

## **O dialogismo e as construções narrativas no game literário brasileiro: *Memórias de um Sargento de Milícias***

Dialogism and narrative constructions in literary Brazilian game *Memórias de um Sargento de Milícias* (Memoirs of a Militia Sergeant)

### **Patricia Margarida Farias Coelho**

Mestre em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie e Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo desde 2010. Atualmente faz PósDoutorado no Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC-SP. Durante um período de seu PósDoutorado atuou como professora visitante na Universidade de VIC – Espanha.

patriciafariascoelho@gmail.com

### **Resumo**

Neste estudo, refletimos, a partir da proposta teórica-metodológica sobre o conceito dialogismo proposto por Bakhtin e buscamos depreender como foram construídas as narrativas para os games educativos. Este artigo tem dois objetivos: (i) compreender como as narrativas são desenvolvidas para plataformas digitais e, (ii) verificar os aspectos dialógicos desenvolvidos por Bakhtin a partir da análise do jogo *online*. Dessa forma, tomamos como *corpus* o *game*: *Memórias de um Sargento de Milícias*. Nossa pesquisa encontra-se, em fase de desenvolvimento, mas constatamos que essa nova maneira de ler transforma e contribui positivamente para o acesso à literatura.

### **Palavras-chaves**

Game educativo, obra literária, dialogismo, narrativa, educação

### **Abstract**

#### ***Dialogism and narrative constructions in the Brazilian literary game Memórias de um Sargento de Milícias (Memoirs of a Militia Sergeant)***

This study reflects on Bakhtin's theoretical and methodological proposal about the concept of dialogism and the inferences on the construction of narratives for educational games. This paper has two objectives: (i) to understand how narratives for digital platforms are developed, and (ii) to check the dialogic aspects developed by Bakhtin from the analysis of the online game. In order to achieve the goals, the corpus chosen is the game *Memoirs of a Militia Sergeant*. Although this research is also in the development stage, this new way of reading has been found to contribute positively to and transform access to literature.

## Keywords

Educational game, literary work, dialogism, narrative, education

Recibido 2013-09-23 Aceptado 2013-12-02

## 1. INTRODUÇÃO

Com os avanços e transformações digitais tem se alterado a forma de se pensar a Educação. Atentos às alterações do perfil do aluno<sup>20</sup> a escola tem se adequadado, com novos recursos pedagógicos, para receber esses novos alunos: os nativos digitais<sup>21</sup>. Dessa maneira, com a mudança do perfil do estudante, o material didático a ser utilizado no ambiente escolar, também, tem sofrido modificações, de modo, a se adequar tanto a necessidade da escola quanto as expectativas desse novo aluno, sejam esses, do ensino fundamental ou do ensino médio.

No Brasil, temos um exemplo, da coleção *Livro e Game*, que apresentamos neste artigo e que evidencia como os educadores brasileiros estão se atentando para a necessidade de alterar e transformar o *conteúdo* na sala de aula na disciplina de literatura. O Projeto *Livro e Game* é uma proposta “de mostrar aos jovens internautas que a literatura clássica pode ser divertida e interessante” conforme explicação do gestor cultural Celso Santiago que desenvolveu o projeto *Livro e Game* adaptando-o para o universo dos jogos virtuais os clássicos brasileiros. Temos, assim, até a presente data 13 set. 2013 três jogos que compõem a coleção e que apresentam as seguintes narrativas, a saber:

1) O Cortiço – é um romance do escritor brasileiro Aluísio Azevedo publicado em 1890. A narrativa é formada por distintos personagens todos moradores de um Cortiço na cidade do Rio de Janeiro. O autor destaca que no Cortiço viviam os excluídos pela sociedade;

2) Memórias de um Sargento de Milícias – é um romance de Manuel Antônio de Almeida publicado em 1854. A narrativa de *Memórias de um*

---

<sup>20</sup> COELHO, P. M. F. (2012a) “Os nativos digitais e as novas competências tecnológicas”. Revista Texto livre: linguagem e tecnologia, v. 5, n. 2. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/2049>>. Acesso em 13 set. 2013.

<sup>21</sup> PRENSKY, M. (2001). “Digital Native immigrants. On the horizon”. MCB University Press, Vol. 9, N.5, October. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>>. Acesso em 13 set. 2013.

*sargento de milícias* traz a linguagem das pessoas da classe média e baixa e rompia com os padrões românticos;

3) *Dom Casmurro* – é um romance escrito por Machado de Assis em 1899. O personagem principal é Bento Santiago. Temos nesse livro um narrador que, conta a história em primeira pessoa e, assim, une os relatos desde sua infância até os dias em que está escrevendo o livro.

Assim sendo, verificamos, que os três livros literários brasileiros (*O Cortiço*, *Memórias de um Sargento de Milícias* e *Dom Casmurro*) passaram do formato impresso para o digital, e se transformaram em jogos eletrônicos literários que podem e devem ser utilizados no ambiente escolar: sala de aula. Temos, assim, a partir da concretização desse projeto, um novo material didático a ser utilizado nas aulas de literatura, no Brasil, como forma de auxiliar tanto os professores como os alunos no processo de ensino-aprendizagem<sup>22</sup>.

Salientamos, ainda, que o interesse por essa coleção, especificamente, para compor o corpus, se deve ao fato de: (i) esses três jogos serem romances da literatura brasileira de grande importância e tema de prova em vestibulares no Brasil e (ii) de que as narrativas visuais e os diálogos desses três jogos apresentam um encadeamento visual que conecta as cenas interligando-as por meio de uma narrativa literária que as atrela, mas não as torna submissas a ela. Antes, esta serve, em termos semióticos, como conector temático dentro da trama discursiva de cada um dos três jogos, por isso o nome do romance homenageado é o mesmo que intitula o jogo. Essas características peculiares foram, a priori, o que cativaram a curiosidade científica para esta pesquisa.

Essa pesquisa, de caráter interdisciplinar, tem dois objetivos bem definidos a serem alcançados, a saber: (i) compreender como as narrativas são desenvolvidas para plataformas digitais utilizando como arcabouço teórico-metodológico as pesquisas de Murray, Coelho<sup>23</sup>, Ruiz<sup>24</sup> Collantes<sup>25</sup> e (ii)

---

<sup>22</sup> COELHO, P. M. F. (2012a) "Os nativos digitais e as novas competências tecnológicas". Revista Texto livre: linguagem e tecnologia, v. 5, n. 2. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/2049>>. Acesso em 13 set. 2013.

<sup>23</sup> COELHO, P. M. F. (2012a) "Os nativos digitais e as novas competências tecnológicas". Revista Texto livre: linguagem e tecnologia, v. 5, n. 2. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/2049>>. Acesso em 13 set. 2013.

<sup>24</sup> RUIZ, F. X. (2008). Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. L'Homo Videoludens: entre la narrativa y la ludología. 1. Edição. Vic, Eumo Editorial, p. 17-51.

<sup>24</sup> COLLANTES, X. R. (2008). In: L' homo videoludens – Videojocs, textualitat i narrativa interativa. 1. Edição. Eumo Editorial de la Universitat de Vic.

<sup>25</sup> COLLANTES, X. R. (2008). In: L' homo videoludens – Videojocs, textualitat i narrativa interativa. 1. Edição. Eumo Editorial de la Universitat de Vic.

deprender os aspectos dialógicos propostos por Bakhtin<sup>26</sup> a partir da análise do jogo online. Dessa maneira, analisaremos, através de um recurso teórico-metodológico que aplica os conceitos explicitados pelos autores na compreensão do segundo jogo literário da coleção Livro e Game: Memórias de um sargento de Milícias disponível no formato online (<<http://www.livroegame.com.br/sargentodemilicias/>>).

Esclarecido o motivo da escolha dessa coleção, sua pertinência, nossos objetivos e o arcabouço teórico-metodológico, passaremos, para o próximo tópico: as características narrativas encontradas no jogo digital Memórias de um sargento de Milícias.

## **2. AS CARACTERÍSTICAS NARRATIVAS DO GAME: MEMÓRIAS DE UM SARGENTO DE MILÍCIAS**

O interesse pelo estudo da construção narrativa nesse jogo educativo - *Memórias de um Sargento de Milícias* - se deve ao fato de que:

a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, até mesmo opostas: a narrativa zomba da boa e da má literatura internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está sempre presente, como a vida<sup>27</sup>.

Assim sendo, verificamos que todo ato comunicativo, seja, esse, através de um meio visual, verbal ou audiovisual, como no caso de nosso estudo - game digital -, se concretiza através de uma narrativa. Logo, toda comunicação e interação é uma forma de narrativa. Ressaltamos, assim, nesta pesquisa, a importância de se compreender as características narrativas construídas para o

---

<sup>26</sup> BAKHTIN, M. (1997). Estética da criação verbal. 4. Edição. São Paulo: Martins Fontes.

<sup>27</sup> BARTHES, R. (2001). A aventura semiológica. 3. Edição. São Paulo: Martins Fontes. p. 103-104.

game literário educativo online - Memórias de um Sargento de Milícias - objeto de nosso estudo.

Evidenciamos que nosso interesse pelos jogos eletrônicos educativos, em especial, se deve ao fato desses serem:

actividades que facilitan vivencias y que se centran en experiencias narrativas en las que el jugador vive y se reconoce como un protagonista que interactúa con el medio y a su vez es reconocido por el juego. Las actividades pueden oscilar entre actividades ficticias o simuladas, superfluas e imprescindibles. Actividades que finalmente pueden provocar **efectos pedagógicos** que afectarán directamente a la actitud y a las acciones del jugador, y sobre todo, con efectos muy diversos<sup>28</sup>.

Temos, assim, nos jogos digitais pedagógicos, narrativas que possibilitam experiências sinestésicas e que permitem ao aluno-jogador assumir o papel do protagonista ou de um ou mais dos personagens da história, e interagir com a mídia - jogo digital – a partir de distintas ações que lhe permitem adquirir conhecimento sobre o conteúdo a ele apresentado-ensinado através da narrativa trazido pelo jogo<sup>29</sup>.

Evidenciamos, portanto, que essa evolução dos jogos educativos online como um novo material didático auxilia o professor em sala de aula e só foi possível com as transformações e evoluções advindas da internet. Logo, o conteúdo narrativo produzido para essas novas mídias e plataformas digitais, próprias do universo da Web, mudaram as características e forma de pensar e de construir narrativas para universo 2.0<sup>30</sup> afetando distintas esferas da sociedade entre elas a Educação. Salientamos, ainda, que os games digitais sejam esses educativos ou não, apresentam um novo tipo de narrativa que cria mundo

---

<sup>28</sup> Disponível em: <<http://docente2punto0.blogspot.com.ar/2013/07/videouego-de-personajes-historicos.html>>. Acesso em: 13 set. 2013.

<sup>29</sup> EGUÍA GÓMEZ, J. L.; CONTRERAS ESPINOSA, R. S.; SOLANO ALBAJE, L. (2012). "Os games digitais como recurso cognitivo para o ensino da história de catalunha: um estudo de caso". Revista e-scrita, Nilópolis, v. 3, n. 2. Disponível em: <[http://www.uniabeu.edu.br/publica/index.php/RE/article/viewFile/406/pdf\\_234](http://www.uniabeu.edu.br/publica/index.php/RE/article/viewFile/406/pdf_234)>. Acesso em: 13 set. 2013.

<sup>30</sup> COELHO, P. M. F. (2012b) "Os games como novas formas de conteúdo narrativo interativo na TV digital". Revista Hipertexto, v.2, n. 1. Disponível em: <<http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=hipertexto&page=article&op=view&path%5B%5D=316>>. Acesso em 13 set. 2013.

ficcional no qual se tem realidade estruturada de forma independente da realidade real, ou seja, uma narrativa não linear.

As narrativas construídas para o universo digital caracterizam-se como não lineares, pois segundo Murray<sup>31</sup> no universo digital, a narrativa não está pronta, e necessita da ação e interação do usuário para existir. A pesquisadora (2003) nos explica, ainda, que as narrativas não lineares encontradas nos jogos online são classificadas como: narrativa multissequencial ou narrativa multiforme.

Sendo assim, para a autora<sup>32</sup> a narrativa construída na web 2.0 se concretiza na tela do computador de maneira não linear, uma vez que há dentro da narrativa principal, distintas possibilidades visuais para se contar a mesma história. Logo, as sequencias das cenas dependerão das ações do usuário e podem variar de internauta para internauta. Evidenciamos, também, que embora possam surgir distintas cenas na tela do computador, essas, sempre mantém a temática da narrativa principal.

A investigadora<sup>33</sup>, nos explica, assim, que a narrativa multiforme possui várias versões que se concretizam a partir do mesma tema e das mesmas figuras. Temos, portanto, no game, em estudo - Memórias de um Sargento de Milícia-, uma narrativa multissequencial e/ou narrativa multiforme que permite que diferentes versões – cenas visuais - sejam geradas a partir de um mesmo jogo e de uma mesma figura temática (conteúdo).

Destacamos, também, que no jogo em análise há uma narrativa multissequencial que “construye una realidad a través de la narración”<sup>34</sup> e que conta a história do romance brasileiro a partir de uma outra perspectiva sensorial, pois permite ao aluno uma nova maneira de ler o livro. Portanto, o jogo eletrônico, em estudo, consente ao aluno-jogador conhecer o conteúdo do livro a partir de uma perspectiva-interativa na qual suas ações influenciarão no desenvolvimento da sequencia visual, ao mesmo tempo, que lhe possibilitarão compreender e aprender sobre o romance brasileiro.

Temos, portanto, no game, em estudo, uma narrativa audiovisual que recria uma realidade histórica do romance e que permite ao aluno-jogador que

---

<sup>31</sup> MURRAY, J. H. (2003). Hamlet no Holodeck. O futuro da narrativa no ciberespaço. 2. Edição. Tradução; Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp.

<sup>32</sup> Ibid.

<sup>33</sup> Ibid.

<sup>34</sup> RUIZ, F. X. (2008). Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. L'Homo Videoludens: entre la narrativa y la ludología. 1. Edição. Vic, Eumo Editorial, p. 32.

enquanto jogue “observe el mundo representado a través de um enquadre” construído pelo desenvolvedores do jogo e pelos programadores com o intuito de levá-lo a conhecer o conteúdo narrativo do livro e, assim, aumentar a conscientização da importância dessas obras literárias brasileiras e a necessidade de sua leitura e compreensão.

Dessa forma, através desse jogo online o aluno-jogador passa a ler e vivenciar uma aula de literatura através de um conteúdo narrativo dinâmico, lúdico, divertido e, principalmente, participativo que não poderia jamais ser experimentado em uma aula expositiva ou mesmo a partir da leitura da obra no formato impresso.

Collantes<sup>35</sup> nos explica, também, que no jogo digital é possível vivenciar três narrativas ao mesmo tempo:

**[1]**La vivencia narrativa del juego compactación mediante la cual el sujeto experimenta una historia en la que acumula puntos, supera pruebas, ganas a otros jugadores contrincantes, etc. **[2]** La vivencia narrativa del juego representación en la que mismo jugador, a través de los sistemas de interfaz y en relación dialéctica con las características del universo creado en videojuego, construye el transcurrir de una historia situada en un mundo simulado. **[3]** La vivencia narrativa del jugador como espectador que observa un mundo, ajeno al que él le es propio, y en el que se desarrollan acontecimientos más o menos singulares. La primera vivencia del sujeto es producto de su actuación como jugador de un juego compactación, la segunda es producto de su actuación como jugador de un juego representación y la tercera es producto de su actuación como espectador de un relato audiovisual. Estas vivencias narrativas están articuladas y conectadas y es de gran importancia analizar cuáles son sus características y cómo se dan las relaciones complejas que se establecen entre ellas.

---

<sup>35</sup> COLLANTES, X. R. (2008). In: L' homo videoludens – Videojocs, textualitat i narrativa interativa. 1. Edició. Eumo Editorial de la Universitat de Vic. p. 35.

Verificamos, assim, que o game educativo, em análise, permite ao aluno-jogador viver o conteúdo narrativo do livro literário através de sua ação-interativa, pois é somente através de sua participação que o jogo evolui. Assim, os alunos leem e apreendem o conteúdo enquanto desenvolvem distintas competências e habilidades que lhe são exigidas durante o percurso narrativo como: leitura, capacidade de raciocínio, interpretação etc.

Dessa maneira, através do estudo desse jogo foi possível verificar que: (i) as cenas narrativas apresentadas nesse jogo eletrônico trazem as figuras dos personagens do livro com o objetivo de levar o aluno-jogador a conhecê-los e a interagir com essas personas e, assim, lerem, ou seja, aprenderem enquanto brincam com o conteúdo do livro e conseqüentemente da disciplina de literatura, (ii) o jogo digital apresenta uma narrativa multiforme, ou seja, não linear, que possibilita que as cenas apareçam na tela do computador de acordo com as ações do aluno-leitor-jogador, (iii) o jogo permite uma interação entre: conteúdo do livro, jogo, jogador e professor e (iv) a narrativa construída nesse jogo possibilita ao aluno vivenciar distintas experiências sensoriais e sinestésicas que nunca poderiam ser vividas em uma leitura a partir de um livro no formato tradicional - impresso - ou em uma aula expositiva.

Assim sendo, esta pesquisa, ainda em desenvolvimento, nos está permitindo desvelar a construção da arquitetura das narrativas dos jogos educativos que eram livros e que se tornaram games a partir do estudo de um dos jogos da coleção Livro e Game.

Descritas, as características e as formas de construções narrativas no jogo - Memórias de um Sargento de Milícia - partiremos, a seguir, para a segunda parte de nosso estudo teórico-metodológico o qual aplicará o conceito de dialogismo, ao corpus, para verificarmos como esses conceitos são apreendidos no game eletrônico.

### **3. AS RELAÇÕES DIALÓGICAS NO GAME: MEMÓRIAS DE UM SARGENTO DE MILÍCIAS**

Apresentaremos, a seguir, algumas das sequências das cenas, possíveis, do game em análise. Ressaltamos que essas cenas representam a ação interativa da autora e podem variar de acordo com as escolhas do jogador. Assim sendo,



aplicaremos o conceito de Dialogismo proposto por Bakhtin<sup>36</sup> para e na análise dessas cenas aqui expostas. Logo, o leitor poderá visualizar imagem e análise respectivamente.



Figura 1: <http://www.livroegame.com.br/sargentodemilicias/>. Acesso em: 13 set. 2013.

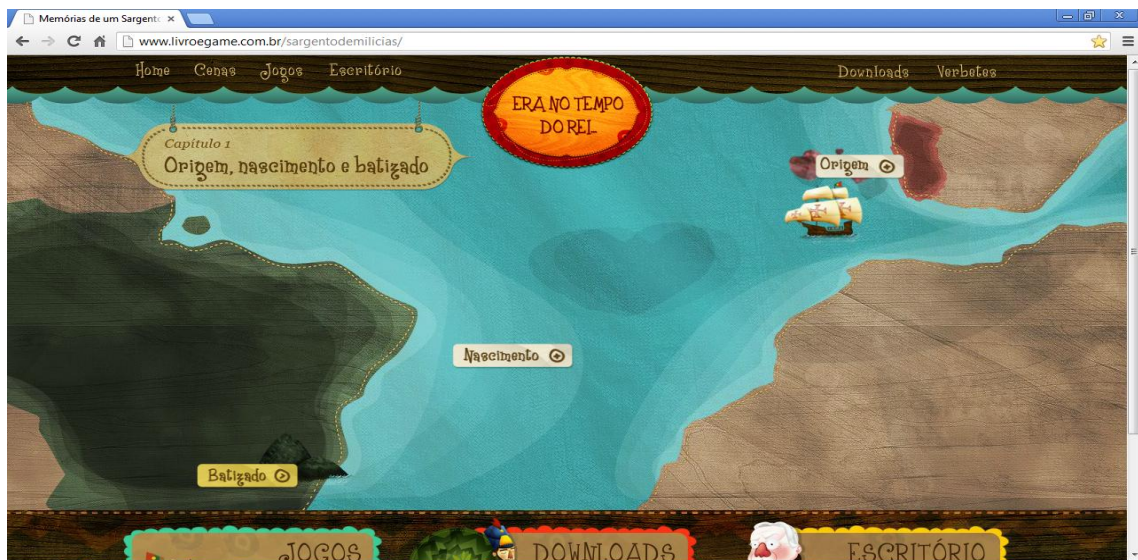


Figura 2: <http://www.livroegame.com.br/sargentodemilicias/>. Acesso em: 13 set. 2013.

<sup>36</sup> BAKHTIN, M. (1997). Estética da criação verbal. 4. Edição. São Paulo: Martins Fontes.

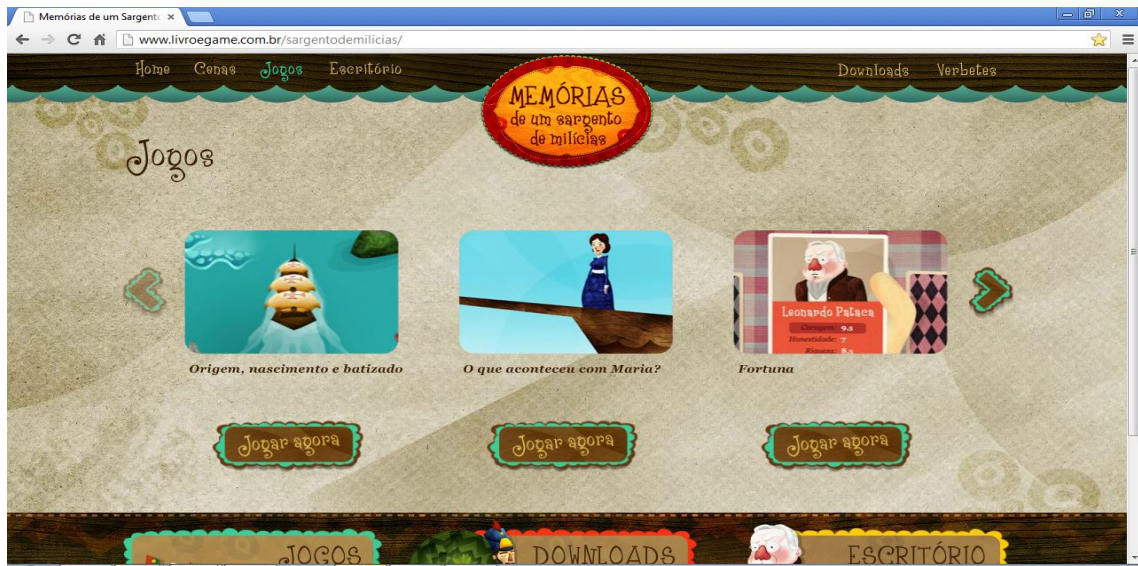


Figura 3: <http://www.livroegame.com.br/sargentodemilicias/>. Acesso em: 13 set. 2013.

Fiorin<sup>37</sup> nos explica que o conceito de dialogismo é o guia do pensamento Bakhtin<sup>38</sup>. Para Bakhtin<sup>38</sup> a linguagem é impregnada de vozes e, portanto, a vida humana se concretiza através dos diálogos. Dessa forma, encontramos no game literário, em estudo, o conceito de dialogismo como o cerne condutor desse jogo, uma vez o game somente se concretizará na tela do computador a partir de uma interação dialógica entre aluno-jogador e professor com a narrativa verbal do livro *Memórias de um Sargento de Milícias* transformado, agora, em narrativa verbo-visual: jogo digital.

Verificamos, assim, que o jogo digital *Memórias de um Sargento de Milícias* promove, um diálogo, como o livro na versão impressa que foi transportada para versão digital sem que se alterasse o seu conteúdo verbal. Logo, para o aluno-jogador poder avançar nas fases do jogo é necessário que ele dialogue com o jogo.

Santaella<sup>39</sup> nos explica que os jogos eletrônicos são tecnologias inteligentes com as quais é preciso dialogar e trocar saberes, pois neste novo contexto

<sup>37</sup> FIORIN, J. L. (2006). Introdução ao pensamento de Bakhtin. 7. Edição. São Paulo: Ática. P. 28.

<sup>38</sup> BAKHTIN, M. (1997). Estética da criação verbal. 4. Edição. São Paulo: Martins Fontes.

<sup>39</sup> Segundo Greimas & Courtés (2008: 447-448), a semióse pode ser compreendida como a própria função semiótica, isto é, o processo de produção de sentido, ou o feito que permite às coisas dizerem o que nos dizem.



tecnológico, social e histórico - humanos e máquinas - passam a ter voz, uma vez que são sistemas cognitivos em constante semiose<sup>40</sup>.

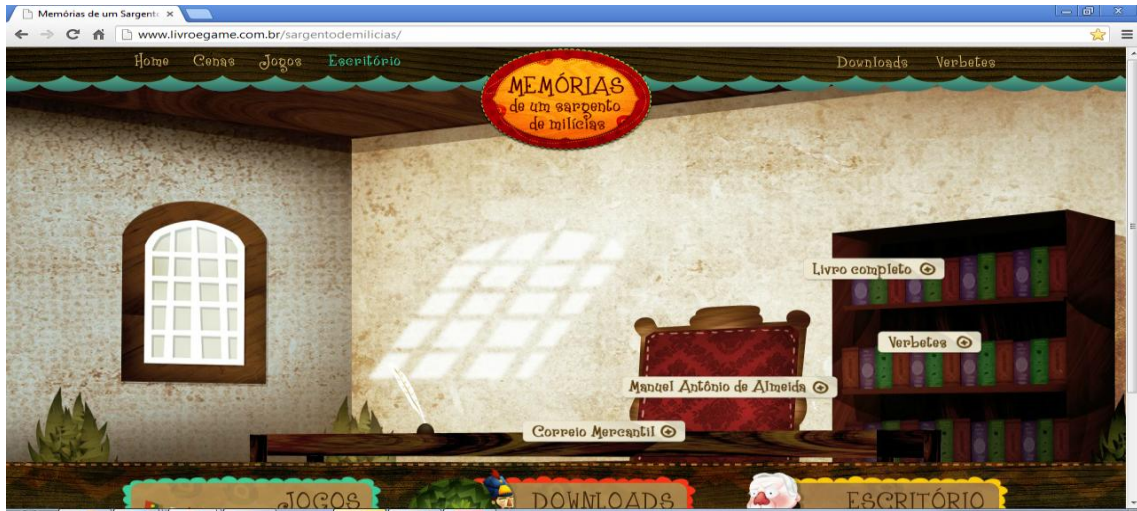


Figura 4: <http://www.livrogame.com.br/sargentodemilicias/>. Acesso em: 13 set. 2013.

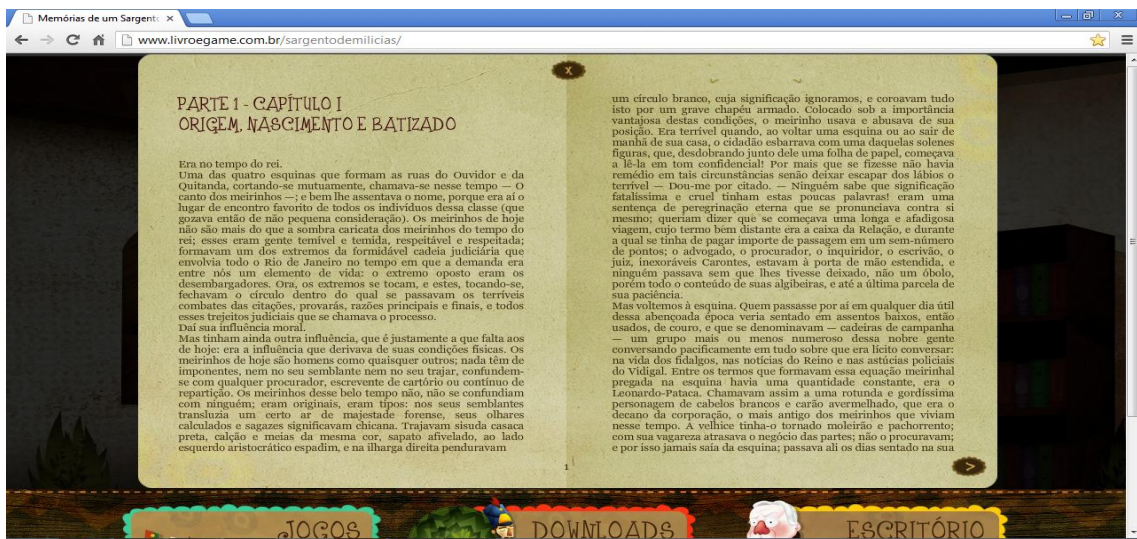


Figura 5: <http://www.livrogame.com.br/sargentodemilicias/>. Acesso em: 13. Set. 2013.

Dessa forma, verificamos que o game foi construído a partir de uma narrativa dialógica que exige que o aluno-jogador troque saberes, e interaja, com a plataforma digital. Portanto, a ideia principal do desenvolvimento desse jogo é fazer com que o aluno-jogador leia o conteúdo do livro e, assim, dialogue com o jogo Memórias de um Sargento de Milícias e passe a ter conhecimento da

<sup>40</sup> Segundo Greimas & Courtés (2008: 447-448), a semiose pode ser compreendida como a própria função semiótica, isto é, o processo de produção de sentido, ou o feito que permite às coisas dizerem o que nos dizem.

obra, de seus personagens, da vida do autor, entre outros. Portanto, o jogo eletrônico busca conquistar e atrair jovens usuários da internet, que, a priori, não eram leitores do romance de Manuel Antônio de Almeida através de um diálogo interativo entre homem e máquina: jogo eletrônico.

A partir do momento em que os jogadores-alunos começam a brincar, passam a ler, interagir, dialogar, e conseqüentemente, compreendem o romance brasileiro. Logo, esses alunos-jogadores ao estabelecerem uma interação dialógica com o jogo digital aprendem o conteúdo do livro enquanto se divertem. Dessa forma, concluímos como explica Bakhtin<sup>41</sup>, “tudo se reduz ao diálogo, à contraposição dialógica enquanto centro. Tudo é meio, o diálogo é um fim. Uma só voz nada termina, nada resolve. Duas vozes são o mínimo de vida”, pois para o aluno-jogador poder avançar é necessário que este estabeleça um diálogo e troque saberes com a plataforma digital.

Assim sendo, evidenciamos que o suporte digital – game eletrônico – permite criar e estabelecer relações dialógicas<sup>42</sup> com o usuário. Portanto, o dialogismo ocorre, neste jogo em estudo, a partir das interações estabelecidas entre jogador e jogo (plataforma digital e conteúdo verbo-visual). Logo, temos no game Memórias de um Sargento de Milícias uma transposição de um livro escrito, a priori, para o formato verbal impresso ser transportado e transformado para o formato eletrônico com o intuito de levar mais pessoas a lê-lo. Destacamos, no entanto, que maneira de se ler um jogo é diferente de ser ler um livro impresso, uma vez que a narrativa do livro já aparece pronta e acabada enquanto que a narrativa de game digital, educativo ou não, vai se construindo, em ato, com a interação e dialogo do jogador com a plataforma.

Ressaltamos, ainda, que foram incorporadas no jogo cenas que possibilitam ao jogador interagir com os personagens do romance que ganharam vida. Portanto, no game online Memórias de um Sargento de Milícias o dialogismo é construído como parte da enunciação. Coelho<sup>43</sup> pontua que:

O dialogismo deve ser entendido como o inacabado, ou seja, só é possível que exista comunicação se entendermos a interação que há entre o homem com o homem e, no nosso caso, do homem com a narrativa

<sup>41</sup> BAKHTIN, M. (1997). Estética da criação verbal. 4. Edição. São Paulo: Martins Fontes. p. 257.

<sup>42</sup> Ibid.

<sup>43</sup> COELHO, P. M. F. (2012c) “Games e Advergamos: diálogos bakhtinianos na era digital”. Revista Hipertexto, v.2, n. 2. Disponível em: <<http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=hipertexto&page=article&op=view&path%5B%5D=360&path%5B%5D=463>>. Acesso em 13 set. 2013. p. 41.

(digital). Portanto, a comunicação se revela do homem, no homem e para o homem. Conforme Bakhtin (1997), a palavra não pode existir na consciência individual, enquanto texto, ela é dialógica, pois é nesse contato de vozes conscientes que a ideia nasce, cresce e desabrocha, transformando-se em ato enunciativo. Por conseguinte, podemos considerar a palavra, o dito, e a enunciação, o dizer, limiares nos quais encontramos as engrenagens do dialogismo, que se atrela aos fios discursivos de nossa linguagem.

Dessa maneira, destacamos que no game, em estudo, são possíveis encontrar as seguintes relações dialógicas, a saber: (i) o game literário apresenta uma interação dialógica entre aluno-jogador e professor com a narrativa verbo-visual, (ii) o jogo digital Memórias de um Sargento de Milícias apresenta um diálogo como versão impressa, (iii) para o aluno-jogador avançar deve dialogar e interagir com jogo, (iv) os jogos eletrônicos são tecnologias inteligentes com as quais é preciso dialogar e trocar saberes, (v) o aluno ao dialogar com o jogo Memórias de um Sargento de Milícias passa conhecer a obra, seus personagens e a vida do autor, (vi) suporte digital permite criar e estabelecer relações dialógicas a partir das interações entre jogador e jogo (plataforma digital e conteúdo verbo visual).

Observarmos, assim, que no jogo, em análise, o conceito bakhtiniano de dialogismo é ampliando e aplicado ao suporte digital. Portanto, o jogo eletrônico Memórias de um Sargento de Milícias permite a aplicação do conceito de dialogismo proposto por Bakhtin ao mesmo tempo que a potencializa, uma vez que, o aluno-jogador assume um papel ativo e dialógico dentro da trama verbo-visual.

#### **4. METODOLOGIA E RESULTADOS**

Esse artigo caracteriza-se como um estudo interdisciplinar. Assim sendo, utilizamos como metodologia nesse artigo: (i) o arcabouço teórico das novas formas de narrativas construídas para as plataformas digitais nos ancorando, principalmente, nas pesquisas de Murray<sup>44</sup>, Coelho<sup>45</sup>, Ruiz<sup>46</sup>, Collantes<sup>47</sup> e (ii) os conceitos bakhtinianos sobre dialógicos.

---

<sup>44</sup> MURRAY, J. H. (2003). Hamlet no Holodeck. O futuro da narrativa no ciberespaço. 2. Edição. Tradução; Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp.

Assim sendo, neste estudo, utilizamos os conceitos teóricos propostos pelos autores, e os aplicamos ao corpus game digital - Memórias de um Sargento de Milícias - como uma metodologia de estudo teórica-aplicativa que permite compreender os conceitos explicitados pelos autores e usá-los em nossa análise.

Os resultados dessa pesquisa apontam que a construção das narrativas e as relações dialógicas que se estabeleceram entre a obra literária impressa e o game educativo, no formato eletrônico, constituem uma estratégia didática que auxilia, de fato, o aluno aprender enquanto joga. Dessa maneira, os alunos obtém conhecimento do conteúdo do livro a partir de uma perspectiva narrativa lúdica.

Verificamos, assim, que o jogo eletrônico em análise serve como material didático que complementa as aulas de literatura, uma vez que o aluno não faz somente a leitura de uma narrativa verbal e sim, participa ativamente da construção e desenvolvimento da narrativa do jogo a partir de suas ações e interações com o mesmo.

Constatamos, também, que os jogos literários educativos online e o interesse pela construção de suas narrativas tem crescido em nosso território nacional – Brasil – a partir da observação da coleção: Livro e Game. Logo, os jogos eletrônicos com fins educativos estão a cada dia despertando mais a atenção dos educadores brasileiros, que se atentam, cada vez mais, para o potencial e alcance desse material didático.

Os resultados apontam, ainda, que as transformações que estão ocorrendo na Educação, a partir das evoluções tecnológicas, tem exigido dos educadores e dos pesquisadores da área se reestruturarem e aprenderem sobre o novo perfil do aluno do século XXI sendo obrigados a se atentarem sobre novos conteúdos – narrativos e dialógicos – para que possam, dessa forma, melhor acolher esses novos alunos no ambiente escolar.

---

<sup>45</sup> COELHO, P. M. F. (2012a) "Os nativos digitais e as novas competências tecnológicas". Revista Texto livre: linguagem e tecnologia, v. 5, n. 2. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/2049>>. Acesso em 13 set. 2013.

<sup>46</sup> RUIZ, F. X. (2008). Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. L'Homo Videoludens: entre la narrativa y la ludología. 1. Edição. Vic, Eumo Editorial, p. 17-51.

<sup>47</sup> COLLANTES, X. R. (2008). In: L' homo videoludens – Videojocs, textualitat i narrativa interativa. 1. Edição. Eumo Editorial de la Universitat de Vic.

No game em análise evidenciamos que encontramos narrativas multiformes as quais permitem ao aluno-jogador aprender o conteúdo da disciplina de literatura a partir de distintas vivências narrativas sinestésicas. Observamos, ainda, que o game Memórias de um Sargento de Milícia possibilita uma interação<sup>48</sup> dialógica, entre conteúdo e aluno, entre alunos e alunos e entre professor, aluno e conteúdo, pois permitem ao aluno-jogador<sup>49</sup> sua participação ativa no desenvolvimento da sequência visual das cenas (da história) a partir de suas ações. Logo, a narrativa do jogo somente existirá a partir do diálogo, ou seja, da troca de saberes entre usuário e máquina.

Assim sendo, através desse estudo foi possível compreender como se deu e se construiu o encadeamento narrativo, multissequencial, no game Memórias de um Sargento de Milícias – tanto a narrativa literária através da interação do jogador com os personagens do livro como também a da interação narrativa entre o aluno-jogador com o conteúdo literário a ele apresentado através das cenas do jogo. Ressaltamos que essa pesquisa se encontra, ainda, em desenvolvimento. Portanto, foram apresentadas as análises, as considerações e os resultados parciais deste estudo, uma vez que, ainda, não é possível apresentar os dados conclusivos. Destacamos, assim, que esse artigo é o resultado inicial de nossas investigações sobre os jogos literários que compõem a coleção brasileira: Livro e Game.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de uma pesquisa interdisciplinar, teórica e aplicada, que utiliza o arcabouço teórico das novas mídias - em destaque para as que se atentaram sobre as narrativas no ciberespaço e os conceitos bakhtinianos de dialogismo foi possível compreender, com maior acuidade, o entrelaçamento narrativo e dialógico presente no universo do jogo digital literário - Memórias de um Sargento de Milícia. Logo, verificamos que os alunos-jogadores aprendem sobre a obra literária, o contexto histórico em que o livro foi escrito, sobre os personagens e as características do estilo e vida do autor, jogando, ou seja,

---

<sup>48</sup> Interação que é ressaltada por Turkle (1995, p. 1952), "é importante noticiar que o tipo de narrativa presente nos games diferencia-se daquela encontrada em linguagens como a da literatura ou do cinema. Nos jogos eletrônicos, não há – apenas – as figuras do espectador ou do leitor: há, sobretudo, um interator, capaz de manipular fisicamente, em geral pela mediação de uma interface verbo-viso-sonora, os elementos narratológicos, que às vezes tem um grau de complexidade tão elevado que são quase livres, imprevisíveis".

<sup>49</sup> HAYES, E. (2007). Gendered Identities at play: Case studies of two women playing Morrowind. Games and culture, 2. Edição n.1, p. 23-48.



brincando e participando das aventuras, dramas e vida dos personagens do livro: Memórias de um Sargento de Milícias.

Constatamos, também, como as construções narrativas foram criadas para o game educativo, em estudo. Logo, evidenciamos que as construções narrativas encontradas em nosso corpus permitem, ao aluno-jogador aprender o conteúdo do livro a partir de uma narrativa multissequencial que lhe possibilita uma interação e participação do aluno-jogador no desenvolvimento das cenas. Evidenciamos, ainda, que as narrativas desenvolvidas para plataformas digitais se caracterizam como: (i) narrativas interativas, (ii) narrativa multiforme, ou seja, não linear e (iii) uma narrativa que possibilita ao aluno vivenciar distintas experiências sensoriais e sinestésicas.

No que se refere ao nosso segundo objetivo nesse estudo, constatamos que os conceitos sobre dialogismo propostos por Bakhtin<sup>50</sup>, se concretizam no jogo eletrônico Memórias de um Sargento de Milícias, através de uma interação dialógica, que exige uma troca de saberes entre jogo (conteúdo verbo-visual e plataforma digital). Assim, o jogador ao começar a jogar assume um papel ativo ao interagir com a plataforma digital. Logo, o conceito de dialogismo desenvolvido pelo autor<sup>51</sup> é evidenciado nesse jogo a partir de: (i) uma interação dialógica entre aluno-jogador e professor, (ii) o game online apresenta um diálogo como versão impressa, (iii) o jogo exige um diálogo, ou melhor, uma troca de saberes entre homem e máquina, (iv) os jogos eletrônicos são tecnologias inteligentes com as quais é preciso dialogar<sup>52</sup> e (v) o aluno ao dialogar com o jogo passa conhecer o conteúdo a ele ensinado.

Dessa maneira, depreendemos, que as relações – narrativas e dialógicas – se constituem como uma estratégia didática que leva o aluno a jogar e, simultaneamente, a obter conhecimento do conteúdo literário do livro através do game eletrônico. Logo, esse novo material didático, jogo digital, auxilia no ambiente escolar uma vez que o aluno não faz somente uma leitura da narrativa verbal, livro impresso, e sim, realiza uma leitura participativa, que possibilita através de suas ações a construção da narrativa virtual do game.

Assim sendo, como já ressaltada anteriormente, essa pesquisa, ainda em desenvolvimento, buscou depreender como as cenas narrativas foram criadas para esse jogo digital Memórias de um Sargento de Milícias da coleção Livro e Game, e como os conceitos de dialogismo podem ser apreendidos no game

---

<sup>50</sup> BAKHTIN, M. (1997). Estética da criação verbal. 4. Edição. São Paulo: Martins Fontes.

<sup>51</sup> Ibid.

<sup>52</sup> SANTAELLA, L. (2007). Linguagens líquidas na era da mobilidade. 4. Edição. São Paulo: Paulus.



eletrônico, para que, assim, tenhamos condições de compreender como esse livro literário tem se transformado em um novo material didático, dialógico e interativo, disponível nas plataformas educacionais brasileiras que podem e devem ser utilizados em ambiente escolar.

Desse modo, com a continuidade dessa pesquisa, serão obtidos dois avanços nos estudos acerca dos games: primeiro, elucidar como os processos narrativos e dialógicos se arquitetam no campo dos jogos educativos e, segundo, quais são os elementos constitutivos – e quiçá inerentes – da estrutura desses jogos. Ambos são caminhos investigativos indispensáveis e ainda carentes no território brasileiro.

Sabemos que muito ainda há para se refletir tanto sobre as novas formas de narrativa e sobre as relações dialógicas nos jogos digitais literários brasileiros. No entanto, estamos atentos às inovações de conteúdos didáticos que possam colaborar e facilitar a aprendizagem dos nativos digitais em nosso país.

## REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, M. (1997). Estética da criação verbal. 4. Edição. São Paulo: Martins Fontes.
- BARTHES, R. (2001). A aventura semiológica. 3. Edição. São Paulo: Martins Fontes.
- COELHO, P. M. F. (2012a) "Os nativos digitais e as novas competências tecnológicas". Revista Texto livre: linguagem e tecnologia, v. 5, n. 2. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivres/article/view/2049>>. Acesso em 13 set. 2013.
- COELHO, P. M. F. (2012b) "Os games como novas formas de conteúdo narrativo interativo na TV digital". Revista Hipertexto, v.2, n. 1. Disponível em: <<http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=hipertexto&page=article&op=view&path%5B%5D=316>>. Acesso em 13 set. 2013.
- COELHO, P. M. F. (2012c) "Games e Advergaming: diálogos bakhtinianos na era digital". Revista Hipertexto, v.2, n. 2. Disponível em: <<http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=hipertexto&page=article&op=view&path%5B%5D=360&path%5B%5D=463>>. Acesso em 13 set. 2013.
- COLLANTES, X. R. (2008). In: L' homo videoludens – Videojocs, textualitat i narrativa interactiva. 1. Edição. Eumo Editorial de la Universitat de Vic.
- EGUIA GOMEZ, J. L.; CONTRERAS ESPINOSA, R. S.; SOLANO ALBAJES, L. (2012). "Os games digitais como recurso cognitivo para o ensino da história

de catalunha: um estudo de caso". Revista e-escrita, Nilópolis, v. 3, n. 2.

Disponível em:

<[http://www.uniabeu.edu.br/publica/index.php/RE/article/viewFile/406/pdf\\_234](http://www.uniabeu.edu.br/publica/index.php/RE/article/viewFile/406/pdf_234)>. Acesso em: 13 set. 2013.

FIORIN, J. L. (2006). Introdução ao pensamento de Bakhtin. 7. Edição. São Paulo: Ática.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. (2008). Dicionário de semiótica. 5. Edição. Trad. Alceu D. Lima, Diana L. P. De Barros, Eduardo P. Cañizal, Edward Lopes, Ignacio A. da Silva, Maria José C. Sembra, Tiekko Y. Miyazaki. São Paulo: Contexto.

HAYES, E. (2007). Gendered Identities at play: Case studies of two women playing Morrowind. Games and culture, 2. Edição n.1, p. 23-48.

MURRAY, J. H. (2003). Hamlet no Holodeck. O futuro da narrativa no ciberespaço. 2. Edição. Tradução; Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp.

PRENSKY, M. (2001). "Digital Native immigrants. On the horizon". MCB University Press, Vol. 9, N.5, October. Disponível em:

<<http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>>.

Acesso em 13 set. 2013.

RUIZ, F. X. (2008). Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. L'Homo Videoludens: entre la narrativa y la ludología. 1. Edição. Vic, Eumo Editorial, p. 17-51.i

SANTAELLA, L. (2007). Linguagens líquidas na era da mobilidade. 4. Edição. São Paulo: Paulus.

TURKLE, S. (1997). A vida no Écrã: a identidade da era da Internet. 6. Edição. Lisboa: Relógio d'Água.

## REFERÊNCIAS DIGITAIS

Disponível em: <<https://www.coursera.org/course/onlinegames>>. Acesso em 13 set. 2013.

Disponível em: <<http://juegosyaprendizaje1.blogspot.com.es/2013/07/online-games-literature-new-media-and.html>>. Acesso em 13 set. 2013.

Disponível em: <http://www.livroegame.com.br/sargentodemilicias/>. Acesso em 13 set. 2013.

Disponível em: <<http://docente2punto0.blogspot.com.ar/2013/07/videouego-de-personajes-historicos.html>>. Acesso em: 13 set. 2013.