris: A gente tá andando tudo junto...

Julia: Ahhhhhh!!!

Cris: Que que tá acontecendo, que que tá acontecendo, que que tá acontecendo?! Põe a caixa!!!

Julia: Ahhh, ele me pegou!

Cris: Ahhh, não acredito!

Julia: Morri!

Cris: Você consegue voltar, Ju?

Julia: Deixa eu ver... Voltei!

Cris: Boa, Ju!

Julia: Tá...

Cris: Eu acho que a gente vai ter que andar só com a caixa, porque agora é três bichos, né?

Julia: É verdade... Então assim, ó, o azulzão, mamis, me pegou!

Cris: Então...

Julia: Eu não sabia que ele escalava as escadas!

Cris: Hahah, então!

Julia: Né, gente? Foi uma surpresa!

Cris: Gente, que horror!

Julia: Tem alguém aqui?

Cris: Tá, eu nem vi o que que a gente tem que procurar...

Julia: Eu achei umas luzes... Ventilação!

Cris: Tá... Julia: Tem que vir por aqui? Eu não vejo nenhuma luz, então não vou nem vir.

Cris: Vou ver se eu acho alguma coisa.

Julia: Mamis, nem vem aqui!

Cris: Não?

Julia: Tem nada, não tem nada. Coloca a luz!

Cris: Vai, Ju!

Julia: Boa, coloquei duas luzes, e eu ainda...

Cris: Que que é isso aqui? Vem ver, Ju!

Julia: Isso o quê?

Cris: Olha aqui!

Julia: "Parece que alguém esqueceu de alimentar o Laranja!"

Cris: Coloca a caixa, coloca a caixa! Que que vai acontecer?

Julia: Que que isso?

Cris: Pode encostar nisso?

Julia: Não mãe, não encosta!

Cris: Ahh, eu tô vendo uma luz ali, mas eu vou esperar.

Julia: Que que é isso, gente?

Cris: Ó o bicho azul, Ju!

Julia: Ahhhh!

Cris: Não se mexe, não se mexe!

Julia: Senhor, você não viu nada, a gente...

Cris: A gente não tá aqui... Ahhh, que que é isso? Um jacaré!

Julia: Ele é o jacaré!

Cris: Hahaha!

Julia: Dá pra passar? Ah, dá.

Cris: Gente, que loucura!

Julia: Peguei aqui a luz! Coloquei. Tem alguém aqui!

Cris: Gente, tem um olhinho ali na tubulação!

Julia: Olha!

Cris: Ahh, uma mão roxa!

Julia: Ele tá tipo esperando pra pegar!

Cris: Ahhh!

Julia: Então se você passar por aqui, ó, a gente vai morrer, então não, mamis!

Cris: Ahhh não!

Julia: Gente, ele tá dormindo ali em cima!

Cris: Ju, cuidado!

Julia: E eu tô com três lâmpadas... E aqui, ó, é o lugar do esconderijo dele, será que eu posso alimentar ele?

Cris: Ju, é as três últimas lâmpadas que faltam!

Julia: Alimentei ele! Olha ele, olha lá ele!

Cris: Boa, acho que daí ele não vai correr mais atrás da gente!

Julia: Tá, beleza, alimentei ele, galera... Eu tô... Ahhh, tem mais uma lâmpada aqui!

Cris: Sério?!

Julia: Ai mamis, vem cá!

Cris: Mas eu não tenho a menor ideia da onde é esse lugar!

Julia: Tem que subir umas escadas, eu acho...

Cris: Tá, mas falta só três lâmpadas! Não, quatro!

Julia: Falta quatro, mamis...

Cris: Falta quatro...

Julia: Tem aqui... Não, falta cinco!

Cris: Cinco?!

Julia: Tem outra aqui!

Cris: É verdade, falta cinco, eu tô aqui contando!

Julia: Nossa...

Cris: Ai, não acredito...

Julia: Eu tô indo, eu tô indo, eu tô indo!

Cris: Como eu vou achar esse lugar onde você tá?

Julia: Não se preocupa, já sei onde é que é, eu vou colocar as lâmpadas...

Cris: Ui! O bicho tá aqui... Meu Deus do céu!

Julia: Cadê ele?

Cris: Eu vou infartar, gente!

Julia: Alguém foi pego.

Cris: Foi?

Julia: Não sei... Aqui ó, coloquei! Boa, agora eu vou voltar e vou pegar essas outras duas luzes.

Cris: Ufa gente, ainda bem que a Ju achou!

Julia: Estou chegando!

Cris: Bora, Ju!

Julia: Tem ninguém aqui?

Cris: Não...

Julia: Vai, vai vai vai, vai!

Cris: Isso!

Julia: Conseguimos!

Cris: Uhuuul! Yes...

Julia: "Finalmente!", nossa, esse daqui demorou, hein?

Cris: Gente, consertamos a máquina, agora a gente pode voltar, ir embora e vamo pro parque de diversões, né?

Julia: "Esperem, o que está acontecendo? Isso não era pra acontecer!"

Cris: Ahhh não...

Julia: Oh ohhh...

Cris: Tá de brincadeira! Acabou a luz...

Julia: "O quê? A máquina está bem? Está muito escuro para ver".

Cris: Tá bem escuro mesmo!

Julia: Tá bem escuro... Quem que morreu? Ah, ninguém!

Cris: Agora não!

Julia: Boa! Mas mamis, estamos na escuridão, o que será que vai ser de nós agora?

Cris: Aii, não sei!

Julia: "Parece que você vai ter que ligar a energia de volta".

Cris: Ahh, não fui eu que desliguei!

Julia: Então, nem eu!

Cris: Eu hein...

Julia: "Encontre uma maneira de ligar o gerador de backup. Quem sabe? Talvez eu até deixe vocês saírem depois".

Cris: Nossa!

Julia: É um urso que tá falando?

Cris: Eu não sei, não vou revelado ainda...

Julia: Não parece um urso? "Você provavelmente vai precisar disto".

Cris: Lâmpadas... Lamparinas!

Julia: Então agora a gente precisa de lanterna...

Cris: Tá...

Julia: E não sei o que tem que fazer. Ahhh... Nossa, a lanterna ilumina bem!

Cris: Super, né?

Julia: Oloco! Tá mamis, mas eu sinto que agora vai ser mais difícil!

Cris: É, né? Julia: Será que tem um novo boss?

Cris: Será? Julia: Talvez, eu ainda não achei nada, mas eu quero ficar na minha caixa agora!

Cris: Então, eu tô com medo!

Julia: Nossa, tá todo mundo vindo junto! Que que tem aqui?

Cris: A hora que o bicho aparecer também, já era!

Julia: Achei uma bateria...

Cris: Ahh, eu achei outra também!

Julia: Aqui tem alguma outra?

Cris: Boa! Julia: Ahh, ali tem outra.

Cris: Achou outra?

Julia: Pega aqui... Boa! Vamos, vamos, pessoal!

Cris: Tá, vamos levar...

Julia: Temos bateria! Agora tomara que nenhum bicho apareça, né?

Cris: Tá, coloquei aqui, tem um bicho aqui atrás, tá? Cuidado!

Julia: Ui!

Cris: Coloca a caixa!

Julia: Aee, liguei.. Boa, a gente ligou um, mamis!

Cris: Ahh, achei mais uma aqui!

Julia: Meu Deus!!!

Cris: O quê?!

Julia: Olha lá o menino!!

Cris: Que que tá acontecendo?

Julia: Ele... Meu Deus, o monstro comeu ele!

Cris: Eu vi! Que horror!

Julia: Nossa, todo mundo viu a morte do garoto!

Cris: Todo mundo ficou chocado, gente! Hahah

Julia: Oi, senhor...

Galera, eu tô com os últimos...

Cris: Vai, Ju, só falta... AHHHHHHH!

Julia: AHHHHHHHH!

Cris: Nãaaaao, como assim?!

Julia: Peguei as baterias de volta!

Cris: Boa, gente! Nossa, segunda vez, vai Ju!
Julia: Mãe, coloquei!
Cris: Yes!
Julia: Aaleluia...
Cris: Gente, que difícil!
Julia: Foi difícil, meu Deus!
Cris: Eu acho que agora acabou, né?
Julia: Luzes voltaram... "Parece que estamos de volta aos negócios".
Cris: Que negócios, filho? Ninguém fez negócios com você não!
Julia: Tá... "Obrigado por ligar a energia novamente"...
Cris: De nada!
Julia: De nada! Agora eu quero ir embora!
Cris: Sim...
Julia: "Como recompensa, vou deixar vocês irem".
Cris: Ufa, até que enfim!
Julia: Aleluia! "Mas antes, vou te dar uma festa de despedida!"
Cris: Wooow!
Julia: Não gostei...
Cris: Não é com os monstros, não, né?
Julia: Ai, não, mamis...
Cris: Ai... Olha lá o chapéuzinho!
Julia: "Certifique-se de que todos resgatem seus ingressos para a festa!"
Cris: Beleza...
Julia: Mamis, precisamos do ingresso!
Cris: Tá de brincadeira! Hahah
Julia: Não acredito... "Depois da festa, eu vou deixar vocês irem, eu prometo"... Ele prometeu, hein? Pega aqui teu ingresso, mamis!
Cris: Vou pegar...
Julia: Aí óh, peguei meu ingresso...
Cris: Aonde que pega o ingresso?
Julia: Aqui ó, mamis, pega aqui!
Cris: Ahh, aqui, aqui.
Julia: E daí coloca aqui, ó.
Cris: Ahh tá, beleza...
Julia: Ae!
Cris: Boa! Julia: Todo mundo com... Tô com chapéuzinho azul!
Julia: chapéuzinho de aniversário, preparados, então bora lá! "Estou tão feliz que você veio..."
Cris: Eu não sei se eu posso dizer o mesmo, gente do céu... Hahah
Julia: "Prepare-se para um delicioso bolo de despedidas!"
Cris: Que vai acontecer?
Julia: "Quando todo mundo receber uma fatia de bolo, eu vou abrir a saída e vocês podem ir. Divirta-se lá..."
Cris: Ai, não...
Julia: "Não encoste nos balões"! Ó, porque se encostar no balão, ele vai lá pegar, mamis!

Cris: Ih... A gente não tem mais caixa pra se esconder?
Julia: Não... Não precisa! Ó mãe, cuidado que o balão, ele cai do teto.
Cris: Tá, só fui, só fui!
Julia: Ahhhh!
Cris: Passa, Ju!
Julia: Boa...
Cris: O bolo...
Julia: Pega o bolo, come, come, come! Nham nham nham!
Cris: O balão!!
Julia: Tem um balão aqui!
Cris: Tá, o que que a gente tem que fazer?
Julia: NÃAAAAO!
Cris: Ah nãaaaao!
Julia: Ah, a saída!
Cris: Corre, Ju!
Julia: Pra onde tem que ir?
Cris: Pra onde, pra onde que tem que ir? Socorro!
Julia: Pega a escada? Cai na água?
Cris: Eu tô com medo de cair na água! O que que a gente tem que fazer?
Julia: Ué... Aonde é que a gente tem que ir?
Cris: Vai, joga os blocos na água, joga os blocos na água!
Julia: Os blocos na água?
Cris: É, vai que dê da gente pisar!
Julia: Ahh, é verdade!
Cris: Ahhh, não dá! A gente não pode passar, tá bloqueado. Ah não, é pra subir aqui em cima!
Julia: Ohh não, tá, mas como é que sobe?
Cris: Mas a gente não consegue pular! Aeee, boa!
Julia: Ahhh, boa, garoto! O garoto é inteligente!
Cris: Boa! Ahhhh! Ele tá vindo atrás da gente!
Julia: Corre!!!
Cris: Ele tá correndo muito! Pra que lado?!
Julia: O menino foi pro outro lado!
Cris: Ai, eu fui atrás dele! Hahah
Julia: Wooow!
Cris: Meu Deus... Gente!
Julia: Agacha! Agacha!
Cris: Agacha!!!
Julia: Pra lá!!!
Cris: Hahah, agacha, Julia!
Julia: Eu tô vendo a saída!
Cris: Meu Deus!
Julia: Ahhhh! Escapei!
Cris: Socorro, socorro, socorro, socorro!
Julia: Eu escapei!
Cris: Foi, foi, foi, foi foi!

Julia: E agora? Ah!

Cris: Ah! Boa!

Julia: Tchau, tchau!

Cris: Adeus!

Julia: Wow!

Cris: Nossa...

Julia: Conseguimos, pessoal!

Cris: Gente, que apuro!

Julia: Sobrevivemos, aeeee!

Cris: Uhuuul! Hahah

Julia: Quem é ele?

Cris: Gente! Eu achei que tinha acabado!

Julia: "Parece que eu os subestimei."

Cris: Ah! Hahah

Julia: Oi, senhor!

Cris: Zoiudinho, gente!

Julia: "As coisas estão prestes a ficar muito mais loucas."

Cris: Ahhh, não!

Julia: Será que vai ter a parte 2?

Cris: Nossa, vai ser incrível!

Julia: Então é isso pessoal, espero que tenham gostado do vídeo, se você gostar, deixa o seu like, seu favorito, compartilha nas redes sociais, e até o próximo vídeo!

Tchaaau!

Cris: Tchau galerinha!

[Música]