

VIDEOGAMES COMO LETRAMENTO MULTISSEMIÓTICO: CONSIDERAÇÕES SOBRE A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO ARTÍSTICO DE *CHILD OF LIGHT*

Mario Lousada de Andrade
mario_lousada@hotmail.com

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4642050H8>

RESUMO

A definição de letramento não se encontra aprisionada a uma prática específica. Com a emergência da cibercultura surgiram novos espaços possíveis para a utilização da escrita e, conseqüentemente, novas possibilidades para elaborações artísticas que implicam também em novas práticas de letramento. Por possuírem uma linguagem própria e dinâmica, essas novas formas comunicacionais e artísticas emergidas do cenário cibercultural e convergencial, carecem de uma abordagem particular. Diante disso, este trabalho insere os videogames nos estudos do Letramento Multissemiótico e realiza uma breve análise da utilização desse novo espaço de escrita para a construção do universo artístico do *game Child of Light* (2014).

Palavras-chave: Videogames; Arte, Letramento Multissemiótico, *Child of Light*.

Considerações Iniciais

Refletir sobre as práticas de letramento presentes na contemporaneidade é se colocar perante uma vasta diversidade cultural e identitária. A partir da revolução tecnológica surgiram novas possibilidades para a produção e consumo de comunicação e arte. Isso automaticamente passou a implicar em aparecimentos de novos espaços de escrita que trouxeram novos problemas para o domínio teórico e crítico, sendo que, ainda existe a importância de salientar que novas formas artísticas trazem, instintivamente, novas provocações.

Um caso emblemático, pensando sob o ponto de vista artístico e literário, consiste na impossibilidade de, com base em antigas ferramentas de análise, estabelecer um julgamento crítico e eficiente a um determinado objeto oriundo do contexto cibercultural e convergencial.

Quando nos questionamos especificamente sobre o caráter artístico e narratológico dos Videogames, estamos entrando em um território instigante e que nos exige cautela, visto que, em seu formato genesíaco o Videogame surge em uma época

bastante conturbada, onde apertar um botão poderia significar o fim do mundo. Nesse cenário de medo, o primeiro *game* nasce com o objetivo primordial de entreter as pessoas em um “passatempo”. No entanto, com os avanços técnicos e com a consolidação da indústria os Videogames passaram a ter um espaço de escrita cada vez maior. O que gerou, por parte dos produtores, um forte interesse em desenvolver histórias e oportunizar aos consumidores um entretenimento imersivo e ficcional.

Foi-se aperfeiçoando, no decorrer dos anos, uma narrativa simbólica dentro dos Videogames. Narrativa essa que se constrói através de múltiplos sistemas semióticos, sendo que cada sistema assume função peculiar e se completa com os outros, construindo-se, dessa forma, o sentido da experiência como um todo. Podemos compreender que o processo ocorreu de maneira orgânica e passou a estabelecer a esse novo campo uma identidade própria.

Nesse ponto, é importante ressaltar que por serem as narrativas dos Videogames particulares, essas geram práticas de letramento igualmente particulares, o que nos levaria a interrogar quais seriam os instrumentos necessários para se fazer a leitura dessas narrativas da maneira mais crítica possível, e ainda, como a arte do narrar se recicla nesse novo espaço de escrita?

Para além do papel e da tinta: Videogames e Letramento Multissemiótico

O campo de estudo do letramento é bastante amplo. Tomando como ponto de partida as contribuições de Kleiman (2004) percebemos que antes de conceituar o fenômeno a autora nos apresenta que os estudos sobre letramento foram se expandido para descrever as condições de uso da escrita, e que um dos pólos dos estudos sobre letramento consiste no exame do desenvolvimento social que acompanhou, em linha paralela, a expansão dos usos da escrita desde o século XVI.

A partir disso, a autora conceitua letramento como “um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos”. (KLEIMAN, 2004, p. 19)

A definição de Kleiman (2004) nos leva a refletir melhor sobre a definição de escrita. Perante essa questão é apropriado considerar as contribuições de Soares (2002) que nos apresenta a existência de uma estreita relação entre o espaço físico e visual da escrita e as práticas de escrita e de leitura.

É pertinente observarmos a evolução da escrita em seus diferentes espaços de produção. Para um maior esclarecimento convém destacar a seguinte explanação de Soares (2002):

Todas as formas de escrita são espaciais, todas exigem um “lugar” em que a escrita se inscreva/escreva, mas a cada tecnologia corresponde um espaço de escrita diferente. Nos primórdios da história da escrita, o espaço de escrita foi a superfície de uma tabuinha de argila ou madeira ou a superfície polida de uma pedra; mais tarde, foi a superfície interna contínua de um rolo de papiro ou de pergaminho, que o escriba dividia em colunas; finalmente, com a descoberta do códice, foi, e é, a superfície bem delimitada da página – inicialmente de papiro, de pergaminho, finalmente a superfície branca da página de papel. Atualmente, com a escrita digital, surge este novo espaço de escrita: a tela do computador. (SOARES, 2002, p. 149)

Convenhamos que o espaço para a escrita digital não se resume à tela do computador. Se pensarmos sob o ponto de vista da poética, o conceito se enquadra perfeitamente. Entretanto, se encaminharmos a discussão para a ótica da estética as possibilidades se amplificam, possibilitando aos leitores terem acesso ao conteúdo dessa escrita digital, por exemplo, pela tela do aparelho televisor, celular, tablet, dentre outros meios.

Tal problemática nos leva a considerar a questão das plataformas midiáticas. Lévy (1999) define a mídia como “o suporte ou o veículo da mensagem. O impresso, o rádio, a televisão, o cinema ou a Internet, por exemplo, são mídias” (LÉVY, 1999, p. 64)

Se nos remetermos à antiguidade, a mídia utilizada para transmitir histórias era o próprio homem, e não se nega que essa mídia trazia e continua trazendo implicações poéticas, tais como: entonação de voz, postura, vestuário, dentre outras. O que nos permite afirmar que cada plataforma midiática possui especificidades e são essas que irão se refletir em diferentes métodos de transmissão e apreensão dos conteúdos.

Voltando às tecnologias de escrita, Lemke (2010) reitera o pensamento de Soares (2002) expondo que há um bom tempo as tecnologias do letramento não se resumem ao

papel, caneta e tinta. Para o autor “não podemos continuar pensando que exista apenas um “letramento” ou que isto seja apenas o que as mentes individuais fazem quando confrontadas com um símbolo de cada vez”. (LEMKE, 2010, p. 10)

Rojo (2008) afirma que recentemente os Estudos de Letramento têm apontado para a heterogeneidade das práticas sociais de leitura, escrita e uso da língua/linguagem. A autora aponta em seu ensaio que o surgimento e a ampliação dos usos da tecnologia, enquanto nova modalidade de espaço de escrita reflete em pelo menos três mudanças que implicam na reflexão sobre os letramentos socialmente requeridos.

Um primeiro ponto seria a intensificação e a diversificação da circulação da informação via meios de comunicação analógicos e digitais que se distanciam do meio impresso, o que gera mudanças significativas na maneira de ler. Um segundo ponto seria a diminuição das distâncias espaciais e a diminuição das distâncias temporais que também colaboram para mudanças nas práticas de letramentos. E como terceiro ponto se insere a multisssemiose possibilitada pelo aspecto multimidiático e hipermidiático que o texto eletrônico traz para o ato da leitura. De acordo com a autora:

O conhecimento de outros meios semióticos está ficando cada vez mais necessário no uso da linguagem, tendo em vista os avanços tecnológicos: as cores, as imagens, os sons, o *design* etc., que estão disponíveis na tela do computador e em muitos materiais impressos, o que têm exigido outros letramentos, por exemplo, o letramento visual e que têm transformado o letramento tradicional (da letra) em um tipo de letramento insuficiente para dar conta daqueles necessários para agir na vida contemporânea. (ROJO, 2008, p. 587)

A inserção do ensino da multisssemiose na escola ainda é rarefeita. O motivo se deve, por um lado, à ausência de um instrumental teórico eficiente e, por outro, ao pré-conceito para com as narrativas digitais. Para Canclini (2008):

Os professores continuam falando de um divórcio ou curto-circuito entre, de um lado, a escola e leitura e, de outro, o mundo da televisão, cinema e outros passatempos audiovisuais. Essa visão antagônica entre leitura e tecnologias midiáticas vem sendo recolocada há vários anos, tanto nos estudos sobre cultura como nos que são feitos sobre comunicação. (CANCLINI, 2008, p. 33)

Entrando no âmbito das narrativas dos Videogames, Gee (2003) aborda que quando as pessoas aprendem a jogar os *games* elas estão aprendendo um novo

letramento. O autor esclarece estar abordando o letramento de uma maneira mais aberta, não se aludindo à tradicional ideia de letramento como uma prática aprisionada ao conceito de “letra”, afirmando que:

Today images, symbols, graphs, diagrams, artifacts, and many other visual symbols are particularly significant. Thus, the idea of different types of “visual literacy” would seem to be an important one. For example, being able to “read” the images in advertising is one type of visual literacy. And, of course, there are different ways to read such images, ways that are more or less aligned with the intentions and interests of the advertisers. (GEE, 2002, p. 13)

Para Gee (2002) existem diversos caminhos possíveis para se realizar a leitura e a escrita, cada modalidade requer habilidades específicas. Não lemos ou escrevemos uma matéria para o jornal da mesma maneira que faríamos em um ensaio filosófico, poema, quadrinhos ou em inúmeras outras modalidades de escrita. Portanto, se existem tantos meios distintos de se ler e escrever, os letramentos, como define Gee (2002), são múltiplos.

A construção do universo artístico de *Child of Light*

Por que os Videogames estão, cada vez mais, apresentando uma tendência à sofisticação artística? Essa é uma questão levantada por Tavinor (2009). Para o autor, uma grande parte deste crescimento tem sido impulsionada pelo avanço tecnológico conquistado pela indústria. Hoje, os dispositivos utilizados para o desenvolvimento dos *games* são capazes de criar mundos ficcionais sofisticados, sensíveis e com alto grau de imersão e essa tecnologia é um pré-requisito para os *games* atuais.

Tavinor (2009) afirma que, em seu aspecto artístico, os Videogames convergem com outras formas de arte mais tradicionais ao envolver questões estéticas, representativas, abarcando a ética e a moral:

Videogames are a growing phenomenon and influence in the modern world, and are displaying new levels of artistic sophistication. As such they seem to engage many of the same issues as do the traditional arts, raising questions about aesthetics, representation, narrative, emotional engagement, and morality, that have been the focus of the philosophy of the arts. (TAVINOR, 2009, p. 13)

Nesse ponto, pretendemos esboçar algumas considerações sobre a utilização de múltiplos sistemas semióticos para a construção do universo artístico e ficcional do jogo *Child of Light*.

O *game* em análise foi produzido pela empresa Ubisoft Montreal, totalmente traduzido para o português do Brasil, e lançado via download para as seguintes plataformas: *Playstation 3, Playstation 4, Xbox One, Wii U e PC*. Em diversos sites e blogs voltados para a comunidade *gamer*, o jogo foi classificado como “um novo conto de fadas sombrio”. Poucos dias após o lançamento já era possível ter acesso às críticas feitas pelos próprios jogadores que identificaram no jogo o seu caráter artístico e narratológico, gerando inclusive comparações com livros infantis¹.

O enredo de *Child of Light* se assemelha aos contos de fadas tradicionais. O jogo se passa no ano de 1895 e apresenta o dramático desenvolvimento de Aurora, filha de um duque austríaco. Uma criança que inicialmente possui uma personalidade frágil e inocente. Além de sofrer com a perda da mãe, a menina, por artimanhas da madrasta, cai em um sono profundo e vê-se em um mundo diferente e mágico chamado Lemuria.

Nesse novo mundo, Aurora deve superar a sua fragilidade e combater as forças maléficas da Rainha Misteriosa da Noite para libertar os povos por ela amaldiçoados. Também deve resgatar o Sol, a Lua e as estrelas e, dessa forma, restabelecer a ordem de Lemuria. Paralelamente a isso, a heroína anseia o retorno ao lar para que possa novamente se juntar ao pai e libertá-lo da paixão envenenada que este sente por Umbra, a madrasta. Durante a jornada, Aurora conta com a ajuda de outros personagens, cada um com habilidades específicas.

Não é possível resumir a beleza artística de *Child Of Light* somente pelo enredo. Jenkins (2003) reconhece que se um jogo conta uma história, o processo é realizado de forma distinta de outros meios de comunicação. Isoladamente, o enredo do *game* não é capaz de traduzir a sua completa experiência, pois este depende de todos os outros sistemas semióticos para se fazer acabado.

1 Ver o site: <http://arena.ig.com.br/analises/2014-05-06/analise---child-of-light.html>.

Henry Jenkins em seu *Game Designer as Narrative Architecture* elucida que compete ao *Game Designer* a função de não simplesmente contar uma história, mas de arquitetar mundos e esculpir espaços. O autor apresenta que desde a pré-história dos videogames sempre existiu a necessidade de criar um espaço condizente com as perspectivas do *game*.

No caso de *Child of Light* notamos que a construção do ambiente integra-se ao enredo e remete às ilustrações de um livro infantil, em tons sensíveis e aquarelados.



Figura 1: Aurora e Igniculus no bosque de Lemuria.

É possível perceber na figura 1 algumas questões simbólicas da imagem que revelam o estado de fragilidade que a personagem se encontra inicialmente: a delicadeza infantil de seus trajes, o movimento suavizado dos cabelos, os pés descalços e tudo inserido em uma paisagem clara e serena que remete à pureza e inocência.

Nessa perspectiva, vemos cumprir a função do *Game Designer* que, de acordo com Jenkins (2003), é esculpir um mundo ficcional e proporcionar ao jogador uma experiência lúdica e imersiva em um determinado universo. Outro elemento contribuinte para a construção do Ambiente de Imersão no *game* em análise é a sonoplastia que altera o ritmo, em geral melancólico, de acordo com o ambiente e o estado psicológico da personagem.

No *game* existe a presença predominante do discurso direto. Os diálogos estabelecidos pelas personagens são poéticos e rimados, no entanto as falas não são pronunciadas, exigindo que o jogador/leitor esteja alfabetizado para fazer a leitura. O

discurso indireto é menos frequente em *Child Of Light*, o narrador é heterodiegético e construído por uma voz aveludada e feminina. Assim como no discurso direto, o narrador apresenta a história utilizando-se de uma linguagem rítmica e poética:

Criança, aconchegue-se na cama
E deixe-me lhe contar uma história,
De Lemuria, um reino há muito perdido,
E de uma criança nascida para a glória

Havia na Áustria uma região
Onde um grande duque governava
Com duquesa desconhecida, teve aurora
Filha que ele muito amava

Sozinho, ele criou a garota
Os dois vivendo sempre em união
Até o duque sentir-se solitário
E perder o rumo do teu coração

Em 1895, véspera da páscoa
Na santa sexta antecedente
Houve uma peça ao duque apresentada
Com sua nova noiva ali presente

Naquela noite, quando Aurora a dormir se pos
O fogo minguando se desfez
Sentiu então pelo o seu corpo, tamanho frio
Que a sua pele fria, como a neve se fez

Na manhã seguinte eles a encontraram
Aurora vazia perdera a sua luz clara
Seu pai chorava e suplicava
Não havia dúvida que sua hora chegara

Não havia como negar
Aurora morta estava
Ainda assim, como num conto de fadas
Em uma terra estranha ela acordava
(Transcrição Livre)

A transcrição acima, além de revelar o caráter fabular que é inerente ao *game* em análise, revela um aspecto dialógico e convergencial com o conto clássico *Sleepy Beauty* (A Bela Adormecida). É possível perceber a convergência pelos seguintes aspectos: o nome dado à personagem, a falta da figura materna, a fragilidade e a inocência de Aurora no início do conflito, a maldição do sono, o sofrimento do pai ao

pensar ter perdido a filha e o amadurecimento que ambas as Auroras atingirão ao fim da trama.

Ainda sobre a construção da narrativa, é importante ressaltar que a alternância entre “ouvir” e “ler” o enredo faz parte da proposta de interatividade que é própria dos Videogames.

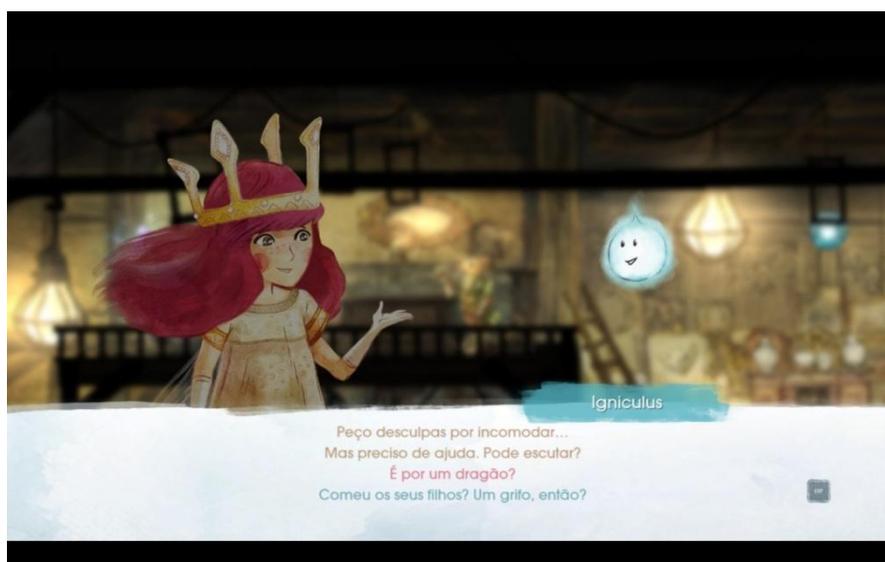


Figura 2: Diálogo entre Aurora e Igniculus.

Entraremos agora em alguns aspectos do *gameplay*. *Child of Light* segue o estilo RPG (*Role Playing Game*) com batalhas realizadas em turnos, remetendo aos clássicos RPGs japoneses. Tal escolha não foi aleatória, em jogos de RPG o personagem, ou avatar, inicia com poucas habilidades e aos poucos vai obtendo experiência e evoluindo.



Figura 3: Aurora no nível 1 e Finn no nível 3. Ambos em batalha.



Figura 4: Aurora no nível 27 e Finn no nível 39. Ambos em batalha.

A figura 3 mostra Aurora em seu estado inicial de experiência. Nesse momento, a personagem possui poquíssimos elementos que possa utilizar nas batalhas. Além de poucas armas, o HP (*Health Power*) e MP (*Magic Power*) de Aurora estão muito baixos, equivalendo a 10. Já na figura 4, Aurora se encontra no nível 27 e seu HP equivale a 80 e o MP 14. Também podemos notar que o nível de Finn está sempre superior ao de Aurora, o que passa a representar a experiência da força adjuvante que contribui para o apoio ao desenvolvimento da protagonista. A cada batalha, a personagem ganha pontos de habilidade com os quais poderá adquirir novas armas e poderes, disponíveis de acordo com o seu nível de experiência.



Figura 5: Menu de habilidades.

Quando o ícone se encontra no seguinte estado:  a habilidade está disponível para ser adquirida. Quando aparece nesse estado:  encontra-se indisponível. E quando aparecer nesse estado:  significa que a habilidade já foi adquirida.

O sistema de *Gameplay* de *Child of Light* é simples e oferece pouco grau de dificuldade. Durante a maior parte do tempo o jogador se depara com passagens bidimensionais, sendo necessário explorar cada detalhe do ambiente, seja pela terra ou pelo céu, visto que a personagem adquire a habilidade de voar logo no início da jornada. Nas passagens, se encontram alguns itens importantes para o desenvolvimento do *game* e baús contendo pedras preciosas chamadas de Oculi, sendo possível equipá-las com as armas.



Figura 6. Aurora explorando o céu de Lemuria.

Apenas para reforçar o que foi dito anteriormente, cada sistema semiótico utilizado para a construção de *Child of Light* se fez fundamental para a construção desse universo, de modo que, se algum fosse eliminado, causaria dano à experiência completa do *game*. Seria um erro se afirmássemos que a narrativa, em meio a todo esse processo, tornou-se algo menor e de pouca importância. Cada detalhe do *game* está condicionado

ao enredo: o designer aquarelado, a sonoplastia, os diálogos rimados e o próprio sistema de *gameplay*.

Considerações Finais

Buscou-se através deste trabalho, apresentar os videogames como um novo espaço possível para a inserção da escrita e, paralelamente, como esse novo espaço de escrita traz implicações para os estudos do letramento. Também pretendeu-se mostrar que novas formas artísticas emergidas desse espaço, trazem questões poéticas próprias e exigem uma abordagem particular. De acordo com Soares (2002):

A tela como espaço de escrita e de leitura traz não apenas novas formas de acesso à informação, mas também novos processos cognitivos, novas formas de conhecimento, novas maneiras de ler e de escrever, enfim, um novo letramento, isto é, um novo estado ou condição para aqueles que exercem práticas de escrita e de leitura na tela. (SOARES 2002, p. 152)

Aqui foram apresentadas algumas questões simbólicas da narrativa de *Child of Light*, no entanto, reconhecemos que ainda existe a necessidade de um estudo mais apurado sobre a linguagem dos Videogames.

Referências Bibliográficas

CANCLINI, N.G. *Leitores, espectadores e internautas*. Tradução de Ana Goldberger. São Paulo: Iluminuras, 2008.

GEE, J. P. *What videogames have to teach us about learning and literacy?* Revised and updated edition. Palgrave Macmillan, 2007.

JENKINS, H. *Game Design as Narrative Architecture*. In: N.Wardrip-Fruin and P. Harrigan. (Eds.). *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge MA: The MIT Press, 2003.

KLEIMAN, A. B. *Os significados do letramento*. Campinas: Mercado de Letras, 1ª. Ed. 1995, 7ª ed.2004.

LEMKE, J. L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. *Trabalhos em lingüística aplicada*, vol. 49, no. 2, Campinas, jul/dez. 2010. Disponível em: < http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-18132010000200009&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 21 jun. 2014.

LÉVY, P. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

ROJO, R. O letramento escolar e os textos da divulgação científica – a apropriação dos gêneros de discurso na escola. *Linguagem em (dis)curso*. V. 8, nº 3, Campinas, Set/dez 2008. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/ld/v8n3/09.pdf>> Acesso em: 21 jun. 2014.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. *Educação e Sociedade*. V.23, nº 81, Campinas, dez, 2002. Disponível em: < http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302002008100008&lng=pt&nrm=iso> Acesso em: 19 jun. 2014.

TAVINOR, G. *The art of videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell. 2009.

UBISOFT MONTREAL. *Child of Light*. Brasil: UbiArt Framework, 2014.

SOBRE O AUTOR

Possui graduação em Letras (Português/Inglês) pela Universidade Estadual do Paraná, Campus Paranavaí (UNESPAR/FAFIPA). Desenvolveu um projeto de pesquisa sobre A Cultura da Convergência e o Leitor Multimodal Contemporâneo. É mestrando em Letras, na área de concentração de Estudos Literários, pela Universidade Estadual de Maringá (UEM) onde participa do grupo de pesquisa: Tradução e Multidisciplinaridade.