

## LETRAMENTO DIGITAL EM VIDEOGAMES NARRATIVOS: ESPACIALIDADE E PROCEDIMENTALIDADE

Natalia Corbello<sup>1</sup>

DOI: <https://doi.org/10.34019/1983-8379.2025.v18.49404>

**RESUMO:** Este artigo objetiva investigar propriedades do letramento digital construído em torno de videogames narrativos, partindo da hipótese de que duas propriedades específicas, a espacialidade e a procedimentalidade, são essenciais para o desenvolvimento de uma compreensão acadêmica das narrativas digitais e das novas práticas de letramento criadas por aqueles que as produzem e as recebem. Entendemos o conceito de “letramento” a partir da evolução histórica proporcionada pelas contribuições de Street (2001), Soares (2002) e Lemke (2010), ao passo que nossa compreensão dos conceitos de “espacialidade” e “procedimentalidade”, tal qual se desenvolvem na área de *game studies*, se embasa nos escritos de Aarseth (2007), Jenkins (2004), Murray (2003), Bogost (2005, 2008) e Mateas (2005). De modo a argumentar a favor da centralidade ocupada pelos dois conceitos nas práticas de letramento relacionadas a narrativas digitais, analisamos o jogo *Unpacking* (Witch Beam, 2021), explicitando como seu desenvolvimento narrativo é configurado e interpretado a partir dessas duas propriedades. Foi possível concluir que os conceitos de espacialidade e procedimentalidade são capazes de explicar algumas das novas formas de significar textualmente eventos, transformações e a caracterização de personagens em videogames narrativos, e parecem ocupar uma posição central na articulação dos novos letramentos digitais.

**Palavras-chave:** letramento digital; literatura; narrativas digitais; videogames.

## DIGITAL LITERACY IN NARRATIVE VIDEOGAMES: SPATIALITY AND PROCEDURALITY

**ABSTRACT:** This paper aims to investigate properties of digital literacy related to narrative videogames, assuming the initial hypothesis that two specific properties, spatiality and procedurality, are essential to the development of an academic understanding of both digital narratives and the literacy practices created around them by those involved in their reception and production. The concept of “literacy” is here understood on the basis of the historical evolution provided by the contributions of Street (2001), Soares (2002), and Lemke (2010), whereas the concepts of “spatiality” and “procedurality,” as developed in the academic field of game studies, are based on the writings of authors such as Aarseth (2007), Jenkins (2004), Murray (2003), Bogost (2005, 2008) and Mateas (2005). In order to argue in favor of the central position occupied by the two concepts in literacy practices related to digital narratives, the narrative development of the game *Unpacking* (Witch Beam, 2021) is analyzed.

---

<sup>1</sup> Mestre em Letras pela Universidade Estadual de Maringá (UEM) e, atualmente, doutoranda em Letras na mesma universidade, além de doutoranda em Comunicação na Universidade Federal Fluminense (UFF), através da qual é beneficiária de uma bolsa CAPES. Email: [natacorbello@gmail.com](mailto:natacorbello@gmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6500-3670>.

It was possible to conclude that the concepts of spatiality and procedurality are capable of explaining some of the new ways of textually signifying narrative events, transformations, and character development in narrative videogames; and seem to be of central importance to the articulation of new digital literacies.

**Keywords:** digital literacy; digital narratives; literature; videogames.

## Introdução

Com o advento e consequente massificação das tecnologias digitais – que, a partir do século XXI, integram e transformam radicalmente a vida social –, torna-se cada vez mais necessário que, para além das ciências da computação propriamente ditas, pesquisadores das humanidades também se engajem com as transformações engendradas por essas tecnologias nos campos da arte, da cultura e da educação. Em especial, é evidente que as tecnologias digitais e suas redes de comunicação modificaram nossas formas de produzir e interpretar mensagens. Tradicionalmente, é na escola que crianças e adolescentes aprendem a dominar progressivamente os campos da sintaxe, da semântica e da semiótica necessários à interpretação e produção de textos complexos, como as narrativas literárias. Se, no entanto, não é na escola que a grande maioria dos jovens contemporâneos encontra suporte para aprender a lidar com textos e narrativas produzidos no e para o ambiente digital, podemos identificar aí uma lacuna relacionada não só às pesquisas acadêmicas sobre letramento, mas também à prática docente, que precisa ser sanada com urgência.

Nesse sentido, são significativos os resultados da pesquisa de Newton Vieira Lima Neto e Alexandra Bittencourt de Carvalho (2022) sobre as definições de “letramento digital” que são articuladas por profissionais da educação: os pesquisadores concluem que a compreensão de professores(as) sobre “letramento digital” está associada principalmente ao domínio técnico de ferramentas digitais, e não ao uso consciente e crítico dessas ferramentas, ou à exploração de seu potencial socioemocional. É pensando nessa questão que o presente artigo se propõe a investigar algumas das propriedades específicas do letramento digital a partir de videogames narrativos.

Partimos da hipótese inicial de que duas propriedades específicas, a espacialidade e a procedimentalidade, são essenciais para a compreensão das narrativas digitais e acarretam o desenvolvimento de novas práticas de letramento entre aqueles que as produzem e as recebem. Para tanto, aliando-nos a autores como Brian Street (2001), Magda Soares (2002) e Jay Lemke (2010), faremos algumas considerações sobre a evolução do conceito de letramento e, em seguida, evidenciaremos a importância central dos conceitos de espacialidade e procedimentalidade para a área de *game studies* a partir de autores como Espen Aarseth (2007), Henry Jenkins (2004), Janet Murray (2003), Ian Bogost (2005, 2008) e Michael Mateas (2005).

Por fim, como forma de sintetizar as considerações bibliográficas levantadas e argumentar a favor da pertinência de nossa proposta, procederemos à análise de um videogame específico, visando demonstrar como o desenvolvimento narrativo é nele configurado a partir das propriedades de espacialidade e procedimentalidade que são próprias da construção textual do meio digital. Dessa forma, esperamos comprovar que as duas propriedades aqui isoladas são essenciais para que possamos começar a compreender as regras e práticas que regulam o letramento narrativo em comunidades digitalmente mediadas, e assim contribuir para que tais expansões contemporâneas de letramento possam ser integradas de forma mais precisa e consciente à pesquisa acadêmica e à atuação docente.

## **1. Letramento(s): uma breve recapitulação**

Na evolução histórica do conceito de letramento, é de extrema importância a transição que leva de um modelo autônomo – preocupado com os aspectos técnicos e cognitivos da aquisição de uma habilidade supostamente neutra – a um modelo ideológico – que advoga pela necessidade de se compreender os letramentos de uma sociedade a partir da sua multiplicidade cultural e das dimensões de poder que determinam a canonização de algumas formas de letramento em detrimento de outras (Street, 2001, p. 7-10). Um autor que desempenha um papel decisivo nessa transição é Brian Street, o qual propõe o conceito de “práticas de letramento” como uma alternativa ideologicamente embasada ao conceito previamente hegemônico de “evento de letramento”, ou, em outras palavras, às situações concretas dentro das quais uma pessoa se engaja na compreensão de sinais gráficos.

Ao conceitualizarmos o letramento a partir de eventos, podemos observar os contextos específicos em que a compreensão de textos se integra à vida cotidiana; o conceito, no entanto, limita-se a uma funcionalidade descritiva dessas situações e consegue explicar muito pouco a respeito do processo dinâmico de significação. Alternativamente, de acordo com Street (2001), ao empregarmos o conceito de práticas de letramento, podemos enfim nos referir às convenções socioculturalmente construídas que, invisíveis a um observador não-participante do evento, ainda são parte integrante dele:

O conceito de práticas de letramento tenta explicar tanto os eventos e os padrões em torno do letramento quanto ligá-los a algo mais amplo, de natureza cultural ou social. Parte dessa ampliação se relaciona ao fato de que trazemos para um evento de letramento conceitos, modelos sociais relacionados a qual é a natureza do evento, que permitem seu funcionamento e dão a ele seu significado (Street, 2001, p. 11).<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> “The concept of literacy practices attempts both to handle the events and the patterns around literacy and to link them to something broader of a cultural and social kind. And part of that broadening is that it attends to the fact that we bring to a literacy event concepts, social models regarding what the nature of the event is, that make it work and give it meaning.” Esta e todas as demais citações diretas cujo excerto original vier apresentado em nota de rodapé foram traduzidas livremente pela autora do artigo.

Com o advento do meio digital e as desestabilizações introduzidas por ele nos antigos meios de comunicação e difusão textual, alguns pesquisadores começam a teorizar a respeito das mudanças que a tecnologia do computador poderia trazer ao conceito e às práticas de letramento. É nesse contexto que Soares (2002), em *Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura*, pensa a diferença entre a leitura e a escrita de textos em tecnologias tipográficas *versus* em tecnologias digitais a partir daquilo que a autora chama de o “espaço de escrita”, ou as diferentes organizações do campo físico e visual que uma determinada tecnologia de escrita proporciona.

Conceitualizando a diferença entre textos impressos e hipertextos digitais, Soares (2002) pontua alguns aspectos espaciais do letramento digital que, mais de vinte anos depois, ainda podemos identificar como pertinentes também ao gênero cultural dos videogames: por exemplo, o fato de que o processo de leitura nas telas digitais não se prende à ordenação de uma linearidade fixa, mas comporta múltiplas possibilidades de ordenação traçadas conforme as escolhas navegacionais tomadas pelo leitor. Por fim, a autora conclui que

[...] 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).

O que Magda Soares (2002) não poderia ter previsto é a dimensão que a construção de uma espacialidade virtual e visual, para além da textualidade verbal ainda preferida pelos hipertextos digitais da virada do século, viria a assumir na composição de videogames em décadas posteriores. Como veremos mais a fundo na próxima seção, em jogos digitais, o “espaço de escrita” proporcionado pela tela do computador se expande em algo que poderíamos chamar, mais amplamente, de um espaço de significação, dentro do qual linguagens verbais, (áudio)visuais e algorítmicas concretizam as múltiplas possibilidades de interação entre jogo e interator. Nesse espaço, a união de múltiplas mídias e linguagens resulta em novas formas de compor e recepcionar obras de arte, em um potencial multiplicador destacado por Lemke (2010) como sendo uma das mais importantes propriedades semióticas das novas tecnologias:

O que realmente precisamos ensinar, e compreender antes que possamos ensinar, é como vários letramentos e tradições culturais combinam estas modalidades semióticas diferentes para construir significados que são mais do que a soma do que cada parte poderia significar separadamente. Tenho chamado isto de ‘significado multiplicador’ [...] porque as opções de significados de cada mídia multiplicam-se entre si em uma explosão combinatória; em multimídia as possibilidades de significação não são meramente aditivas (Lemke, 2010, p. 462).

É no espírito da proposta de Lemke (2010), visando investigar como as possibilidades de significação não simplesmente se adicionam, mas se multiplicam em obras e ecossistemas multimídia, que pretendemos, na próxima seção, investigar alguns aspectos do letramento

digital que é construído especificamente ao redor de videogames narrativos. Sobre essa base teórica, poderemos, em seguida, analisar em um caso concreto as formas a partir das quais os signos audiovisuais, verbais e interativos se multiplicam entre si para configurar as dimensões espacial e procedimental que, tal qual argumentamos, são indispensáveis para a compreensão das práticas de produção e recepção que se configuram em torno desses objetos digitais.

## 2. A espacialidade nos videogames

Se a arte da literatura é, para muitos autores (Ricoeur, 2010; Genette, 2017), marcada por sua relação com o tempo, a arte dos videogames igualmente é, para muitos de seus estudiosos e teóricos, marcada pela sua relação com o espaço. Espen Aarseth (2007) chega mesmo a afirmar categoricamente: “Nos jogos de computador, o elemento definidor é a espacialidade” (Aarseth, 2007, p. 44).<sup>3</sup> Elaborando ainda essa mesma ideia, o autor explica que “[...] um jogo sem uma arena existe apenas em potencial, e os artefatos do mundo do jogo são o principal ponto de entrada do jogador para a compreensão lúdica” (Aarseth, 2007, p. 47).<sup>4</sup>

Em outras palavras, é através da interação com o espaço visualmente apresentado por um videogame – com seus limites geográficos, com os seres e objetos que o povoam – que um jogador pode aprender e, eventualmente, dominar os procedimentos lúdicos do jogo, bem como sua narrativa e seus significados. Mesmo que as considerações de Aarseth (2007) não se refiram diretamente ao potencial narrativo dos jogos, outros autores já exploraram a fundo a relação entre videogames, narrativa e espacialidade. Em *Game design as narrative architecture*, Henry Jenkins afirma que:

Desenvolvedores de jogos não simplesmente contam histórias; eles arquitetam mundos e esculpem espaços. [...] Uma pré-história dos videogames e dos jogos de computador nos guiaria através da evolução dos labirintos de papel e dos jogos de tabuleiro, ambos preocupados com o design de seus espaços, mesmo quando também apresentavam algum contexto narrativo (Jenkins, 2004).<sup>5</sup>

Do tabuleiro de *Monopoly* aos gráficos imaginativos que compõem os mundos da Nintendo, passando pelo pré-planejamento do espaço de jogo necessário a uma partida de RPG de mesa e pela exploração narrativo-espacial ofertada por jogos de aventura de base textual ao estilo de *Zork*, Jenkins (2004) defende o papel central que a arquitetura do espaço desempenha na composição do desenvolvimento narrativo de obras lúdicas. Traçando um paralelo com formas culturais milenares de narrativas espaciais (por exemplo, mitos envolvendo viagens), o autor propõe os prelúdios de uma tipologia que postula quatro formas a partir das quais os

<sup>3</sup> “The defining element in computer games is spatiality.”

<sup>4</sup> “[...] a game without an arena is only a potential, and the artifacts of the gameworld are the player’s chief point of entry into ludic comprehension.”

<sup>5</sup> “Game designers don’t simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces. [...] A prehistory of video and computer games might take us through the evolution of paper mazes or board games, both preoccupied with the design of spaces, even where they also provided some narrative context.”

elementos espaciais podem construir uma narrativa: “Histórias espacialmente ambientadas podem evocar associações narrativas pré-existent; podem servir de palco para a performance de eventos narrativos; podem inserir informações narrativas em sua *mise-en-scène*; ou podem fornecer recursos para narrativas emergentes” (Jenkins, 2004).<sup>6</sup>

Janet Murray (2003, 2012) é outra pesquisadora que chama atenção para a herança espacial que permeia a história da difusão tecnológica do computador. Na sua transição de ferramenta militar altamente especializada para tecnologia de comunicação adotada em massa, as interfaces gráficas de usuário, criadas com a intenção de tornar a manipulação do computador acessível a um público amplo, recorrem a metáforas espaciais como *sites*, *windows*, *docks* e *desktops* (Murray, 2012, p. 71). No seminal *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, originalmente publicado no ano de 1997, a autora já enfatizava a importância da espacialidade para a composição de narrativas no referido “ciberespaço”. No entanto, para além da representação (áudio)visual de espaços virtuais, Murray (2003) postula que a espacialidade do computador está associada à capacidade de apresentar espaços navegáveis, permitindo que o interator mapeie e se aproprie da geografia virtual dos ambientes que explora:

Os novos ambientes digitais caracterizam-se pela capacidade de representar espaços navegáveis. Os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover (Murray, 2003, p. 84).

Portanto, videogames que pretendem desenvolver uma narrativa em conjunção com suas propriedades lúdicas precisam pensar a progressão dos eventos, a caracterização dos personagens e a deflagração de conflitos a partir da inserção desses elementos em uma lógica de construção espacial e navegacional. É na interação do jogador com o espaço do jogo – em outras palavras, na sua capacidade de explorar e modificar o mundo virtual – que sentidos lúdicos e narrativos vão sendo produzidos.

Consequentemente, as práticas de letramento que circundam a criação e a interação com essas narrativas lúdico-espaciais envolvem tanto a dimensão poética de inscrever significados narrativos em um ambiente espacialmente definido – por exemplo, a partir das quatro técnicas postuladas pela tipologia de Jenkins (2004) – quanto a dimensão estética de saber interagir com esse espaço e derivar efeitos de sentido dessa interação – por exemplo, ao aprender quais são as possibilidades de ação permitidas pelo jogo e, dentre elas, quais são reforçadas ou punidas pelo sistema de regras. Em nossa análise, buscaremos compreender como esses significados são inscritos e interpretados a partir da dimensão espacial da poética dos videogames, consolidando convenções socioculturalmente cultivadas que marcam as práticas de letramento envolvidas nas narrativas digitais contemporâneas.

---

<sup>6</sup> “Spatial stories can evoke pre-existing narrative associations; they can provide a staging ground where narrative events are enacted; they may embed narrative information within their *mise-en-scène*; or they provide resources for emergent narratives.”



### 3. A procedimentalidade nos videogames

Para além da espacialidade, Janet Murray (2003, 2012) também elenca a procedimentalidade como outra característica basilar dos ambientes digitais, definindo-a como a “[...] distintiva capacidade de executar uma série de regras” (Murray, 2003, p. 78) apresentada pelo computador. Além de nos engajarem com uma lógica de exploração espacial, computadores também são ferramentas privilegiadas a partir das quais podemos comunicar/representar sistemas e processos dinâmicos – processos estes que são, por sua vez, condicionados por regras subjacentes, codificadas por programadores. Alguns anos depois, o desenvolvedor e pesquisador de jogos Ian Bogost (2008), fazendo referência à definição de Murray (2003), expande a explicação do conceito:

Nesse sentido, procedimentalidade se refere ao cerne da prática de autoria de software. Softwares são compostos por algoritmos que moldam a forma como as coisas se comportam. Para escrever procedimentalmente, uma pessoa precisa criar um código que execute regras para gerar algum tipo de representação, em vez de criar a representação propriamente dita (Bogost, 2008, p. 122).<sup>7</sup>

Portanto, em contraste com a palavra impressa encontrada na literatura tradicional, ou com as imagens em movimento do cinema, a linguagem procedimental possibilitada pelo computador se diferencia por ser capaz de responder dinamicamente às intervenções de um interator seguindo as regras de comportamento que lhe foram previamente impostas. Por isso, é preciso reconhecer a peculiaridade semiótica dessa forma de linguagem: em uma obra procedimental, significados são construídos a partir das transformações processuais, das relações de causa e consequência e do diálogo dinâmico que emerge do contato entre seres humanos e sistemas de regras. Essa nova forma de comunicação, significação e representação resulta invariavelmente na necessidade de conceitualizar um novo tipo de letramento.

Michael Mateas (2005, p. 103) identifica o uso da expressão “letramento procedimental” (*procedural literacy*) no discurso acadêmico desde, pelo menos, o ano de 1961. Ao defender a necessidade de incluir o letramento procedimental – que envolve, mas não se limita ao desenvolvimento de habilidades técnicas de programação – nos currículos dos cursos de humanidades voltados para os estudos de mídia, Mateas oferece a seguinte definição da expressão:

Por letramento procedimental, refiro-me à habilidade de lermos e escrevermos processos, de nos engajarmos com representações procedimentais e suas estéticas, de compreendermos a interrelação entre práticas humanas de

---

<sup>7</sup> “Procedurality in this sense refers to the core practice of software authorship. Software is composed of algorithms that model the way things behave. To write procedurally, one authors code that enforces rules to generate some kind of representation, rather than authoring the representation itself.”

produção de sentidos culturalmente inseridas e processos tecnicamente mediados (Mateas, 2005, p. 101-102).<sup>8</sup>

Portanto, para o autor, a compreensão de como aspectos culturais e estéticos informam a estrutura de obras procedimentais – poderíamos também dizer: a compreensão de quais são as práticas de letramento (Street, 2001) envolvidas na produção e recepção dessas obras – é tão importante para o desenvolvimento do letramento procedimental quanto o domínio tecnológico e o conhecimento de linguagens de programação. Simultânea e subsequentemente à publicação de Mateas (2005), Ian Bogost também faz sua contribuição teórica aos conceitos de letramento procedimental (Bogost, 2005) e retórica procedimental (Bogost, 2008), explicando como regras e processos também são capazes de desenvolver argumentos de forma persuasiva.

Se Mateas (2005) pretende enfatizar, para além dos conhecimentos técnicos, os conhecimentos culturais envolvidos no letramento procedimental, Bogost (2005) quer ampliar o conceito de letramento procedimental para todas as esferas da vida, propondo-o como uma forma de ler, interpretar e representar o mundo que transcende os domínios digitais e computacionais. Analisando a presença da estrutura procedimental tanto em construções feitas com blocos de Lego (Bogost, 2005, p. 35) quanto em complexas análises antropológicas sobre processos de colonização (Bogost, 2005, p. 33-34), o autor afirma que

[...] o valor do letramento procedimental vai muito além da esfera específica da programação; de fato, qualquer atividade que encoraje uma exploração ativa de como organizar blocos de construção básicos em novas combinações contribui para o letramento procedimental (Bogost, 2005, p. 36).<sup>9</sup>

Em suas propostas teóricas de expansão do termo, tanto Mateas (2005, p. 106) quanto Bogost (2005, p. 34) convergem em um ponto específico: na defesa de que videogames são objetos privilegiados a partir dos quais o letramento procedimental pode ser construído, aprendido e ensinado. Como objetos de extrema relevância cultural e mercadológica no século XXI, os videogames combinam os aspectos técnicos da linguagem procedimental própria do computador e a representação de ideais socioculturalmente contextualizados. Para jogar de forma efetiva qualquer jogo da série Mario, por exemplo, o interator precisa se engajar com os sistemas de regras e procedimentos subjacentes à representação audiovisual – como as mecânicas de pular, esquivar e coletar; mas, além disso, precisa se engajar também com os símbolos culturais envolvidos na narrativa do herói que resgata a princesa indefesa e aprisionada.

Como já apontado por Lemke (2010), é importante compreender que o surgimento de novas tecnologias não simplesmente adiciona significados aos sistemas de comunicação

---

<sup>8</sup> “By procedural literacy I mean the ability to read and write processes, to engage procedural representation and aesthetics, to understand the interplay between the culturally embedded practices of human meaning making and technically mediated processes.”

<sup>9</sup> “[...] the value of procedural literacy goes far beyond the realm of programming alone; indeed any activity that encourages active experimentation with basic building blocks in new combinations contributes to procedural literacy.”



anteriores, mas possibilita uma explosão multiplicativa nas práticas semióticas. Desse modo, nos videogames, a presença da procedimentalidade ao lado das mais tradicionais linguagens verbal e audiovisual não significa apenas uma adição de novas convenções àsquelas já estabelecidas em outras artes e mídias, mas uma transformação multiplicativa dessas convenções.

Na análise que segue, pretendemos demonstrar como a procedimentalidade dos videogames – em outras palavras, sua capacidade de gerar representações dinâmicas a partir de seus sistemas de regras subjacentes e das intervenções do jogador –, em conjunto com sua espacialidade, configura estruturas narrativas específicas de representação e interpretação, resultando assim em novas práticas de letramento próprias das manifestações artísticas nativas ao meio digital.

#### **4. Espacialidade e procedimentalidade em *Unpacking* (Witch Beam, 2021)**

*Unpacking* é um videogame da desenvolvedora Witch Beam lançado no ano de 2021, tendo recebido os prêmios de melhor narrativa e jogo do ano por voto popular na edição de 2022 do *BAFTA Games Awards* (BAFTA, 2022); além dos prêmios de inovação e melhor áudio no *Game Developers Choice Awards* (GDCA, 2022) do mesmo ano.<sup>10</sup> Ao jogarmos *Unpacking*, acompanhamos uma personagem principal pelas mudanças residenciais que ela faz durante a vida – oito no total – e precisamos desempacotar e cuidadosamente organizar seus objetos pessoais nesses novos ambientes.

Do primeiro quarto da infância, passando pela experiência de dividir um apartamento com colegas da faculdade, até a aquisição de uma casa própria grande o suficiente para acomodar uma família de três pessoas, presenciamos como as transições entre uma e outra moradia vêm acompanhadas de modificações (ou manutenções) nos gostos de nossa personagem, seus hábitos, sua forma de se vestir etc. É através do contato com os objetos, e da ação de manipulá-los e organizá-los dentro dos cômodos, que o jogador descobre detalhes sobre a vida da personagem em questão e sobre os eventos narrativos que marcam o período elipsado entre uma e outra mudança. Sendo um videogame recente que foi muito positivamente recebido tanto pelo público quanto pela crítica, consideramos *Unpacking* um exemplar suficientemente estável a partir do qual investigar as práticas de letramento que têm se solidificado ao redor do gênero cultural dos videogames narrativos.

Começando por considerar a espacialidade da obra, percebe-se que os objetos que o jogador encontra em cada caixa de mudança fornecem informações narrativas preciosas sobre a caracterização da personagem que acompanhamos. No primeiro nível, por exemplo, a personagem principal não nomeada – que, nessa altura, ainda é uma criança –, muda-se pela primeira vez para um quarto só seu. Nesse processo, deparamo-nos com uma série de objetos que representam os muitos interesses nutridos por ela em sua infância: uma bola de futebol e

---

<sup>10</sup> *BAFTA Games Awards* e a *Game Developers Choice Awards* são alguns dos principais eventos dedicados a premiar anualmente as obras de maior destaque na indústria dos videogames a partir de determinadas categorias, seguindo o modelo de premiação popularizado pela indústria do cinema.

um troféu, um caderno acompanhado de material de desenho, jogos de tabuleiro e bonecos de ação, além de inúmeros animais de pelúcia.

Nessa variada gama de interesses, perceberemos, com o passar dos níveis, alguns que se acentuam e outros que desvanecem. Na adolescência/início da idade adulta, jogos de tabuleiro e RPGs de mesa continuarão preponderantes entre os objetos desempacotados. Os materiais de desenho também ficarão mais presentes e mais complexos, e perceberemos mesmo, através de pistas circunstanciais, que nossa personagem se enveredará profissionalmente pelo campo da arte e do design gráfico. Os esportes, por outro lado, vão desaparecendo de seus pertences a cada mudança, tal qual os animais de pelúcia – com a notável exceção do porco cor-de-rosa que nos acompanha infalivelmente por todos os níveis do jogo, e que ganha lugar de destaque na tela inicial (Figura 1) e nos materiais promocionais de *Unpacking*.

FIGURA 1 – Captura da tela inicial do jogo *Unpacking*



Fonte: Witch Beam, 2021

Das roupas, deduzimos também algumas transições importantes – por exemplo, quando as camisetas e calças jeans da adolescência vão dando lugar a combinações de blusas, saias, calças e vestidos mais diversificados e mais sóbrios. No entanto, talvez o maior ponto de interesse em relação às roupas seja a elaboração discreta, porém expressa, da bissexualidade de nossa personagem principal. Se, no quarto nível, acompanhamos sua primeira mudança para o apartamento de um namorado – fato indicado pelas roupas e produtos de higiene pessoal –, no sétimo nível, não somos nós que saímos de casa, mas sim acolhemos os caixotes de mudança de um novo par romântico para dentro de nosso próprio apartamento. Essa pessoa – fica evidente também pelas roupas, itens de higiene pessoal, artigos de cozinha e decoração – é uma mulher de etnia tailandesa. Dessa forma, vamos construindo dinamicamente a identidade de nossa personagem principal através dos objetos que povoam o espaço virtual e ficcional de cada nível do jogo.

Para além dos objetos tomados individualmente, é também através da manipulação do espaço – através do ato de organizar cada objeto nos respectivos quartos e ambientes domésticos – que sentidos vão sendo produzidos pelo jogador a respeito da identidade dos personagens e das relações entre eles. Um caso exemplar é encontrado no nível que marca a mudança para o apartamento do namorado. Por causa da configuração ficcional com a qual nos deparamos – a mudança para um apartamento pequeno, pensado para acomodar confortavelmente uma única pessoa e já totalmente ocupado –, a sensação que prevalece para o jogador é a de estar se espremendo em um espaço despreparado para o receber. Nesse aspecto, o nível se difere de todos os seus antecessores e predecessores, nos quais é sempre possível encontrar ao menos um quarto totalmente dedicado a acomodar a personagem principal.

Às vezes, a economia espacial do nível em questão gera efeitos estéticos que podem ser interpretados sob um viés conciliatório: com um pouco de organização, por exemplo, é possível otimizar o espaço do guarda-roupa para que todos os sapatos dos dois personagens fiquem perfeitamente acomodados. Na maioria das vezes, no entanto, essa economia se traduz em uma sensação de desconforto e estranhamento, uma vez que, para organizarmos os objetos de nossa personagem, outros precisam ser “desorganizados”, tirados do lugar. Junte-se a isso a discrepância no estilo visual entre os pertences de um e outro personagem – cores escuras e estilo minimalista para o namorado, cores vibrantes e estilo eclético para a personagem principal – e passamos a ler nossa presença no espaço como deslocada e/ou intrusiva.

Esse efeito estético é acentuado em um caso específico: o do diploma de graduação da protagonista. O apartamento – pequeno, elegante, com móveis planejados – não possui nenhum pedaço livre de parede que permita a exposição do diploma emoldurado, de dimensões consideráveis; como consequência, há apenas dois lugares em que podemos optar por acomodar o objeto: dentro do guarda-roupa ou embaixo da cama. Assim, uma parte importante da trajetória de vida e da subjetividade de nossa personagem é metaforicamente eclipsada, um efeito de sentido que poderíamos facilmente estender para o relacionamento como um todo. De fato, toda a dinâmica de interação entre jogador e espaço nesse nível específico parece alegorizar a relação entre nossa personagem e seu companheiro. Não é surpresa, portanto, que a próxima mudança – que marca o retorno à casa dos pais e ao primeiro quarto da infância – sugira o término do relacionamento.

Em relação à procedimentalidade, ou seja, aos processos dinâmicos constituídos por regras operacionais específicas, *Unpacking* se apresenta como um jogo simples: para que um nível possa ser vencido, os objetos dentro de todas as caixas precisam ser desempacotados e posicionados no novo ambiente. No entanto, uma regra adicional ajuda a regular esse processo de interação entre jogo e jogador, acrescentando um desafio e potencializando a produção de sentidos sobre a já mencionada espacialidade. Trata-se do fato de que muitos objetos possuem restrições de posicionamento, sendo apropriados apenas a certos ambientes: utensílios culinários precisam estar na cozinha, roupas precisam estar dentro do guarda-roupa, calcinhas e meias dentro das gavetas, e assim por diante. Se os objetos não estiverem nos seus locais apropriados, o nível não é considerado “completo” e o progresso do jogador fica interdito.

De forma geral, essas regras se relacionam diretamente a regras de conduta social e conhecimentos de mundo esperados de um jogador modelo – que segue, para todos os efeitos, um estilo de vida ocidental e mais especificamente norte-americano. Em outras palavras, o que o jogo considera ou não apropriado guardar nos armários do quarto, do banheiro ou da cozinha é condicionado a um certo modo de viver e morar compartilhado por uma certa população, dentro da qual nossa protagonista está ficcionalmente inserida. No entanto, além da normalização de uma cultura específica nas regras do jogo, também é possível identificar certos significados narrativos voltados à caracterização da subjetividade da personagem principal que vão sendo procedimentalmente construídos.

Um bom exemplo é encontrado no nível inicial: um clique do mouse no travesseiro sobre a cama de nossa jovem protagonista o levanta parcialmente, convidando o posicionamento de algum objeto. É, no entanto, muito seleta a lista de objetos para os quais esse posicionamento é considerado apropriado: uma lanterna, alguns consoles de videogame portáteis e um diário protegido por um cadeado (Figura 2). Por causa da natureza eliminatória dessa escolha, em que alguns objetos devem ser necessariamente privilegiados em detrimento de outros, o jogador pode sentir que influencia, mesmo que levemente, a caracterização da personagem enquanto uma criança *geek*, uma criança com medo do escuro, ou uma jovem escritora, por exemplo.

FIGURA 2 – Captura de tela do primeiro nível do jogo *Unpacking*



Fonte: Witch Beam, 2021

Mais tarde, já no início da vida adulta, essa mesma regra de adequabilidade dos objetos a certos ambientes fornece uma preciosa pista narrativa sobre o término do primeiro relacionamento de nossa protagonista. Tendo se mudado para a casa do namorado no nível anterior, o jogador acompanha agora a mudança de volta para a casa dos pais – marcando um retorno ao primeiro quarto da infância e uma recuperação do primeiro nível do jogo. Nesse

quinto nível, desempacotamos algumas fotos de viagens e amigos que podem ser expostas em um quadro.

Há uma única foto, no entanto, que o sistema procedimental do jogo não permite que fique exposta, podendo ser posicionada apenas dentro de gavetas e armários: nessa foto, a vaga silhueta que, supomos, pertence a nossa protagonista encontra-se abraçada à vaga silhueta de um homem desconhecido. Se considerarmos as informações procedimentais sendo aqui comunicadas ao jogador em conjunto com os efeitos de sentido construídos no nível anterior, podemos preencher a lacuna temporal entre as duas mudanças com um término não muito amigável que vem pôr fim a um relacionamento não particularmente saudável.

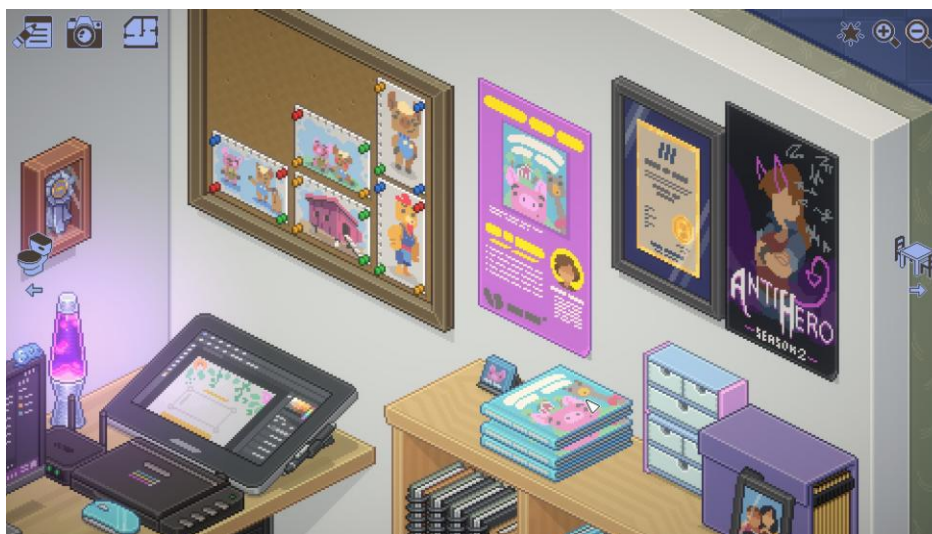
Para finalizar nossa seção analítica, vale mencionar um último objeto significativo cujo posicionamento também é regulado por essa regra de adequabilidade a determinados espaços. Trata-se dos bichinhos de pelúcia abundantes na infância, que vão se reduzindo em número entre uma mudança e outra até sobrar apenas o mais emblemático entre eles: o porquinho cor-de-rosa (Figura 1). É significativo que, em todos os níveis do jogo, mesmo naqueles já claramente marcados pela idade adulta, o sistema procedimental determine a proibição de que os animais de pelúcia sejam escondidos dentro de armários ou debaixo da cama. Para completar um nível, as pelúcias desempacotadas precisam estar à mostra – sobre a cama ou sobre a mesa de cabeceira, por exemplo. Como jogadores, essa proibição nos ajuda a conceitualizar a personagem principal como uma mulher que se recusa a abandonar e a se envergonhar de aspectos formativos de sua infância.

Além disso, narrativamente falando, essa regra que se mantém consistente ajuda a traçar a continuidade que desemboca no fechamento da história. No último nível, quando acompanhamos nossa protagonista na aquisição de uma casa com sua companheira, na qual ambas pretendem criar um filho juntas, encontramos o porquinho cor-de-rosa em duas situações de considerável força simbólica. A primeira, mais óbvia, é a possibilidade de posicionar o porquinho no berço da criança que está por vir, sugerindo sua passagem entre uma e outra geração e o compartilhamento de uma herança pessoal entre mãe e filho. A segunda, menos óbvia, se relaciona com o sucesso profissional de nossa protagonista. Ao desempacotarmos o escritório, encontramos pôster, cartões e exemplares que sugerem o lançamento de um livro infantil ilustrado cujo personagem principal cor-de-rosa é bastante familiar (Figura 3).

Nesse caso, o porquinho de pelúcia serve de significante, primeiramente, para a síntese identitária da personagem principal – sua constância ajudando a contrastar e mitigar a força caótica das transformações psicológicas que presenciamos. Além disso, age também como significante, espacialmente materializado e procedimentalmente regido, da síntese narrativa de *Unpacking*. O “passado” da infância é recuperado no “presente” da idade adulta, e a instabilidade dos conflitos interpessoais sugeridos entre uma e outra mudança desemboca no sucesso profissional e na satisfação pessoal que, simbolizados pelo porquinho de pelúcia transformado em livro infantil e passado de mãe para filho, sugerem o desfecho de um final feliz.

FIGURA 3 – Captura de tela do último nível de *Unpacking*





Fonte: Witch Beam, 2021

## Conclusão

A partir de uma pesquisa bibliográfica em torno dos conceitos de letramento, espacialidade e procedimentalidade, e da análise do caso específico do videogame narrativo *Unpacking* (Witch Beam, 2021), pudemos mapear algumas das formas a partir das quais narrativas são criadas e recepcionadas no meio digital. Em relação à espacialidade, foi possível observar como os objetos que compõem o espaço do jogo, conjuntamente à manipulação desse espaço por parte do jogador, podem informar a caracterização dos personagens, os relacionamentos entre eles e os eventos elipsados nos intervalos temporais da história. Já em relação à procedimentalidade, pudemos demonstrar como esses mesmos elementos narrativos são construídos também pelos sistemas de regras que circunscrevem as possibilidades de ação do jogador, bem como as consequências dessas ações.

No caso específico de *Unpacking*, as duas categorias analíticas lançaram luz sobre uma série de efeitos de sentido que, do contrário, poderiam ter se perdido em meio às categorias narrativas privilegiadas por noções tradicionais de letramento. Por exemplo, analisamos como as possibilidades de manipulação/navegação do espaço por parte do jogador são capazes de representar um relacionamento desbalanceado; e como a proibição, por parte das regras do jogo, de deixar um certo item à mostra pode representar o trauma emocional encadeado por esse mesmo relacionamento. Em ambos os casos, tal qual defendia Lemke (2010, p. 462), a combinação de diversas mídias e linguagens multiplica o potencial de construção de sentidos da obra. Assim, é preciso estar atento a como as propriedades digitais interagem com configurações narrativas tradicionais para impulsionar seu potencial de significação.

Tendo em vista a extensa história dos conceitos na área de *game studies* e sua relevância para a composição narrativa de *Unpacking* (Witch Beam, 2021), acreditamos que tanto a espacialidade quanto a procedimentalidade se apresentam como duas propriedades



fundamentais para explicar as práticas de letramento digital envolvidas na criação e recepção de videogames narrativos, e esperamos que nossas considerações possam ter contribuído para desvendar as nuances de seu funcionamento. Pesquisas futuras se fazem necessárias no sentido de refutar ou comprovar as conclusões aqui expostas, além de expandir a abrangência dos resultados para outros gêneros de jogos e outros tipos de narrativas digitais.

## Referências

- AARSETH, Espen. Allegories of space: the question of spatiality in computer games. *In*: BORRIES, Friedrich von; WALZ, Steffen P.; BÖTTGER, Matthias. (Eds.). *Space time play: computer games, architecture and urbanism: the next level*. Basileia: Birkhäuser, 2007. p. 44-47
- BAFTA. 2022 BAFTA Games Awards Winners. [s.l.], 2022. Disponível em: <https://www.bafta.org/games/awards/2022-nominations-winners>. Acesso em: 08 jul. 2025.
- BOGOST, Ian. *Procedural literacy: problem solving with programming, systems, & play*. Telemedium, v. 52, n. 1-2, p. 32-36, 2005.
- BOGOST, Ian. The rhetoric of video games. *In*: SALEN, Katie (Ed.). *The ecology of games: connecting youth, games, and learning*. Cambridge, MA: MIT, 2008. p. 117-140.
- GDCA. 22nd Annual Game Developers Choice Awards. [s.l.], 2022. Disponível em: [https://gamechoiceawards.com/archive/gdca\\_22nd](https://gamechoiceawards.com/archive/gdca_22nd). Acesso em: 08 jul. 2025.
- GENETTE, Gérard. *Figuras III*. Tradução de Ana Alencar. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.
- JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. *Electronic book review*, [s.l.]: [s.n.], jul. 2004. Disponível em: <https://electronicbookreview.com/essay/game-design-as-narrative-architecture/>. Acesso em: 08 jul. 2025.
- LEMKE, Jay L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. Tradução de Clara Dornelles. *Trab. Ling. Aplic.*, Campinas, v. 49, n. 2, p. 455-479, 2010.
- LIMA NETO, Newton Vieira; CARVALHO, Alexandra Bittencourt de. Letramento digital: breve revisão bibliográfica do limiar entre conceitos e concepções de professoras e professores. *Texto Livre*, Belo Horizonte, v. 15, p. 1-11, 2022.
- MATEAS, Michael. Procedural literacy: educating the new media practitioner. *On the Horizon*, v. 13, n. 2, p. 101-111, 2005.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

MURRAY, Janet. *Inventing the medium: principles of interaction design as a cultural practice*. Cambridge: The MIT Press, 2012.

RICOEUR, Paul. *Tempo e narrativa*. Tradução de Claudia Berliner. São Paulo: Martins Fontes WMF, 2010. 3 v.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. *Educ. Soc. Soc.*, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, 2002.

STREET, Brian. Introduction. In: STREET, Brian (Ed.). *Literacy and development: ethnographic perspectives*. London: Routledge, 2001. p. 1-17.

WITCH BEAM. Unpacking. [s.l.]: Humble Games, 2021. Videogame.

**Data de submissão:** 09/07/2025

**Data de aceite:** 02/09/2025