

Videogames sob uma perspectiva bakhtiniana: entrelaçando dialogismo e ludologia

Graziella Steigleder Gomes¹

Dhaiele Santana Schmidt²

RESUMO:

Tem-se como objetivo estabelecer, com base na análise de um pequeno, porém representativo *corpus*, possíveis pontos de contato entre a teoria bakhtiniana, também referenciada como teoria dialógica, e a ludologia, área de estudos que tem como objeto de interesse jogos, abrangentemente. Para este fim, limitamos o escopo de modo a contemplar especificamente jogos em sua modalidade digital, os chamados *videogames*; assim, buscamos identificar como ocorre o dialogismo nesses tipos específicos de jogos. Apesar de ainda haver muitas desigualdades no que tange à utilização, por uma grande parte de brasileiros, de tecnologias que permitem acesso aos *games*, esses têm desfrutado de uma crescente popularidade, especialmente entre os mais jovens. Entretanto, pouco há disponível sobre o vínculo dialógico que se estabelece entre o usuário e essas mídias. Com efeito, apenas três artigos que operam nessa intersecção foram encontrados, todos da mesma autora: dois sobre *games* que têm como pano de fundo obras literárias; e um sobre *advergames*. A ausência de estudos que tenham em conta, concomitantemente, a teoria bakhtiniana e videogames atesta que se configura essa área como profícua para estudos futuros, já que o dialogismo nesses jogos se dá em diversos níveis: entre game/jogador, programador/jogador, jogador/jogador, dentre outros paradigmas de interação. Desse modo, partindo da análise conduzida, verificou-se a pertinência de pesquisas que tenham em conta esses paradigmas, especialmente se tomados em consideração videogames voltados para questões pedagógicas, uma vez que podem propiciar um incremento na aprendizagem, por meio das diversas possibilidades dialógicas e interativas que neles se apresentam.

PALAVRAS-CHAVE: Dialogismo. Videogames. Teoria bakhtiniana. Ludologia.

¹ Doutora em Letras. Egressa do programa de pós-graduação em Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PPGL/PUCRS). Ex-bolsista integral CAPES/PROEX. Professora substituta do IFRS-Campus Feliz. Email: graziella.gomes@edu.pucrs.br.

² Doutoranda em Letras - Linguística (Bolsista integral CNPq) pela Escola de Humanidades da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PPGL/PUCRS).

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, a internet e as mídias digitais estão presentes na vida de muitos brasileiros – por meio de celulares, computadores ou outros dispositivos. Apesar de ainda existir desigualdade no acesso a essas tecnologias, como a falta de condições financeiras para custear esses serviços, ou até mesmo a falta de conhecimento das famílias sobre como utilizá-las (IBGE, 2020), sua presença é cada vez maior nos domicílios em nosso país³. Nesse contexto, os *games*⁴ também se tornaram mais populares. Segundo a pesquisa *Brazil Digital Report: 1st edition*, o Brasil foi considerado o terceiro maior consumidor de *games* no mundo em 2019 (MCKINSEY & COMPANY, 2019).

No entanto, a importância dessas atividades lúdicas vai além do sucesso de mercado. Os jogos estão e sempre estiveram presentes na cultura do ser humano e de outras espécies. De acordo com Huizinga (2004), sendo ainda mais antiga do que as sociedades humanas, a atividade lúdica é parte da vida dos animais, que, assim como os humanos, buscam entretenimento. Dessa forma, é possível observar que o jogo faz parte da cultura do ser humano; além disso, em sua forma digital, os jogos apresentam elementos visuais artísticos, bem como narrativas complexas que possibilitam inúmeras modalidades de interação entre jogadores. Essa riqueza e complexidade atribui aos jogos, cada vez mais, a possibilidade de se tornarem objeto para estudos acadêmicos, principalmente na área da Linguística – considerando a grande quantidade de textos e discursos neles presentes. O interesse da academia pelo estudo dos games já existe – sendo explorado sobre as lentes da Arte, do Design, da Ludologia, da Psicologia, da Educação e de diversas outras áreas – e tende a crescer ainda mais (ENSSLIN, 2012).

Para dar conta do proposto, este trabalho está organizado em quatro seções. Na primeira, são abordados os fundamentos teóricos que embasam este estudo: o conceito de dialogismo, segundo a teoria bakhtiniana, e conceitos ludológicos que concorrem para a definição de um jogo em sua estrutura. Na sequência, é descrita a metodologia por nós utilizada, ou seja: o levantamento, a seleção e a organização dos textos eleitos, de acordo com sua pertinência para nossos propósitos. Na terceira seção, procedemos a uma análise dos três

³ Segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua – Tecnologia da Informação e Comunicação (Pnad Contínua TIC) 2018 do IBGE, cerca de 93,2% dos domicílios do país possuem pelo menos um celular. Já os microcomputadores estão em apenas 41,7% dos domicílios brasileiros.

⁴ Neste artigo, foi utilizado o termo “jogo” para se referir aos jogos em geral – o que engloba tanto os digitais quanto os analógicos. O termo “*game*” foi utilizado para se referir, especificamente, à modalidade digital destes (*videogames* ou jogos digitais).

textos que compõem nosso *corpus*, evidenciando as possibilidades de interface entre dialogismo e ludologia – *games*, especificamente; seguida por uma discussão dos dados levantados. Por último, encontrará o leitor nossas considerações finais.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção, serão explicitados os conceitos teóricos que fundamentam este artigo. Iniciamos apresentando o conceito de dialogismo, de acordo com a teoria bakhtiniana. Em seguida, sob o viés da Ludologia, abordaremos o que se entende pelo termo “jogo”.

2.1. DIALOGISMO: INTERAÇÃO E RESPONSABILIDADE

Entendemos que o cerne da teoria concebida pelo Círculo de Bakhtin⁵ reside no diálogo, de modo que sua compreensão se dá por meio do dialogismo. Trata-se de uma característica fundante da língua, já que esta é formada por discursos que remetem a outros discursos, passados ou que estão em um vir-a-ser, criando, assim, multifacetadas relações de sentido. Explica Bakhtin (2015, p. 51):

A orientação dialógica do discurso é, evidentemente, um fenômeno próprio de qualquer discurso. É a diretriz natural de qualquer discurso vivo. Em todas as suas vias no sentido do objeto, em todas as orientações, o discurso depara com a palavra do outro e não pode deixar de entrar numa interação viva e tensa com ele.

De forma mais didática, encontramos em Sobral (2009, p. 33) que “O conceito de dialogismo, vinculado indissolúvelmente com o de interação, é a base do processo de produção dos discursos e, o que é mais importante, da própria linguagem”. Com efeito, todos enunciados, na condição de veiculadores de projetos de dizer, estão em uma relação uns para com os outros enquanto potencialidade, ou seja, em um estado em que ainda estão para ocorrer, ou que são efetivamente produzidos, concretizados.

É natural que, em um primeiro contato com o termo dialogismo, tenhamos o entendimento de que esse se refere ao diálogo direto entre dois ou mais parceiros de

⁵ O Círculo de Bakhtin, de acordo com Faraco (2009), era formado por um grupo de intelectuais com diferentes *backgrounds*, que manteve reuniões regulares entre 1919 e 1929, na Rússia. É de interesse para este estudo a produção intelectual de Mikhail Bakhtin (o próprio) e Valentin Volóchinov, pensadores cujo maior interesse recaía sobre a linguagem.

comunicação. Apesar de ser essa a sua instância mais corriqueira, o dialogismo ocorre nas mais diversas esferas de comunicação. Conforme Volóchinov (2017, p. 219),

[...] o diálogo, no sentido estrito da palavra, é somente uma das formas de interação discursiva, apesar de ser a mais importante. No entanto, o diálogo pode ser compreendido de modo mais amplo não apenas como a comunicação direta em voz alta entre pessoas face a face, mas como qualquer comunicação discursiva, independentemente do tipo.

É assim que se pode pensar em relações dialógicas em termos mais abrangentes, como as que se dão entre textos literários escritos em tempos e lugares muito distintos: à guisa de ilustração, pode-se citar “A Odisseia”, obra do poeta grego Homero, datada do séc. IX a.C., e “Ulisses”, obra de James Joyce, escrita no século passado, as quais se encontram tensionadas especialmente via conteúdo temático; isto é: compartilham de um mesmo “domínio de sentido” (FIORIN, 2016, p. 69).

Nessa direção, afirma Bakhtin (2015, p. 51) que:

Só o Adão mítico, que chegou com sua palavra primeira ao mundo virginal ainda não pré-condicionado, o Adão solitário conseguiu evitar efetivamente até o fim essa orientação dialógica mútua com a palavra do outro no objeto.

Desse modo, o dialogismo dinamicamente une enunciados, tecidos em uma teia sem começo nem fim. Em cada nova ocorrência, eles são atualizados, revestindo-se de novos sentidos.

Nesse ponto, torna-se necessário sublinhar a indissociabilidade entre dialogismo, interação e responsividade. A interação se dá entre sujeitos do discurso, sócio-historicamente situados, que, por meio de enunciados, veiculam discursos. Esses sujeitos assumem uma posição responsivamente ativa diante de dado discurso, posicionam-se relativamente a ele de variadas formas. O discurso, então, possibilita que entre interlocutores haja interação, que por seu turno desencadeia relações responsivas: é assim que, via dialogismo, tem o sentido a possibilidade de constituir-se.

Pensando na responsividade enquanto um germen do modo como o falante reagirá perante o que ouve/lê, é possível conjecturar que o dialogismo tenha relação com estar em acordo, em consenso (conforme expressões como “entrar em diálogo”, “manter um diálogo”). Entretanto, manter relações dialógicas pode abarcar tons de desacordo, reprovação, embate etc. Ainda nesta seara, tem-se que o dialogismo não precisa necessariamente se dar entre dois falantes, basta que haja nesse processo, ao menos, duas vozes. Expliquemos: mesmo em uma expressão da consciência interior, em um pensamento íntimo, temos a ocorrência do

fenômeno dialógico; isso porque há um locutor e um ouvinte: nesse caso, os dois papéis se sobrepõem, há a presença de duas vozes. Portanto, segundo Volóchinov (2019, p. 143), todo ato comunicativo é social e pressupõe a relação eu-outro, mesmo que esse outro seja eu:

Qualquer ato de consciência mais ou menos preciso não ocorre sem o discurso interior, sem as palavras e sem a entonação (avaliações) e, conseqüentemente, já é um ato social, ou seja, um ato de comunicação. Mesmo a autoconsciência mais íntima já é uma tentativa de traduzir-se a si mesmo.

A partir do exposto, é possível conjecturar que o dialogismo também dá conta de situações em que os falantes não estão necessariamente compartilhando o mesmo ambiente físico. Os pensadores do Círculo não tiveram a oportunidade de vislumbrar o acontecimento da internet, com suas chamadas de vídeo, *chats*, bem como outras possibilidades de comunicação/interação que ela proporciona; entretanto, é possível pensar que esse conceito, assim como postulado por esses intelectuais, para aí igualmente converge, porque também a internet desencadeia relações interativas e responsivas – dialógicas – entre seus usuários.

Percebemos que, na perspectiva bakhtiniana, a linguagem deve ser entendida de um ponto de vista social, dinâmico, de língua em uso, descolada de aspectos que a tomam como um fenômeno imanente. O verdadeiro objeto dos estudos dialógicos é o discurso, concreto, vivo; propalado por seres humanos que agem e interagem no mundo, em uma posição na qual são atravessados por ideologias, valorações que atribuem ao seu entorno, refletindo e refratando sentidos.

Assim, é possível considerar que o foco do Círculo recai sobre relações dialógicas – apesar de não desconsiderar relações lógicas. Ou seja: os elementos da língua são sempre os mesmos, esperando uma oportunidade para edificar sentidos; é então quando entram em uso efetivo, via enunciados (que são sempre únicos e irrepitíveis), que se revestem de acentos axiológicos: deixam de ser um segmento linguístico para tornarem-se discurso.

Cabe ressaltar, dado o tipo de interação que une dialogicamente o paradigma locutor-tópico-interlocutor que, para nossos fins, será entendido como programador-*game*-jogador, que haverá vezes em que dado enunciado não irá engendrar uma resposta imediata. Esse fato, no entanto, não invalida a premissa da responsividade; isso porque mesmo o silêncio já é, por si, uma resposta. E haverá vezes em que esta virá mais tarde, tomando forma de uma “[...] compreensão responsiva de efeito retardado” (BAKHTIN, 2016, p. 25): aquilo que foi lido, ou ouvido, em algum momento gerará uma resposta, uma compreensão, culminando em um

novo discurso, que responde ao enunciado que o antecedeu, ou que acaba por influenciar o comportamento do ouvinte. Dessa feita:

A linguagem só vive na comunicação dialógica daqueles que a usam. É precisamente essa comunicação dialógica que constitui o verdadeiro campo da vida da linguagem. Toda a vida da linguagem, seja qual for o seu campo de emprego (a linguagem cotidiana, a prática, a científica, a artística, etc.), está impregnada de relações dialógicas (BAKHTIN, 2018, p. 212).

É possível, a partir do exposto, conceber que as relações dialógicas permeiam a linguagem em todos os contextos, ocorrendo em manifestações comunicativas nas quais emergem pelo menos duas vozes. Essas relações são exploradas no universo dos jogos de diversas maneiras, conforme observado nas seções subsequentes.

2.2. LUDOLOGIA: O JOGO E A SUA ESTRUTURA

Uma vez que os jogos e as brincadeiras naturalmente fazem parte da vida humana em suas muitas esferas, esses podem ser objetos de análise para variados enfoques. Assim, as ciências que dos jogos se ocupam procuram identificar – cada uma à sua maneira – o papel que eles desempenham no cotidiano dos indivíduos que neles se engajam.

A Ludologia (também referida como *Ludology*, *game studies* ou estudos dos jogos), como área de estudo independente, é relativamente nova, conforme definida por Frasca (1999). Segundo o autor, a Ludologia (do Latim *ludus* [jogo] + *logia* [estudo]) é a disciplina que estuda o jogo em si mesmo, assim como o seu significado para os jogadores. Essa área busca compreender os jogos em sua estrutura, seus elementos e suas mecânicas.

Devido à sua complexidade estrutural e variedade, definir o jogo em sua singularidade pode ser uma tarefa árdua. Diversos estudiosos apresentam conceitos complementares, considerando diferentes elementos dos jogos – o que também suscita uma discussão sobre os gêneros de jogos, mais especificamente na modalidade digital (os *games*). Em sua obra *Homo Ludens*, Huizinga (2004) traz uma das definições de jogo mais utilizadas. Ele explica que essa é uma atividade imaterial e artificial⁶, que ultrapassa os limites da realidade física – assim, é criado um “novo mundo”, regido pela ação de forças cegas: as regras. Esse novo

⁶ Pode parecer, em um primeiro momento, um contrassenso relacionar os *games*, assim como definidos por Huizinga (2004) – “atividade imaterial e artificial”, à teoria bakhtiniana, que tem como base uma filosofia da linguagem baseada no social, ou seja, que finca raízes em uma perspectiva materialista dialética. No entanto, como buscaremos evidenciar neste estudo, cremos ser possível estabelecer esta relação, se levado em conta o conceito de dialogismo, assim como proposto pelos pensadores russos.

mundo pode ser delimitado pelo conceito de círculo mágico e é essencial para a compreensão do jogo. Nas palavras do autor:

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. [...] A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico [...], têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (HUIZINGA, 2004, p. 14).

Outro ponto importante é o fato de jogar ser uma atividade livre e voluntária, cujo objetivo principal é o entretenimento (CAILLOIS, 2001; HUIZINGA, 2004). No entanto, há para *games* uma aplicabilidade abrangente, que pode mesmo recobrir atividades cujo intuito primeiro é ensinar, fazendo, para atingir esse fim, uso de elementos lúdicos: eis as atividades pedagógicas gamificadas⁷. Esse é um aspecto que será exposto a partir do texto de Coelho (2015), quando a autora faz uma análise de um *game* pedagógico baseado na obra *O Cortiço*, como teremos chance de ver.

Dado que são governados por diretrizes específicas, os jogos possuem sua própria legislação – responsável pela sua estrutura, sua identidade formal. Um exemplo é o *Jogo da Velha*, que possui quatro regras: 1) o espaço do jogo é uma grade de 3x3 com nove espaços vazios; 2) o jogo deve ser jogado por dois jogadores, que marcam um espaço por turno, de forma intercalada; 3) a condição de vitória é colocar três marcas em fila vertical, horizontal ou diagonal; e 4) no caso de todos os espaços serem preenchidos sem uma fila ser completada, o jogo termina em empate (SALEN; ZIMMERMAN, 2004).

As regras igualmente tornam desafiador o ato de jogar – elemento essencial a este, uma vez que o desafio proporciona engajamento ao exigir esforço do jogador. Entretanto, Salen e Zimmerman (2004) reforçam que o jogo não deve ser extremamente difícil, e sim ajustar-se às habilidades de quem joga, a fim de não resultar em uma experiência frustrante. Esse desafio, geralmente, apresenta-se por meio de um objetivo principal a ser alcançado (ou um conflito a ser resolvido), com recursos limitados que podem ser utilizados para esse fim. Assim, exige do jogador a administração de seus recursos e o aprendizado para que resolva os problemas da forma mais efetiva.

É preciso ressaltar, ainda, que os jogos possuem percurso e resultados incertos, dependendo das ações do jogador; isso também influencia o último elemento que os define: a

⁷ Gamificação (do inglês *gamification*) é o emprego de técnicas comuns aos jogos e *videogames* a situações fora destes, como pontuações e interações a fim de motivar os participantes.

ligação emocional entre o jogador e o resultado, considerando o esforço investido (JUUL, 2003). Se uma atividade sempre tiver o mesmo resultado, ou resultados diferentes que não dependem da ação do jogador – como no caso dos jogos de azar –, não devemos considerar essa atividade como um jogo.

Esses são os principais conceitos que definem o ato do jogo, e podem ser aplicados tanto a jogos analógicos quanto digitais. Essa definição também orientou a seleção dos textos para o presente estudo.

Foi até aqui nosso intento de apresentar os pressupostos teóricos que dão suporte a este artigo, considerando o conceito bakhtiniano de dialogismo e também conceitos ludológicos, tais como o círculo mágico, bem como recursos dos quais se valem os jogos, abrangentemente. Na sequência, indicaremos os procedimentos metodológicos envolvidos quando da seleção de material que submetemos a escrutínio; e, nas seções que antecedem as considerações finais, trazemos a análise de três textos, eleitos para ilustrar possíveis pontos de conexão entre o dialogismo e os *games*, seguidos por uma breve discussão.

3. METODOLOGIA

Para melhor apreender como podemos conceber possibilidades de interface entre as áreas supracitadas, são explicitados, nesta seção, os caminhos percorridos para que este estudo pudesse ser conduzido.

Iniciamos indicando que foi realizado um levantamento bibliográfico na internet, nos *sites* de pesquisa acadêmica Google Acadêmico, SciELO e Periódicos CAPES. As palavras-chave utilizadas para a busca foram “*games*”, “*videogames*”, “jogos”, “jogos digitais”, “teoria bakhtiniana”, “Bakhtin”, “Volóchinov”, “dialogismo”, “*digital games*”, “*dialogism*” e “*bakhtinian dialogism*”. Outras palavras-chave também foram utilizadas, como “Ludologia” e “Huizinga”; entretanto, as buscas não retornaram resultados relevantes. Nesta etapa, foram encontrados seis textos⁸.

⁸ COELHO, Patrícia M. F. Games e Advergamos: diálogos bakhtinianos na era digital. *Hipertexto*, v. 2, n. 2, p. 33-51, jul./dez. 2012.; COELHO, Patrícia M. F. O dialogismo e as construções narrativas no game literário brasileiro Memórias de um Sargento de Milícias. *Obra Digital: Revista de Comunicación*, n. 6, p. 74-91, 2014. COELHO, Patrícia M. F. Dialogism and voice in the age of digital natives: a bakhtinian perspective on the brazilian digital game *The Slum*. *Knowledge Cultures*, New York, v. 3, n. 4, p. 70-90, 2015. DIAS, Cynthia M. FARBIARZ, Jackeline L. Jogos comogêneros multimodais: análise e elaboração crítica para multiletramentos. *Revista Educação*, v. 44, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/30055/pdf>. Acesso em 27 abr. 2022. ROCKWELL, Geoffrey. *Gore Galore: Literary Theory and Computer Games*. *Computers and the Humanities*, n. 36, 2002, p. 345-358. SANTOS, Yuri A. B. TORGA, Vânia L. M. “A vida é um jogo”: o jogo discursivo no gênero videogame. *Signótica*, v. 30, n. 4, 2018, p. 702-726.

Partindo deste levantamento, tivemos como critério inicial eleger, com base nas informações encontradas no resumo de cada artigo, os que abordavam os jogos de acordo com a perspectiva ludológica – ou seja: uma atividade livre, voluntária, que proporciona entretenimento, governada por regras, desafiadora e com resultados quantificáveis, conforme abordado na seção anterior deste artigo. Esta delimitação é importante, pois textos que abordavam o ato de brincar, gamificações ou quaisquer atividades que possuíam apenas algumas características dos jogos não foram contemplados.

Os textos foram então lidos e selecionados de acordo com sua pertinência para nossos propósitos. Foram escolhidos apenas aqueles em que a teoria bakhtiniana e sua relação com *games* – portanto em interface com a Ludologia – eram o foco principal da análise, e não um complemento teórico para a realização de outras análises, ou outras interfaces.

Nessa direção, a partir do critério de delimitação descrito, restaram três artigos, todos de autoria de Coelho (2012, 2014, 2015). Tal fato indica que abordagens referentes à interface sobre a qual aqui nos debruçamos são escassas e pouco exploradas; foi por este motivo que optamos por trabalhar com esses conceitos em interação, neste artigo.

4. DIALOGISMO E GAMES: POSSIBILIDADES DE INTERFACE

Realizada a delimitação, conforme previamente descrito, passamos à análise dos três artigos encontrados, à luz do dialogismo e da Ludologia.

O primeiro texto a ser referenciado intitula-se *Games e advergames: diálogos bakhtinianos na era digital* (COELHO, 2012). Nele, a autora aborda conceitos bakhtinianos e sua aplicabilidade no *corpus* de *advergames*⁹, mais especificamente o dialogismo, o dialogismo entre os textos (no artigo, citado como intertextualidade, apesar de não ser um conceito bakhtiniano) e a carnavalização¹⁰. Para cada um desses conceitos, é analisado um *advergame* diferente. No que se refere a esta pesquisa, será apresentada somente a aplicabilidade do dialogismo em *advergames*.

Em Coelho (2012), encontramos a descrição e análise do *game Um Mundo*, criado pela equipe da candidata à presidência Marina Silva, em 2010. A autora explica que, no *game*, é possível observar uma interação dialógica entre a narrativa configurada entre

⁹ *Advergames* são *videogames* cujo objetivo é proporcionar entretenimento, enquanto divulga uma marca ou produto.

¹⁰ Apesar de constituir-se um conceito complexo, para nossos fins basta indicar que, segundo Bakhtin (2018), a carnavalização é a influência do carnaval na literatura. Durante o carnaval, a vida é desviada do habitual, revogando-se proibições e restrições.

candidata e eleitores, assim como a narrativa ideológica sobre o desenvolvimento sustentável – uma vez que a candidata era filiada ao Partido Verde (COELHO, 2012). Dessa forma, evidenciamos que o objetivo era estabelecer um diálogo entre a candidata e seus eleitores, uma vez que, por meio do *game*, tornou-se possível, para Marina da Silva, divulgar suas propostas e planos de governo.

Cabe aqui retomar brevemente o que foi descrito no item 2.1. O dialogismo vai para muito além do simples “diálogo” que se estabelece entre falantes – sendo que pode mesmo dar-se em instâncias íntimas, um tipo de diálogo em potencial, não oralizado. O dialogismo é, por si, característica fundante de qualquer ato enunciativo. Por isso, quando nos referirmos ao diálogo estabelecido entre diferentes falantes, usuários da língua, estamos nos referindo, de modo abrangente, a relações dialógicas. Deste modo, parece plausível pensar que o programador tenha dialogicamente tido em consideração seus interlocutores, ou seja, os jogadores, pois o propósito do *game* é justamente, por meio desta atividade lúdica, angariar possíveis eleitores.

Neste sentido, outra relação dialógica estabelecida pelo *advergame* sobre o qual estamos nos debruçando ocorre entre nível de jogadores e eleitores, de acordo com Coelho (2012). Assim, para prosseguirem neste *game*, os jogadores deveriam cooperar entre si, tornando o diálogo e o compartilhamento de informações essenciais à estrutura do jogo. Desse modo, Marina Silva conseguiu dialogicamente estabelecer uma interação tanto entre os jogadores/eleitores, como entre estes e as bandeiras levantadas por seu partido. Reforçando a premissa bakhtiniana sobre a necessidade de, pelo menos, duas vozes para que se estabeleça um diálogo, Coelho (2012) verifica que o *advergame* não pode prescindir da relação estabelecida entre os usuários-eleitores-jogadores. Assim, pode ser considerado um *game* que se erige sobre os pilares da interação e responsividade, ou seja, estabelece relações dialógicas.

O estudo reforça ainda que, independentemente de ocorrer no meio digital, o diálogo ainda pode ser estabelecido. Nas palavras da autora:

[...] em ambas as relações, sejam elas emergentes do universo digital ou do suporte impresso, existem e são criadas inesgotáveis possibilidades de interação dialógica. É importante evidenciar que o suporte pode variar, mas não as ações narrativo-dialógicas que sempre se estabelecem no devir enunciativo (COELHO, 2012, p. 39).

Aprofundando essa relação, Coelho (2012) explica que o *game* consolida os ideais políticos da candidata Marina Silva, refletindo e refratando seu discurso interior, do Partido Verde e dos eleitores. Com efeito, o programador projeta seus possíveis interlocutores (os

jogadores), buscando contemplá-los relativamente a possíveis ecos responsivos diante da ideologia político-partidária que o *game* traz em seu bojo. Assim, a partir desta presunção, busca-se apresentar elementos com o objetivo de angariar eleitores que ainda não se decidiram.

Entretanto, a autora realça que *games*, geralmente, pendem para o monologismo. Temos o entendimento que o monologismo absoluto, na teoria dialógica, é uma quimera, já que em todo ato de linguagem emergem ao menos duas vozes; nos referimos aqui à ausência de um diálogo explícito entre as instâncias comunicativas que, em conjunto, tecem a trama dialógica que permeia o jogo.

Assim, uma vez que a narrativa é pré-moldada, a trama narrativa e seus elementos constitutivos estão centrados nas rédeas do desenvolvedor do *game*, caso em que os falantes, ou interlocutores, isto é, *game*-jogadores, não se encontram em posição de igualdade, de equipolência (COELHO, 2012). A voz do desenvolvedor é plenivalente, uma vez que todas as opções são previamente configuradas. No entanto, temos o entendimento de que, ainda assim, posiciona-se o jogador responsivamente àquilo com o que interage via games.

Um exemplo dessa ausência de diálogo explícito pode ser encontrado no *advergame* *Dilma Adventure*, desenvolvido pela equipe da candidata à presidência Dilma Rousseff. Nele, o jogador controla a personagem-avatar Dilma, cujo objetivo é fugir do candidato José Serra. Dessa forma, há uma dominância da voz do autor-criador, que estabelece Dilma como “mocinha” e Serra como “vilão”. Isso, de acordo com a autora, “[...] confirma a centralidade dentro do discurso desse *game* e confirma a tendência deste para o monologismo” (COELHO, 2012, p. 40). Não obstante, entendemos que ainda aí há espaço para o dialogismo, porque são evocadas vozes passadas, bem como projeções de vozes futuras – o que, por si, indica que o dialogismo está para além da interação, se tomada em sentido restrito.

As relações dialógicas são exploradas novamente pela autora em 2014, no texto intitulado *O dialogismo e as construções narrativas no game literário brasileiro: Memórias de um Sargento de Milícias*. Analisando um *game* educativo voltado para a Literatura, Coelho (2014) busca verificar os aspectos dialógicos presentes neste. Inicialmente, explica que o dialogismo é o principal condutor do *game*, pois este somente pode tomar corpo por meio da interação dialógica entre aluno e professor com a narrativa do livro *Memórias de um Sargento de Milícias* (obra de autoria de Manoel Antônio de Almeida, concebida no âmbito do Romantismo, tendo sido publicado pela primeira vez em 1853). Coelho (2014) explica que as principais relações dialógicas observadas foram entre:

Revista Gatilho, Juiz de Fora, v. 25, p. 159-177, 2023 – ISSN: 1808-9461

- 1) o aluno e a narrativa;
- 2) a obra impressa e o *game*, uma vez que trata-se de uma adaptação do original;
- 3) o aluno e o *game*, pois o aluno tem por objetivo prosseguir no jogo;
- 4) o aluno e a máquina, porque é preciso saber manusear as tecnologias para levar a cabo esta atividade;
- 5) o aluno e o autor da obra *Memórias de um Sargento de Milícias*, uma vez que o estudante passa a conhecer a obra, as personagens do romance e a biografia do escritor.

Com efeito, ao estabelecer um *link* entre *game* e o romance em questão, surge a possibilidade de propiciar ao estudante meios para que ele estabeleça, globalmente, um diálogo com a história narrada, tornando mais fluida e agradável essa interação e potencializando a apropriação de seu conteúdo.

Seguindo nessa perspectiva, trazemos o último artigo eleito para dar sustento a esta análise, intitulado *Dialogism and voice in the age of digital natives: a Bakhtinian perspective on the Brazilian digital game The Slum*, igualmente de Coelho (2015). Nele, a autora explora as formas como se dá o dialogismo em um *game* voltado para fins didáticos, igualmente observando as vozes que emergem a partir dele, as relacionando aos chamados *digital natives*¹¹. Apesar deste último assunto ser interessante e importante para os estudos na área, a ênfase incidirá na análise que a autora faz relativamente ao dialogismo no *game* referido, a fim de não evadir do escopo do presente artigo.

O *game* escrutinado é baseado no romance *O Cortiço* (traduzido para a língua inglesa como *The Slum*), lançado em 1890 pelo escritor Aluísio de Azevedo. É uma das mais importantes peças da literatura brasileira, que retrata problemas sociais em favelas na cidade do Rio de Janeiro, no fim do século XIX. A proposta é transpor para o universo digital esse romance, contemplando, assim, os alunos que já têm como prática rotineira a utilização desse tipo de tecnologia.

Para refletir especificamente sobre games baseados em obras literárias, trazemos para a discussão Bakhtin (2018), que enfatiza ser o gênero romance inerentemente dialógico, pois trata-se de uma criação estética que estabelece um vínculo entre o autor e seu auditório, que entram em diálogo por meio do texto. Nesse sentido, a primeira instância dialógica a qual Coelho (2015) se reporta se refere à tensão que se estabelece entre o texto em si (o romance de Azevedo de acordo com sua concepção original) e o *game* que dele se originou.

¹¹ Nativos digitais: as gerações de estudantes que crescem com as novas tecnologias, tendo familiaridade com computadores, *videogames*, *smartphones* e outros dispositivos (PRENSKY, 2001).

Desse modo, é natural que essa obra, conformada em uma nova esfera de produção – e consequentemente nova esfera de circulação – tome contornos dialógicos adicionais. Com efeito, na adaptação de *O Cortiço* para formato digital, o dialogismo se alarga: agora, temos a presença concomitante do programador-*game*-jogador, trazendo vozes em interação.

De modo abrangente, nesse artigo sobre a obra naturalista *O Cortiço* em formato digital, é enfatizada especialmente a importância de professores e pesquisadores trabalharem conjuntamente, combinando a tecnologia e a obra em si, levando em conta a produtividade do conceito de dialogismo, se aplicado a *games* pedagógicos. Isso porque, segundo Coelho (2015), a interação e a responsividade que despontam por meio de modalidades dialógicas propiciadas por este tipo de jogo tendem a potencializar o aprendizado.

5. DISCUSSÃO

A partir das reflexões apresentadas por Coelho (2012, 2014, 2015), algumas considerações se fazem necessárias. Com base nos temas desenvolvidos pela autora, propomos entrelaçar noções referentes à Ludologia ao dialogismo, de modo a tensionar esses conceitos, e pensar em como, dessa interação, relações de sentido podem ser desencadeadas.

Indo na direção contrária de *games* que primam por estabelecer relações dialógicas – entre programador-*game*-jogador, ou mesmo entre jogadores (quando em modo on-line), percebemos que alguns oferecem poucas escolhas ao jogador. Citamos como exemplo o primeiro *Super Mario Bros*, no qual encontramos condições de derrota bem definidas: a colisão com projéteis ou inimigos. Se o jogador não prosseguir como esperado, encontra-se com a derrota. Além disso, a narrativa é linear, com poucos elementos “complicadores” (deve-se apenas salvar a Princesa). Apesar de compreendermos o dialogismo enquanto erigido sobre os pilares da interação e da inevitável responsividade que o jogador projeta diante do *game*, uma forma de pensar sobre *games* que oferecem apenas uma forma de resolução de problemas ou ausência de caminhos alternativos é que eles tendem, em algum nível, ao monologismo, aqui considerado como a preponderância da figura do desenvolvedor sobre os jogadores. Isto porque os programadores impõem suas ideias e resoluções ao usuário, estabelecendo entre interlocutores uma relação, em boa medida, hierárquica.

Nesse contexto, cabe referenciar os *Role-Playing Games* e *Videogames* (RPGs). Os RPGs iniciaram como jogos de mesa, nos quais cada jogador, inserido em um universo narrativo ficcional, cria o próprio personagem (com descrições visuais, personalidade e passado) e o interpreta durante a história, como se fosse um ator. Cada jogador tem o seu

Revista Gatilho, Juiz de Fora, v. 25, p. 159-177, 2023 – ISSN: 1808-9461

próprio personagem e é guiado por um Mestre, que cria e orienta a narrativa. Entretanto, apesar de o Mestre ser o fio condutor dos RPGs de mesa, todos os jogadores têm total liberdade para agir da forma que desejarem, em qualquer momento do jogo – e o Mestre deve adaptar o seu roteiro a essas escolhas. A relação dialógica estabelecida entre jogador e Mestre é muito mais ampla do que no caso dos RPGs digitais, nos quais o Mestre é uma máquina e as ações que podem ser tomadas são pré-estabelecidas pelo desenvolvedor do *game*.

Em alguns casos, como no *game The Witcher 3*, essa relativa falta de diálogo, advinda das poucas escolhas oferecidas ao jogador, é suavizada. Nesse, há uma vasta gama de possibilidades de interação com a história e com o rumo do jogo, com mais de trinta finais diferentes. Inserido em um mundo aberto, o jogador pode escolher por onde começar, quais missões fazer ou não fazer e, durante essas missões, resolvê-las de maneiras diferentes.

Nessa direção, observando os textos abordados neste artigo e as análises de quatro *games* diferentes (COELHO, 2012, 2014, 2015), evidenciamos a presença de uma relação dialógica direta, explícita, apesar de a voz do desenvolvedor ser hierarquicamente superior à do jogador (já que ele estabeleceu quais são as possíveis interações). Entretanto, o fato de o jogador poder decidir como resolver os conflitos, como avançar na história e quais decisões tomar durante todo o jogo é o que pode possibilitar um diálogo entre ele e o *game* – afinal, há um maior grau de liberdade nas escolhas, fazendo com que a voz do jogador seja plenivalente.

É importante ressaltar que, no caso dos RPGs digitais, essa limitação é ainda maior devido às máquinas e à programação, que só conseguem responder a um número limitado de opções pré-programadas. Isso acontece de forma diferente em sessões RPGs de mesa, nos quais o Mestre – um ser humano, adaptável e independente de programação – pode alterar o rumo da narrativa como desejar, seguindo as regras do sistema escolhido, os resultados das jogadas com dados e a narrativa previamente construída.

Tivemos como intento, nesse percurso, com respaldo nos artigos selecionados para análise, mas indo para além das considerações da autora (COELHO, 2012, 2014, 2015), discutir e propor uma breve reflexão a respeito das várias modalidades interativas que se dão no paradigma programador-game-jogador. Tais modalidades, que se assentam sobre uma complexa trama discursiva, contribuem para o estabelecimento do dialogismo entre essas instâncias, ênfase conferida à responsividade que permeia todo ato de linguagem, entre sujeitos do discurso – logo, em uma relação dialógica.

A seguir, encontrará o leitor nossas considerações finais.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Teve início o trajeto até aqui percorrido com a indicação do contexto que envolve nosso objeto de análise, que, em boa medida, justifica sua razão para existir: o avanço tecnológico, a popularidade crescente dos jogos e seu papel cultural. Em seguida, foram apresentados os conceitos teóricos selecionados para conduzir este estudo – mais especificamente, o dialogismo bakhtiniano e o conceito de jogo a partir da Ludologia. Após essa etapa, demos a conhecer a metodologia utilizada para a eleição do material que nos propusemos a analisar e discutir; desse modo, foram angariados elementos que tornaram possível estabelecer uma interface entre as áreas pesquisadas.

A reflexão foi desenvolvida, inicialmente, por meio da descrição de três artigos. Tornou-se perceptível a ausência de trabalhos científicos que abordem o dialogismo nos *games*, mesmo em língua inglesa. De fato, somente nos estudos de Coelho (2012, 2014, 2015) foram encontrados dados significativos para a análise. Causa estranhamento tal escassez, especialmente se considerado o crescente prestígio social que os *games* têm desfrutado. Ainda nessa direção, há de se considerar a importante contribuição de *games* educativos (como o analisado por Coelho (2015)) que, por meio das variadas modalidades dialógicas que tecem seu enredo, podem potencializar a aprendizagem, pois permitem uma interação – diálogo – entre *game* e aluno, fazendo com que o aprendizado seja, de fato, relevante e interessante para os estudantes, apresentando conteúdos de um modo que permite haver identificação com o seu cotidiano, tornando essa experiência significativa.

Conforme Bakhtin (2018, p. 293): “Tudo é meio, diálogo é o fim. Uma só voz nada determina e nada resolve. Duas vozes são o mínimo de vida, o mínimo de existência”. Nessa dinâmica, vemos que, no *game*, é especialmente via interação entre três vozes – programador-*game*-jogador – que os enunciados se concretizam, criando o diálogo. Ainda que Coelho defenda que alguns *games* tendem ao monologismo, na teoria bakhtiniana essa concepção é relativizada – podem os *games* serem considerados parcialmente monológicos, se levadas em conta as vozes que regem o jogo enquanto plenevalentes; no entanto, o dialogismo é parte constitutiva de todo ato de linguagem; portanto, mesmo em *games* com menos opções interativas, encontramos aí a sua presença.

Nessa relação, a responsividade se faz aparente: por um lado, há o programador projetando as possíveis respostas dos jogadores quando da interação com seu *game*; por outro, há o jogador, que constantemente lança previsões sobre que caminhos se descortinarão enquanto progride no jogo.

Desse modo, apesar de toda a complexidade que os *games* apresentam, com suas diversas modalidades interativas, que podem a cada escolha do jogador levar a variados caminhos e soluções, os enunciados aí encontrados são pré-estabelecidos: trata-se de uma projeção do programador relativamente ao tipo de movimento responsivo que pensa que seu interlocutor desempenhará. Assim, já de antemão regula seu discurso buscando contemplar um diversificado espectro de reações que podem ser suscitadas diante do *game*.

Nesse fazer, nos *games*, assume o jogador uma posição de não passividade e de compreensão responsivamente ativa: responde dialogicamente ao que lê/escuta. Na tensão que se estabelece entre as variadas vozes sociais que emanam do *game*, podem essas se ativarem mutuamente sem a presença necessária do jogador, mas há igualmente casos nos quais há a necessidade de que o jogador tome, diante da situação que se apresenta, alguma atitude (apesar de suas opções serem pré-estabelecidas por um programador). É dessa dinâmica que emerge o sentido, bem como formas de significar, de emitir valorações, de constituir-se enquanto um sujeito do discurso. Em meio aos enunciados e às muitas vozes socioculturais às quais é exposto no *game*, surge para o jogador a possibilidade de agregar novos horizontes avaliativos, novos modos de perceber a realidade. Em um movimento de alteridade, reconhece-se como indivíduo, porque é diferente do outro – ainda que o outro também o constitua. Envolvido no tensionamento que mobiliza sujeitos e discursos quando do ato de jogar, tem ele a possibilidade de, a cada sessão, sair dessa experiência pessoalmente enriquecido.

7. AGRADECIMENTOS

As autoras agradecem ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) as bolsas de doutorado concedidas durante o período de realização deste estudo.

Videogames from a Bakhtinian perspective: interweaving dialogism and ludology

ABSTRACT:

In this article, we aim to establish, based on the analysis of a small, but representative *corpus*, possible points of contact between the Bakhtinian theory, also referred to as dialogic theory, and ludology, an area of study whose object of interest is games, comprehensively. To this end, we limited the scope to specifically contemplate games in their digital modality, the called videogames; thus, we seek to identify how dialogism occurs in these specific types of games. Although there are still many inequalities regarding the use, by a large part of Brazilians, of technologies that allow access to games, these have enjoyed increasing popularity, especially among younger people. However, there is little information available about the dialogic link that is established between users and these media. In fact, only three articles that operate in this intersection were found, all by the same author: two about games that have literary pieces of work as a backdrop; and one on advergaming. The absence of studies that simultaneously take into account the Bakhtinian theory and videogames attests that this is a fruitful area for future studies, as dialogism in these games occurs at different levels: between game/player, programmer/player, player /player, among other interaction paradigms. Thus, based on the analysis carried out, the relevance of research that contemplates these paradigms was verified, especially if videogames focused on pedagogical issues are considered, as they can provide an increase in learning, through the various dialogic and interactive possibilities which are present in them.

KEYWORDS: Dialogism. Videogames. Bakhtinian theory. Ludology.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. Computer Game Studies, Year One. **Game Studies: The International Journal of Computer Game Research**, v. 1, n 1, jul. 2001.

BAKHTIN, Mikhail. O discurso no romance. *In: Teoria do romance I: a estilística*. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Ed. 34, 2015. p. 19-241.

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. *In: Os gêneros do discurso*. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Ed. 34, 2016. p. 11-69.

BAKHTIN, Mikhail. **Problemas da poética de Dostoiévski**. Tradução de Paulo Bezerra. 5. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2018.

CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Illinois: University of Illinois Press, 2001.

COELHO, Patrícia M. F. Games e Advergames: diálogos bakhtinianos na era digital. **Hipertexto**, v. 2, n. 2, p. 33-51, jul./dez. 2012.

COELHO, Patrícia M. F. O dialogismo e as construções narrativas no *game* literário brasileiro Memórias de um Sargento de Milícias. **Obra Digital: Revista de Comunicación**, n. 6, p. 74-91, 2014.

COELHO, Patrícia M. F. Dialogism and voice in the age of digital natives: a bakhtinian perspective on the brazilian digital game The Slum. **Knowledge Cultures**, New York, v. 3, n. 4, p. 70-90, 2015.

ENSSLIN, Astrid. **The Language of Gaming**. Hampshire: Palgrave MacMillan, 2012.

FARACO, Carlos Alberto. **Linguagem & Diálogo: as ideias do Círculo de Bakhtin**. São Paulo: Parábola, 2009.

FIORIN, José Luis. **Introdução ao pensamento de Bakhtin**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2016.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative**. 1999. Disponível em: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>. Acesso em: 13 mar. 2020.

FULLERTON, Tracy. **Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games**. 3. ed. Boca Ratón: CRC Press, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua – Tecnologia da Informação e Comunicação (PNAD Contínua TIC)**. 2018. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/multidominio/condicoes-de-vida-desigualdade-e-pobreza/17270-pnad-continua.html?=&t=downloads>. Acesso em: 3 jul. 2021.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. *In: Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht: Utrecht University, 2003. p. 30-45. Disponível em: <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>. Acesso em: 9 dez. 2020.

MCKINSEY & COMPANY. **Brazil Digital Report**: 1st edition. 2019. Disponível em: http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/brazil_digital_report.pdf. Acesso em: 31 out. 2019.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**: do they think differently? 2001. Disponível em: <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em 28 de dezembro de 2021.

SALEN, Kate; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play**: game design fundamentals. Londres: The MIT Press, 2004.

SOBRAL, Adail. **Do dialogismo ao gênero**: as bases do pensamento do círculo de Bakhtin. Campinas: Mercado de Letras, 2009.

VOLÓCHINOV, Valentin. **Marxismo e filosofia da linguagem**. Tradução de Sheila Grillo e Ekaterina Américo. São Paulo: Ed. 34, 2017.

VOLÓCHINOV, Valentin. A palavra na vida e a palavra na poesia. *In: A palavra na vida e a palavra na poesia: ensaios, artigos, resenhas e poemas*. Tradução de Sheila Grillo e Ekaterina Américo. São Paulo: Ed. 34, 2019. p. 109-146.