

# Aprendendo a brincar: letramentos de jogadores iniciantes em *videogames*

Learning to play: literacies of beginner players in video games

Aprendiendo a jugar:  
letras de jugadores principiantes en videojuegos

Ardalla Guimarães Oliveira

Dánie Marcelo de Jesus

Universidade Federal de Mato Grosso

## Resumo

Neste artigo, analisamos os *posts* de uma página no *Facebook* e na plataforma *Steam*, intitulados “Games and Literacies”, pertencentes a um grupo de jogadores-pesquisadores de *videogame* cujo objetivo era dar suporte aos participantes de um projeto de pesquisa de uma universidade pública. Este trabalho, portanto, tem como finalidade compreender, por meio das escolhas verbais dos participantes, quais práticas de letramento emergem em suas interações. O trabalho se assenta na referência teórica dos estudos de letramento (KNOBEL; LANKSHEAR, 2007) e dos *videogames* (GEE, 2004, 2007; PRENSKY, 2001, 2006). O percurso teórico-metodológico é de base interpretativista nas perspectivas de King e Horrocks (2010). A coleta dos dados se deu entre os meses de novembro de 2013 e julho de 2014. Os participantes eram adultos iniciantes com pouca experiência em práticas de letramentos com jogos digitais. Paralelamente, foram realizadas entrevistas como forma de triangulação dos dados gerados. Os resultados sugerem que o contato com o jogo digital escolhido permitiu o surgimento de diversas práticas de letramento.

**Palavras-chave:** Práticas de letramentos, jogos digitais, usuários.

## Abstract

In this paper we analyze posts from a Facebook page and the Steam platform, assembled under the heading ‘Games and Literacies’ and written by a group of video game players/researchers, with the aim of providing support to participants of a research project on games and literacies designed by a Brazilian public university. This research study seeks to understand, through participants’ verbal choices, which literacy practices emerge from their interactions. The theoretical framework combines contributions from literacy studies (KNOBEL; LANKSHEAR, 2007) and video game studies (GEE, 2004, 2007; PRENSKY, 2001, 2006). The methodological approach is interpretive and follows the perspectives offered by King and Horrocks (2010). Data collection took place between November 2013 and July 2014, during which interviews were carried out for data triangulation. The participants were beginner adults with few experiences in literacy practices with digital game. Results suggest that interactions with electronic games helped bring forth various literacy practices.

**Keywords:** Literacy practices, electronic games, users.



## Resumen

En este artículo, analizamos los *posts* de una página en *Facebook* y en la plataforma *Steam*, titulados “Games and Literacies”, pertenecientes a un grupo de jugadores-investigadores de videojuego cuyo objetivo era dar soporte a los participantes de un proyecto de investigación de una universidad pública. Este trabajo, por lo tanto, tiene como finalidad comprender, por medio de las elecciones verbales de los participantes, qué prácticas de letramento emergen en sus interacciones. El trabajo se basa en la referencia teórica de los estudios letrados (KNOBEL, LANKSHEAR, 2007) y de los videojuegos (GEE, 2004, 2007, PRENSKY, 2001, 2006). El recorrido teórico-metodológico es de base interpretativista desde las perspectivas de King y Horrocks (2010). La recolección de los datos se dio entre los meses de noviembre de 2013 y julio de 2014. Los participantes eran adultos principiantes con poca experiencia en prácticas letradas con juegos digitales. Paralelamente, se realizaron entrevistas como forma de triangulación de los datos generados. Los resultados sugieren que el contacto con el juego digital elegido permitió el surgimiento de diversas prácticas letradas.

**Palabras clave:** Prácticas letradas, juegos digitales, usuarios.

## Introdução

O número expressivo de usuários de jogos de *videogame* tem possibilitado mudanças na experiência letrada em nossa sociedade contemporânea. Essas transformações podem ser percebidas, principalmente, em redes sociais, em vídeos do *youtube* ou em fóruns de discussão. Consequentemente, o *videogame* se tornou ambiente propício à investigação de pesquisadores preocupados com a dinamicidade do mundo social e seus efeitos em práticas de letramento. Nesse sentido, no presente artigo, investigamos o processo de letramento de quatro participantes de jogos de *videogame* no *facebook* e na plataforma *Steam*, buscando compreender quais experiências letradas têm sido apropriadas por eles.

O interesse por esta pesquisa foi estimulado por trabalhos de autores (GEE, 2004, 2007; PRENSKY, 2001, 2006) que perceberam a potencialidade dos jogos para a aprendizagem, espaço em que podem ocorrer vínculos de sociabilidade e de desenvolvimento cognitivo. Gee (2007) assevera que, quando aprendemos algo de forma ativa, como no caso dos *videogames*, três consequências advêm: nós aprendemos a experimentar o mundo de novas maneiras (utilizando-nos dos sentidos sensoriais); nós ganhamos o potencial de nos juntar a um grupo social e nos tornar afiliados a pessoas que trazem consigo práticas sociais distintas, e, ainda, nós ganhamos recursos que nos preparam para futura aprendizagem e resolução de problemas. Para Prensky (2006), os *videogames* podem influenciar a aprendizagem, no sentido de resolução de problemas, tomada de decisões, formulação de hipóteses e estratégias, não bastasse ser forma de diversão e prazer.

Os *videogames* podem também ser vistos como textos multimodais, constituídos de elementos sonoros, imagéticos, icônicos, textuais e numéricos que devem ser compreendidos pelos jogadores, os quais, por estarem imersos nessa cultura, atribuem-lhes diferentes significados. Mesmo que os usuários não realizem a leitura textual prestigiada por alguns membros da cultura institucionalizada e organizações formais – como a escola, a igreja, o local de trabalho –, os jogos digitais constituíram lócus de práticas sociais de letramento. Isso se depreende desta definição:



Letramentos são práticas sociais, plurais e situadas, que combinam oralidade e escrita de formas diferentes em eventos de natureza diferente, cujos efeitos ou conseqüências são condicionados pelo tipo de prática e pelas finalidades específicas a que se destinam (BUZATO, 2007, p.153).

Para Rojo (2013), compreender os mais diversos textos presentes na hipermídia é de fundamental relevância para que possamos participar de práticas de letramento atuais. Contudo, somente podemos obter êxito assentados em experiências com outras pessoas que são membros de vários tipos de grupos sociais e culturais (GEE, 2007). Daí, a significação de pesquisas de natureza semelhante à que estamos propondo. Esta pesquisa é resultado de nossas inquietações como pesquisadores do mundo digital. As discussões teóricas nos conduziram ao encontro dos jogos digitais. Pudemos perceber a complexidade, a dinamicidade e a imprevisibilidade desse universo no mundo contemporâneo, o que nos motivou a ingressar nele e a investigá-lo, tendo em vista ainda serem poucos os trabalhos na área da Linguística e da Linguística Aplicada que os tomam como objeto de estudo. Para balizar nossa investigação, formulamos a seguinte pergunta de pesquisa:

Quais práticas de letramento emergem na interação entre jogadores adultos iniciantes de *videogame*?

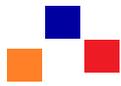
O percurso adotado para a análise inclui, inicialmente, breve discussão a respeito de letramentos, letramentos digitais, aliada aos estudos de *videogames*. Na sequência, descrevemos a metodologia de pesquisa, os participantes, o contexto e o procedimento de análise. Ao concluir, procuramos refletir sobre o que toca às práticas de letramento observadas nas interações dos participantes.

## 1. Letramentos, letramentos digitais e *videogame*

Lankshear e Knobel (2011) nos esclarecem que, para sermos letrados em mídia, é necessário que aprendamos a ler as mídias/informações criticamente. Isso implica a capacidade de identificar as estratégias e técnicas que estão sendo usadas para produzir determinados tipos de efeitos de sentidos sobre o que pensamos, acreditamos ou desejamos.

Logicamente, os *videogames* não estão isentos da carga de ideologias pertencentes àqueles que os financiaram e/ou produziram, pois refletem traços da cultura em que estamos inseridos, uma cultura que nós podemos transformar (GEE, 2007). Portanto, são artefatos culturais e, como tais, refletem valores e apoiam visões específicas de mundo. Gee (2007) elucida que o aprendiz necessita saber não apenas como entender e produzir significados em determinado domínio semiótico – *videogames*, no nosso caso –, mas aprender a pensar sobre o domínio como um complexo sistema de partes inter-relacionadas.

Assim como é característica dos meios de comunicação da era da informação, a imensa quantidade de multimodalidades e multissemiotes se encontra presente também nos jogos. Para Cope e Kalantzis (2009), multimodalidade é a capacidade de misturar modos



– como som, linguagem escrita, imagem fixa e em movimento – que podem ser reunidos, armazenados, distribuídos e reduzidos para a plataforma comum do mundo digital.

No mesmo sentido, Gee (2007) assevera que os *videogames* são uma forma de letramento multimodal por excelência, tendo em vista que vão além das palavras e imagens para incluir sons, música, movimento e sensações corporais. A tarefa de jogar *videogames* exige que seus usuários tenham compreensão dos letramentos multissemióticos, que ultrapassam a letra/livro, passando pelos campos do *design*, da música, das imagens. Gee (2007, p. 19) define “domínios semióticos” como

um conjunto de práticas que recruta uma ou mais modalidades – seja exemplo a língua oral ou escrita, imagens, equações, símbolos, sons, gestos, gráficos, etc. – para comunicar tipos distintos de significados.

Quando jogamos um *videogame*, usamos um conjunto de práticas para extrair significados de uma série de códigos semióticos. Portanto, compreender práticas de letramento que emergem na interação entre jogadores nos possibilita entender como esses usuários fazem uso da linguagem no universo ciberespacial.

Para Knobel e Lankshear (2007, p. 6), atribui-se a letramentos o sentido de “formas socialmente reconhecidas de gerar, comunicar e negociar contexto significativo por meio de textos codificados dentro de contextos de participação em discursos (ou como membros de discursos)”. Em perspectiva semelhante, Buzato (2012) reforça que letramentos também se referem às práticas sociais em que as tecnologias de informação e comunicação digital assumem papel relevante na produção, distribuição, troca, requinte e negociação de significados relevantes codificados em textos – escritos ou de outra natureza. O autor esclarece ainda que, como uma prática social, cada letramento pode ser concebido como um conjunto de pessoas – leitores e escritores –, de artefatos textuais – vídeo, de transporte e de acesso –, de mídias – cognitiva, social e cultural –, de competências, sistemas semióticos, valores pessoais e coletivos, paixões, sensibilidades e mais ou menos significados convencionalizados.

Por esse viés, letramentos digitais estão inseridos em tal contexto e, segundo Lankshear e Knobel (2011), uma pessoa, para ser letrada nessa área, tem que se envolver com significados dentro de estimulantes ambientes digitais, os quais, normalmente, abarcam conjuntos de habilidades, tarefas e performances, vistas como necessárias para proficiência técnica com ferramentas digitais.

Para Dias (2012), o letramento digital alude à capacidade de o indivíduo compreender e produzir textos orais e escritos no meio digital e ainda aplicar o conhecimento construído a outros contextos socioculturais. Tal habilidade no mundo dos jogos digitais é imprescindível para ser bem-sucedido. Acrescente-se que não se trata apenas da capacidade de escrita e leitura utilizando as mídias, mas, sim, de construção de sentidos nesses contextos tão vívidos, semióticos e multimodais (GEE, 2007).

Conforme Lopes (2010), letramentos digitais são lugares em que as relações sociais se potencializam infinitamente e nos convidam a coparticipar da vida de pessoas que não

conhecemos, que desarticulam nossas concepções de mundo e ideologias e que podem multiplicar, de forma ilimitada, os discursos a que temos acesso.

No mesmo sentido das ideias expressas pelo autor, no espaço de afinidades (GEE, 2004, 2006) na *web*, assim como nos jogos digitais, o discurso na forma escrita – recheado de imagens, fotos, *emoticons* etc. – é uma das ferramentas de mediação para a construção de significados mais utilizadas. Nos jogos *on-line*, uma janela semelhante às de bate-papo é aberta e enseja a interação entre todos os participantes engajados naquela partida. Entretanto, há muitas formas de comunicação digital, de *e-mail* e *chat* (texto) a vídeo e comunicação em tempo real (SALEN; ZIMMERMAN, 2004), a depender dos jogos e da possibilidade financeira do jogador.

O mesmo autor nos esclarece que letramentos digitais podem ensejar a participação colaborativa de atores localizados sócio-histórico-culturalmente na construção conjunta de significados, mediada por instrumentos multissemióticos, em comunidades de práticas no mundo digital. Os usuários, por meio da tela do computador conectada à internet, estão diante de um lugar de construção, de disputa, de contestação de significados. Equivale isso a dizer que se trata de espaço de encontros múltiplos com outros atores sociais, aumentando e transformando nosso repertório de sentidos infinitamente.

As pesquisas da área de linguagem no Brasil que tomam os *videogames* ou os jogos digitais como objeto de análise ainda se preocupam em esquadrihá-los como uma ferramenta que possibilite aquisição e aprendizagem de língua seja falada, seja escrita, quando não as duas. Damasceno (2006), por exemplo, discute acerca da utilização de uma categoria de jogo digital chamada *RPG* ou *Role-Playing Games* (jogo de interpretação de papéis) e suas implicações educacionais sobre os jogadores. A pesquisadora afirma que pesquisas educacionais, utilizando essa modalidade de jogos, ainda estão em constante mudança, provavelmente em virtude da necessidade do desenvolvimento de ferramentas arrojadas para a construção de mundos virtuais com finalidade educativa para a dimensão do jogo, vinculando-se à educação a necessidade do lúdico.

A autora discorre acerca da importância de pensar o jogo em ambiente digital: o brincar representacional da criança, o mundo da imaginação simbólica e os *games* inseridos no brincar em mundos do imaginário, não sem destacar a relevância do jogo para a educação. Para finalizar, Damasceno propõe que o jogo de *RPG* seja utilizado no ambiente escolar, pois percebeu que seria uma forma de os alunos deixarem vir à tona suas fantasias, agregando o saber, seja espontâneo, seja em grupo.

Em sua pesquisa, Soares (2012) considera que os jogos de *videogames* podem proporcionar, além de diversão, maior convívio com a língua inglesa, bem como abrem a oportunidade de aprimorar a proficiência linguística dentro de um contexto mais próximo das interações cotidianas. Os resultados do estudo de Soares apontaram que os participantes dos jogos pareciam ser mais engajados em atividades tangenciais de aprendizagem de língua inglesa, como jogar *games*, ouvir música em inglês, comunicar-se com estrangeiros e ler em inglês. Soares (2012) também concluiu que o período de



experimento, no qual foram expostos a um *game*, pode ter gerado resultados positivos em relação ao desenvolvimento ortográfico de leitura e de interpretação textual.

De Paula (2011) evidenciou o grande preconceito que sofrem as pesquisas com os jogos eletrônicos e a forma como seus jogadores são desmerecidos em diferentes esferas da sociedade. Em adição, o autor apresentou o principal debate existente no campo de estudo dos *games* entre os ludologistas e os narratologistas. Os ludologistas tendem a focar sua análise nos aspectos mais formais do *videogame*, enquanto os narratologistas partem de teorias mais abrangentes utilizadas para investigação de narrativas, a fim de observar o jogo digital em sua relação com a cultura que o produziu e com os elementos históricos que o constituem. Caracterizou ainda a prática de jogar *videogame* como novo letramento, especificando o que é necessário para atingir fluência interpretativa e capacidade de ativar conhecimentos dentro dessa mídia interativa.

De Paula (2011) apresentou um estudo empírico que envolveu a leitura de dois tipos diferentes de *videogames* por crianças em idade escolar, com a finalidade de verificar quais as habilidades de leitura utilizadas por ambas durante o ato de jogar, relacionando-as às habilidades de leitura de outros tipos de textos, e propôs sugestões para outras pesquisas. Como se pode perceber, muitos dos estudos na área de estudos linguísticos procuram contextos mais apropriados para aprendizagem de línguas. Contudo, não encontramos, até o momento da redação deste artigo, pesquisas que investigassem práticas de letramentos em jogos digitais por pessoas adultas com pouco ou nenhuma experiências com essas práticas letradas.

Após essas breves considerações, na próxima seção, apresentamos a metodologia e o procedimento de análise dos dados.

## 2.A metodologia, o contexto da pesquisa e os participantes

Este estudo tem por opção metodológica a pesquisa interpretativo-qualitativa, considerando-se que o ato de pesquisar é uma interpretação do fenômeno social inserido em determinado contexto. Pelo olhar interpretativista, foram acompanhados quatro jogadores de *videogame* – identificados por J1, J2, J3, J4 –, em uma rede social do *facebook* chamada *Games and Literacies*<sup>1</sup>. J1 era professora de língua inglesa em um centro universitário, tinha 49 anos e seu interesse surgiu a partir da observação dos seus alunos pré-adolescentes (entre 09 e 11 anos). J2 era professor de uma universidade pública, tinha 48 anos e seu interesse pelos jogos se deu em 1996. J3 cursava Letras-Ingês, fazia parte de um programa de iniciação científica (PIBIC) e tinha 24 anos. Seu interesse pelos jogos digitais surgiu por ver os amigos jogando e discutindo sobre o assunto. J4 tinha 21 anos, também cursava Letras-Português com habilitação em Língua Inglesa e tinha bastante intimidade com os jogos. Ressaltamos que todos os participantes foram contatados e

---

1 Jogos e Letramentos, em inglês.

aceitaram, sem restrição, participar da pesquisa, sempre com a preocupação ética de preservar-lhes a identidade. Também enfatizamos que os participantes receberam todo esclarecimento, tendo toda liberdade de desistir a qualquer momento da pesquisa.

O grupo *Games and Literacies* foi criado em novembro de 2013 e tinha como objetivo dar suporte aos participantes de um projeto de pesquisa, de uma Universidade Federal, sobre jogos e letramentos, recorrendo-se a discussões realizadas na plataforma *Steam*.

Essa plataforma é um *site* na internet que divulga e agencia o comércio de *games* para computador. Nela, há uma ferramenta que ensina a criação de fóruns para a discussão de temas referentes aos jogos que estão sendo utilizados, assim como a criação de uma comunidade nos mesmos moldes de uma rede social de outro ambiente. Para a análise dos membros, o jogo chamado *The Cave*<sup>2</sup> foi escolhido. É um jogo que se encaixa na modalidade *single-player*, em que devemos escolher três personagens, dentre os sete apresentados, para ingressar em uma caverna falante, cheia de mistérios e com tarefas a serem cumpridas.

Em caráter ilustrativo, o quadro abaixo apresenta dois ambientes de análise.

Figura 1: Visão geral das publicações nos dois ambientes

	GRUPO DO FACEBOOK	GRUPO DA STEAM
Número de tópicos abertos	80	09
Tópicos com discussões abertas pelos entrevistados	57	06
Tópicos analisados	10	18

Fonte: Dados dos autores.

Os participantes da pesquisa, entre vinte e um e quarenta e nove anos, detinham diferentes graus de letramento, porém todos demonstravam habilidade com o uso da tecnologia no que concerne ao uso da internet. Desses, dois eram professores de ensino superior e dois alunos do curso de Letras. Insta salientar que todos possuem perfis em redes sociais, sabendo lidar com essa ferramenta. Com relação aos jogadores, podemos dizer que J1 e J2 possuíam maior capacidade técnica para lidar com essa ferramenta, fazendo uso dela diariamente. De outra parte, J3 e J4 ainda estavam em processo de aprendizagem, no período da geração dos dados. A escolha desses participantes se deu pela proximidade com um dos pesquisadores deste artigo.

Como instrumento de geração de dados, foram utilizadas entrevistas aplicadas de forma assíncrona (*e-mail*), com perguntas abertas, e entrevistas semiestruturadas

2 Mais informações sobre o jogo podem ser encontradas em: <<http://thecavegame.com/>> Acesso em: 20 maio 2014.

que ocorreram por *Skype* ([www.skype.com](http://www.skype.com)), ferramenta que executa chamadas de vídeo e de voz, facilitando a troca concomitante de experiências; o mesmo ocorreu com a ferramenta virtual de chamadas de vídeo do próprio *facebook* e o aplicativo *whatsApp Messenger* ([www.whatsapp.com](http://www.whatsapp.com)), uma multiplataforma que permite trocar mensagens pelo celular sem pagar, por *SMS* (*Short Message Service*).

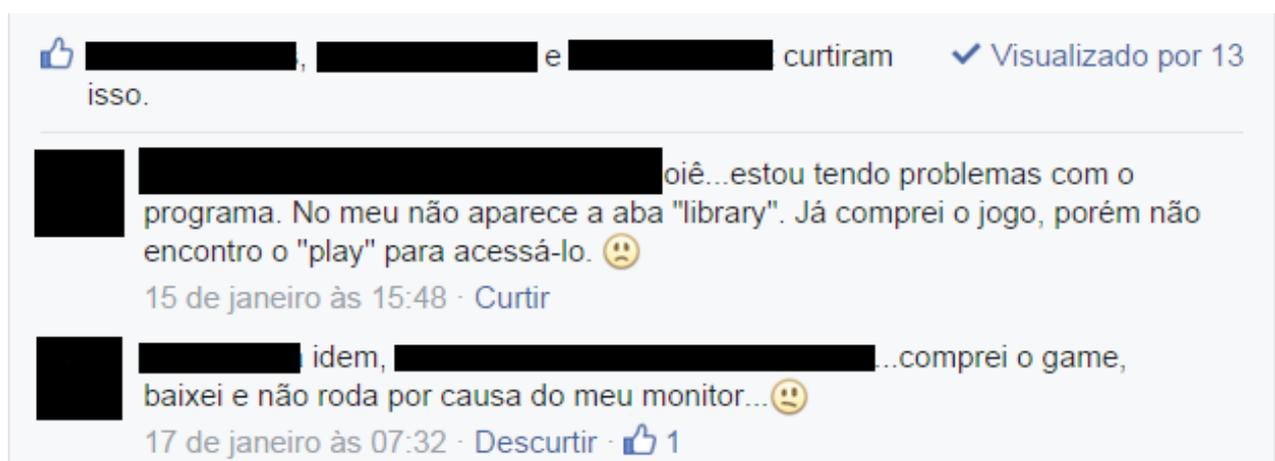
Para o procedimento da análise, os dados foram organizados em grupos temáticos, seguindo as recomendações de King e Horrocks (2010). Após essa seleção inicial, buscou-se por iteração, repetição de temas que se deram por meio de cruzamentos das entrevistas e das notas de campo, procurando cuidadosamente iterações e semelhanças até encontramos elementos temáticos semelhantes. Pelo espaço reduzido deste artigo, apresentaremos dois temas que se fizeram recorrentes: dificuldades de letramento em jogos de *videogame* e novas práticas de letramento em *videogame*.

### 3. Análise dos resultados

#### 3.1 Dificuldades de letramento em jogos de *videogame*

Como sabemos, novas atividades sociais provocam grande impacto em nossa experiência letrada (LOPES, 2010; LANKSHEAR; KNOBEL, 2011; DIAS, 2012). É a aprendizagem dessas atividades que pode facilitar ou entravar nossa aprendizagem de novo artefato cultural. Da mesma forma, no *videogame*, qualquer jogador precisa desenvolver a capacidade de compreender quais comportamentos assumir no momento do jogo para que ele possa ser bem-sucedido, ou seja, deve entender as práticas letradas para que se aproprie das regras sociais, para que interaja com maior eficiência. Observe-se a cena a seguir:

##### Excerto 1: Problemas detectados



Fonte: Grupo *Games and Literacies* do *facebook*

No excerto 1, o jogador J4 retrata sua dificuldade em lidar com jogo eletrônico, evidenciando quanto pode ser desafiadora e difícil uma leitura “correta” desse tipo de texto multimodal e a operacionalização de conhecimentos dos aparatos lógico-computacionais

— *softwares*, interfaces gráficas, *design* e programas de computador (BUZATO, 2007; LANKSHEAR; KNOBEL, 2011). Dentro desse viés, Gee (2007) pondera que somente somos (ou não) letrados (totalmente ou parcialmente) quando conseguimos reconhecer – o que é equivalente à leitura – e/ou produzir – o equivalente à escrita – significados naquele domínio semiótico. Nessa perspectiva, segundo o autor, J4 ainda não estava letrada na arte de compreender o domínio semiótico do *site Steam* e, por isso, não conseguia conferir nenhum sentido ao que estava na tela e, aparentemente, se perdia.

Para o autor, os *videogames* retratam uma modalidade de domínio semiótico, dentro do qual existem vários outros – jogos de estratégia, de simulação, de esportes etc. –, e as pessoas podem ser letradas ou não em um ou mais subdomínios semióticos.

Assim como J4, outros entrevistados também se sentiram pouco à vontade diante da diminuta experiência nesse tipo de atividade letrada. Alguns participantes se pronunciaram em relação às dificuldades encontradas com os componentes lógicos, outros tiveram dificuldades motoras com o uso de teclas e botões do *mouse* ou teclado e, lançando mão de *posts* específicos, relataram os impasses, como o que ocorre nos excertos 2 e 3.

### Excerto 2: Falta de letramento em *videogame*

██████████ 19 de janeiro

Oi, gente!  
Comecei a jogar o the Cave. Como disse em post anterior, esse é primeiro game na vida q eu jogo!  
Estou impressionada como são necessárias as estratégias para avançar no game! Mal comecei e já fiquei "encurralada" srsr. Isso sem falar na compreensão dos comandos. Com certeza, um admirável mundo novo pra mim!

Curtir · Comentar

👍 2 pessoas curtiram isso.      ✓ Visualizado por 13

Fonte: Grupo *Games and Literacies* do facebook.

### Excerto 3: Falta de letramento no jogo de *videogame*

██████████ se sentindo triste 1 de julho

Gente, voltei a (tentar) jogar com o The Cave...meu, não vou pra frente nesse jogo!!

Curtir · Comentar

👍 ██████████ e outras 3 pessoas curtiram isso.      ✓ Visualizado por 11

██████████ Kkkkkkk dois  
1 de julho às 19:26 · Curtir · 1

██████████ Kkkkkk. Vai sim, é só pedir ajuda.  
1 de julho às 19:35 · Curtir · 3

██████████ é, gente, qdo emperrar veja o walkthrough no youtube. Será q é cheating?  
6 de julho às 09:30 · Curtir · 1

██████████ que é cheating é. ██████████.srs mas pense a ideia é analisar o game, certo? entoncos, por q não??? xoxo 😊  
6 de julho às 11:31 · Curtir · 1

Fonte: Grupo *Games and Literacies* do facebook.

Nessas publicações, o jogador J1 pontuou algumas práticas de letramento ainda desconhecidas que foram detectadas com base em sua imersão no jogo *The Cave*. Algumas são de ordem técnica, manual: “[...] Isso sem falar na compreensão dos comandos [...]”; outras, acerca do letramento “gameco” no que tangia aos estratagemas necessários para o avanço e resultado satisfatório diante dos *puzzles* oferecidos pelo jogo: “[...] mal comecei e já fiquei ‘encurralada’ srsr” [...] e “[...] não vou pra frente nesse jogo!! [...]”. Entretanto, somente com a exposição dessas dificuldades no grupo de afinidade da rede social, caminhos puderam ser abertos para que o aspecto social do jogo emergisse, e a aprendizagem pudesse se desenvolver. A interação, a colaboração e a cooperação tiveram importância fundamental para isso, pois um jogador se constitui a partir de recursos que residem em outros jogadores e em suas associações com *websites* e interações sociais (GEE, 2007, p. 8).

Além das publicações (excertos 2 e 3), em sua entrevista, o jogador J1 deixou explícita sua compreensão sobre a falta de letramento relacionada com os jogos. Não podemos conjecturar que ela se encaixe na descrição de Lima (2009) acerca das várias pessoas letradas que podem ser consideradas como “iletrados digitalmente”, acentuando que até dominam noções das tecnologias digitais, mas não sabem como operá-las na prática. Acresça-se que ela mesma não se considera assim: “E isso que é engraçado, porque eu não sou uma analfabeta digital, né?”

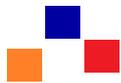
Mesmo que J1 tenha familiaridade com a tecnologia digital num contexto mais amplo, haja vista que detinha conhecimentos tecnológicos e digitais em uma forma genérica, podemos deduzir que a entrevistada era “iletrada” digitalmente, na esfera dos jogos digitais especificamente. Isso significa que a habilidade no trato com as tecnologias e com outras categorias do letramento digital não nos garante sucesso nos jogos, conforme exemplo do relato da entrevistada: “eu não sou uma pessoa iletrada, eu tenho bastante familiaridade com tecnologia, gosto, mas eu não soube jogar... letramento zero!”

Baseados nos estudos propostos por Buzato (2003), bem assim por Lankshear e Knobel (2011), podemos depreender que, naquele primeiro momento de contato com os *videogames*, inexistia a perícia técnica com o *design* dessa tecnologia: “Eu vi lá os personagens paradinhos... tá eu faço o quê agora? (risos). Eu salvo? Eu clico em cima? Tem que salvar no computador?”. Além disso, a destreza de construir sentido alicerçado naquele tipo de texto multissemiótico e multimodal estava prejudicada: “pra quem nunca jogou um game na vida, então, eu acho que foi como eu tentar um PhD direto sem entrar no ensino básico”.

Ainda sobre suas práticas de letramento, o jogador J1 postou um comentário no grupo da *Steam* em que corrobora o que foi dito até aqui.

#### Excerto 4

Bom, como eu disse num post no FB, esse é o primeiro game q jogo na vida! E tenho q confessar q estou tendo **bastante dificuldade com comandos** e para **descobrir soluções para os puzzles**. Típico de uma **baby boomer!!**



srs. No começo, então, **nem sabia como escolher os personagens**, eu achei que eu tinha q clicar sobre os characters e “salvar” a opção em algum lugar!! Para eu descobrir q era somente usar as teclas para que se movimentassem, tive q recorrer a tutoriais no you tube. [...]

Aliás, mais uma vez eu “encurrelei” os meus personagens na caverna. Isso se deve à minha **falta de habilidade com os comandos**, pois tem que haver uma sincronia de teclas para fazer com os characters pulem de um espaço para o outro.... [...]

Pra ser bem sincera, tô me **sentindo uma criança em fase de alfabetização!** Srsr [...]

(Comentário postado na *Steam* em 17/02/2014)

Continuando nessa perspectiva, ancorado nas dificuldades encontradas com essas novas práticas de letramento, J1 chega até a se considerar um *outsider* do contexto dos jogos, uma pessoa alheia ao mundo do *videogame*:

#### Excerto 5

P: Então você se considera uma outsider desse contexto dos jogos até então?

**J1: Ahan... com certeza!** Ademais, o mesmo aconteceu com a Gamer4, a qual se denominou dessa maneira “Eu me considero uma **outsider**, sim, até pq eu passei muito tempo afastada do mundo dos jogos [...] mas assim, eu to tentando me inserir cada vez mais, porém **ainda tenho dificuldade**. [...] (grifo nosso).

(Entrevista 1 realizada em 23/07/2014)

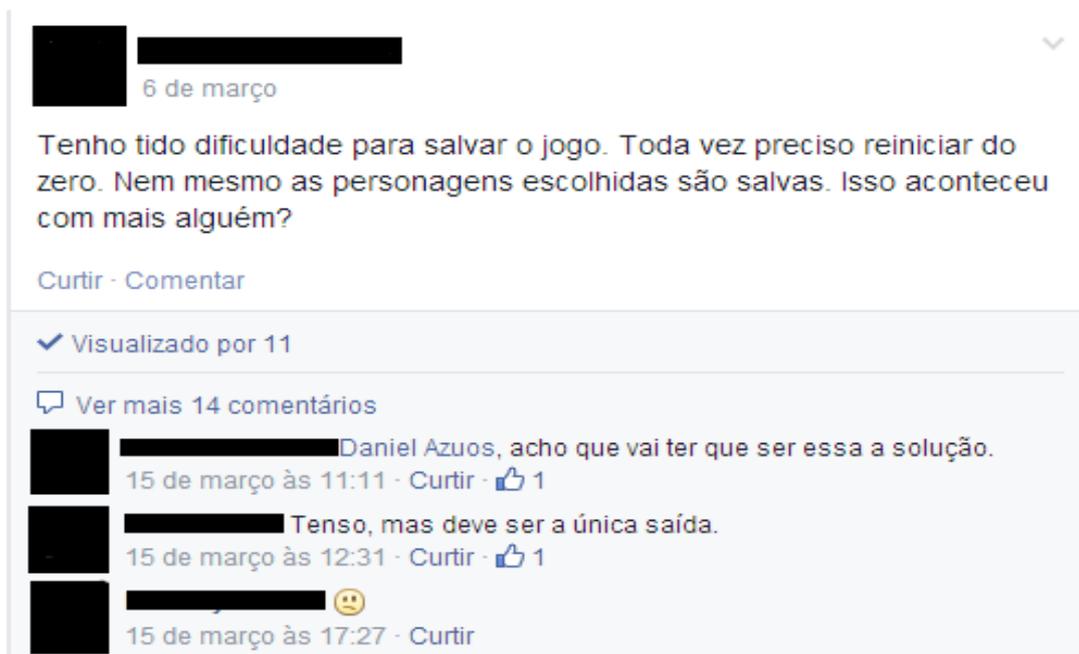
Podemos visualizar práticas de letramento alusivas à leitura em tela, conhecimentos computacionais e de periféricos na declaração do jogador J3, postada na *Steam*, em 20 de fevereiro de 2014, e na publicação do jogador J2 no *facebook*, constante no excerto 4. Ressaltamos que, sobre esse assunto, além dos sujeitos analisados, outros integrantes da *Steam* responderam à enquete de 17/02/2014: “Olá, pessoal! Relate, por favor, o processo pelo qual você passou para ter acesso ao jogo *The Cave*, bem como instalar e jogar. Houve alguma dificuldade?”

#### Excerto 6

[...] o jogo ficou lento no meu PC. Mas procurei me informar através de jogadores amgos não virtuais de como eu deveria fazer nesse caso: me indicaram uma **configuração no próprio jogo (settings)** que ajuda a reduzir, acho que os pixels (a qualidade do vídeo) o que deixa o jogo mais leve. E deu certo, não ficou cem por cento legal, mas me ajudou bastante a rudzir\* esse problema. Ah! **Não tenho o hábito de jogar por meio de computador**. Foi uma **grande dificuldade jogar no PC**. Não me acostumei com as teclas, somente. Desisti três vezes de jogar, sem paciência alguma. [...]

(Comentário postado na *Steam* em 20/02/2014)

### Excerto 7: Falta de letramento *em jogo de videogame III*



Fonte: Grupo *Games and Literacies* do facebook.

Essas e outras práticas de letramento, até então desconhecidas pelos sujeitos, sucederam com base no envolvimento com o jogo *The Cave*, tendo em vista que algumas situações requereram leituras específicas para garantir o sucesso do jogador. Para Gee (2004, p. 91), letramento não é uma coisa só; pelo contrário, existem muitos letramentos, os mais variados, como existem práticas socioculturais distintas em que a linguagem escrita é incorporada, como nos letramentos em mitologia e na cultura dos fãs (SILVA, 2013).

## 3.2 Novas práticas de letramento em *videogame*

Nos dados analisados, percebemos alguns elementos que podiam corroborar novas práticas de letramento de *videogame* entre os participantes. Para que possamos aprofundar nossa análise, nesta seção procuramos descrever como ocorreu essa experiência de letramento.

No excerto abaixo, ainda em resposta à enquete lançada em 17/02/2014, podemos detectar outra prática de letramento que requer conhecimentos multimodais acerca do comércio de compra e venda de produtos por meio digital (*e-commerce*):

### Excerto 8

[...] **Como nunca tinha comprado jogos anteriormente, essa prática não me era conhecida**, mesmo sendo letrada em outras compras pela web [...] (Comentário postado na *Steam* pela pesquisadora em 06/03/2014)

Essa pequena parcela de obstáculos demonstrados até agora fez com que os participantes procurassem transpô-los, colocando-se em contato com outras práticas sociais e, consequentemente, com experiências de letramento ainda desconhecidas por eles até aquele momento.



Grande parte das práticas de letramento vivenciadas pelos pesquisados – a exemplo da utilização de redes sociais, vídeos apresentados no *YouTube*, *Google* e *Google* tradutor (letramentos de procura ou busca) e a interação face a face –, vai ao encontro do que Gee (2007, p. 8) relata sobre o aspecto social que os jogos pressupõem. Para o autor, os jogadores sabem muito bem que, para realmente aprender a jogar jogos de *videogame*, é preciso tornar-se um “jogador”, o qual toma por base recursos que residem em outros jogadores, em *sites* relacionados e nas interações sociais. Em acréscimo, um jogador pode lançar mão de guias de estratégia (*strategy guides*), *cheats* – códigos e truques especiais durante o jogo, que lhe permitem obter vantagens em detrimento de outros que não sabem usá-los –, modificações de jogo, revistas, *sites* de *review*, entre outros.

A partir desse fator social, podemos ainda relacionar essa busca por ajuda dos participantes mais avançados aos pressupostos do russo Lev Vygotsky (2005), o qual acredita que o desempenho de alguém pode ser modificado em decorrência da interação com o outro, levando sempre em conta o contexto sociocultural em que estão inseridos (GOULART; MELLO, 2008). Ainda de acordo com o teórico russo, podemos entender que os envolvidos nesta pesquisa não detinham o nível de desenvolvimento real ou efetivo – relativo ao que o indivíduo pode fazer de forma independente e sem ajuda – sobre os jogos, uma vez que não conseguiram extinguir as dúvidas sem a colaboração de outros participantes. Tomemos como exemplo o caso do jogador J2 (figura 3) que, segundo as teorias de Vygotsky, se encontrava no nível de desenvolvimento potencial, pois somente foi capaz de completar a ação depois das instruções de outras pessoas mais experientes, e com algumas dicas, diferentemente do jogador J1, o qual buscou, primeiro, ajuda em vídeos do *YouTube*, depois pediu ajuda na rede social *facebook*.

O jogo também exigiu esforços dos outros jogadores, proporcionando novas práticas de letramento hipermidiático em intensidades diferentes, haja vista o conhecimento prévio de cada um sobre essa tecnologia. Vejamos a quais práticas eles recorreram para contornar e transpor os obstáculos na atividade de jogar um *videogame*. Os dados abaixo foram pinçados das entrevistas e também dos comentários expendidos na plataforma *Steam*:

#### Excerto 9

J1: [...] Olha só, até eu descobrir que era só mexer com o mouse e mexer com os comandos **eu tive que buscar tutoriais no youtube...** porque eu sozinha não consegui começar a jogar. Não consegui mover o avatar! [...]

P: Aí quando você sentiu dificuldade no jogo você foi pro Youtube, foi pro Google?

J1: Isso... eu não pedi ajuda no facebook...**fui pro youtube mesmo... porque daí eu procurava no youtube e jogava um pouquinho, ia pro youtube e jogava um pouquinho...**então ficou meio indo e vindo, indo e vindo.... não ia pra frente.... [...] (grifo nosso)  
(Entrevista 1, realizada em 23/07/2014)



**J2:** Vou falar do que tenho feito... o que eu tenho procurado é os **walkthrough**<sup>3</sup>, né?, no **youtube**, mas procurar pessoas pra trocar ideias, não. Até agora, não tenho procurado... (mas você vai no youtube, em fóruns?)...fóruns, não... não tenho procurado...mesmo esse do The Cave que eu falei, que tá lá na própria Steam, eu não procuro. **Procurei** quando tava jogando Braid, **procurei, sim**. Mas era a mesma coisa que o **youtube**, né?,...ia lá tinha os **vídeos, os walkthrough** e eu usava aquilo. [...] (grifo nosso)

(Entrevista 2, realizada em 27/07/2014)

#### **Excerto 10**

**J3:** [...] eu passei a perceber que era uma besteira eu achar que eu não deveria perguntar algo que eu não sabia com medo de ser avaliado... aí eu **comecei a perguntar**. Às vezes, eu postava foto lá no facebook. **“Pessoal, como é que eu resolvo isso aqui?”** Alguém ia lá e me informava... outros só curtiam porque não sabiam, mas tinha visto que eu tinha perguntado algo; depois eu recebi a resposta que tava ali; depois eu passei a fazer o mesmo... alguém posta algo e eu ia lá e ajudava quando eu sabia, né?, [...] (grifo nosso)

#### **Excerto 11**

**J3:** [...] *Quando o jogador é curioso, a gente percebe que ele pega um **dicionário**, ele procura no **Google translation**, né?, na **internet**, em qualquer outro **site**, [...]* (grifo nosso)

(Entrevista 3, realizada em 03/08/2014)

#### **Excerto 12**

**J4:** Bom, eu procuro, sim, ajuda quando eu não consigo passar em alguma fase ou resolver algum problema no jogo. Quando eu jogava no videogame, como eu já falei, meu pai tinha locadora, eu via os meninos checando os **“detonados”** porque antigamente não tinha essa questão de **fóruns na internet**, eram mais **revistas** que falavam sobre como passar as fases, né?, Até porque também, antigamente era mais difícil entender o jogo porque era tudo em inglês e bom, hoje tá mais fácil com a **internet**, você tem lá o **Google tradutor, os vídeos**, então, eu já sabia que tinha os detonados para ajudar os jogadores e hoje eu sei que tem os **fóruns** e foi a partir do grupo de pesquisa que eu também comecei a perceber a como pedir ajuda e também os **vídeos do youtube** que ajuda bastante, além também de **site**, né?, que podem ajudar também.

P: O que seriam os detonados?

**J4:** Eram revistas que diziam como passar as fases. Os meninos usavam isso antigamente, já que o acesso ao PC era difícil e acho que nem tinha também... (grifo nosso)

(Entrevista 4, realizada em 06 e 07/08/2014)

---

3 São vídeos que demonstram os caminhos que devem ser percorridos no jogo, para facilitar ao usuário.

Em virtude dos dados mencionados, podemos compreender que as tarefas de letramento proporcionadas pelos jogos de *videogames* guardam estreita relação com seu aspecto social já discutido. Afinal, a linguagem e o letramento do jogo – palavras, imagens, sons e movimentos – são ligados às suas práticas, ao jogo como uma atividade instaurada dentro do mundo (GEE, 2007, p. 18). Isso nos faz acreditar que não existe letramento no jogo sem a participação efetiva e imprescindível do social, a despeito de qual forma seja.

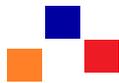
À luz dos comentários dos participantes, vistos até aqui, percebemos que a prática de jogar *videogames* – uma hipermídia baseada em *design* (ROJO, 2013) – pode proporcionar a aprendizagem e/ou o desenvolvimento de diversas modalidades de letramento – com maior ou menor profundidade. Citamos como exemplo: a) instalar e utilizar um programa específico (*software*); b) lidar com a parte física do computador e seus comandos (*hardware*); c) prestar atenção a todo o contexto de *design* que está presente na tela, à interface do jogo; d) engajar-se na procura por ajuda em *sites* específicos, tutoriais e afins; e) interagir com os demais jogadores e autores dessa cultura de fãs, com o intuito de facilitar o ato de jogar e de se conectar com essa realidade virtual; e f) comprar pela internet (*e-commerce*). Sobre esse último, Prensky (2006) nos informa que a internet trouxe o acesso a novas riquezas e bens, de outra forma inacessíveis, principalmente por meio da capacidade de comprar coisas através do *eBay* (empresa de comércio eletrônico fundada nos EUA, em 1995), por exemplo. Além disso, o *eBay* se revelou espaço gerador de lucros aos jogadores através da compra e venda de personagens, armas e outros itens de seus jogos.

Salientamos que algumas das atividades descritas figuram como meramente técnicas. Porém, para alcançar proficiência com as ferramentas digitais, o usuário deve se envolver com diversos significados existentes dentro de ricos/instigantes ambientes digitais, os quais vão se alterando de acordo com as práticas de cada contexto, alterando também o usuário que os utiliza, conforme Lankshear e Knobel (2011).

## Considerações finais

Neste artigo, focado nos estudos de letramento e de *videogame*, procuramos analisar experiências de letramento vivenciadas por quatro sujeitos iniciantes em jogos eletrônicos. As pesquisas atuais (GEE, 2007; ALVES, 2007) centraram seus estudos na potencialidade didática desse artefato cultural para a aprendizagem de adolescentes. Contudo, poucos trabalhos ainda vêm dando atenção aos jogadores iniciantes adultos que dão seus primeiros passos na experiência letrada nessa seara. Especialmente, de modo diferente de alguns adolescentes, seu interesse vem se manifestando, neste momento, no qual o *videogame* deixa de ser meramente atividade de diversão entre jovens para assumir *status* de prática cultural da sociedade contemporânea. Diante desse quadro, a pesquisa buscou compreender como esses adultos lidam com seu processo de letramento em jogos eletrônicos.

Os resultados sugerem que, em meio aos participantes envolvidos, a transmissão e a construção de letramento ocorriam de forma rizomática, isto é, através de redes infinitas que permitiam que a comunicação fluísse em várias direções simultaneamente,



estabelecendo novas conexões, ininterruptas. Tratou-se de oportunidade, também, para o desenvolvimento das noções primárias, de alguns dos entrevistados, sobre os temas atinentes aos jogos e aos letramentos. A construção do conhecimento nos dois ambientes pesquisados foi coletiva e, assim como no jogo, (quase) nunca devemos estar sozinhos, já que somos seres sociáveis híbridos e arquitetamos nossas identidades alicerçadas no contato com os demais.

Nós pudemos vivenciar profundamente a experiência de que, diferentemente do que alguns membros da sociedade afirmam, os jogos de *videogames* não isolam seus usuários do restante da sociedade, pois, mesmo que estejam no interior de seus lares, tais usuários usufruem a oportunidade de interagir com centenas, e até milhares, de pessoas, por meio da atividade *on-line* e/ou de tudo o mais que os jogos congregam.

Com a rotina de visualização, e com a imersão nessa nova configuração social na qual as pessoas aprendem enquanto participam — os *affinity groups* ou *affinity spaces* (GEE, 2004, 2007) — através de práticas sociais e de letramento em um domínio semiótico tão significativo quanto os *videogames*, os dados demonstraram que o engajamento nos jogos pode propiciar a seus usuários conhecimentos em diversas subáreas afins, com amplitude de aprendizagem e de crescimento intelectual.

Compreendemos, também, que a ação de jogar algum jogo, conforme percebemos na análise dos dados, pode entreabrir a ampliação de práticas de letramento com leitura hipertextual em tela, haja vista que, diante das adversidades encontradas, os participantes tiveram que navegar em uma busca virtual pelo oceano das informações da internet para aprender, com intento de que pudessem interagir nas atividades dos jogos. Nessa busca, eles recorreram a tutoriais, fóruns, chats, blogs, fan sites especializados em jogos e vídeos do YouTube. De igual sorte, descobriram o mundo de compras virtuais de jogos. Esse conjunto de ações propiciou o estabelecimento de relações sociais temporárias ou duradouras entre os membros de um grupo afínico, graças a questionamentos aos próprios parceiros de jogo *on-line* ou face a face. Diante disso, assim como Gee (2004, 2007) e Prensky (2001, 2006), pudemos comprovar que jogar *videogame* não é sinônimo de desperdício de tempo. Contrário disso, revela-se maneira alternativa de pensar sobre a forma como as pessoas se letram em nossa sociedade.

As perspectivas para novas pesquisas são muito promissoras, haja vista que ainda são poucos trabalhos explorados na área da Linguística Aplicada. Visualizamos, então, estudos que possam esclarecer, por exemplo, a relação da construção de gênero em jogos eletrônicos, práticas de leitura e escrita tanto em língua estrangeira quanto em língua materna, construção dos jogadores em interação e práticas de transletramentos ocorridas nos jogos que se diferenciam das encontradas em sala de aula.

Em suma, pensamos que esta pesquisa representou tão apenas um pequeno recorte do domínio semiótico chamado *videogame*, tão difuso na vida de crianças, adolescentes, homens e mulheres que se entretêm e aprendem enquanto estão no círculo do jogo. Esperamos ter aguçado a curiosidade de outros leitores que possam, futuramente, aprofundar, expandir e aperfeiçoar assuntos correlatos ao tema.



## Referências

ALVES, L. R. G. Nativos digitais: games, comunidades e aprendizagens. In: MORAES, Ubirajara Carnevale de. (Org.). **Tecnologia Educacional e Aprendizagem: o uso dos recursos digitais**. Livro Pronto: São Paulo, 2007. p. 233-251.

BUZATO, M. E. K. **Entre a fronteira e a periferia: linguagem e letramento na inclusão digital**. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem, UNICAMP, Campinas, 2007.

\_\_\_\_\_. A relational approach to digital literacies as a tool for designing educational and social inclusion strategies based on access to digital technologies. In: **Seventh International Conference on Interdisciplinary Social Sciences**, Barcelona, Spain, p. 25-28, June, 2012. Disponível em: <<http://www.academia.edu>>. Acesso em: 6 maio 2014.

COPE, B.; KALANTZIS M. Multiliteracies: New Literacies, New Learning. **Pedagogies: An International Journal**, v. 4, 164-195. Routledge, London, 2009. Disponível em: <[http://newlearningonline.com/\\_uploads/pedagogiesm-litsarticle.pdf](http://newlearningonline.com/_uploads/pedagogiesm-litsarticle.pdf)>. Acesso em: 21 jul. 2014.

DAMASCENO. V. D. **O jogo digital nos processos de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa: um estudo através das sequências narrativas**. 98 p. 2006. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, São Leopoldo, 2006.

DE PAULA, G. N. **A prática de jogar videogame como um novo letramento**. 143 p. 2011. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011.

DIAS. R. WebQuests: Tecnologias, multiletramentos e a formação do professor de inglês para a era do ciberespaço. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Belo Horizonte, v. 12, n. 4, p. 861-881, 2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbla/v12n4/aop1212.pdf>>. Acesso em: 9 abr. 2014

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2007.

\_\_\_\_\_. **Situated language and learning: a critique of traditional schooling**. London: Routledge, 2004.

GOULART, C; MELLO, R. Maria. Psicologia da Educação. In: SANCHES, Alcir Braga. (Org.). **Educação Física à Distância Módulo 3**. Brasília: Universidade de Brasília, 2008. p. 103- 232. v. 3.

KING, N.; HORROCKS, C. **Interviews in qualitative research**. London: Sage Publications Ltd, 2010.

KNOBEL, M; LANKSHEAR, C. **The New Literacies Sampler**. New York, Peter Lang: 2007. p. 2-17.

LANKSHEAR, C. KNOBEL, M. **New Literacies: everyday practices and social learning**. Open University Press: New York, 2011.



LIMA, M. C. A. Experienciando o Letramento Digital - sistematização de uma pesquisa-online. **Revista Tecnologias na Educação**, v. 1, 2009. Disponível em: <<http://tecnologiasnaeducacao.pro.br/>>. Acesso em: 20 out. 2014.

LOPES, L. P. M. Os novos letramentos digitais como lugares de construção de ativismo político sobre sexualidade e gênero. **Revista Trabalhos de Linguística Aplicada**, Campinas, v. 49, n. 2, p. 393-417, dez. 2010. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttextepid=S0103-18132010000200006&lng=en&rm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttextepid=S0103-18132010000200006&lng=en&rm=iso)>. Acesso em: 19 jun. 2014.

PRENSKY, M. Digital native, digital immigrant. **On the Horizon**, NBC University Press, v. 9, n. 5, p. 1- 6, out. 2001.

\_\_\_\_\_. **Don't bother me, mom, I'm learning!**: how computer and video games are preparing your kids for 21<sup>st</sup> century success and how you can help! St. Paul, MN: Paragon House, 2006.

ROJO, R. H. R. (Org.). **Escol@ conectada**: os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola Editorial, 2013. p. 13-36.

SALEN, K; ZIMMERMAN, E. **Rules of play**: game design fundamentals. The MIT Press Cambridge, Massachusetts, London, England, 2004. Disponível em: <<http://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>>. Acesso em: 12 nov. 2015.

SILVA, D. P. Jogo de interface textual: práticas de letramento em MUD. In: ROJO, Roxane. (Org.). **Escol@ conectada**: os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola Editorial, 2013. p. 13-36.

SOARES, W. C. S. **A aprendizagem de inglês mediada por jogos eletrônicos do tipo MMORPG**. 104 p. 2012. Dissertação (Mestrado em Letras) - Estudos da Linguagem, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2012.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

Recebido em 15 de março de 2016.

Aceito em 10 de setembro de 2016.

## Ardalla Guimarães Oliveira

Graduada em Letras-Francês (2008) e Mestre em Estudos da Linguagem (2015) pela Universidade Federal de Mato Grosso. [ardallaoliveira@gmail.com](mailto:ardallaoliveira@gmail.com)

## Dánie Marcelo de Jesus

Doutor em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2007). Professor Associado I, docente do Programa de Pós-graduação em Estudos de Linguagem e do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal de Mato Grosso. [daniepuc@gmail.com](mailto:daniepuc@gmail.com)