

## TECNOLOGIAS DIGITAIS, LETRAMENTOS E JOGOS AMADORES COLABORATIVOS: UMA JORNADA EM HOGWARTS<sup>i</sup>

Bruna Eduarda Ignácio\*

Eliane Fernandes Azzari\*\*

**Resumo:** Neste trabalho, apresentamos o jogo amador e colaborativo *Hogwarts Games*, um RPG desenvolvido no WhatsApp por jovens fãs brasileiros em réplica ativa à narrativa de ficção sobre o bruxo Harry Potter. Adotando perspectiva bakhtiniana, acatamos a linguagem como prática social e de natureza dialógica e abordamos a presença de hibridações culturais e de letramentos pertinentes a diferentes esferas/campos de atividade humana em excertos capturados de partidas do jogo, que está contextualizado no âmbito das culturas participativa e juvenis. Concluímos questionando inter-relações entre as práticas letradas observadas no jogo e possibilidades para (re)pensarmos processos educativos, com vistas a estimular o engajamento de jovens em atividades de leitura e escrita no âmbito escolar.

**Palavras-chave:** Dialogismo. Jogos digitais. Letramentos. Cultura participativa.

### **DIGITAL TECHNOLOGIES, LITERACIES AND COLLABORATIVE AMAUTER GAMES: A JOURNEY IN HOGWARTS**

**Abstract:** In the current paper, we present *Hogwarts Games*, a type of amateur and collaborative Role-Playing Game developed with/in WhatsApp by young Brazilian fans, in what we see as an active replica to the fiction narrative about Harry Potter, the English wizard. We adopt the Bakhtinian perspective to the dialogic nature of language, taken as a social practice, and broach the presence of hybridism of both cultures and literacies that pertain to different spheres of the human activity in sample excerpts captured from the game – which is contextualized in the field of juvenile and participatory cultures. We conclude by questioning paths of inter-relations between the literacy practices observed in the game and possibilities to (re)thinking educational processes, aimed at fostering the engagement of young learners in reading and writing activities developed at schools.

**Keywords:** Dialogism. Digital games. Literacies. Participatory culture.

### **Introdução**

A emergência de mídias digitais e(m) ambientes síncronos tem fomentado diferentes possibilidades para a compreensão de inter-relações socioculturais e de práticas letradas que têm sido (re)modeladas no ciberespaço — em que há a combinação de diferentes expedientes semióticos na/para a construção de sentidos e, também, pelos quais as pessoas “[...] afirmam suas relações com os significados expressos” (BARTON; LEE, 2015, p. 33). Por isso, no campo dos estudos dos letramentos, encontramos diversos trabalhos voltados a essa

*Tecnologias digitais, letramentos e jogos amadores colaborativos: uma jornada em Hogwarts* discussão (AZZARI; NASCIMENTO, 2022; AZZARI; IGNÁCIO, 2021; MONTE MÓR, 2021).

Nesse contexto, nosso objetivo neste trabalho é discutir práticas desenvolvidas por jovens fãs brasileiros da saga britânica “Harry Potter”, de J. K. Rowling, que se reúnem nas redes sociais em ambientes on-line para criar e jogar, de modo colaborativo e amador, *Hogwarts Games*, cujas partidas acontecem via WhatsApp. Trata-se de um objeto digital contemporâneo que é essencialmente estruturado na/pela linguagem escrita e em que se (re)produzem práticas de letramentos e procedimentos próprios da esfera escolar. Grosso modo, para gerar a narrativa que fundamenta o jogo (suas partidas e seus propósitos), os participantes (jogadores) reapropriam-se de elementos da história de ficção e fantasia escrita por Rowling e, também, formulam regras e regulamentos que espelham os procedimentos típicos da educação escolar, dentre eles: a cobrança pelo emprego da norma culta; a aplicação da ABNT na elaboração de documentos escritos e a organização de tarefas validadas mediante procedimentos de correção, pontuação e de devolutiva de textos escritos (tal como se faz na escola).

Em nosso estudo, acatamos a linguagem como prática social e de natureza dialógica (BAKHTIN, 2016). A partir desse viés, concebemos *Hogwarts Games* como um jogo marcado pela interface entre manifestações socioculturais que transitam entre tempos-espacos dentro e fora do digital. Essa é uma prática que também configura a conexão entre as chamadas “mentes tipográficas” e as “mentes em rede” Monte Mór (2017) —, pois seus criadores são apreciadores de uma série de livros e navegam entre a leitura dos textos e o mundo da comunicação, da interação e da criação de jogos em mídias digitais síncronas.

Resumidamente, este artigo está organizado da seguinte forma: inicialmente, esclarecemos nossa base teórico-metodológica, buscando amparo nos estudos dos Letramentos e na perspectiva bakhtiniana da linguagem para abordar interfaces entre as culturas juvenis e participativa, as práticas sociais em meios digitais e as relações dialógicas que permeiam atividades realizadas dentro e fora do ciberespaço. A seguir, apresentamos o objeto de estudo, fazendo um breve mapeamento e descrevendo as principais características de *Hogwarts Games*. Também, endereçamos o emprego inusitado que os

jogadores fazem da mídia WhatsApp que, além de funcionar como meio para interação/comunicação entre os participantes, é acionada como plataforma para jogar. Depois, conduzimos uma discussão de base qualitativa e interpretativista de alguns extratos do jogo *Hogwarts Games*. Por fim, concluímos questionando algumas inter-relações entre as práticas letradas observadas no jogo e possíveis caminhos para (re)pensarmos processos educativos, com vistas a estimular o engajamento de jovens em atividades de leitura e escrita no âmbito escolar.

## **1 Start: orientações teórico-metodológicas**

### **1.1 A linguagem como prática social: relações dialógicas, sujeitos/subjetividades e(m) réplica ativa**

De nosso ponto de vista, *Hogwarts Games*, em seu todo, é um enunciado em réplica ativa de sujeitos (enunciadores) que se identificam como fãs das histórias de Harry Potter, pois “[a] atitude humana é um texto em potencial e pode ser compreendida (como atitude humana e não ação física) unicamente no contexto dialógico da própria época (como réplica, como posição semântica, como sistema de motivos)” (BAKHTIN, 2016, p. 78).

De tal forma, para abordar a participação de jovens fãs brasileiros na criação e no desenvolvimento de *Hogwarts Games*, adotamos a ótica do dialogismo sob a qual vislumbramos as comunicações discursivas como instâncias permeadas por relações dialógicas em que os sujeitos envolvidos se engajam em diálogo ativo e responsivo, na relação eu-outro. Nesse sentido, entendemos que “[t]odo discurso termina, mas não no vazio, e dá lugar ao discurso do outro (ainda que seja o discurso interior), à expectativa de resposta, de emoção” (BAKHTIN, 2016, p. 116).

As relações dialógicas são inerentes aos enunciados, que funcionam como elos em cadeia discursiva, pois

[t]odo enunciado – da réplica sucinta (monovocal) do diálogo cotidiano ao grande romance ou tratado científico – tem, por assim dizer, um princípio absoluto: antes do seu início, os enunciados de outros; depois do seu término, os enunciados responsivos de outros (ou ao menos uma compreensão ativamente responsiva silenciosa do outro ou, por último, uma

ação responsiva baseada nessa compreensão (BAKHTIN, 2016, p. 29).

Assim, é por intermédio de sua participação ativa em atos (práticas sociais, discursivas), que o sujeito *dialoga* com, enquanto *replica ativamente* a enunciados que se encadeiam e, formulando enunciados outros a partir daqueles a que respondem, “torna-se” no mundo — de modo dialógico, pois “[o] enunciado em sua plenitude é enformado como tal pelos elementos extralinguísticos (dialógicos), está ligado a outros enunciados. Esses elementos extralinguísticos (dialógicos) penetram o enunciado também por dentro” (BAKHTIN, 2016, p. 79-80).

Outro aspecto importante em relação ao enunciado é o conceito de “esfera”. Ao longo deste artigo, nos referimos ao emprego de práticas peculiares à “esfera escolar” e à “esfera do entretenimento”. Assim, cabe-nos esclarecer que adotamos “esfera” como um conceito pertinente à “[...] comunicação discursiva (ou da criatividade ideológica, ou da atividade humana, ou da comunicação social, ou da utilização da língua, ou simplesmente da ideologia), que está presente em toda a obra de Bakhtin e de seu Círculo [...]” (GRILLO, 2012, p. 133). Ao longo de diferentes textos de Bakhtin traduzidos para o português do Brasil, os termos “esfera” e “campo” podem aparecer de modo intercambiável. Assim, ao discutir as noções de esfera e campo, Grillo (2012) retoma discussões de Bakhtin sobre os gêneros do discurso, realçando o trecho em que o filósofo da linguagem informa que

[t]odas essas modalidades e concepções do destinatário são determinadas pelo campo da atividade humana e da vida a que tal enunciado se refere [...]. Cada gênero do discurso, em cada campo da comunicação discursiva, tem a sua concepção típica do destinatário que o determina como o gênero (BAKHTIN, 2003, p. 301 apud GRILLO, 2012, p. 147).

No texto supracitado, fica especificada a importância da noção de campo/esfera para o entendimento do enunciado e de suas condições de produção (relações entre interlocutores, endereçamento etc.), lembrando que Bakhtin afirma que “[...] cada enunciado particular é individual, mas cada campo de utilização da língua elabora seus *tipos relativamente estáveis* de enunciados, os quais denominamos gêneros do discurso (BAKHTIN, 2016, p. 12, *italico do original*).

Ainda no campo das proposições bakhtinianas, Ponzio (2017), ao introduzir os estudos sobre “o ato”, afirma que toda a comunicação discursiva caracteriza “[um ato] em sua unicidade, em sua impossibilidade de ser substituído, em seu dever responder, responsabilmente, a partir do lugar que ocupa, sem álibi e sem exceção” (PONZIO, 2017, p. 10). Conforme elucida Bakhtin, somos apresentados ao mundo da vida e ao mundo da cultura. Enquanto o primeiro se caracteriza como aquele em que “[...] cada um de nós cria, conhece, contempla vive e morre” (BAKHTIN, 2017, p. 43), o segundo é o mundo do planejamento, da imaginação. Ou seja, é no mundo da vida que o ato realmente ocorre e que “[e]ssa responsabilidade do ato permite levar em consideração todos os fatores: tanto a validade de sentido quanto a execução factual em toda a sua concreta historicidade e individualidade” (BAKHTIN, 2017, p. 80).

Diante disso, consideramos que é no existir-evento, ou seja, é no mundo da criação ativa que tomamos consciência de nós mesmos, que nos realizamos “de maneira responsável”. Ao nos tornarmos participantes do “evento”, deixamos evidente nosso tom emotivo-volitivo e evidenciamos nossas singularidades (BAKHTIN, 2017, p. 86).

De tal modo, em meio aos espaços de interação em ambientes digitais, o sujeito ativo-responsivo se envolve em atos permeados por e (re)(a)firmadores de discursos dos quais emergem (e nos quais são constituídas) suas subjetividades. Ao se envolver ativamente em comunicações discursivas em que apreciadores respondem a suas predileções comuns, essas subjetividades são marcadas pela identificação e, aproximando-se, formam comunidades que lhes permitem desenvolver sentimentos de pertencimento e de afiliação, como aponta Black (2005), típicos da cultura participativa/de fã.

## **1.2 As culturas juvenis e participativa, a escola e os Letramentos**

Expoentes em diferentes tempos e espaços digitais, as práticas decorrentes do envolvimento das pessoas na cultura participativa (re)velam maneiras outras pelas quais os sujeitos tendem a se (re)apropriar de temáticas, produções e/ou mídias, conforme já argumentava Jenkins (2006), de forma que,

desse engajamento, resultam manifestações culturais que também são fruto da hibridização de “diferentes coleções” (ALVES; ROJO, 2020).

Ademais, conforme sugerem Thorne, Black e Sykes (2009), no âmbito das manifestações culturais em ambientes digitais, as pessoas encontram oportunidades para se (re)construírem identitariamente na medida em que também se apropriam de meios para interagir e socializar suas apreciações compartilhadas.

Ademais, a cultura participativa fomenta o trabalho em equipe, o desenvolvimento de habilidades e a troca de saberes. As práticas realizadas por/a partir de comunidades geram a chamada “aprendizagem informal”, que é estimulada por trocas entre os participantes. Ao se ajudarem mutuamente, essas pessoas constroem conhecimentos e sentidos compartilhados.

Em conformidade com o exposto, há trabalhos recentes do campo dos estudos dos Letramentos, tais quais o de Azzari e Ignácio (2021) e o de Alves e Rojo (2020), que também abordam diferentes formas de engajamento de fãs — que se utilizam das mais diversas linguagens, ainda que a verbal aparentemente permaneça majoritária, para criar atividades que os mantenham conectados, como é o caso dos jogos amadores colaborativos.

A esse respeito, abordando a questão da diversidade cultural e em acordo com propostas fundamentadas na pedagogia dos (multi)letramentos, Rojo e Moura (2019) esclarecem que

[n]o que se refere à **multiplicidade de culturas**, é preciso notar que, como assinala García-Canclini (2008), o que hoje vemos à nossa volta são produções culturais letradas em efetiva circulação social, como um conjunto de textos híbridos de diferentes letramentos (vernaculares e dominantes), de diferentes campos (ditos “popular/de massa/erudito”), já eles, desde sempre, híbridos, que se caracterizam por um processo de escolha pessoal e política e de hibridização de produções de diferentes “coleções” (ROJO, 2012, p. 13-14 apud ROJO; MOURA, 2019, p. 23, ênfase do original).

Seguindo na mesma direção das considerações de Rojo e Moura (2019) e em consonância com Carrano (2020, p. 185), acreditamos que é preciso direcionar nossos olhares para os “[...] grupos de identidade com os quais os jovens se identificam ou dos quais fazem parte ativamente”, para que possamos entender os “sentidos de agir” desses jovens, que são sujeitos-enunciadores

*Tecnologias digitais, letramentos e jogos amadores colaborativos: uma jornada em Hogwarts* em/do existir-evento, participantes em atos responsivos, nos mundos da vida e da cultura, como os nomeia Bakhtin (2016; 2017).

Na esteira do que propõem os autores supracitados, notamos que manifestações sociais advindas da cultura participativa são exemplos das multiplicidades culturais que, desde sua origem, são formações híbridas que intercalam textos oriundos de letramentos diversos, múltiplos e que interconectam diferentes contextos e esferas da atividade humana.

Como sugere Carrano (2020, p. 182), defendemos que seja preciso pensar as relações entre as “[...] identidades culturais juvenis e as escolas”, não somente para registrar conflitos, mas também para vislumbrar possibilidades. Corroborando essa discussão, Rojo (2009) adverte que

[...] cabe, portanto, também à escola potencializar o diálogo multicultural, trazendo para dentro de seus muros não somente a cultura valorizada, dominante, canônica, mas também as culturas locais e populares e a cultura de massa, para torná-las vozes de um diálogo, objetos de estudo e de crítica. Para tal, é preciso que a escola se interesse por e admita as culturas locais de alunos e professores (ROJO, 2009, p. 115).

Caminhando nessa mesma direção, ao abordar o letramento digital e as apropriações tecnológicas, Buzato (2010, p. 56) sugere que, ao reconfigurar os usos das tecnologias a partir de seus interesses particulares, usuários promovem um tipo de inovação, com “apropriações legítimas”, ou seja, que não interferem no negócio dos desenvolvedores dessas tecnologias. O estudioso também aproxima o conceito de letramentos digitais das discussões bakhtinianas acerca dos enunciados, afirmando que, dessas apropriações, surgem “produtos e produtores” em que há “[...] justaposições de vozes/consciências num mesmo ato enunciativo, e essas hibridizações têm um potencial centrípeto, renovador”, capaz de fomentar mudanças em *ethos* sociais e educacionais (BUZATO, 2010, p. 54).

Desse modo, desejamos expandir nosso entendimento de práticas de (re)apropriação (tecnológica e discursiva), tais quais as observadas em *Hogwarts Games*, a fim de contribuirmos para discussões em torno das relações dialógicas que movimentam idas e vindas entre os letramentos promovidos na esfera escolar e letramentos outros, assim como os que circulam na esfera do

*Tecnologias digitais, letramentos e jogos amadores colaborativos: uma jornada em Hogwarts* entretenimento, fomentados por e geradores de culturas participativa e juvenis. Para realizar esse intento, apresentamos nossa abordagem metodológica.

### **1. 3 Percursos metodológicos de nossa pesquisa**

Caracterizamos nosso estudo no âmbito da pesquisa interdisciplinar, de caráter qualitativo e interpretativista (DENZIN; LINCOLN, 2006).

Especificamente, a fim de conhecer melhor nosso objeto, buscamos a Etnografia digital como aporte metodológico para a pesquisa. Pink *et al.* (2016) esclarecem que o fazer etnográfico transita em diferentes áreas da produção do conhecimento e é apoiado por diferentes perspectivas teórico-filosóficas, muito embora tenha seu berço nos estudos antropológicos. Trata-se de uma abordagem que focaliza as relações dos sujeitos com/em (seus) contextos (sociais e históricos), e que inclui o pesquisador como elemento relevante na investigação, o que demanda um olhar atento às diversidades e pluralidades culturais. Transposta ao contexto digital, a pesquisa etnográfica requer do pesquisador a capacidade de se ajustar a ambientes permeáveis, naturalmente híbridos e instáveis, sujeitos a constantes modificações (PINK *et al.*, 2016, s/p.). Logo, adotar tal abordagem se justifica pelo viés que orienta nossa percepção de linguagem, culturas e Letramentos e, principalmente, por se tratar da investigação de um objeto que está imerso no ambiente digital on-line.

Em nosso estudo, acompanhamos partidas de *Hogwarts Games* entre 04 de junho e 19 de março de 2021, período em que houve, em média, 35 participantes, todos brasileiros, sendo 31 no papel de jogadores e quatro na função de administradores (conforme funções que descrevemos na seção 2.1). Os jogadores que concordaram em participar de nossa investigação têm idades que variam entre 18 e 35 anos, sendo que estão majoritariamente na faixa dos 21 anos. Por isso, é importante ressaltar que, por requerer a contribuição de participantes e a coleta de dados que se encontravam em grupos fechados, a pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética. Assim, a geração dos dados que compõem o *corpus* total da pesquisa, do qual aqui apresentamos alguns extratos, foi autorizada mediante a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).



No período observado, registramos 25 atividades diferentes que foram realizadas pelos jogadores que desempenharam o papel de “alunos da Escola de Magia” e que estavam agrupados em seus respectivos times ou “Casas” (o que explicamos em detalhe na seção a seguir). As atividades foram divididas em dois “torneios”, cada um com duração entre 5 e 15 dias.

Os dados gerados foram catalogados e incluem capturas das telas do jogo provenientes do WhatsApp — obtidas via recursos próprios de aparelhos celulares e/ou de computador pessoal da pesquisadora (IGNÁCIO, 2022) — e questionários respondidos pelos jogadores que assinaram o TCLE (o que não é alvo de discussão neste artigo).

Abaixo, apresentamos nosso objeto de estudo, suas características e sua organização na plataforma WhatsApp.

## **2 Level One: dos jogos de tabuleiro de mesa aos jogos em plataformas digitais**

Populares na atualidade, diversos jogos colaborativos digitais, encontrados em vasta gama de modalidades, têm origem e aspectos advindos dos tradicionais tabuleiros, feitos com cartolina e componentes de plástico. Um exemplo bastante conhecido nesse meio é “Dungeons & Dragons”.

Conforme Salen e Zimmerman (2004, p. 4), a definição da palavra “jogo” varia de acordo com aspectos específicos, que dependem da perspectiva adotada por quem estuda o tema. Todavia, diferentes definições parecem concordar que um conjunto de regras e o estabelecimento de objetivos ou metas a serem alcançados são características indispensáveis para esse conceito. Além disso, alguns jogos também possibilitam a aproximação em redes ou grupos sociais e a representação/encenação de personagens.

Dentre os diversos tipos e categorias, há os *Role Playing Games* (RPGs), jogos em que os participantes performam um personagem e constroem narrativas de acordo com compilados de regras e normatizações específicas. Salen e Zimmerman (2004, p. 6) esclarecem que os RPGs, que são atividades de simulação, criam contextos para que os jogadores interajam entre si, geralmente sob a coordenação de um mestre.

A Internet e a rede mundial de computadores (WWW) impulsionaram a proliferação de Fóruns e de comunidades que, gradualmente, imprimiram ao RPG novas características que também motivaram o surgimento da modalidade *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPGs), isto é, jogos com múltiplos jogadores e(m) seus avatares. O uso de plataformas do tipo *Play by Forum* (PbF) também se tornou comum para a realização de encontros para participar de RPGs, transpondo a tradicional partida de tabuleiro (de mesa) para o espaço digital.

Com o passar dos anos, surgiram diferentes meios para a participação síncrona em RPGs e um exemplo disso é a Taulukko <<https://vol2.taulukko.com.br>> (último acesso em junho de 2023), plataforma que disponibiliza chat, rolares de dados e suporte para a ficha dos personagens. De acordo com seus desenvolvedores, a mídia funciona como uma “mesa na internet”. Assim, os jogos do tipo MMORPG lançam mão de recursos digitais para a criação de narrativas e, como esclarece Recuero (2012, p. 5-6), isso também estimulou o surgimento de jogos relacionadas às/dependentes de aplicativos originalmente destinados à comunicação e(m) redes sociais. A pesquisadora informa o aparecimento dos “jogos casuais” e dos “sociais” — que, além de demandarem a cooperação entre os jogadores, são caracterizados pelo sentido coletivo e pela socialização. A autora acrescenta que a procura por esses jogos aumentou com o surgimento dos dispositivos móveis e com a propagação das lojas de aplicativos disponíveis nesses aparelhos.

Nesse quadro, insere-se *Hogwarts Games*, com narrativa inspirada nas histórias de Harry Potter, composta por sete livros que giram em torno das aventuras de um menino que vive com os tios até a pré-adolescência, quando descobre ser “bruxo” e é enviado para a “Escola de Magia e Bruxaria de *Hogwarts*”. Note-se que, de modo geral, trata-se de uma narrativa apoiada em visão maniqueísta, que coloca as forças do “bem” e do “mal” em conflito constante, o que de fato é bastante comum nesse gênero e, também, nos RPGs. Essa obra acumula milhões de apreciadores ao redor do mundo que, graças aos meios digitais on-line, aproximam-se para, entre outras coisas, conversar sobre temáticas relativas a Potter — uma prática recorrente na cultura participativa

*Tecnologias digitais, letramentos e jogos amadores colaborativos: uma jornada em Hogwarts* (BLACK, 2005). Adiante, trazemos mais alguns detalhes sobre a plataforma utilizada e as origens de *Hogwarts Games* e, logo a seguir, o descrevemos.

## **2.1 Sobre o emprego da mídia WhatsApp para jogar *Hogwarts Games* e a origem desse RPG**

Quando decidimos estudar esse objeto, de imediato, causou-nos estranhamento o fato de se tratar de um RPG que acontece em um app destinado à comunicação interpessoal, cujas funcionalidades são pensadas para e limitadas a tal uso.

Inicialmente, quando realizamos buscas no ciberespaço a fim de rastrear a origem de *Hogwarts Games*, nos deparamos com o fato de que, por se tratar de uma prática social espontânea, amadora e resultante de interesses compartilhados por fãs em comunidades on-line via redes sociais, não é possível determinar com precisão o seu surgimento. Ressaltamos que não é foco deste trabalho detalhar o processo da pesquisa desenvolvida, porém, entendemos que seja relevante pontuar que, tendo por base alguns dos resultados que obtivemos em nossas buscas no espaço digital síncrono (realizadas tanto em língua portuguesa quanto inglesa), concluímos que esse RPG (gerado a partir do enredo de uma ficção britânica reapropriado por fãs) tenha sido mesmo criado por jovens apreciadores brasileirosii.

Também constatamos que o emprego de WhatsApp tanto como ferramenta de apoio quanto como plataforma para jogos amadores do tipo RPG ainda é pouco discutido no mundo acadêmico-científico, embora essa prática já seja socialmente difundida desde 2012 (IGNÁCIO, 2022). Conquanto seja uma plataforma que não oferece recursos específicos para jogos (tais como a rolagem de dados) e que, por exemplo, limita o número de participantes em chamadas de vídeo, esse aplicativo, muito comum em aparelhos celulares, se tornou popular entre comunidades de fãs. Assim, mesmo diante de suas restrições operacionais, jogadores de RPG tradicionais passaram a adotá-la para a construção de novas narrativas. Assim, os participantes de *Hogwarts Games* exploram recursos oferecidos pela plataforma, como a facilidade para a formação de redes (possibilidade de reunir até 246 pessoas por grupo), e a comunicação instantânea, mas buscam por aplicativos de terceiros para suprir

as outras funcionalidades necessárias ao jogo. Entre esses meios estão apps como Discord <<https://discord.com>> e Roll20 <<https://roll20.net>>, que permitem, por exemplo, a escrita colaborativa em modelo semelhante ao “papel, caneta e mesa” e/ou a realização de reuniões com videochamada com mais participantes (IGNÁCIO, 2022).

Em nossas buscas no ciberespaço, observamos o seguinte percurso para o engajamento e a participação em RPGs: fãs buscam grupos formados em torno de interesses comuns, geralmente organizados em mídias tais como o Facebook e o Instagram. Nesses espaços, divulga-se links que redirecionam os interessados para outras redes sociais, organizadas no WhatsApp. Ao apropriarem-se de seus recursos (mensagens de texto, emojis, gravação de áudio e compartilhamento de imagens e vídeos), os (já então) participantes do jogo colaboram na criação de atividades lúdicas, que giram em torno da temática apreciada. Uma busca simples feita em navegadores da internet com o termo “RPGs de WhatsApp” identificou diversas comunidades de fãs, já organizadas também em grupos fechados do WhatsApp (Figura 1).

**Figura 1.** Imagem da captura de tela dos resultados de pesquisa com termo “RPGs”, usando a ferramenta de busca da plataforma Facebook.



**Fonte:** Banco de dados das autoras.

Note-se que os grupos localizados (Fig. 1) contam com mais de dez mil membros, o que atesta o interesse no uso de WhatsApp como base desses jogos e, conforme mostramos na próxima seção, foi possível identificar que esse mesmo trajeto foi também percorrido pelos fãs brasileiros. A seguir, discriminamos as especificidades de nosso objeto.

## **2.2 Conhecendo *Hogwarts Games***

*Hogwarts Games* apresenta as características das modalidades mencionadas anteriormente, mas também possui singularidades, pois não funciona exatamente como um RPG tradicional. É constituído por *quizzes*, questionários e torneios organizados em torno da temática central. As partidas são desenvolvidas com apoio em textos verbais, mas há também o eventual uso de textos imagéticos, sonoros e audiovisuais.

Um fato relevante para este trabalho — e que, portanto, merece ser destacado — é que a história criada por Rowling se passa em uma “escola de bruxos” e, por isso, nessa ficção há uma evidente mimese de práticas e de discursos das escolas “tradicionais”. Assim, quando os fãs que participam de *Hogwarts Games* (re)produzem elementos do enredo dos livros, também imprimem ao jogo a mimetização dessas práticas ao simular o contexto de “Escola de Magia e Bruxaria de *Hogwarts*”.

As tarefas propostas no decorrer de *Hogwarts Games* podem ser assim resumidas: há atribuição de responsabilidades, que são criadas com os mesmos nomes e funções que aparecem no enredo literário (o que dá aos jogadores a sensação de imersão no “mundo mágico” de Potter); os administradores do jogo performam os papéis de “diretora”, “vice-diretor”, “curandeira” e “magizologista” e há também participantes na função de “monitores” (que são responsáveis por recrutar, recepcionar e ajudar os novos jogadores). Enquanto isso, os demais encarnam o papel de “alunos da escola de magia” e, juntamente com os “monitores”, participam das partidas.

Há limites para o número total de jogadores, porque o jogo demanda manutenção constante dos administradores, já que participantes entram e saem das partidas a todo momento e que, no desenrolar de *Hogwarts Games*, há inúmeras tarefas que devem ser cumpridas pelos times que requerem a supervisão dos administradores. Portanto, tal como acontece no ambiente da “vida real”, o número de jogadores que adotam o papel de “alunos” no jogo deve ser cerceado, de forma que sejam feitas a correção e a pontuação das tarefas.

Vejamos agora como o jogo é estruturado: primeiro, para “recrutar” participantes, os administradores lançam chamadas em Fóruns de discussão

e/ou perfis de redes sociais de fãs da saga inglesa e, depois, criam múltiplos grupos no WhatsApp com diferentes funções. Então, enviam convites aos interessados (como se faz quando criamos redes para nos comunicar com as pessoas). Os grupos têm funções diferentes, tais quais a de organizar times, distribuir tarefas e de promover a interação entre os participantes e são nomeados com termos extraídos do enredo literário (os fãs brasileiros adotam os nomes das “Casas” conforme já são estabelecidos há anos em tradução da série para o português do Brasil: “Grifinória”, “Sonserina”, “Corvinal” e “Lufa-Lufa”).

O “Chapéu Seletor” é um grupo montado para que seja feita a chamada “seleção”, que irá encaminhar a formação dos times (nos livros de Rowling, o Chapéu Seletor é um elemento mágico que indica a qual “Casa” ou agrupamento cada “aluno” da Escola de Magia irá pertencer) e, dessa forma, cada equipe já é organizada e os integrantes já começam a se comunicar. Por fim, os administradores criam outra rede no WhatsApp denominada “*Hogwarts Games*”, que é um ponto de encontro “mais geral” em que todos são incluídos. Nesse grupo, são postadas informações que organizam as partidas e é nele também que ocorre a socialização geral.

Além desses, outros agrupamentos são criados no app para centralizar a comunicação somente entre administradores e/ou daqueles que desempenham o papel de “monitores”. Há um grupo intitulado “Gabaritos”, em que são enviadas as respostas das atividades aplicadas nas partidas (comparativamente, é semelhante a um repositório digital em que professores de escolas regulares poderiam compartilhar resultados/correções de tarefas escolares). Os administradores também abrem outras redes específicas para, por exemplo, atribuir e informar a contagem dos pontos obtidos pelas equipes ou para funcionar como repositório de arquivos (no formato de documentos/PDF) e armazenar informações sobre o desempenho dos jogadores que atuam no papel de “alunos da Escola de Magia”.

Como em todo jogo, as atividades em *Hogwarts Games* giram em torno da premiação e, nesse caso, o objetivo dos times é ganhar a “Taça das Casas”. Dessa maneira, cada conjunto de jogadores, divididos entre as quatro “Casas”

*Tecnologias digitais, letramentos e jogos amadores colaborativos: uma jornada em Hogwarts* de Hogwarts (i.e.; as equipes), participa das atividades acumulando “pontos e punições” a cada tarefa, o que resulta em uma pontuação geral.

Isto posto, encaminhamos a discussão de alguns excertos de dados selecionados para este trabalho.

### **3. Level two: *Hogwarts Games* em ação**

Primeiramente, vamos observar alguns aspectos gerais de nosso objeto. Pensamos que, ao vislumbrar a logística que organiza o jogo (descrita por nós na seção 2.2), é possível imaginar que se *Hogwarts Games* fosse desenvolvido em um site, cada um dos grupos que foi criado no WhatsApp poderia ser uma página digital a ser acessada por *hiperlinks* que abririam diferentes abas, a partir da página inicial, por exemplo. Porém, isso implicaria uma mudança considerável na dinâmica das partidas, já que os jogadores poderiam ficar “desconectados”. No entanto, diante do aplicativo escolhido, parece-nos ser evidente que, para participar de *Hogwarts Games*, não se pode ter aversão às constantes notificações recebidas nos celulares, pois os participantes precisam se conectar em redes sociais que dependem do uso on-line contínuo de dispositivos móveis/aparelho celular. Como as partidas são consecutivas e, às vezes, há “tarefas relâmpago”, o jogador é levado a permanecer conectado 24 horas por dia, sete dias na semana.

Logo, vemos que, para além da imersão na cultura participativa (BLACK, 2005; JENKINS, 2006), esse jogo também demanda a imersão dos participantes no universo on-line, consumindo tempo, atenção e recursos financeiros, tais como o uso de dados para o acesso à internet (muito embora vários planos de operadoras de celulares brasileiras tenham se popularizado por oferecer minutos de acesso “gratuito” a plataformas como Facebook e WhatsApp). Interpretamos que tal necessidade de conectividade constante para a realização de tarefas colaborativas seja inclusive um dos motivos que levaram os fãs a escolher o WhatsApp como plataforma para jogar. Porém, um possível limitador de acesso ao jogo seria o próprio aparelho celular, pois, apesar dos investimentos em tecnologias diversas, esses dispositivos ainda possuem limitações tais como as dimensões das telas, a velocidade dos processadores e a capacidade de armazenamento no *hardware*.

Neste ponto, passamos a focar o caminho especificamente traçado pelos fãs brasileiros para a organização de partidas de *Hogwarts Games* e, depois, a observamos alguns dos movimentos capturados de telas das partidas.

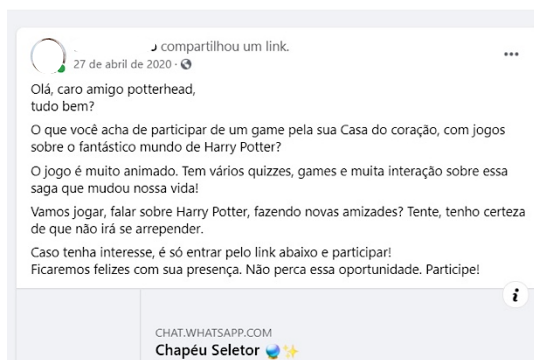
Assim como vimos nos resultados da busca geral representada na imagem da Figura 1, os administradores e os “monitores” de *Hogwarts Games*

**Figura 2.** Imagem: captura de tela do link-convite para *Hogwarts Games*, postado em um grupo no Facebook.

também divulgam o jogo e convidam novos usuários usando redes sociais em mídias digitais dedicadas a fãs (Figura 2).

### Divulgação de Rpg's de Whatsapp.

Grupo Público · 11,8 mil membros



**Fonte:** Banco de dados das autoras. O perfil do autor da postagem foi omitido para preservar sua identidade.

O/a autor(a) da postagem retratada na Fig. 2, de imediato, explicita o seu público-alvo ao mencionar o termo “*potterhead*”, alcunha dos fãs da saga. O texto faz perguntas ao leitor na tentativa de estabelecer um diálogo, o que requer uma réplica ativa imediata, silenciada ou retardada (BAKHTIN, 2017). O esforço para que o interlocutor aceite o convite é marcado pelo tom emotivo-volitivo que registra o posicionamento do sujeito-enunciador, autor da postagem, que está realizando o convite: “O jogo é muito animado [...] sobre a saga que mudou nossa vida” (Fig. 2, ênfase adicionada). Fica assim evidente o apelo à identificação com a narrativa. Além disso, há o uso de pronome que inclui o leitor (“nossa vida”), estratégia linguístico-discursiva que reforça o enfoque emotivo-volitivo, com base no pertencimento.

Recorrendo à convergência de mídias e com apoio na hipertextualidade, os fãs são redirecionados ao grupo de boas-vindas, previamente criado pelos



*Tecnologias digitais, letramentos e jogos amadores colaborativos: uma jornada em Hogwarts*  
organizadores no WhatsApp. A Figura 3 apresenta em imagem uma captura de tela feita durante as partidas que acompanhamos.

**Figura 3.** Imagem da captura de tela da entrada de um novo participante através do grupo de WhatsApp “Chapéu Seletor”.



**Fonte:** Banco de dados das autoras.

Conforme esclarecemos na seção 2.2, o grupo intitulado “Chapéu Seletor”, que aparece na imagem da Fig.3, é responsável por receber os novos jogadores e encaminhá-los para as suas equipes (as “Casas” da “Escola de Magia”, também chamadas de “comunal”). Veja-se que, nesse momento, a linguagem empregada é informal e típica desse modo de comunicação em ambiente digital (e.g., a grafia de “Oiii” e o emprego da expressão “no privado”).

Como forma de exemplificação do funcionamento dos mecanismos de controle, regulação e organização, que espelham práticas e gêneros da esfera escolar, apresentamos extratos de uma partida cuja atividade consistia na criação de um “feitiço” (uma atividade realizada pelos “alunos de Hogwarts” na narrativa de ficção literária da qual a narrativa do RPG se apropria).

Figura 4. Imagem da captura de tela de tarefa do jogo “Hogwarts Games”.



Fonte: Banco de dados das autoras.

A tarefa representada na Figura 4 foi postada no grupo principal do jogo, ao qual todos têm acesso. Porém, assim como em um ambiente escolar, há regras pré-estabelecidas a fim de ordenar a interação entre os participantes, já que é bem fácil imaginar o “caos” comunicativo que poderia se instaurar se todos os jogadores resolvessem escrever comentários, postar gifs, emojis, figurinhas e/ou mensagens verbais de maneira desordenada, aleatória e simultânea nesse espaço. Por exemplo, apenas um representante de cada casa deve postar no grupo geral a cada tarefa ou partida. Um emoji de “mão levantada” é usado pelo jogador-representante para pedir a “vez para falar” (a exemplo do que fazem alunos em uma sala de aula escolar). Apenas após receber a autorização de um organizador, o jogador-representante da “casa” pode postar uma pergunta e/ou resposta, por exemplo. Aqui, vê-se o emprego de múltiplos recursos semióticos para convencionar sentidos e estabelecer parâmetros para comunicação, como apontam Barton e Lee (2014).

Os emojis usados na interação representada na Figura 4 também são uma convenção. A “sirene vermelha” avisa que está sendo postada uma tarefa, e

*Tecnologias digitais, letramentos e jogos amadores colaborativos: uma jornada em Hogwarts* serve para chamar a atenção dos jogadores. A seguir, os cadeados indicam que, daquele ponto em diante, a “conversa” está “travada” ou “fechada”, ou seja, os jogadores devem apenas aguardar e ler as mensagens do administrador, até que este volte a liberar o espaço para novas conversas. Esse é um dos muitos recursos disciplinares e reguladores criados por esses fãs no jogo. Note-se que esse conjunto de regras, tão peculiar aos jogos (SALEN; ZIMMERMAN, 2004), estão postulados em um documento em formato PDF que é enviado aos jogadores no grupo do WhatsApp que funciona como repositório.

Ademais, de acordo com a “tarefa” capturada nessa imagem, ao criar um “feitiço”, as equipes devem ficar atentas aos requisitos (listados como nome, ano, descrição etc.), mas também devem observar questões de normatização da escrita (“pontos podem ser acrescentados ou retirados em caso de muitos erros gramaticais”, Fig. 4). Há uma chamada para que os jogadores fiquem atentos ao “prazo de entrega” e, assim como acontece com tarefas escolares do mundo off-line, a resposta poderá ser recusada e/ou despontuada pelos administradores se os requisitos não forem atendidos.

Além de uma minuciosa, porém objetiva, descrição dos itens a serem cumpridos na tarefa, há lembretes sobre as regras que exigem originalidade dos jogadores. Ao inventar o “feitiço”, os participantes deverão nomeá-lo de forma “criativa”, o que também envolve pesquisa/conhecimento bilíngue, já que o organizador informa que “[...] **os nomes dos feitiços derivam, em sua maioria, de palavras em Latim**, que condizem com o encantamento ou maldição” (Fig. 4, ênfase adicionada). Por fim, os jogadores são incentivados a usar imagens “ilustrações/gifs serão bem vindas [sic]” (Fig. 4).

Esse excerto de nossos dados (Fig. 4) nos remete ao que defendem Rojo e Moura (2019, p. 23), que abordam a hibridação e a multiplicidade cultural, a mistura e a interconexão de “letramentos (vernaculares e dominantes), de diferentes campos” a eventos de letramentos situados no âmbito da cultura popular (neste caso, a participativa). Ao convergirem procedimentos/práticas pertinentes aos gêneros da esfera escolar e às tarefas de um RPG, os fãs-jogadores de *Hogwarts Games* não apenas hibridizam as culturas, mas também as esferas (escolar e de entretenimento), reconfigurando uma importante característica dos jogos: a adoção de conjuntos de regras (conforme citada por

Salen e Zimmerman, 2004), transbordando letramentos da escola que se tornam eventos de letramentos pertencentes ao RPG e, portanto, ao “ato” (BAKHTIN, 2017) performado pelos sujeitos-enunciadores desse jogo.

Diante do exposto, consideramos a organização de e a participação em *Hogwarts Games* como atos/eventos que requerem o emprego de práticas de letramentos vernaculares (pertinentes ao campo educacional formal) em combinação com outros do campo digital. Nessa direção, como aponta Buzato (2010), os fãs brasileiros que acompanhamos nessa jornada em que se aventuram a criar e a jogar esse RPG geram “produtos” (o jogo como um todo, sua narrativa, as tarefas etc.) e se tornam “produtores”. Ao mesmo tempo, se apropriam de uma mídia digital disponível (o WhatsApp) e, de certa forma e em alguma medida, subvertem seu uso pretendido (como meio para a comunicação) para torná-la, também, uma plataforma para a criação e o desenrolar de jogos, sem, no entanto, descaracterizar ou interferir nas propriedades dessa tecnologia.

Como é possível notar pela descrição que fizemos do objeto e, também, pelo excerto examinado, esses jovens-fãs-jogadores, além de *potterheads*, sabem/aprendem a usar diferentes recursos tecnológicos, mobilizar múltiplas linguagens e acatar hierarquias e regras. Para ingressar nesses eventos, precisam ser organizados, saber trabalhar colaborativamente e ter disciplina para seguir prazos de entrega se quiserem ganhar — além de seguir as regras que eles mesmos criam e impõem para a comunicação discursiva. Os que se aventuram a agir como administradores precisam demonstrar capacidade de liderança, proatividade e conhecimentos diversos (da temática, das tecnologias, conhecimentos linguísticos, entre outros) desde a captação de jogadores até a correção das tarefas, partida a partida. É preciso também estar disponível, pois o envolvimento no jogo pode requisitar muitas horas da vida pessoal de cada participante.

#### **4 Level three: possíveis considerações finais**

Neste texto, apresentamos um recorte de pesquisa que investigou o envolvimento de 35 jovens brasileiros, fãs das histórias sobre Harry Potter, no desenvolvimento do RPG *Hogwarts Games*, via WhatsApp. Nosso objetivo foi, a partir da discussão sobre as relações dialógicas intrínsecas às comunicações

discursivas, abordar o jogo como um enunciado em réplica ativa à narrativa literária que esses fãs constroem. Também, buscamos discussões acerca das culturas juvenis e participativa, tomadas especialmente a partir de ponderações do campo dos estudos dos Letramentos, para examinar hibridizações culturais e de práticas de letramentos que advêm, originariamente, de esfera/campos de atividade humana distintos (a saber, a esfera escolar e a de entretenimento, da cultura vernácula e da cultura de fã/juvenil). Finalmente, desejamos aqui apontar algumas considerações acerca de inter-relações entre as práticas (multi)letradas observadas no jogo e possíveis caminhos para (re)pensarmos processos educativos, com vistas a estimular o engajamento de jovens em atividades de leitura e escrita no âmbito escolar.

No decorrer de nossa investigação, chamou-nos à atenção o fato de que, ao construir um conjunto de normas e atividades para/durante o jogo, os participantes não apenas mimetizam práticas e gêneros da esfera escolar como também importam regras e saberes desse campo — várias de caráter disciplinar, inclusive —, como pudemos observar não só pela descrição do funcionamento do jogo, mas ao interpretarmos a tarefa representada por imagem na Figura 4.

Da maneira como entendemos, *Hogwarts Games* não apenas atesta as relações dialógicas (e o interdiscurso) entre os textos literários (escrito por J. K. Rowling) e a narrativa do RPG amador e colaborativo, como também nos faz (re)pensar as evidentes relações que aproximam as mentes tipográfica e digital, bem como as práticas contemporâneas em que se estabelece diálogo entre a sociedade da escrita e a sociedade digital, como discutido por Monte Mór (2017) e em outros trabalhos já mencionados neste artigo.

Retomando as ponderações de Carrano (2020), de Rojo (2009) e de Rojo e Moura (2019), entre outras, ousamos pensar que a educação linguística em esfera escolar precisa não somente acatar e integrar a perspectiva das culturas juvenis e participativa em seus fazeres, como é também preciso olhar atentamente para as práticas e os múltiplos letramentos que os jovens, de diferentes idades, desenvolvem hoje fora dos muros da escola.

Note-se que, em nossa investigação, optamos por trabalhar com jovens maiores de 18 anos, daí a faixa etária dos participantes esclarecida na seção sobre a abordagem metodológica. Porém, cabe ressaltar que, ao acompanhar

partidas de *Hogwarts Games*, nos deparamos também com a presença de jogadores mais jovens, que ainda frequentam a Educação Básica. Assim, justificamos nossa visão de que o objeto estudado nos permite falar sobre inter-relações com a educação escolar.

De nosso ponto de vista, conhecer esse objeto nos diz muito mais sobre o que a instituição escolar faz do que o que ela deixa de fazer. Os mecanismos reguladores e regulamentadores para interagir, seja na oralidade ou na escrita, tipificados no campo escolar, estão claramente incutidos nos jovens que participaram de nosso estudo, uma vez que eles os transportam para os conjuntos de regras que eles mesmos formulam, como administradores do jogo, e que são acatados por aqueles outros, que desejam jogar. Ainda, é possível ver que o grafocentrismo e as normativas típicas da sociedade da escrita estão especialmente marcados na imposição de correções de tarefas do jogo que, exigindo a escrita criativa de “feitiços”, demandam a “correção gramatical”. Nesse sentido, parece-nos que alguns aspectos do ensino da leitura e da escrita, já amplamente consolidado na educação formal, estão de fato arraigados nesses jovens. Resta saber, então, o que de fato falta à escola fazer, no campo dos Letramentos, na educação linguística.

Assim, questionamos: por que parece ainda tão difícil motivar a leitura e a escrita na esfera escolar? E por que ainda há, em termos de senso comum, uma percepção socialmente compartilhada de que, atualmente, e especialmente após o advento da internet e das redes sociais digitais, os jovens “não leem e nem escrevem mais”?

Diante disso, propomos que, a partir da discussão que conduzimos, seja possível pensar o que podemos/temos a conhecer com eventos tais quais os que levam à criação e ao envolvimento de jovens em jogos de RPG como *Hogwarts Games*, pois, afinal, ficar constantemente conectado on-line para participar de um jogo em que se deve escrever “textão”, como se diz nas redes sociais em meio digital, não é necessariamente a definição de uma prática lúdica. Ou será? Certamente, como pesquisadoras e educadoras, muito ainda podemos apreender de e aprender com o estudo de práticas socioculturais como as representadas por/em *Hogwarts Games*. *Game on?*

## **Notas**

\* Doutoranda em Educação na Universidade Federal de Guarulhos, [brunaeignacio@gmail.com](mailto:brunaeignacio@gmail.com). Mestre em Linguagens, Mídia e Arte pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas.

\*\* Doutora em Linguística Aplicada, linha Linguagem e Educação, e professora-pesquisadora da Universidade Católica de Campinas, [eliane.azzari@puc-campinas.edu.br](mailto:eliane.azzari@puc-campinas.edu.br).

## Referências

AZZARI, E. F.; NASCIMENTO, I. T. V. Letramentos, narrativa transmídia e multimodalidade: percursos entre o tipográfico e o digital. **Olhares: Revista do Departamento de Educação da Unifesp**, [S. l.], v. 10, n. 1, 2022.

AZZARI, E. F.; IGNÁCIO, B. E. Entre a poesia e o fandom, um paraíso (re)conquistado em mídias digitais. **Diálogos Interdisciplinares**, v. 10, n. 1, p. 407-421, 18 out. 2021.

ALVES, M. P. C.; ROJO, R. H. R. Comunidades de leitores: cultura juvenil e os atos de descolecionar. **Bakhtiniana, Rev. Estud. Discurso**, São Paulo, v.15, n. 2, p. 145-162, 2020.

BAKHTIN, M. **Os gêneros do discurso**. São Paulo: Editora 34, 2016. 174 p.

BAKHTIN, M. **Para uma filosofia do ato responsável**. 3 ed. São Carlos: Pedro & João, 2017.

BARTON, D.; LEE, C. **Linguagem online. Textos e práticas digitais**. Tradução de Milton Camargo Mota. São Paulo: Parábola, 2015.

BLACK, R. W. Access and affiliation: the literacy and composition practices of English Language learners in an online fanfiction community. **Journal of Adolescent & Adult Literacy**, v. 49, n. 2, p. 118-128, 2005.

BUZATO, M. E. K. Novos letramentos e apropriação tecnológica: conciliando heterogeneidade, cidadania e inovação em rede. In: RIBEIRO, A. E. et al. (org.) **Linguagem, tecnologia e educação**. São Paulo: Peirópolis, 2010, p. 53-63.

CARRANO, P. Identidades culturais juvenis e escolas: arenas de conflitos e possibilidades. In: MOREIRA, A. F.; CANDAU, V. M. (org.). **Multiculturalismo. Diferenças culturais e práticas pedagógicas**. Petrópolis: Vozes, 2020 (7. reimp.).

DENZIN, N. K, LINCOLN, Y. S. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**; tradução de Sandra Regina Netz. 2ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

GRILLO, S. V. C. Esfera e campo. In: BRAIT, B. (org.). **Bakhtin: outros conceitos-chave**. São Paulo: Contexto, 2006. p. 133-160.

JENKINS, H. et al. **Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st Century**. MacArthur Foundation, 2006.

IGNÁCIO, B. E. Jogos em plataformas digitais: de Hogwarts ao WhatsApp. Dissertação (Mestrado em Linguagens, Mídia e Arte), Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Campinas, 204 p. 2022.

MONTE MÓR, W. Sociedade da Escrita e Sociedade Digital: Línguas e Linguagens em Revisão. In: TAKAKI, N.; MONTE MOR, W. (orgs.). **Construções de Sentido e Letramento Digital Crítico na Área de Línguas/Linguagens**. Campinas: Ed. Pontes, 2017, p. 267-286.

MONTE MÓR, W. Os estudos de Kress em foco: gramática visual, construção de sentidos e design. **Cadernos De Linguagem E Sociedade**, 2021, v. 22, n. 1, p. 300–320. <https://doi.org/10.26512/les.v22i1.37249>.

PINK, S. et al. **Digital Ethnography: Principles and Practice**. Los Angeles: Sage, 2016.

PONZIO, A. A concepção bakhtiniana do ato como dar um passo. In: BAKHTIN, M. **Para uma filosofia do ato responsável**. São Carlos: Pedro e João, 2017, p. 9–40.

RECUERO, R. Jogos e Práticas Sociais no Facebook: Um estudo de caso do Mafia Wars. In: ANDRADE, Luiz Adolfo de; FALCÃO, Thiago. (Eds.) **Realidade Sintética: Jogos eletrônicos, comunicação e experiência social no início do século XXI**. Salvador: EDUFBA, 2012.

ROJO; R. H. R.; MOURA, E. Letramentos, Mídias, Linguagens. São Paulo: Parábola, 2019.

ROJO, R. H. R. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola, 2009.

SALEN, K., ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

THORNE, S. L.; BLACK, R. W.; SYKES, J. M. Second Language Use, Socialization, and Learning in Internet Interest Communities and Online Games. **Modern Language Journal**, v. 93, n. 1, p. 802-821, 2009.

---

<sup>i</sup> Este artigo apresenta um recorte de pesquisa de dissertação de Mestrado que foi parcialmente desenvolvida com bolsa regular FAPESP - Processo nº 2020/10894-2, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

<sup>ii</sup> O trajeto dessa busca, que levou até essa conclusão, está descrito em detalhes na dissertação de Mestrado defendida por Ignácio (2022).

Recebido em: junho/2022.  
Aprovado em: maio/2023.