



CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens

Sabrina Ramos Gomes

EXPERIÊNCIAS DE APRENDIZAGEM INCIDENTAL DE INGLÊS COMO LÍNGUA
ESTRANGEIRA VIVENCIADAS POR UMA CRIANÇA AO FAZER USO DO JOGO
SCRIBBLENAUTS UNMASKED

Belo Horizonte (MG)
2019

SABRINA RAMOS GOMES

EXPERIÊNCIAS DE APRENDIZAGEM INCIDENTAL DE INGLÊS COMO LÍNGUA
ESTRANGEIRA VIVENCIADAS POR CRIANÇAS AO FAZEREM USO DO JOGO
SCRIBBLENAUTS UNMASKED

Dissertação submetida ao Colegiado de Curso de Mestrado em Estudos de Linguagens, do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais - CEFET-MG, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre.

Área de concentração: Tecnologia e Processos Discursivos

Linha de Pesquisa: Linguagem, Ensino, Aprendizagem e Tecnologia

Orientadora: Profa. Dra. Maria Raquel Bambirra

Coorientador: Prof. Dr. Filipe Alves de Freitas

Belo Horizonte (MG)
2019



CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DPPG - DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Estudos de Linguagens

Dissertação defendida no Curso de Mestrado Acadêmico em Estudos de Linguagens do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais - CEFET-MG, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Estudos de Linguagens, e aprovada em 12 de agosto de 2019 pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Profa. Dra. Maria Raquel Bambirra – CEFET-MG - Orientadora

Prof. Dr. Filipe Alves de Freitas – CEFET-MG - Coorientador

Profa. Dra. Hilda Simone Henriques Coelho - UFV

Profa. Dra. Eliane Tavares Barreto Matias - CEFET-MG

Profa. Dra. Paula Renata Melo Moreira - CEFET-MG

G633e Gomes, Sabrina Ramos.
Experiências de aprendizagem incidental de inglês como língua estrangeira vivenciadas por uma criança ao fazer uso do jogo Scribblenauts Unmasked / Sabrina Ramos Gomes. – 2019.
147 f. : il.
Orientadora: Maria Raquel Bambirra
Coorientador: Filipe Alves de Freitas

Dissertação (Mestrado) – Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Estudo de Linguagens, Belo Horizonte, 2019.
Bibliografia.

1. Experiências de aprendizagem. 2. Língua inglesa - Estudo e ensino. 3. Aquisição de segunda língua. 4. Jogos eletrônicos. 5. Videogames na educação. I. Bambirra, Maria Raquel. II. Freitas, Filipe Alves. III. Título.

CDD: 372.6521

AGRADECIMENTOS

Agradeço à força que encontrei em mim e que não sabia que tinha, que me levou a conseguir concluir o mestrado mesmo diante de todas as tribulações que enfrentei nesse período.

Agradeço ao Rafael, porque não poderia pedir uma família melhor e sem você nada disso faria o menor sentido!

Agradeço imensamente a meus pais que sempre me incentivaram no caminho da leitura.

Principalmente agradeço a minha mãe pela imensa inspiração e força, pois são raras as mulheres que conseguem estudar, trabalhar, ser mãe e mulher com a competência que a senhora teve. Se hoje consegui ser o que sou, foi porque tive uma mulher como você de exemplo.

Agradeço a meu pai pelas incontáveis horas de conversa, discussões, filmes, séries que compartilhamos. Por me ensinar a amar histórias fantásticas e entender que elas são metáforas da nossa história. E também por me mostrar que a vida é mais do que imaginamos ser.

Agradeço aos meus irmãos que sempre me motivaram mesmo não estando diretamente presentes. Agradeço pelas críticas, discussões acaloradas e até brigas, pois elas me moldaram no que sou hoje.

Agradeço imensamente aos amigos, que me deram força para continuar mesmo quando a vontade de parar era imensa. Em especial, à Thomaz Maioline e Gladston Borges por compartilharem comigo o amor aos games e por sempre terem um ouvido amigo durante o processo. E aos amigos que o CEFET me proporcionou encontrar, saibam que vocês foram uma surpresa maravilhosa, e que vão do CEFET para a vida.

Aos mestres queridos, em especial a professora Maria Raquel Bampirra por me acolher de forma tão especial e com tanto carinho, por acreditar no meu trabalho e ser a melhor orientadora que eu poderia ter. Agradeço ao meu coorientador Filipe Alves de Freitas pela eterna paciência e pelas perspectivas teóricas sempre alinhadas com o que há de mais novo.

Agradeço as professoras Dra. Marta Passos Pinheiro e Dra. Eliane Tavares Barreto Matias pela contribuição dada enquanto membros da Banca Examinadora de Qualificação. Agradeço também às professoras que gentilmente aceitaram o convite para compor a Banca Examinadora de Defesa desta Dissertação: à professora Dra. Eliane Tavares Barreto Matias, à professora Dra. Hilda Simone Henriques Coelho, que também ajudou no processo de validação das categorias de análise e à professora Paula Renata Melo Moreira, pelo carinho e presteza no aceite do convite.

Video games have the potential to change the landscape of education as we know it. The answers to fundamental questions such as these will make it possible to use video games to move our system of education beyond the traditional academic disciplines, derived from medieval scholarship and constituted within schools developed in the industrial revolution, and towards a new model of learning through meaningful activity in virtual worlds as preparation for meaningful activity in our post-industrial, technology-rich, real world.

James Paul Gee

RESUMO

O amplo uso de jogos comerciais digitais por pessoas de todas as idades atualmente confere relevância a seu estudo na área da Linguística Aplicada à aprendizagem de inglês como língua estrangeira. Fora do Brasil, pesquisadores de renome já se debruçam sobre o tema há décadas (GEE, 2003; 2007, THORNE; BLACK; SYKES, 2009; THORNE; FISCHER, 2012, entre tantos outros). Considerando o contexto brasileiro, na tentativa de enfrentar o desafio, este trabalho visa (1) a analisar uma experiência de jogo vivenciada por uma criança de 10 anos de idade, estudante de inglês como língua estrangeira em nível básico, ao jogar *Scribblenauts Unmasked* – jogo comercial produzido pelo estúdio *5th Cell*, em 2013 –, e (2) a discutir o uso da língua estrangeira feito por ele, no alcance de metas do jogo. Na pesquisa de natureza aplicada, em formato de estudo de caso, abordagem qualitativa e cunho exploratório ora proposta, os dados foram gerados por meio da captura de tela de uma sessão de *gameplay* e da gravação de uma entrevista semiestruturada, em arquivo de áudio. Na entrevista, o participante revisou a experiência de jogo vivenciada e explicou a escolha das palavras e expressões de que se utilizou na busca por alcançar seus objetivos de jogo. Em fase de análise, a experiência de jogo do participante foi descrita, com a intenção de verificar a ocorrência de episódios de provável aprendizagem incidental de inglês. A partir do conteúdo emergente, com base no marco de referência de experiências formais de aprendizagem de inglês como língua estrangeira proposto por Miccoli (MICCOLI; BAMBIRRA; VIANINI, 2019), foram criadas e validadas externamente algumas categorias preliminares de análise de aprendizagem incidental de língua estrangeira por meio de jogos comerciais. Lançando mão das novas categorias, foi possível levantar e discutir a natureza da aprendizagem empreendida pelo participante, amplia o escopo da pesquisa experiencial brasileira (basicamente MICCOLI, 1997-2019), ao abrir a reflexão e discussão sobre aprendizagem por meio de jogos digitais. Por fim, também foi possível verificar que o jogo *Scribblenauts Unmasked* tem potencial para contribuir para a aprendizagem de vocabulário em língua inglesa, podendo ser usado tanto em circunstâncias formais quanto em circunstâncias informais de aprendizagem.

Palavras-chave: experiências de aprendizagem; inglês como língua estrangeira; jogos digitais; jogos comerciais; *Scribblenauts Unmasked*

ABSTRACT

The widespread use of digital commercial games by people of all ages today gives relevance to their study in the area of Applied Linguistics to learning English as a foreign language. Outside of Brazil, renowned researchers have been working on this topic for decades now (Gee, 2003; 2007, Thorne; Black; Sykes, 2009, Thorne; Fischer, 2012, among many others). Taking for granted the Brazilian context, in an attempt to face the challenge, this thesis aims to: (1) analyze a game experience lived by a 10-year-old student of English as a foreign language at the basic level when playing *Scribblenauts Unmasked*; and (2) discuss the use of the foreign language made his in achieving goals of the game. This research proposed in a case study format, has an applied nature, qualitative approach and exploratory character. The data were generated by means of screen capture of a gameplay session and the recording of a semi-structured interview, in an audio file format. During the interview, the participant reviewed his game experience and explained the choice of words and expressions made in trying to achieve game goals. In the analysis phase, the participant's gaming experience was described, with the intention of verifying the occurrence of episodes of probable incidental learning of English. From the emerging content, based on the framework of formal learning experiences of English as a foreign language proposed by Miccoli (Miccoli, Bambirra, Vianini, 2019), some preliminary categories of foreign language incidental learning through videogames were created and validated externally. By using the new categories, it was possible to raise and discuss the nature of the learning undertaken by the participant, what broadens the scope of Brazilian experiential research (Miccoli, 1997-2019) once it opens reflection and discussion about learning through digital games. Finally, it could also be verified that the game *Scribblenauts Unmasked* has potential to contribute to the learning of vocabulary in English, and can be used in both formal and informal learning circumstances.

Keywords: learning experiences; English as second language; video games; *Scribblenauts Unmasked*.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1	- Primeira <i>quest</i> de <i>Scribblenauts Unlimited</i>	21
FIGURA 2	- O padrão em rede de emergência de experiências (a) e sua composição (b)	38
FIGURA 3	- Menu de interação com item do jogo	53
FIGURA 4	- Menu do <i>Batcomputer</i>	54
FIGURA 5	- Exemplo de apresentação de um <i>puzzle</i> ao avatar do jogador ...	55
FIGURA 6	- Tela de adjetivação de objetos, uso do termo <i>fixed</i>	58
FIGURA 7	- Tela de dica	59
FIGURA 8	- Jogador colocando <i>zaasz</i> no helicóptero	60
FIGURA 9	- Sugestões do jogo para a correção o termo <i>hero</i>	61
FIGURA 10	- P em fuga desgovernada	62
FIGURA 11	- Encontro de <i>Maxwell</i> com <i>Alfred</i> e <i>Lily</i> na batcaverna	64
FIGURA 12	- Indicação do jogo para o jogador utilizar o <i>batcomputer</i>	65
FIGURA 13	- Encontro de <i>Maxwell</i> e <i>Mr. Mxyzptlk</i>	66
FIGURA 14	- P digitando <i>Waked</i>	68
FIGURA 15	- <i>Maxwell</i> se deparando com a <i>sidequest</i> que pede que solucione o assassinato	69
FIGURA 16	- Advertência do policial	70
FIGURA 17	- Interface de inserção dos adjetivos, uso do termo <i>unchoked</i>	72
FIGURA 18	- <i>Maxwell</i> carregando o cavalo de troia	73
FIGURA 19	- Menu de interação com o objeto	74
FIGURA 20	- Tela de opções de interação com o personagem	75
FIGURA 21	- <i>Larfleeze</i> atacando <i>Maxwell</i>	77
FIGURA 22	- Dica de <i>Lily</i> de como vencer <i>Larfleeze</i>	78
FIGURA 23	- Desafio de <i>Mr. Mxyzptlk</i>	79
FIGURA 24	- Descrição do item <i>Cosmic Skis</i>	80
FIGURA 25	- Aparecimento dos membros da banda <i>village people</i>	81
FIGURA 26	- Sugestão de <i>Lily</i> para mudar de fase	82
FIGURA 27	- <i>Maxwell</i> pulando o trampolim	83

FIGURA 28	- Personagem desmaiado	84
FIGURA 29	- <i>Maxwell</i> se deparando com a <i>sidequest</i>	85
FIGURA 30	- Opções de interação com o objeto máquina agrícola	87
FIGURA 31	- <i>Maxwell</i> interrogando <i>Metallo</i>	88
FIGURA 32	- Adjetivação do <i>Superman</i> com o termo “ <i>resistant of ratiation</i> ”	90
FIGURA 33	- <i>Maxwell</i> montado no dragão próximo a <i>Doppelganger</i>	92
FIGURA 34	- Adjetivação do dragão	93
FIGURA 35	- <i>Doppelganger</i> chamando <i>Maxwell</i>	94
FIGURA 36	- Cinto de utilidades	95
FIGURA 37	- Natureza da experiência de jogo do participante	97
FIGURA 38	- Elementos experienciais de natureza cognitiva na composição da experiência de jogo do participante	99
FIGURA 39	- Elementos experienciais de natureza afetiva na composição da experiência de jogo do participante	101
FIGURA 40	- Imagem do avatar do participante	102
FIGURA 41	- Elementos experienciais de natureza circunstancial na composição da experiência de jogo do participante	103

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1	- Marco de referência experiencial de aprendizagem formal de inglês como língua estrangeira	34
QUADRO 2	- Marco preliminar de referência de experiências de aprendizagem incidental de inglês por meio de jogos comerciais	47
QUADRO 3	- Mini glossário de termos usados na apresentação da narrativa	56

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
CAPÍTULO I - A EXPERIÊNCIA DE JOGAR VIDEOGAMES	25
1.1 Principais características dos jogos comerciais	25
1.2 Potencial imanente dos <i>videogames</i>	28
1.3 Videogame enquanto propiciador de experiências de aprendizagem incidental	30
CAPÍTULO II - EXPERIÊNCIAS DE APRENDIZAGEM DE INGLÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA	33
2.1 Pesquisa experiencial no Brasil	33
2.2 Dinâmica de composição de experiências de aprendizagem de inglês como língua estrangeira	37
CAPÍTULO III - METODOLOGIA	40
3.1 Classificação da pesquisa	40
3.2 Participante e local da coleta dos dados	41
3.3 Jogo utilizado e seu objetivo	41
3.3.1 Narrativa do jogo	42
3.4 Procedimentos metodológicos, instrumentos para a geração dos dados e critérios para a sua análise	43
3.4.1 Adaptação do marco de referência de experiências de aprendizagem formal de inglês às necessidades de análise desta pesquisa	45
3.4.2 Validação do marco preliminar de referência de experiências de aprendizagem incidental de inglês por meio de jogos comerciais	49
3.5. Considerações éticas	50

CAPÍTULO IV – ANÁLISE DA EXPERIÊNCIA DE JOGO DO PARTICIPANTE E DE SUA APRENDIZAGEM INCIDENTAL DE INGLÊS	52
4.1. Contextualização da experiência de jogar <i>Scribblenauts Unmasked</i>	53
4.2. A experiência de jogo vivenciada pelo participante	57
4.3. A natureza e a composição da experiência de jogo do participante	96
4.4. Dinâmica de materialização e emergência das experiências de aprendizagem incidental no jogo – agência e competência linguística ..	103
	112
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	
5.1. Perguntas de pesquisa	112
5.2. Possíveis implicações pedagógicas do uso do <i>Scribblenauts Unmasked</i> no fomento da aprendizagem incidental de inglês como língua estrangeira	114
5.3. Principais contribuições deste trabalho	115
5.4 Sugestões para futuras pesquisas.....	116
REFERÊNCIAS	118
APÊNDICES	122

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa trata de experiências vivenciadas por uma criança de aproximadamente 10 anos, ao fazer uso de um jogo comercial produzido em inglês – *Scribblenauts Unmasked*, como uma maneira de expandir os limites de tempo e de espaço de um contexto específico de aprendizagem formal de inglês como língua estrangeira. Nesta Introdução, contextualizo a pesquisa na área de Linguística Aplicada ao ensino de inglês como língua estrangeira, justifico a sua realização, estabeleço o problema de pesquisa, delimito o seu escopo por meio do estabelecimento de dois objetivos de âmbito mais geral e outros de natureza específica, transformo esses objetivos específicos em perguntas de pesquisa e explico como a dissertação encontra-se organizada.

Contextualização

Os jogos comerciais eletrônicos, conhecidos mais comumente como *videogames*, fazem parte do novo panorama das tecnologias audiovisuais que emergem do desenvolvimento tecnológico na área de comunicação. Sendo assim, os jogos podem ser tidos como objetos midiáticos, e como tais, são importantes objetos de estudo, pois fazem parte do cotidiano e dos hábitos de consumo de grande parte da população mundial.

Consumimos a mídia videogame cotidianamente e esse consumo se dá por meio da experiência individual vivenciada no universo multimodal desses produtos. Dos estudos da Linguística Aplicada e da Literatura, aos estudos do processo cognitivo na Psicologia, Pedagogia e Educação, e mesmo na Antropologia, na Filosofia e na História, vemos uma gama diferente de perspectivas nos estudos do ensino e da aprendizagem.

Com o surgimento das novas tecnologias digitais, a produção e veiculação de textos acontece em maior escala, de maneira instantânea, além de envolver textos mais multimodais, devido aos recursos oferecidos aos usuários por essas novas mídias. Por isso, vivemos um novo momento nos estudos dos processos de ensino e de aprendizagem de línguas estrangeiras, mais especificamente do inglês. Com este trabalho, focado no campo de estudos da Linguística

Aplicada, pretendemos refletir sobre a produção de significado existente nas experiências de uso de jogos comerciais e sua relação com a língua inglesa.

A pesquisadora Jane McGonigal, em palestra realizada em 2010 para TED Talks¹, afirmou que os jovens americanos jogam, em média, 10.000 horas antes de completarem 21 anos de idade e que esse número de horas é suficiente para tornar alguém especialista em uma determinada área. A partir desse dado, pode-se ressaltar a relevância de se pesquisar o impacto que os jogos têm na vida dos jovens em idade escolar e como estes podem utilizá-los em favor da aprendizagem acadêmica.

O jovem brasileiro, mesmo não tendo a mesma facilidade de acesso à tecnologia e aos jogos que o americano, por exemplo, ainda é um consumidor efetivo de jogos – como nos mostra a pesquisa de Borges et al. (2013), pela USP, intitulada *Gameificação aplicada à educação: um estudo sistemático*. Partindo dessa constatação, ressaltamos a necessidade de se compreender mais sobre os jogos no nosso contexto educacional.

Os estudos dos jogos, mais precisamente os dos jogos digitais, se dividem em duas grandes vertentes: a Ludologia e a Narratologia. A primeira é focada nos estudos ligados ao entretenimento, à mecânica dos jogos e a segunda no universo narrativo ficcional proporcionado pela experiência midiática promovida pelo jogo. Para os narratólogos, mesmo considerando os elementos de *gameplay* (jogabilidade), um jogo de videogame é primeiramente uma ficção. O entendimento do que consiste a mídia jogo e de como esta é uma mídia de entretenimento inserido no domínio ficcional, nos instiga à investigação de como esse conteúdo se configura; em sua maioria consistem em narrativas digitalmente criadas com propósito de interação e de entretenimento de um usuário/mídia.

Contudo, é importante destacar que o videogame ainda não possui um “cânone” e, como afirma Freitas (2015), corroborando com a posição de Tavinor (2009), chamar a narrativa de um videogame de superficial, por ela não se encontrar dentro das normas estéticas, literárias,

¹ TED (Technology, Entertainment, Design) é uma série de conferências realizadas pela fundação Sapling, dos Estados Unidos, sem fins lucrativos, destinadas à disseminação de ideias que segundo a própria organização, "ideias que merecem ser disseminadas". As apresentações são limitadas a dezoito minutos, e os vídeos são amplamente divulgados na Internet tanto no YouTube quanto na plataforma própria da organização.

canônicas ou cinematográficas é, de certa forma, não compreender a mídia videogame. Nas palavras de Freitas (2015, p. 64-65), temos que:

É fundamental notar a importância da reflexividade nessa relação entre ficção e jogo. Não só a ficção dita as regras, mas também as qualidades ficcionais de um video game são em amplo grau determinadas pelas qualidades funcionais que elas pretendem codificar, e isso significa que essas ficções frequentemente irão parecer menos que reais (TAVINOR, 2009). Portanto, antes de criticar a narrativa de um videogame como rasa, pueril ou em algum outro aspecto inferior às histórias narradas por mídias como o cinema, o teatro e a literatura, devemos entender que, nos games, ela desempenha um papel especial.

Diferente de simplesmente ler ou brincar, jogar videogame é acima de tudo uma vivência, uma experiência (FREITAS, 2015). *Videogames*, então, podem ser considerados uma mídia, na qual um jogador, por meio de um suporte de interação, vivencia uma experiência estética imersiva de caráter de fruição. Essa visão corrobora com a de Juul (2010) sobre os jogos eletrônicos digitais. Segundo o autor

Videogames demandam muito mais do que outras formas de arte. Eles demandam mais tempo, exigem mais concretamente que o jogador entenda as convenções sobre as quais eles são construídos. Um jogo pode ou não se encaixar na vida de um jogador. Um jogo pode exigir hardware que o jogador não possua ou não tenha interesse em possuir, e pode se basear em convenções que o jogador desconhece, e exigir habilidades que o jogador não tem.² (JUUL, 2005, s/p)

Juul (2005) defende que os jogos apresentam narrativas na sua constituição, mas a ideia, o que realmente os define, é o fato de que esses jogos de videogame são baseados em regras e são elas que caracterizam o como fazemos; ou seja, o uso dos jogos norteia todo o processo do jogo. Ademais, o mundo ficcional serve como pano de fundo para o jogador inferir as regras do jogo, já que, na maioria das vezes, elas são ocultas do jogador.

Freitas (2015) também concorda que o videogame em especial tem um caráter ficcional, mas defende que não é somente esse caráter que o define como mídia. O autor questiona:

O que essa afinidade significa para o videogame? Nem todo jogo é um jogo de *mimicry*, mas os jogos digitais quase sempre o são. Na verdade, arrisco-me a dizer que esta seja talvez uma das características distintivas do meio, que o separa de outros tipos de jogos, como os esportes: no

² No original: Video games ask for much more than other art forms. They ask for more time and they more concretely require the player to understand the conventions on which they build. A game may or may not fit into a player's life. A game may require hardware the player does not have or does not wish to own, it may build on conventions that the player does not know, require skills the player does not have. Tradução livre da pesquisadora.

videogame, há uma conexão reflexiva entre, de um lado, as regras e parâmetros do jogo e, de outro, uma ficção (p. 58).

Acredito que o amplo uso de jogos produzidos em inglês contribua, de alguma forma, para a aprendizagem da língua no contexto brasileiro, conforme relatos informais que frequentemente escuto. Tal hipótese merece ser investigada exatamente pelo fato de que jogar é uma prática social significativa para tantas pessoas e, portanto, parece ter potencial de ser, facilmente, capitalizada para fins pedagógicos.

Justificativa

Segundo pesquisa de 2018 realizada pela *Entertainment Software Association*³ mais da metade da população mundial é consumidora de jogos, o que faz com que a prática de jogar *videogames* já possa ser considerada cotidiana e culturalmente estabelecida. Corroborando pesquisas realizadas pelos sites *statista.com* (website responsável por pesquisas quantitativas e estatísticas no que tange aos EUA), *ign.com* e *kotaku.com* (maiores sites de imprensas especializadas em *videogames*), verificou-se também que a indústria de entretenimento que mais cresceu naquele ano foi a de *videogames*, um fenômeno midiático global. Hoje, essa indústria continua em franca produção, torna-se cada vez mais lucrativa e mostra a importância do videogame no que concerne à recepção dos usuários a um produto. Percebe-se então uma mudança cultural e diante dela o videogame passou a ser uma mídia relevante o suficiente para podermos pensar nele também academicamente.

Outra circunstância que justifica a iniciativa desta pesquisa está no fato de que a língua inglesa e eu temos uma longa história ligada à aprendizagem via *videogames*. Lembro-me desde pequena de escutar inglês, principalmente por ser de Teófilo Otoni e desde sempre ter tido contato com estrangeiros comprando pedras com meu pai. Minha paixão pela língua, no entanto, veio com o jogar videogame. Quando pequena eu via meus irmãos jogando, na adolescência jogava com o grupo de amigos e mais tarde veio o RPG. Na época, os livros de RPG eram em sua maioria em inglês e, para jogarmos, tínhamos que ler em inglês. A leitura

³ Com sede em Washington/DC, a *Entertainment Software Association* é a associação comercial da indústria de *videogames* nos Estados Unidos. O endereço do seu *website* é: < <http://www.theesa.com/> >.

era truncada pelo desconhecimento de várias palavras, feita com muito exercício de imaginação e vontade de jogar. Ao jogar, principalmente jogos com histórias, mais e mais eu me envolvia também com a língua, porque queria entender cada detalhe da história e para isso precisava saber inglês. Essa necessidade da língua me fez cada vez mais estudá-la e desde a adolescência o inglês tem sido parte integrante da minha trajetória tanto pessoal quanto profissional. O aprendizado proporcionado pelo videogame da língua foi tão significativo que fez com que eu criasse um vínculo afetivo com a língua inglesa, grande o suficiente para que o inglês virasse a minha profissão.

Com base tanto na minha experiência como jogadora quanto em experiências de pessoas que pude conhecer, acredito que o universo dos jogos comerciais é rico em oportunidades de aprendizagem incidental⁴ de inglês, pois a grande maioria dos produtos que chegam ao Brasil ainda está em língua inglesa e tanto a dublagem quanto a legendagem são muitas vezes de qualidade questionável, o que minimiza a experiência do jogador, caso ele desconheça a língua inglesa. Portanto, parece relevante investigar como se dá a experiência de crianças brasileiras em interação com um jogo comercial em inglês, independentemente de seu nível linguístico.

No banco de teses da CAPES, ao procurar termos mais abrangentes como “jogos digitais” ou “vídeo games” ou ainda o termo “videogame”, foram encontradas mais de 1000 publicações, embora grande parte delas não se tratasse de jogos digitais ou de *videogames*, mas sim de objetos digitais, de outros tipos de jogos, ou seja, os resultados pareciam indicar que as palavras chave da pesquisa teriam sido grafadas sem aspas (o que não é verdade), sendo considerados isoladamente.

As pesquisas que contemplavam as palavras-chave devidamente investigadas (entre aspas), filtradas para as áreas de Ciências Humanas e Educação, em sua maioria foram realizadas na área da Comunicação e têm como foco da discussão as questões ligadas à Semiótica e/ou à Estética. Os trabalhos que focam em “leitura” de jogos transitam entre a teorização da

⁴ No escopo deste trabalho, abraço o conceito de Marsick e Watkins (2001, p. 25) para aprendizagem incidental ou informal. Segundo as autoras (*op. cit.*), tal aprendizagem é “definida como [sendo] um subproduto de alguma outra atividade tal como a realização de uma tarefa, a interação interpessoal, a percepção da cultura institucional, experiências de tentativa e erro”, *etc.* No original, temos que [*incidental learning is*] “defined as a byproduct of some other activity, such as task accomplishment, interpersonal interaction, sensing the organizational culture, trial-and-error experimentation, or even formal learning”. Tradução livre da pesquisadora.

Narratologia e a da Análise do Discurso, especialmente a partir de 2016; ou ainda de como o videogame pode potencializar habilidades cognitivas se tratado pelo viés da Tecno-Pedagogia. Ao pesquisar no Google Acadêmico, muitos artigos foram encontrados relacionando jogos e ensino de língua estrangeira, com destaque para os trabalhos de pesquisadores já reconhecidos na área do ensino de línguas como Paiva (2008), Leffa (2014) dentre outros. Destaca-se também a atuação de trabalhos promovidos por grupos de estudo como o Taba Games na UFMG e o grupo de estudo vinculado ao curso de jogos digitais da PUC-Minas.

No CEFET/MG, pelo POSLING – Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens –, alguns trabalhos envolvendo o tema “jogos” já foram defendidos, por exemplo os escritos por Ronaldo Gomes (2014) e Cléber Barbosa (2015), em nível de mestrado e o de Marcos Racilan (2019), em nível de doutorado. Atualmente, pelo mesmo POSLING, estão em andamento, além da presente pesquisa e do trabalho de Paulo Cruz, em nível de mestrado, o de Cléber Barbosa, em nível de doutorado.

Merece destaque o trabalho realizado por Borges (2013) no mestrado em Educação Tecnológica da instituição, bem como a sua tese de doutorado, defendida pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da UFMG. Em seu doutoramento, o pesquisador (2017) criou um jogo em língua portuguesa voltado para a aprendizagem de sílabas por crianças em fase de alfabetização. Esse jogo mostrou-se bastante efetivo em subsidiar o processo de forma lúdica e implícita, favorecendo a aprendizagem dos participantes da pesquisa.

Outros trabalhos relevantes envolvendo o uso do videogame como tecnologia digital de aprendizagem são: Coscarelli (2016), reforçando a posição de Gee (2007) de que as novas mídias, e os jogos em especial, devem ser usados como recurso didático; Ribeiro (2016), ressaltando resultados mais significativos à aprendizagem por meio dos jogos, entre tantos outros.

Com esta pesquisa, procuro investigar as experiências de aprendizagem incidental de inglês vivenciadas por uma criança ao jogar o *Scribblenauts Unmasked*. O jogo parece ter potencial

pedagógico visto que a Literatura da área revela interesse de outros pesquisadores, no Brasil e no exterior, em investigá-lo com tal finalidade.

Uma pesquisa feita no Google Acadêmico, realizada com as palavras chave: *games, language vocabulary, acquisition, Scribblenauts* mostrou-se prolífera. Entre os resultados encontrados, a tese de doutorado de Parker (2015) trata da experiência de usar *Scribblenauts* em sala de aula para o ensino de inglês, porém como língua materna, em especial para desenvolver as habilidades ligadas à escrita correta de palavras. A pesquisa foi apresentada à faculdade do Estado da Carolina do Norte, *Department of Education and Leadership*. A parte empírica da pesquisa foi conduzida em uma escola de ensino fundamental (*elementary school*) em um distrito rural no leste da Carolina do Norte. Foram utilizados pré e pós testes para medir a eficácia e o envolvimento dos com alunos com *Scribblenauts Unlimited*. O trabalho concluiu que os alunos mais engajados com *Scribblenauts Unlimited* tiveram um resultado mais positivo no pós-teste, além mostrar que os alunos em geral se mostravam mais abertos às aulas nas quais faziam uso do jogo.

Já no Brasil, foram encontradas também duas pesquisas muito recentes que fazem uso de *Scribblenauts* para ensino de Inglês: Oliveira, Pozzebon e Frigo (2018) e Seixas, Verdolini e Martins (2018). No estudo de Fabiano Oliveira, Eliane Pozzebon e Luciana Frigo (2018), desenvolvido na Universidade Federal de Santa Catarina, buscou-se analisar a utilização de *Scribblenauts* como ferramenta de aperfeiçoamento educacional para estudantes que tem o perfil de “nativos digitais”⁵. Os autores se propuseram a estabelecer uma relação entre os aspectos intrínsecos do jogo, a diversão e o seu potencial enquanto ferramenta educativa. A experiência do jogo é narrada, e os resultados parecem indicar que os conceitos de substantivo e de adjetivo, porque reforçados pela instrução, foram assimilados pelos participantes, durante esse processo.

A outra pesquisa brasileira recente que também lança mão do jogo *Scribblenauts* foi realizada na Universidade Presbiteriana Mackenzie, em São Paulo, por Bruno Seixas, Thais Verdolini e Vália Martins (2018). Neste artigo, os pesquisadores se propuseram a recontar a história do

⁵ Segundo Prensky (2001), nativos digitais são aquelas pessoas que nasceram na década de 90, cujas supostas características seriam um cérebro multitarefa, espírito de participação, no sentido de produzir mais sentido até do que o consumir, e extrema facilidade inata em lidar com a tecnologia digital.

videogame, assinalar os seus diferentes usos em diferentes áreas do conhecimento, descrever cronologicamente o desenvolvimento das principais metodologias usadas no ensino de língua estrangeira e identificar os benefícios que o hábito de jogar videogame pode trazer para a aquisição de uma nova língua. Também se propuseram a demonstrar o benefício de alguns jogos comerciais, dentre eles o *Scribblenauts*, para o contexto educacional de ensino-aprendizagem de língua inglesa. Os benefícios apontados por esses pesquisadores relacionados ao uso do *Scribblenauts* foram: a importância dessa tecnologia tanto no contexto social quanto no educacional e a responsabilidade do professor para que também torne possível a inserção dessa ferramenta em sala de aula.

Internacionalmente, Aarseth (2015) publicou um levantamento sobre o desenvolvimento desta área de estudos no contexto mundial. O autor (*op. cit.*) afirma que 8.207 artigos foram lançados nos últimos 15 anos. Apesar de ser um campo de estudo muito recente e que está em plena expansão, principalmente no que tange aos estudos interdisciplinares, mais de 150 artigos mencionados no levantamento de Aarseth foram escritos em 2015, o que comprova o crescente avanço de estudos nessa área. No entanto, o pesquisador (*op. cit.*) argumenta que a qualidade da produção e a falta de parâmetros nos estudos ainda é um problema, tendo em vista que é um campo com áreas diversas que convergem apenas no objeto de estudo em comum, mas diferem-se, substancialmente, nas formas de analisá-lo. Em consequência disso, criam-se problemas para o academicismo e a cientificidade desse novo campo de estudos.

Definição do problema de pesquisa

Em um estudo piloto realizei uma experiência com *Scribblenauts Unlimited* em uma aula de inglês com 4 alunos de 6 e 7 anos de idade. Os alunos jogaram o jogo juntos em um único computador e revezaram quem estaria comandando o personagem principal, sendo que cada aluno teria 15 minutos para estar no controle. Supervisionei a atividade e esclareci dúvidas em relação ao vocabulário que os alunos desejavam fazer uso, conduzindo toda a atividade em inglês. Os alunos já conheciam algum vocabulário básico, em especial adjetivos como: *big, small, ugly, pretty, nice, gigantic etc*, além das cores e de objetos comuns do dia a dia. Durante o jogo qualquer novo vocabulário que surgiu como dúvida foi fornecido pela professora, como

por exemplo a palavra *wings* (asas) que os alunos decidiram colocar no porco. No caso, os alunos formulavam uma pergunta: “*How can I say ... (asas) in English?*”, a professora respondia e soletrava a palavra pedida, para que eles pudessem digitar no jogo.

Ao jogarem, os alunos que não estavam no controle do personagem principal sugeriam o que deveria ser feito para a resolução do *puzzle*. No *puzzle* da Figura 1, os alunos em sua maioria sugeriram colocar *cute* ou ainda *gigantic*, *monster*, *beautiful* nos objetos interativos. Por fim o aluno no controle escolheu *big* e *wings*, solucionando o *puzzle*. Na grande maioria dos *puzzles* foi notável a variedade de sugestões apresentadas pelos alunos e a quantidade de novas palavras que eles tentaram usar para a resolução dos desafios

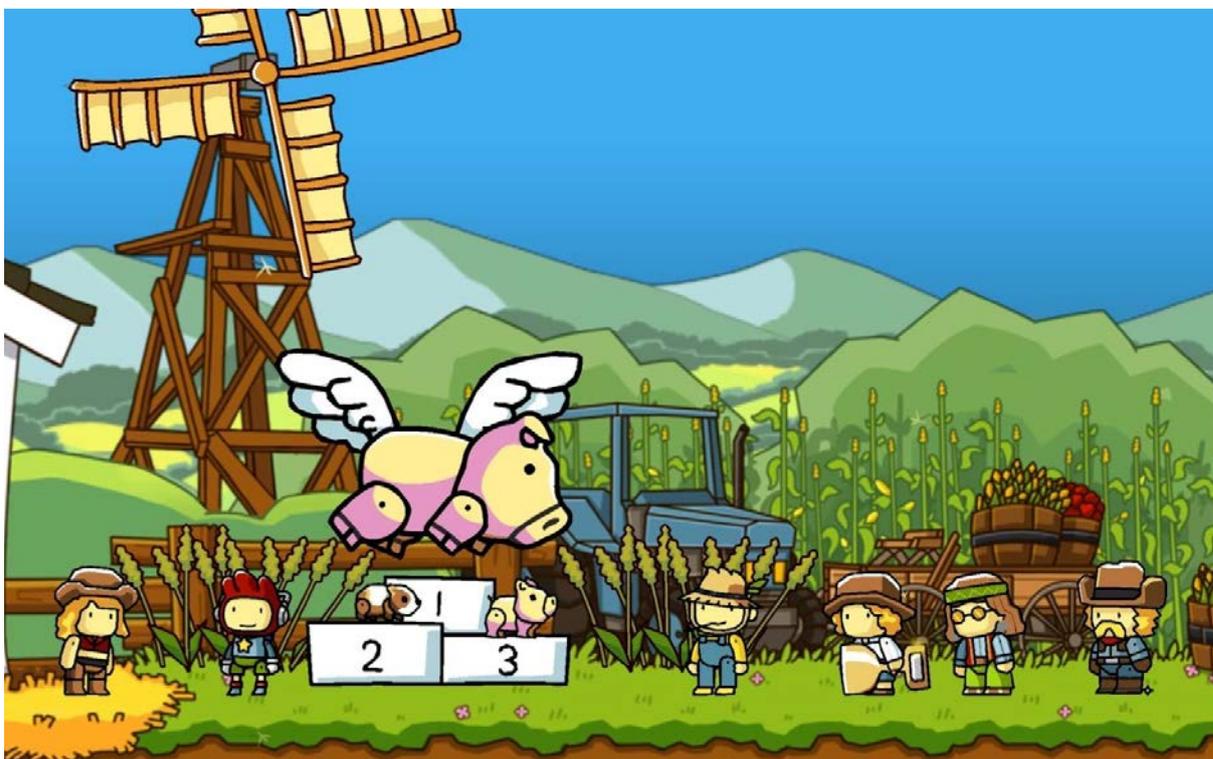


Figura 1- Primeira *quest* de Scribblenauts Unlimited

A medida que os alunos se revezavam e mais se envolviam com o jogo, mais a assistência do professor foi necessária, pois os alunos passaram a precisar de vocabulário mais diferenciado e específico, como “dinamite”(dinamite), “explodir”(explode), “consertar”(fix), “cueca” (underpants) *etc.* Mesmo jogando na presença do professor, o jogo foi um momento de descontração em que os alunos usaram a língua inglesa de forma intensa e significativa, com

menos tentativas de voltar a falar em português. Com essa experiência piloto, pude perceber que a necessidade de conhecer o significado do vocabulário específico, bem como a sua grafia em inglês, para vencer os desafios impostos pelo jogo, ajudou a essas crianças no desenvolvimento de vocabulário por essas crianças e fomentou o uso do inglês durante bom tempo da aula.

O uso de adjetivos foi privilegiado em função das oportunidades de uso de vocabulário viabilizadas pelo jogo. Posteriormente, em outros exercícios em sala em que foi necessário que os alunos descrevessem imagens, eles apresentaram grande facilidade, pois o jogo proporcionou às crianças uma memorização maior de um vocabulário ligado a características de objetos. O entusiasmo com o uso desse jogo em sala de aula, em especial, foi imenso e os alunos quiseram repetir a experiência para tentarem soluções diferentes para os *puzzles* que *haviam surgido* nas seções de jogo que jogaram.

Por fim, fazer uso de *Scribblenauts* tornou a aula de fixação de conteúdo ligado a classes de palavras e adjetivos descritivos muito mais proveitosa, tanto para mim – professora, quanto para os alunos. As soluções usadas pelas crianças para resolver problemas como molhar uma planta, por exemplo, proporcionaram-lhes uma assimilação direta de vocabulário, principalmente pelo caráter lúdico da atividade e pelo fato de a atividade ser significativa para os alunos, já que jogar faz parte de sua realidade diária. A língua passou a ser o meio utilizado para o alcance de seus objetivos no jogo. O fato parece ter re-significado o valor que aquelas crianças dão à aprendizagem de inglês, pelo menos durante o estudo piloto. Embora desejável, o uso de tal estratégia de ensino de línguas estrangeiras – a de fazer com que a língua torne-se simples meio para o alcance de determinado fim significativo para o aluno ao invés de ser o fim da aprendizagem em si – não é facilmente conseguido em sala de aula. No entanto, pelo uso do *game*, foi naturalmente realizado.

Partindo dessa experiência de sucesso, e também inspirada pela experiência de Parker (2015), na expectativa de orientar futuras tentativas de fomentar a aprendizagem de inglês de maneira significativa em minha prática pedagógica, resolvi realizar esta pesquisa buscando entender como o uso de inglês realizado ao se jogar o *Scribblenauts* pode favorecer a aprendizagem incidental da língua.

Objetivos e perguntas de pesquisa

Nesse sentido, esta pesquisa tem basicamente dois objetivos. São eles (1) investigar a natureza e a composição da experiência de jogo de uma criança, estudante de inglês como língua estrangeira em nível básico, ao jogar *Scribblenauts Unmasked*; e (2) compreender como se dá o uso de língua feito por ela ao longo do jogo.

No intuito de realizá-los, estabelecemos três objetivos específicos, a saber:

- a) evidenciar os elementos experienciais que compõem a experiência de jogo do participante;
- b) explicitar a natureza desses elementos; e
- c) discutir o protagonismo do participante no que se refere ao uso de inglês, em especial, e relacioná-lo à provável aprendizagem incidental de vocabulário ocorrida durante essa experiência.

Estes objetivos específicos foram transformados em perguntas de pesquisa que orientaram as análises realizadas e foram retomadas no capítulo de Conclusão do trabalho para revelar o alcance dos objetivos e viabilizar a tessitura de possíveis implicações do uso de jogos comerciais no fomento da aprendizagem incidental de inglês como língua estrangeira. São elas:

- 1) Quais são os elementos experienciais que constituem a experiência de jogo do participante da pesquisa?
- 2) Qual é a sua natureza?
- 3) No que se refere à aprendizagem de vocabulário, qual foi o protagonismo do participante e como esse protagonismo gerou oportunidades para a aprendizagem incidental de inglês durante o jogo?

Organização desta dissertação

Uma vez estabelecidas as perguntas de pesquisa, fechei esta Introdução apresentando a organização retórica desta dissertação, que se deu por meio da escrita de quatro capítulos e de uma Conclusão. No **primeiro capítulo**, principalmente com base em McGonigal e Gee, caracterizei a experiência de jogar videogame. No **segundo**, revisei a teorização de Miccoli (1997-2019) a respeito de experiências de aprendizagem de inglês como língua estrangeira no

Brasil. A seguir, no **terceiro capítulo**, explicitarei a metodologia empregada para viabilizarmos a realização dos objetivos específicos do trabalho, na tentativa de assegurar o alcance dos dois objetivos de âmbito mais geral definidos. No **quarto**, analisei a experiência de jogo do participante e procuramos verificar o uso de inglês feito por ele para alcançar os seus objetivos de jogo. Por fim, nas **Considerações Finais**, retomei e respondi as perguntas de pesquisa, fiz uma breve reflexão sobre possíveis implicações pedagógicas do uso do *Scribblenauts Unmasked* no fomento da aprendizagem incidental de inglês como língua estrangeira, ressaltando as contribuições do trabalho que o tornam inédito e sugeri algumas pesquisas que merecem ser feitas num futuro.

1 A EXPERIÊNCIA DE JOGAR *VIDEOGAMES*

Neste capítulo, buscamos caracterizar a experiência de jogar *videogame*. Para isso, discorreremos sobre o que compreende uma experiência de jogo, o tipo de vivências/experiências possibilitadas pelo *videogame*, seu componente entretenimento, os motivos pelos quais as pessoas gostam de jogar *videogames* e seu potencial imanente de viabilizar experiências de caráter variados dentre elas experiências de aprendizagem.

1.1 Principais características dos jogos comerciais

Segundo McGonigal (2012), “quando se tiram as diferenças de gênero e as complexidades tecnológicas, todos os jogos compartilham quatro características definidoras: um objetivo, regras, um sistema de *feedback* e participação voluntária”. Nesse contexto, o objetivo seria o que os jogadores desejam realizar ao longo do jogo; as regras colocam limitações em como os jogadores podem alcançar o objetivo; o sistema de *feedback* diz aos jogadores o quão perto eles estão de alcançar o objetivo; e finalmente, a participação voluntária exige que todos que estão jogando aceitem, conscientemente e de bom grado, o objetivo, as regras e o *feedback*.

A maneira pela qual essas características interagem no jogo e entre si é o que faz com que um jogo digital seja um *game*. O objetivo, as regras e o sistema de *feedback* variam imensamente de jogo para jogo e podem adquirir formatos quase irreconhecíveis, dependendo do gênero do jogo ou mesmo da sua complexidade técnica. Jogos de mundo aberto⁶ e com modo criativo, como é o caso de *Scribblenauts Unmasked*, tendem a ter um objetivo não linear – afinal o jogador pode, em qualquer ordem, antes do final, realizar as ações do jogo sem comprometer o desfecho da narrativa.

As regras podem remover ou limitar as formas óbvias de se chegar ao objetivo. Em jogos como *Scribblenauts Unmasked* elas liberam criatividade e promovem o pensamento estratégico, pois

⁶ Jogos de mundo aberto são aqueles que o jogador tem a liberdade de interagir com o cenário de forma não linear sem ser limitado pela narrativa do jogo.

o jogador não tem limitações claras do que pode ou não fazer, sendo limitado pelo próprio processo imaginativo. O *feedback* em tempo real serve como uma promessa para o jogador de que o objetivo é definitivamente alcançável e fornece motivação para que ele continue jogando, ao ver mais e mais personagens disponíveis e ações que podem ser realizadas, à medida que se progride no jogo.

Ao fazer uso de um jogo, para tirar o máximo da experiência vivenciada, o jogador precisa com ele se envolver. Nesse processo de envolvimento, a experiência estética do jogar acontece. Ao criarem uma narrativa, uma arte que acompanha a história, assim como ao fazerem as escolhas técnicas do jogo, ao definirem que tipo de mecânica será usada e como se dará a interação do jogador com a mídia, os desenvolvedores produzem um universo ficcional no qual o jogador tem uma experiência estética. O quão prazeroso será essa experiência varia de jogador a jogador dependendo dos seus repertórios culturais.

A essência da experiência de se entrar no mundo ficcional e ali se entregar ao prazer do texto, ou seja, fazer um pacto com aquela história e durante o tempo em que se estiver envolvido, nos faz crer que ela é em certa parte real. Sendo assim, as histórias nos levam a esse mundo além do nosso, no qual podemos “brincar” de faz de conta, mesmo não sendo mais crianças, como Umberto Eco nos mostra neste trecho de “Seis passeios pelo bosque da ficção”:

Qualquer passeio pelos mundos ficcionais tem a mesma função de um brinquedo infantil. As crianças brincam com boneca, cavalinho de madeira ou pipa a fim de se familiarizar com as leis físicas do universo e com os atos que realizarão um dia. Da mesma forma, ler ficção significa jogar um jogo através do qual damos sentido à infinidade de coisas que aconteceram, estão acontecendo ou vão acontecer no mundo real (ECO, 2004, p. 93).

O poder dessas narrativas de nos emocionar está justamente na aceitação do que de real está presente na história contada, mesmo que apenas em realidade criada na nossa imaginação, motivada pela interação que temos com os textos. Marie Laurie Ryan (2001), crítica literária americana, discute ao longo de sua produção acadêmica científica, sobre como nós, “leitores”, tanto das novas como das velhas mídias, interagimos com essas histórias ficcionais e como elas, mesmo as mais simples, detêm o nosso encanto. Encanto esse que se dá justamente na dinâmica da criação de “mundos possíveis” pela leitura, que para a autora possibilita “a experiência

através da qual um mundo ficcional adquire a presença de uma realidade autônoma e independente da linguagem, povoada por seres humanos vivos”⁷ (RYAN, 2001, p. 14).

Os *videogames*, assim como os livros, evocam esse poder da narrativa de nos fazer imergir no universo ficcional criado ao longo da experiência do jogar, com a diferença de que nos jogos a imersão é permeada pela interação com a história, por meio da agência do jogador de poder observar as consequências dos seus atos naquele mundo ficcional de forma mais imediata. Os *videogames* podem despertar emoções e reações maiores justamente nesse momento, em que o jogador vê as consequências de suas escolhas na tela, e também como elas moldam aquele universo ficcional. Tal percepção imediata leva o jogador a questionar em profundidade as suas decisões, tendo em vista o impacto causado pelas consequências, mostradas segundo a visão do “autor” do jogo na tela.

Janet Murray, pioneira nos estudos de narrativa em novas mídias e nos estudos do *videogame* como ficção, apresenta uma visão romântica de *tecnolover* em seu livro *Hamlet no Holodeck*, em que coloca o *videogame* como a próxima potencial, nova e melhor forma de se experimentar uma narrativa. Para a autora (2003), a interação com o *videogame* permite suplementar as histórias, que antes (antes quando?) eram tocantes, comoventes, mas limitadas à uma mídia que não permitia ao usuário o controle da narrativa, e confere a elas uma nova dimensão. Murray salienta que:

Como Sherazade e Jesus bem sabiam, contar histórias pode ser um poderoso agente de transformação pessoal. As histórias certas podem abrir nossos corações e mudar aquilo que somos. As narrativas digitais acrescentam um novo e poderoso elemento a esse potencial, oferecem-nos a oportunidade de encenar as histórias ao invés de simplesmente testemunhá-las. (MURRAY, 2003, p.166).

Independentemente da postura de acreditar ou não na potencial superioridade de uma mídia sobre a outra, os estudos de Murray (2003) nos ajudam a compreender conceitos tais como o de **agência** – “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (p. 127); e o de jogador como **interator**, ou seja quem interage com a mídia: “O interator não é autor da narrativa digital, embora possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos. Isso não é autoria, mas agência. ” (p.150).

⁷ The experience through which a fictional world acquires the presence of an autonomous, language-independent reality populated with live human beings. (RYAN, 2001, p. 14).

As escolhas nos jogos são frequentes, variando de detalhes casuais, como por exemplo qual roupa o personagem vestirá, a circunstâncias mais complexas, como onde aplicar os recursos recolhidos ao longo do jogo. A agência demandada pelos jogos nos capacita para pensar sobre as nossas próprias escolhas cotidianas, considerando principalmente as suas possíveis consequências. Além disso, a possibilidade de escolher inúmeras vezes nos jogos nos faz perceber a variabilidade das consequências de nossas escolhas reais.

Seja *Call of Duty* ou *Mario Bros*, *Mass Effect* ou *Candy Crush*, os jogos nos levam a pensar estrategicamente, desde saltar um buraco ou alocar o próximo doce; matar mais um adversário ou até mesmo salvar a galáxia!

1.2 Potencial imanente dos videogames

Mesmo os jogos já sendo parte da nossa realidade e estarem incorporados à nossa vida diária, ainda tendemos a pensar negativamente sobre eles. McGonigal (2012) ressalta que esse preconceito faz parte da nossa cultura, faz parte da nossa linguagem e está até mesmo na maneira como usamos as palavras “jogo”, “joguinho” e “jogador”, em expressões idiomáticas e na própria fala cotidiana. Segundo a autora,

(...) frequentemente usamos o termo “jogador” para descrever alguém que manipula os outros para conseguir o que eles querem. Nós não confiamos realmente nos jogadores. Temos que estar atentos às pessoas que jogam - e é por isso que podemos alertar alguém: “Não brinque comigo”. [...]. Quando você começa a prestar atenção, percebe o quão coletivamente desconfiados somos dos jogos. Apenas olhando para a linguagem que usamos, você pode ver que somos cautelosos sobre como os jogos nos incentivam a agir e quem somos propensos a nos tornar, se os reproduzirmos. Mas essas metáforas não refletem exatamente o que realmente significa jogar um jogo bem projetado. Eles são apenas um reflexo de nossos piores medos sobre jogos. E acontece que o que realmente tememos não são jogos; temos medo de perder a noção de onde o jogo termina e onde a realidade começa (MCGONIGAL, 2012, p. 29-30).

A autora também reforça como esse desprezo pelos jogos digitais e seu potencial é algo que pode vir a ser danoso no futuro pois, cada vez mais, tanto o mercado de jogos cresce, como também as pessoas que consomem esse entretenimento. McGonigal comenta que

surpreendentemente, algumas pessoas não têm interesse em entender por que isso está acontecendo ou em descobrir o que podemos fazer com isso. Eles nunca pegarão um livro sobre jogos, porque eles já têm certeza de que sabem exatamente para quais jogos são bons - perder tempo, se desconectar e perder na vida real. As pessoas que continuarem a desistir dos jogos

estarão em grande desvantagem nos próximos anos. Aqueles que os consideram indignos de seu tempo e atenção não sabem como alavancar o poder dos jogos em suas comunidades, em seus negócios, em suas próprias vidas. Eles estarão menos preparados para moldar o futuro. E, portanto, eles perderão algumas das oportunidades mais promissoras que temos para resolver problemas, criar novas experiências e consertar o que está errado com a realidade (MCGONIGAL, 2012, p. 21).

Freitas (2017) também coloca a questão da marginalização dessa mídia e questiona quão contraditória é a posição das pessoas diante dela em relação a outras já estabelecidas. Em relação à própria indefinição do que seja um *game*, escreve:

Mas como pode o video game pretender ser *arte*, se a sua própria condição de *mídia* – um meio de comunicação e expressão – é contestada? [...]. Mas muitos autores, jogadores e desenvolvedores de jogos defendem que *games* são, como o próprio nome indica, apenas *jogos* – eventos culturais organizados por meio de regras que conduzem as ações dos jogadores a resultados específicos aos quais são atribuídos valores [...]. Além de regras, resultados e valores, os *games* também apresentam imagens, textos e sons, que são elementos expressivos típicos das mídias [...]. Video games podem empregar plenamente o potencial expressivo desses recursos, mas muitas vezes esses elementos são entendidos como possuindo ali uma função apenas secundária, a de colorir a experiência do jogo. Nesse sentido, reconhece-se que a criação de um jogo digital envolve uma série de atividades expressivas como a concepção artística de mundos, cenários, personagens – ou seja, produzir conteúdo para *games* envolve ofícios similares à produção de conteúdo de mídia –, mas que o vídeo game seja em si considerado uma forma de expressão é algo ainda contestado (FREITAS, 2017, p. 10-11).

Um jogo digital, ainda que dotado de características comuns a um jogo analógico, dele se diferencia no que tange ao sistema de regras. Em um esporte ou mesmo em um *board game* (jogos de tabuleiro) o ato de jogar exige um conhecimento prévio das regras para que o jogo flua sem maiores problemas. Já um em um jogo digital, “as regras de um *game* são quase sempre mais flexíveis e complexas que as de um jogo tradicional – uma vez que são asseguradas pelo suporte digital, com sua memória e capacidade de cálculo superiores às do cérebro humano” (FREITAS, 2017, p. 12). Sendo assim, o aspecto de construção da narrativa e entendimento das regras a medida do jogar faz com que o vídeo game seja uma mídia diferenciada das demais.

Nesta pesquisa dou ênfase ao posicionamento no sentido de que o *videogame* é uma mídia com potenciais estético e didático imanentes, mesmo que não tenham sido produzidos com esse intuito.

1.3 Videogame enquanto propiciador de experiências de aprendizagem incidental

Para Gee (2007), os jogos digitais, sejam eles didáticos ou comerciais, guardam em si uma potência latente para serem usados como ferramentas didáticas. No entanto, os jogos com maior potencial para uso na educação são os que, em sua construção, têm bons princípios de aprendizagem. Ao mencionar princípios construídos em seu projeto, Gee se refere ao aprendizado que o jogo oferece do jeito que foi criado, não necessariamente que a aplicação foi pensada para esse propósito (jogos educativos). Ainda segundo Gee, os jogos trazem benefícios justamente por proporcionarem um aprendizado por meio do prazer, como podemos ver na sua obra pós 2009. Segundo o autor,

[...] os bons videogames incorporam bons princípios de aprendizagem, princípios apoiados pelas pesquisas atuais em Ciência Cognitiva (GEE, 2003; 2004). Por quê? Se ninguém conseguisse aprender esses jogos, ninguém os compraria – e os jogadores não aceitam jogos fáceis, bobos, pequenos. Em um nível mais profundo, porém, o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos. Os seres humanos de fato gostam de aprender, apesar de às vezes na escola a gente nem desconfiar disso (GEE, 2009, p. 2).

James Portnow, tanto em seu canal no YouTube (*ExtraCredits*) como no artigo *The power of tangential learning* (2008), ressalta que os jogos didáticos, por serem feitos com propósito de ensinar, não levam em consideração que a “função” primária do jogo é entreter, o que vai de acordo ao posicionamento de Gee. Nos jogos, o ato de aprender, então, deve se dar pelo que perpassa o jogo e não pelo seu foco principal. O jogador não tem que aprender formalmente com o jogo, e sim o jogo tem que proporcionar oportunidades para que a aprendizagem se dê, de maneira incidental, sem perder o caráter lúdico. Segundo Portnow (2008, s/p),

[...] os videogames têm um extraordinário potencial educativo, mas o objetivo principal de um videogame não deve ser alterado para tornar o jogo mais educativo do que divertido, porque acima de tudo, os jogos devem ser divertidos. Não se trata de fazer um jogo focado em ensinar as coisas, é sobre como fazer os conceitos ou fatos, algo paralelo ao jogo, sem tirar o principal objetivo de ser divertido, nem os elementos que constroem o fator diversão. A aprendizagem que é presente em um jogo é um tipo de aprendizado indireto, um aprendizado tangencial.⁸

⁸ No original: *Videogames have an extraordinary educational potential, but the main goal of a videogame should not be changed to make a game educational rather than being fun, because above all, games should be fun.. It's not about making a game focused on teaching things, it's about making the concepts or facts that we can learn, something parallel to the game, without taking away the main goal of being fun, nor the elements that would build the fun factor. The learning that we could take from a game like this is a kind of indirect learning, tangential learning.* Tradução livre da pesquisadora.

Ainda segundo Portnow (2008), tal questão projeta-se no mercado atual de jogos, na medida em que uma divergência entre os jogos comerciais e jogos didáticos se impõe. Em suas palavras, temos que

[...] a concepção sobre os jogos educacionais faz com que estes pareçam cavalos de Tróia educacionais. Devemos lembrar que um videogame entretém enquanto é projetado para entreter. É muito difícil para os desenvolvedores de jogos criar um jogo como uma boa ferramenta de entretenimento. É difícil o suficiente para nos fazer pensar duas vezes antes de dar aos jogos, um segundo objetivo (entretenimento e ensino) e mais, esperando que o jogo atinja esses dois objetivos com uma eficiência que nem esperamos de outros recursos educacionais. A vantagem deste efeito motivacional no jogador deve ser tomada tendo o jogo como uma atividade de lazer, com a possibilidade de se transformar em uma atividade de aprendizagem, se o jogador quiser, e não como uma atividade de aprendizagem secreta, sabendo que um jogo divertido é mais inclinado a transferir o conteúdo dentro dele para o jogador do que um jogo que não é divertido.⁹ (PORTNOW, 2008, s/p)

Jenkins, em seu livro *Cultura da Convergência*, levanta questões de como a nossa cultura hoje é permeada pelos produtos midiáticos e como lidar com as pessoas que cada vez mais estão ativas no seu consumo de entretenimento. O consumo dessas mídias não é o consumo ingênuo de uma absorção completa e massificada do conteúdo ofertado. Para o autor (2009), entender as relações entre a cultura *pop* e os seus desdobramentos sociais é essencial para o entendimento da cultura em que vivemos hoje e esse entendimento deve perpassar todas as instâncias permeadas por essa *cultura de convergência*.

Ao tratar das relações das narrativas do mesmo universo ficcional que transitam por diferentes mídias, transmidiáticas, mostra como histórias diferentes, diferentes, mas inseridas em um universo ficcional comum e em mídias diferentes, criam engajamento do usuário com o conteúdo, o que conseqüentemente provoca uma experiência final diferenciada:

Mais adiante, as pessoas vão querer se aprofundar naquilo de que gostam, em vez de experimentar amostras de várias coisas. Se existe algo que eu adoro, quero que seja maior do que apenas duas horas no cinema, ou a experiência de uma hora semanal na TV. Quero um aprofundamento do universo. [...] Quero participar. Acabei de ser apresentado ao universo de um filme e quero chegar lá, explorá-lo. Você precisa dessa ligação ao universo para tornar a experiência estimulante. (JENKINS, 2009, p. 148)

⁹ No original: *This conception about the educational games makes them look like educational Trojan horses. We must remember that a videogame entertains while it's designed to entertain. It's pretty difficult for the game developers to make a game as a good entertaining tool. Difficult enough to make us think twice about giving the games, a second aim (entertaining and teaching) and what's more, expecting the game to accomplish these two objectives with an efficiency that we wouldn't even expect from other educational resources. The advantage of this motivational effect in the player should be taken having the game as a leisure activity, with a possibility of turning itself into a learning activity, should the player wants it, and not as an undercover learning activity, knowing that a fun game is more inclined to transfer the contents inside of it to the player than a game that is not fun.* Tradução livre da pesquisadora.

Os *videogames* como produtos midiáticos respondem também a essa nova lógica mercadológica dos nichos ligados à cultura *pop* e cada vez mais insere o usuário de forma mais profunda em um conteúdo com o qual ele já se identifica. Os conteúdos diferentes, como histórias com os mesmos personagens em diferentes contextos ou histórias com outros personagens no mesmo universo ficcional, então tornam o consumidor dessa mídia algo maior que apenas um consumidor, criando um engajamento suficiente para que ele se torne um fã.

Os jogos eletrônicos comerciais, justamente por buscarem vendas e boa recepção no mercado muitas vezes usam de universos já estabelecidos em outras mídias com intuito de usar o engajamento dos consumidores que já são fãs daquele universo ficcional estabelecido. As produtoras de jogos, então, buscam aproveitar desse público que procura conteúdos sobre um universo ficcional já estabelecido.

Muitas vezes, personagens de narrativas transmídia não precisam ser apresentados ou reapresentados, pois já são conhecidos a partir de outras fontes. Assim como o público de Homero se identificava com os diferentes personagens, dependendo de sua cidade-estado, as crianças de hoje entram no filme com identificações preexistentes, pois já brincaram com bonequinhos articulados ou avatares dos *games*. (JENKINS, 2009, p. 159)

Na área educacional e acadêmica, no entanto, essa relação do usuário com um conteúdo criado meramente para o entretenimento e visando ao lucro não é bem vista. Sendo entendido por esses grupos que não se pode extrair nada de intelectual ou cultural desse tipo de conteúdo sendo apenas para entretenimento ou distração. É inegável, contudo que esse conteúdo existe, é consumido e é parte integrante da dinâmica cultural infanto juvenil, por isso pesquisadores e educadores já enxergam o potencial dessa relação. Como Jenkins coloca mesmo em contramão da maioria, pesquisadores como Gee já fazem uso desse potencial da cultura *pop* “Cada vez mais, experts em educação estão reconhecendo que encenar, recitar e apropriar-se de elementos de histórias preexistentes é uma parte orgânica e valiosa do processo através do qual as crianças desenvolvem o letramento cultural” (JENKINS, 2011, p. 254)

Acreditando nesta “potência latente” dos jogos comerciais, tanto pela sua natureza em si quanto pelas histórias que podem contar, para serem usados também como ferramentas didáticas (GEE, 2007), neste trabalho, investi esforços na expectativa de flagrar implicações pedagógicas que converjam para tal assertiva.

2 EXPERIÊNCIAS DE APRENDIZAGEM DE INGLÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA

Neste capítulo, contextualizo brevemente o marco teórico deste trabalho na pesquisa experiencial realizada no Brasil por Miccoli (1997-2018) e membros de seu grupo de pesquisa, para trazer o conceito de experiência adotado neste trabalho, discorro sobre a natureza das experiências de aprendizagem de inglês e evidencio o seu caráter complexo, principalmente em termos de sua dinâmica de composição.

2.1 Pesquisa experiencial no Brasil

O ensino e a aprendizagem de línguas estrangeiras são importantes avenidas de estudo em Linguística Aplicada (MICCOLI; LIMA, 2012). Sob o ponto de vista da pesquisa experiencial, o foco recai sobre as experiências vividas e como o ensino e/ou a aprendizagem de línguas acontece ao longo dessas experiências. Reconhecendo o fato de que não só a língua mas também o processo de sua aprendizagem são sistemas dinâmicos complexos, Laura Stella Miccoli, pesquisadora da Universidade Federal de Minas Gerais, desenvolve, ao longo de aproximadamente 20 anos (desde 1997, quando defendeu o seu doutoramento), uma pesquisa robusta que identificou as experiências de ensino e as de aprendizagem passíveis de acontecer dentro e fora da sala de aula de língua inglesa, discute a sua natureza e composição, explica a sua formação e o seu desenvolvimento.

O conceito atual de experiência, atualizado por Bambirra e Miccoli (2019, s/p) sob a perspectiva da teoria da complexidade, passa pela percepção de que “a experiência é uma vivência – um fenômeno por meio do qual as pessoas criam sentido da realidade, de si mesmas, das pessoas, dos eventos e circunstâncias com as quais interage”. Tendo tal conceito por base, as pesquisadoras (*op. cit.*) estabelecem a ligação entre ele e a aprendizagem de inglês como língua estrangeira, afirmando que a

[...] aprendizagem é inerente à experiência. Ela emerge, necessariamente, da interação de quem experiência algo com o contexto. Em uma experiência, geralmente ocorrem processos de aprendizagem incidental, ou seja, aqueles que não são planejados,

esperados, buscados – ocorrem à revelia de quem aprende –, bem como processos de aprendizagem intencional, proposital, resultados da eterna busca humana por compreender e dominar os fenômenos, eventos e circunstâncias que o envolvem, ao longo de sua existência (BAMBIRRA; MICCOLI, 2019, s/p).

Em meio às várias contribuições de Miccoli à Linguística Aplicada brasileira, encontra-se um marco de referência de experiências de aprendizagem formal de inglês como língua estrangeira, apresentado pelo Quadro 1. Este marco é resultado da percepção da experiência enquanto uma unidade de análise de dados provenientes de narrativas de estudantes, sobre o que vivenciam ao longo de sua aprendizagem. Com o intuito de melhor atender aos pesquisadores que dele se utilizam para fazer sentido de seus dados, o marco sofre ajustes sempre que são realizadas pesquisas que visam aprofundar na compreensão de experiências específicas, para dar conta da profundidade e da complexidade que toda experiência abarca, viabilizando análises de dados mais robustas e consistentes.

QUADRO 1 – Marco de referência experiencial de aprendizagem formal de inglês como língua estrangeira

<p>Experiências Cognitivas – Eventos relacionados às ações iniciadas por estudantes no processo de aprendizagem de conteúdos e/ou habilidades específicos</p> <p>Cog. 1. Atividade de sala de aula (os estudantes referem-se a atividades ou tarefas realizadas em sala)</p> <p>Cog. 2. Objetivos, dificuldades e dúvidas (os estudantes referem-se aos objetivos que identificam na realização de atividades ou tarefas, às dificuldades ou dúvidas que encontram no processo de realizá-las)</p> <p>Cog. 3. Participação e performance (os estudantes referem-se à sua participação/performance em sala de aula, seja prestando atenção, lendo ou discutindo ativamente, refletindo <i>etc.</i>)</p> <p>Cog. 4. Aprendizagem (os estudantes referem-se ao que aprenderam ou estão aprendendo nas atividades e tarefas que realizam)</p> <p>Cog. 5. Experiências relacionadas ao ensino (os estudantes referem-se ao ensino, à sala de aula como um espaço de aprendizagem, a como o professor trabalha o conteúdo, apresenta as atividades ou as tarefas)</p> <p>Cog. 6. Experiências paralelas (os estudantes referem-se ao material didático, ao uso que fazem da tecnologia digital, à percepção e utilização de outros propiciamentos (<i>affordances</i>) que percebem em seu entorno, ao dever de casa, às atividades avaliadas, provas <i>etc.</i>)</p> <p>Cog. 7. Estratégias de aprendizagem (os estudantes referem-se ao modo como eles lidam com os desafios da aprendizagem enquanto tomam notas, memorizam, fazem perguntas <i>etc.</i>)</p>

Experiências Sociais – Eventos relacionados às ações dos estudantes envolvendo sua interação com o professor e/ou com os colegas

- Soc. 1. Interação e experiências interpessoais** (os estudantes referem-se ao fato de relacionarem-se com o professor e/ou com os colegas)
- Soc. 2. Tensões nas relações interpessoais** (os estudantes referem-se a circunstâncias como competição, crítica, atitudes em que se arriscam socialmente *etc.*)
- Soc. 3. Fato de ser um estudante** (os estudantes referem-se ao modo como se veem enquanto participantes de um grupo, de uma sala de aula)
- Soc. 4. Relacionamento com o professor** (os estudantes referem-se a relações de poder, a como interagem com o professor, à avaliação do professor *etc.*)
- Soc. 5. Grupo e dinâmicas de grupo** (os estudantes referem-se ao fato de estarem trabalhando em grupo e/ou as implicações disso no trabalho realizado)
- Soc. 6. Experiências da sala de aula** (os estudantes descrevem a sala de aula como um todo, como um lugar de coexistência)
- Soc. 7. Estratégias sociais** (os estudantes referem-se ao modo como lidam com a competição, a crítica e a quaisquer outras situações desafiadoras em sala provenientes de suas relações interpessoais)

Experiências Afetivas – Eventos relacionados a ações dos estudantes envolvendo suas emoções

- Afe. 1. Experiências de sentimento** (os estudantes referem-se sentimentos positivos e negativos que emergem nas aulas)
- Afe. 2. Motivação, interesse e esforço** (os estudantes referem-se à sua motivação; a seu interesse e a seu esforço para superar desafios de aprendizagem)
- Afe. 3. Autoestima e atitudes pessoais** (os estudantes referem-se ao modo como se veem afetivamente perante a própria aprendizagem)
- Afe. 4. Experiências com a atitude do professor** (os estudantes referem-se aos sentimentos e emoções do professor)
- Afe. 5. Estratégias afetivas** (os estudantes referem-se à forma como lidam com sentimentos e emoções na aprendizagem)

Experiências Circunstanciais – Eventos relacionados ao contexto: eventos e circunstâncias que interagem com o estudante durante sua aprendizagem

- Cir. 1. Experiências institucionais** (os estudantes referem-se a processos tais como políticas de entrada e permanência na escola, requisitos e outras demandas institucionais)
- Cir. 2. Status da Língua Estrangeira** (os estudantes referem-se ao *status* que a língua estrangeira tem, ao que significa ser falante daquela língua *etc.*)
- Cir. 3. Experiências provenientes da pesquisa** (os estudantes referem-se a atitudes, sentimentos e observações relacionados ao impacto da pesquisa)
- Cir. 4. Experiências relacionadas ao tempo** (os estudantes referem-se à falta de tempo para realizar atividades dentro e fora da sala de aula)
- Cir. 5. Experiências relacionadas ao espaço** (os estudantes referem-se a dificuldades em função do local, da estrutura física em que se dá a aprendizagem, à distância a ser percorrida da casa para a escola *etc.*)

Experiências Conceptuais – Eventos relacionados a ações envolvendo as concepções, as crenças dos estudantes durante sua aprendizagem

<p>Cpt. 1. Concepções sobre ensino (os estudantes referem-se a suas concepções relacionadas ao ensino de inglês, o relacionamento professor/aluno, o papel do professor, as atividades e tarefas)</p> <p>Cpt. 2. Concepções sobre como se aprende (os estudantes referem-se a suas concepções sobre a aprendizagem de inglês, o papel do estudante etc.)</p> <p>Cpt. 3. Concepções sobre a própria aprendizagem (os estudantes referem-se a seu próprio processo de aprendizagem)</p> <p>Cpt. 4. Concepções sobre responsabilidade (os estudantes referem-se a sua responsabilidade como um estudante, membro de uma classe)</p> <p>Cpt. 5. Outras concepções (os estudantes referem-se a concepções relacionadas a parentes, família, relacionamentos, diretores da escola, sociedade, teoria/prática, importância/status da língua inglesa para o estudante etc.)</p>
<p><u>Experiências Pessoais</u> – Eventos relacionados a experiências atuais da vida cotidiana do estudante que influenciam a sua aprendizagem</p> <p>Pes. 1. Experiências relativas a status (os estudantes referem-se ao status da escola onde estudam ou a seu status pessoal sócio-econômico)</p> <p>Pes. 2. Experiências anteriores (os estudantes referem-se a quaisquer experiências anteriores)</p> <p>Pes. 3. Experiências cotidianas (os estudantes referem-se a experiências atuais ocorridas dentro e fora da sala de aula)</p> <p>Pes. 4. Experiências relativas a estudo e trabalho (os estudantes referem-se a experiências provenientes do estudo, ou do trabalho afetando os estudos)</p> <p>Pes. 5. Experiências identitárias (os estudantes referem-se a suas autopercepções, com quem ou com o que eles se identificam)</p>
<p><u>Experiências Projetivas</u> - Eventos relacionados a experiências com expectativa de realização futura por parte do estudante</p> <p>Pro. 1. Planos (os estudantes referem-se a seus planos de ação, a algo que eles pretendem fazer)</p> <p>Pro. 2. Desejos (os estudantes referem-se a algo desejável, a algo que gostariam de mudar/de alcançar)</p> <p>Pro. 3. Necessidades (os estudantes referem-se a questões que merecem atenção, como fluência, comportamentos, sentimentos, alimentação, lazer, moradia etc.)</p> <p>Pro. 4. Vislumbres (os estudantes referem-se a objetivos mais distantes, expectativas, visões, sonhos, algo impossível de alcançar no momento)</p>

Fonte: Miccoli, Bambirra e Vianini (2019, s/p)

No caso deste estudo, partirei das categorias e subcategorias apresentadas no Quadro 1 para criar outras, específicas às situações vivenciadas em jogos comerciais. Acredito que a natureza e a ocorrência desses componentes experienciais podem trazer luz suficiente para explicar a experiência de aprendizagem incidental de inglês como um evento influenciado, moldado e, quem sabe até fomentado pelo envolvimento com um jogo produzido em inglês, que demanda do jogador amplo uso de substantivos e adjetivos, como é o caso do *Scribblenauts Unmasked*.

2.2 Dinâmica de composição de experiências de aprendizagem de inglês como língua estrangeira

Miccoli e Vianini (2012), explicam que uma experiência é um sistema dinâmico complexo e, como tal, aninha uma constelação de outras experiências. Asseguram que uma experiência é muito mais do que um evento isolado pois “encapsula um processo que, para ser compreendido, explicita outros eventos que o perpassam, trazendo-os à tona” (p. 49). Ainda segundo as autoras, a relação orgânica existente entre as pessoas e o meio geram as experiências e, por isso mesmo, toda experiência se constitui por percepção, pensamentos, lembranças, sentimentos e ação em processo dialético, pelo qual experiências e seus contextos determinam-se mutuamente.

Enquanto um sistema dinâmico complexo, a experiência se constitui na inter-relação de elementos biocognitivos, socioculturais e históricos, que influenciam e são influenciados uns pelos outros. Constitui-se, então, como um processo aleatório (não linear), de infinitas maneiras diferentes, em constante movimento e evolução. Assim, é um processo vivo que passa por períodos de instabilidade, variabilidade e adaptabilidade (MICCOLI; LIMA, 2012).

O marco de referência de experiências formais de aprendizagem de inglês como língua estrangeira (MICCOLI; BAMBIRRA; VIANINI, 2019) é meramente uma sistematização didática das possibilidades de ocorrência de elementos ou componentes experienciais (subcategorias) na aprendizagem, em função da natureza das experiências sob análise (categorias), passíveis de constituir as experiências de aprendizagem. Em 22 anos de pesquisa envolvendo experiências formais de aprendizagem, sendo testado em vários contextos e por vários pesquisadores, o marco de referência é reconhecido como completo e validado, uma referência para pesquisadores quanto ao que acontece (ou pode acontecer) na aprendizagem de língua estrangeira em sala de aula.

A representação da complexidade de uma experiência, ou seja, da interconexão entre os seus componentes experienciais está documentada em Miccoli, Bambirra e Vianini (2019), pela Figura 2. Nela, (a) representa uma rede de experiências (a aprendizagem ou um evento de aprendizagem, por exemplo) em que cada ponto seria uma experiência que, por sua vez, é também constituído por outra rede de experiências aninhadas (b).

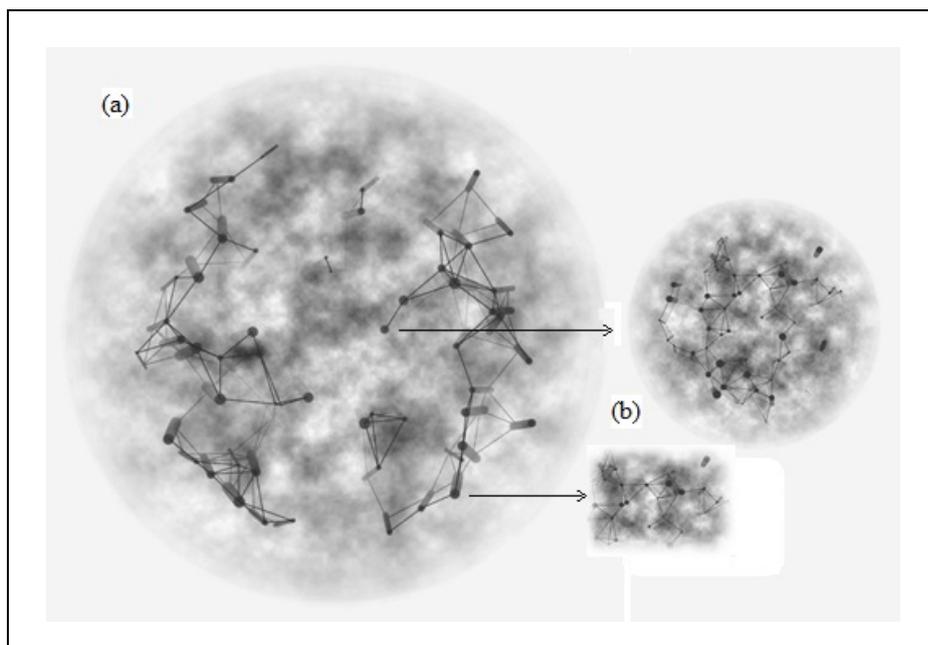


FIGURA 2 – O padrão em rede de emergência de experiências (a) e sua composição (b)

Fonte: Miccoli, Bambirra e Vianini (2019 s/p).

Na pesquisa experiencial brasileira liderada por Miccoli, detalhar a natureza e a constituição de uma experiência pode significar o destrinchar dos componentes experienciais que a provaram a existência, definindo a maneira como ela emergiu no sistema complexo maior – a aprendizagem individual da língua sob estudo, de forma holística, rejeitando o estabelecimento de relações de causa e efeito (MICCOLI; BAMBIRRA; VIANINI, 2019).

Buscando exemplificar o processo de recuperação da constituição de uma experiência, apresentamos uma análise documentada em Bambirra e Miccoli (2019). As pesquisadoras relatam que pediram a um estudante, em entrevista, que ele avaliasse uma determinada experiência de aprendizagem que vivenciara em sala de aula. João responde: “- *Não aprendi nada com essa atividade*”. A avaliação de uma experiência de aprendizagem formal feita pelo estudante é classificada como uma experiência cognitiva – Cog 4 (conforme Quadro 1), pelo marco de referência atual. Ou seja, a **natureza** dessa experiência é cognitiva e, a maior parte de seu conteúdo é avaliativo, o que justifica tal classificação Cog 4.

No entanto, essa informação ainda não é suficiente para a compreensão da composição dessa Cog 4, pois sabe-se que ela é constituída por uma constelação de outras experiências. Nesse

sentido, e já buscando tal compreensão, as pesquisadoras aprofundam em seu questionamento, pedindo a João que explicasse o que disse. Então João continuou:

- A professora me colocou nesse grupo (Soc 5), mas eu não sou amigo desses meninos (Soc 2). (...) - Eu não gosto de estar com eles (Afe 1). Eles fazem piada de mim o tempo todo (Soc 2)”. (...) - Bom, eu tenho minhas dificuldades, tudo bem (Cpt 3). Não sou bom em nenhuma língua (Cpt 3). Tô de saco cheio de tentar aprender inglês (Afe 1)... Uma vez eu até cheguei a entrar em um cursinho [de inglês]” (Pes 2). (...) “- Pior pra mim porque hoje em dia todo o mundo precisa saber e falar inglês” (Cpt 5).

Com base na explicação de João para o fato de que não conseguiu aprender nada com a atividade realizada em sala de aula, foi possível às pesquisadoras explicitarem, se não todos, os principais componentes experienciais que modularam a experiência de avaliação (Cog 4) de João, definindo assim a sua **composição**. Elas puderam afirmar que João avaliou a atividade da maneira que o fez porque componentes sociais relacionados às relações dele com os colegas de grupo (Soc 5), seus sentimentos (Afe) e suas crenças relativas à própria aprendizagem de inglês e à importância dada a ele para saber inglês (Cpt 5) prejudicaram a sua aprendizagem, levando-o a concluir que o trabalho em grupo não lhe acrescentou nada, que não aprendeu com a atividade.

Esse exemplo demonstra como os componentes experienciais listados em cada categoria (relativa à natureza de cada experiência analisada) são mobilizados pelos estudantes em função do contexto com o qual interagem para aprender, evidenciando como várias experiências se aninham na composição de outras.

Uma vez apresentados os fundamentos teóricos que subsidiaram a geração e a análise dos dados desta pesquisa, passo a descrever pormenorizadamente a Metodologia ora adotada.

3 METODOLOGIA

Para alcançar os dois objetivos desta investigação, fiz várias escolhas e construções metodológicas que são, neste capítulo, apresentadas e justificadas. Num primeiro momento, classificamos a pesquisa em função de tais escolhas. A seguir, definimos os participantes da pesquisa e os instrumentos para a coleta dos dados. Isso feito, traçamos critérios para analisá-los e discorreremos brevemente sobre os cuidados que tivemos no que se refere às questões éticas que tanto a geração dos dados, quanto a sua análise e a redação final da dissertação envolveram.

3.1 Classificação da pesquisa

Esta pesquisa é qualitativa dada a natureza do fenômeno investigado: a experiência de jogo de uma criança ao jogar *Scribblenauts Unmasked*. Inclusive, pelo fato de cada experiência ser única, este trabalho optou por focar no estudo mais aprofundado de uma única experiência, em detrimento de analisar experiências de vários jogadores.

Quanto à natureza, esta pesquisa é aplicada, pois não se limita a fazer uma reflexão teórica sobre o tema proposto, mas também se propõe a coletar dados e a analisá-los, na expectativa de obter subsídios suficientes para tecer implicações pedagógicas acerca do uso de jogos comerciais para implementar a aprendizagem de inglês como língua estrangeira.

O formato de pesquisa adotado é o do estudo de caso – o caso da experiência de aprendizagem incidental de inglês do participante ao jogar *Scribblenauts Unmasked*. Por meio desse formato, foi possível usar dois instrumentos de coleta diferentes: um *gameplay* e uma entrevista semiestruturada dada pelo participante, na geração de uma narrativa de sua experiência, feita pela pesquisadora, objeto definitivo de análise. O formato também favorece a análise de dados que contempla tanto a quantificação quanto a exploração qualitativa da experiência narrada, assegurando a profundidade originalmente buscada.

Por fim, pode-se afirmar que esta pesquisa tem cunho exploratório, pois investiguei o processo, a experiência vivenciada ao jogar, o que faz com que os resultados fossem, a todo momento, inesperados e emergentes em face do contexto, o que fez com que, de certa forma, os procedimentos metodológicos precisassem ser definidos ao longo da pesquisa – tanto em fase de geração de dados quanto em fase de sua análise, imprimindo inclusive caráter inédito a esta iniciativa de pesquisa.

3.2 Participante e local da coleta dos dados

Os dados foram gerados com um participante de 10 anos de idade. A criança foi escolhida por ser aluno da pesquisadora (tem aulas particulares semanais) já há um ano e ter nível básico de competência linguística na língua inglesa. Esse vínculo com a pesquisadora é relevante, pois foi necessária confiança mútua para que o participante fale mais livremente de sua experiência ao jogar, em entrevista. Além disso, ele foi escolhido porque conhece o jogo – já esteve envolvido em atividades com ele em sala de aula anteriormente. O fato elimina a possível influência do desconhecimento das regras, dinâmicas, mecânicas e/ou da narrativa do jogo, permitindo à pesquisadora avaliar melhor o desempenho do participante ao usar a língua inglesa em jogo.

O participante jogou o jogo individualmente em uma única sessão de até duas horas no máximo, com a supervisão da pesquisadora, em sua casa. À criança foi dada a prerrogativa de decidir quando parar de jogar. Ela jogou por 01:58 minutos .

3.3 Jogo utilizado e seu objetivo

Para a realização desta pesquisa, foi escolhido o *Scribblenauts Unmasked*, jogo produzido pela *5th Cell* para múltiplas plataformas, incluindo os computadores pessoais. *Scribblenauts Unmasked*: a *DC Comics Adventure* é a 5ª edição da série *Scribblenauts*, lançada em 24 de setembro de 2013, no PC, Wii U e 3DS mundialmente. O jogo foi desenvolvido com uma licença da *DC Comics*, graças à publicação da série *Scribblenauts* pela *Warner Bros*. Ele traz

quase todos os personagens do universo DC, com mais de 2.000 objetos DC, incluindo 33 diferentes interações do Batman.¹⁰

Este jogo consiste em mais de 200 *puzzles* diferentes, e tem como objetivo do jogador encontrar soluções para esses quebra-cabeças, digitando substantivos e adjetivos relativos à animais/pessoas/objetos, que aparecerão ao longo do jogo, e têm seus próprios comportamentos e interações uns com os outros. Ou seja, é necessário ao jogador digitar uma palavra que criará (substantivo) ou modificará (adjetivo) um objeto ou cenário, para resolver os desafios apresentados pelo jogo. As possibilidades são múltiplas e partem da criatividade do jogador, o que faz com que cada experiência de jogo seja totalmente diferente das demais, ainda que realizadas por um mesmo jogador em momentos diferentes.

A versão *Unmasked* do jogo foi especialmente escolhida para essa pesquisa por apresentar personagens da *DC Comics*, como *Batman*, *Superman* e *Mulher Maravilha*. Para Jenkins (2014), a familiaridade com elementos da cultura popular cria mais engajamento no público por esses elementos já estarem inseridos dentro de seu imaginário.

3.3.1 Narrativa do jogo

O jogo começa com a apresentação de uma *Cutscene*, ou seja, um pequeno vídeo não interativo (não jogável) acerca de heróis, sua suposta importância no mundo e a história do jogo. Nela, o jogador vê o protagonista da série – *Maxwell* e sua irmã gêmea, *Lily*, em *Gotham City*. *Maxwell* e *Lily* envolveram-se em uma crise que se abateu sobre os conhecidos e adorados mundos da *DC Comics*. Assim como *Max* tem um caderno mágico que lhe permite gerar qualquer objeto que deseje, *Lily* tem um globo que lhe permite viajar para onde quiser.

Logo após chegarem em Gotham City o globo de Lily se despedaça e os protagonistas encontram-se com Batman. Cabe ao protagonista Maxwell, avatar do jogador, reconstruí-lo. Ao longo das

¹⁰ Informação disponível em:

<https://www.bizjournals.com/seattle/blog/techflash/2009/09/qa_scribblenauts_emerges_as_breakthrough_game_for_5th_cell.html?surround=lf&page=all>. Acessada em maio de 2019.

jogo lentamente para que ele/o jogador possa ajudar onde for necessário e, eventualmente, voltar para casa.

No jogo, há vários mundos por onde *Maxwell* e *Lily* podem transitar. O globo de *Lily* ainda tem poder suficiente para transportá-los de *Gotham City* a *Metropolis*, ou de *Metropolis* a *Oa*, a sede da *Green Lantern Corps*. Embora o jogo inicie com *Maxwell* e *Lily* em *Gotham City* – em missão tutorial –, o jogador não está preso em qualquer dos outros mundos.

3.4. Procedimentos metodológicos, instrumentos para a geração dos dados e critérios para a sua análise

Para atender aos objetivos específicos estabelecidos, primeiramente foi gravada uma sessão de *gameplay*, por meio de captura da tela, ou seja, tudo o que o participante fez durante o jogo foi gravado por meio de uma ferramenta própria do Windows 10 de DVR de jogos. Com esse procedimento, registrei o aspecto global da experiência de jogo do participante. Durante a sessão de *gameplay*, tomei várias notas de campo acerca de todo o procedimento e supervisionei o participante, esclarecendo dúvidas pontuais acerca de vocabulário quando demandada, conduzindo toda a atividade em inglês.

Num segundo momento, pela análise preliminar do registro do *gameplay* em vídeo (produzido em formato *mp4*), pude identificar alguns momentos de jogo que mereciam ser explicados pelo participante, para assegurar a compreensão de suas escolhas: seria importante que ela esclarecesse os motivos, as intenções e as expectativas do participante ao fazer tais escolhas. Assim, foi feita uma entrevista semiestruturada com o participante, em que tais momentos de jogo foram revisitados e ela explicou/detalhou o que pensou e/ou sentiu naqueles momentos.

Uma vez gerados esses dados, considerarei-os suficientes para assegurar uma compreensão mais detalhada e refinada da experiência de jogo do participante e responder às perguntas de pesquisa propostas. No entanto, para viabilizar a análise da experiência à luz das categorias e subcategorias do marco de referência de experiências de aprendizagem de inglês de Miccoli (MICCOLI; BAMBIRRA; VIANINI, 2019), ou seja, para identificar, categorizar e quantificar os principais componentes experienciais que compuseram a experiência do participante,

precisei assistir novamente ao *gameplay* e gerar, em arquivo de áudio, uma narrativa da experiência de jogo do participante.

Segundo Bruner (1991, p. 121), a mente humana é narrativa, ou seja, tanto a nossa experiência quanto o nosso conhecimento são construídos por meio da narração. Em suas palavras temos que¹¹, “como venho discutindo amplamente em outros fóruns, nós organizamos nossa experiência e nossa memória de acontecimentos humanos principalmente na forma de histórias narrativas, desculpas, mitos, razões para agir ou não *etc.*” (BRUNER, 1991, p. 4). Ainda, o autor (1991, p. 5) ressalta que “da mesma forma que nossa experiência do mundo natural tende a imitar as categorias da ciência que conhecemos, nossas experiências das questões humanas tendem a assumir a forma da narrativa que usamos para falar sobre elas”¹². Assim, nessa linha, Miccoli ensina que as experiências são percebidas e nomeadas, criadas, quando aquele que as vivencias cria sentido delas por meio de sua narração. Experiências emergem de narrativas e por meio delas devem ser analisadas (BAMBIRRA; MICCOLI, 2019).

Após a composição da narrativa em arquivo de áudio e sua transcrição, fez-se necessário ajustar o marco de referência original de experiências de aprendizagem formal de inglês como língua estrangeira (QUADRO 1, apresentado no item 2.1) para o tipo de experiência analisada neste trabalho – experiência de jogo, ou seja, experiência em que a aprendizagem de inglês se dá de maneira **incidental** e não formal, como no marco de referência original. A adaptação do marco de referência original segue descrita no item 3.4.1 que segue.

Ao compor a análise da experiência de jogo do participante, primeiramente foi apresentada a narrativa da pesquisadora comentada à luz do referencial teórico relacionado à experiência de jogar videogame de um modo geral, apresentado no capítulo 1 deste trabalho. Foram evidenciadas as ações de jogo e as estratégias desenvolvidas pelo participante para alcance dos objetivos de jogo.

¹¹ No original: *As I have argued extensively elsewhere, we organize our experience and our memory of human happenings mainly in the form of narrative-stories, excuses, myths, reasons for doing and not doing, and so on.* Tradução da pesquisadora.

¹² No original: *... just as our experience of the natural world tends to imitate the categories of familiar science, so our experience of human affairs comes to take the form of the narratives we use in telling about them.* Tradução da pesquisadora.

Num segundo momento, com base no marco de referência ajustado, os elementos experienciais presentes na experiência de jogo do participante que emergiram da narrativa da pesquisadora foram identificados e categorizados, considerando **a sua natureza** (categorias do marco de referência) e **a sua composição** (subcategorias do marco de referência), conforme se vê no Apêndice I. Isso foi feito com base no referencial teórico da pesquisa experiencial brasileira, exposto no capítulo 2.

Por fim, os momentos em que pode ter ocorrido aprendizagem incidental de inglês durante a experiência de jogo do participante foram identificados e discutidos.

Uma vez apresentados os procedimentos metodológicos, explicada a maneira como os dados foram gerados e apresentados os critérios de análise, passo a explicar como se deu a adaptação do marco de referência original às necessidades de análise dos dados gerados por esta pesquisa.

3.4.1 Adaptação do marco de referência de experiências de aprendizagem formal de inglês às necessidades de análise desta pesquisa

Os marcos de referência experienciais são usados para subsidiar vários tipos de análise de dados. Eles podem orientar análises mais holísticas em que somente as grandes categorias (ou algumas delas) são contempladas, para informar a natureza das experiências vivenciadas, por exemplo. Ainda, permitem que o pesquisador foque em uma ou em várias categorias de naturezas diferentes, em função de seu foco investigativo. Mas também se prestam a detalhar a composição de uma ou mais experiências, em função do seu conteúdo composicional, ou seja, dos elementos que a (s) compõe (em), como é o caso deste trabalho.

Neste trabalho, para responder as duas primeiras perguntas de pesquisa, lançarei mão das **categorias** do marco de referência, para definir a **natureza** (cognitiva, social, afetiva, circunstancial, pessoal, conceptual e projetiva) da experiência de jogo do participante, bem como de suas **subcategorias**, que detalham os componentes experienciais (que também são experiências) que emergem ou não dos dados, definindo a **composição** da experiência de jogo.

Tendo feito essa escolha de análise, percebi que a maioria das subcategorias do marco de referência, que me interessavam identificar e inclusive quantificar, para mapear a composição da experiência de jogo do participante, iriam emergir: (1) de suas ações em jogo, diretamente, e (2) de todos os elementos do contexto sociocultural envolvido na experiência de jogo, indireta e concomitantemente às experiências cognitivas (ações em jogo), ou seja, das demais experiências do marco original.

Nesse sentido, propus uma nova categoria de **experiências cognitivas**, que neste marco de experiências de aprendizagem **incidental** de inglês referem-se a eventos relacionados às ações iniciadas por jogadores durante o jogo, focando nas três possibilidades de ação do participante durante o jogo: (1) ela podia se engajar à narrativa e (tentar) fazer o que o jogo demandava, (2) contrariar as demandas de jogo propositadamente ou ainda (3) ignorar as demandas do jogo e fazer qualquer outra coisa, como por exemplo colorir elementos do cenário, destruir objetos e/ou personagens pré-existentes no ambiente aleatoriamente ou criar novos elementos e/ou personagens, à revelia da narrativa e das tarefas propostas pelo jogo.

Além da criação das subcategorias de experiências cognitivas, outras pequenas adaptações foram feitas leves adaptações a subcategorias das experiências de outras naturezas do marco original - experiências de natureza social, afetiva, circunstancial, pessoal, conceptual e projetiva, para contemplar o fato de que o ambiente em que se dá a aprendizagem deixa de ser formal – a sala de aula, para ser informal – o universo do jogo.

Considerando principalmente essas três possibilidades de comportamento de jogo e os demais aspectos contextuais que complementam a experiência de jogo sob análise, sistematizo no Quadro 2 o marco de referência ora adaptado, testado e validado neste trabalho, para fins de estabelecimento das categorias e subcategorias de análise dos elementos experienciais que emergiram da narrativa da pesquisadora.

QUADRO 2 – Marco preliminar de referência de experiências de aprendizagem incidental de inglês por meio de jogos comerciais (Bambirra & Gomes, 2019)

<p style="text-align: center;">EXPERIÊNCIAS COGNITIVAS</p> <p>Cog 1. Ação para atender demanda imediata do jogo (<i>main and side quests; puzzles</i>)</p> <p>Cog 2. Ação que contraria ou subverte demanda imediata do jogo</p> <p>Cog 3. Ação que despreza a demanda imediata do jogo</p> <p>Cog 4. Ação resultante de erro do jogador (clica tecla errada, fora do tempo <i>etc.</i>)</p> <p>Cog 5. Identificação e/ou avaliação do jogo ou de dificuldades, dúvidas, riscos, possibilidades, recursos, desafios, conquistas e resultados do jogo</p> <p>Cog 6. Avaliação da aprendizagem de jogo ou de inglês</p> <p>Cog 7. Uso de estratégias de aprendizagem de inglês</p>	<p style="text-align: center;">EXPERIÊNCIAS CIRCUNSTANCIAIS</p> <p>Cir 1. Relacionadas ao local e ao tempo de realização do jogo</p> <p>Cir 2. Relacionadas ao equipamento usado para jogar</p> <p>Cir 3. Relacionadas à qualidade da conexão com a <i>internet</i></p> <p>Cir 4. Impostas pelo jogo</p> <p>Cir 5. Moldadas pelo nível de conhecimento de inglês</p> <p>Cir 6. Interferência e/ou limitação externa ao jogo (interrupção ou finalização de seções de jogo pelos pais, estabelecimento de condições p/ o jogador <i>etc.</i>)</p> <p>Cir 7. Decorrentes da ou influenciadas pela pesquisa</p>
<p style="text-align: center;">EXPERIÊNCIAS SOCIAIS</p> <p>Soc 1. Interação e relações interpessoais durante o jogo (relação com jogadores, ou com pessoas que testemunham o jogo como colegas, amigos, professor <i>etc.</i>)</p> <p>Soc 2. Competição</p> <p>Soc 3. Experiências por ser jogador</p> <p>Soc 4. Uso de estratégias sociais (na administração de: competição, relações de poder, críticas, ameaças, preconceitos, rivalidades <i>etc.</i>)</p>	<p style="text-align: center;">EXPERIÊNCIAS PESSOAIS</p> <p>Pes 1. Nível socioeconômico</p> <p>Pes 2. <i>Status</i> de ser jogador</p> <p>Pes 3. Experiências anteriores (de jogo ou não)</p> <p>Pes 4. Experiências atuais na vida pessoal</p> <p>Pes 5. Reflexão</p> <p>Pes 6. Autonomia</p> <p>Pes 7. Resignificação de experiências de jogo</p>
<p style="text-align: center;">EXPERIÊNCIAS AFETIVAS</p> <p>Afe 1. Sentimentos</p> <p>Afe 2. Identificação com determinado universo ficcional</p> <p>Afe 3. Motivação enquanto engajamento no jogo (interesse e esforço)</p> <p>Afe 4. Autoestima (como se vê afetivamente e como age em função de tal visão)</p> <p>Afe 5. Atitude de outro(s) jogador(es) (sentimentos e emoções percebidos)</p> <p>Afe 6. Estilo, identidade enquanto jogador</p> <p>Afe 7. Uso de estratégias afetivas (administração de sentimentos e emoções)</p>	<p style="text-align: center;">EXPERIÊNCIAS CONCEPTUAIS</p> <p>Cpt 1. Perfil do bom/mau jogador</p> <p>Cpt 2. Requisitos de um jogo bom/ruim</p> <p>Cpt 3. Importância de saber inglês para jogar</p> <p>Cpt 4. Nível de conhecimento de inglês</p> <p>Cpt 5. Nível da capacidade pessoal de jogar</p> <p>Cpt 6. Resignificação de concepções</p>
	<p style="text-align: center;">EXPERIÊNCIAS PROJATIVAS</p> <p>Pro 1. Planos (estabelecimento de planos de ação, de alcance de metas, de uso de estratégias para o próximo jogo)</p> <p>Pro 2. Desejos (o que quer alcançar, onde quer chegar no jogo)</p> <p>Pro 3. Necessidades enquanto jogador</p> <p>Pro 4. Vislumbres (objetivos de alcance impossível no momento, sonhos, visões, estabelecimento de “eus ideais”)</p>

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

A categoria de **experiências sociais**, agora, refere-se a eventos relacionados às ações dos jogadores envolvendo sua interação: (1) *online* com outros jogadores, (2) presencial, com colegas, com o professor (a), sempre que o jogo for utilizado no ambiente de aprendizagem formal, ou ainda, (3) com pessoas que estiverem testemunhando o jogo. No caso desta pesquisa, com a pesquisadora, já que ela supervisionou a seção de jogo do participante.

Por sua vez, na categoria das **experiências afetivas**, compreendida pelos eventos relacionados a ações dos jogadores envolvendo suas emoções, inseri uma subcategoria: **Afe 2. Identificação com determinado universo funcional**, já que, além de utilizar os personagens da *DC Comics* para compor a sua narrativa, o jogo também capitaliza em cima do conhecimento prévio (tanto cognitivo quanto afetivo) dos jogadores a respeito deste universo ficcional e isso pode influenciar a aprendizagem incidental de inglês.

Além disso, adaptei a subcategoria **Afe 3**. No marco original, ela se refere à motivação enquanto interesse e esforço. Transpondo tal conteúdo para o contexto do jogo, entendo ser mais produtivo considerar **motivação enquanto engajamento do jogador**, já que engajamento é um comportamento objetivo, observável. Além disso, as ações que irão povoar a experiência de jogo a ser analisada, bem como a falta delas, serão diretamente moldadas pelo nível de engajamento do jogador.

As **experiências circunstanciais**, que no marco original referem-se a eventos relacionados ao contexto imediato, ou seja, circunstâncias que interagem com o estudante durante a sua aprendizagem, passam a referir-se a eventos externos à experiência de jogo que a influenciam diretamente.

Experiências pessoais são definidas no marco original como eventos relacionados a experiências atuais da vida cotidiana do estudante que influenciam a sua aprendizagem. Para o marco ora proposto, sua natureza é mantida e as subcategorias passam a contemplar experiências atuais da vida cotidiana do jogador.

Experiências conceituais, antes eventos relacionados a ações envolvendo as concepções, as crenças dos estudantes durante sua aprendizagem, passam a relacionar-se a ações envolvendo as

concepções dos jogadores relacionadas à sua performance e desempenho no jogo, a como se veem enquanto jogadores, ao que acreditam ser um bom ou um mau jogo ou jogador, além de suas crenças relativas a seu nível linguístico (que influencia diretamente nas possibilidades de jogo) e à sua capacidade motora e/ou cognitiva de operar as ações que deseja operar no jogo.

Por fim, as **experiências projetivas**, mantêm a sua natureza de relacionarem-se a eventos com expectativa de realização futura, porém não mais do estudante e sim do jogador.

Uma vez adaptado o marco original de referência de experiências de aprendizagem formal de inglês como língua estrangeira à luz das circunstâncias que envolvem o jogar jogos comerciais e da teorização exposta nos dois capítulos teóricos deste trabalho (capítulos II e III), considere fundamental validar as novas subcategorias antes de utilizá-las para fins de análise, aumentando assim a validade interna da pesquisa. Passo, então, a relatar como foi feita tal validação.

3.4.2 Validação do marco preliminar de referência de experiências de aprendizagem incidental de inglês por meio de jogos comerciais

Em um primeiro momento, identifiquei e categorizei todos os componentes experienciais que emergiram da experiência de jogo do participante (APÊNDICE II) com base no marco preliminar ora proposto (QUADRO 2). Uma primeira validação se deu pela revisão da categorização por minha orientadora, que tem larga experiência em categorização de experiências, não só em função de seu doutoramento, que incluiu o mesmo processo – criação de uma categoria de experiências, ajuste de outras e categorização de elementos experienciais com base nelas, como também em função de ela ter acompanhado e participado de todas as adaptações já feitas aos marcos originais de referência de experiências de aprendizagem (MICCOLI, 2014, p. 74), e ao de experiências de ensino (MICCOLI, 2014, p. 75), de inglês como língua estrangeira.

Não satisfeitas com essa validação interna, pelo motivo de a orientadora ter participado muito intensamente na adaptação do marco original, decidimos buscar uma validação externa do novo marco. Convidamos uma professora doutora que atua na Universidade Federal de Viçosa, cujos

mestrado e doutorado tiveram por foco as experiências de aprendizagem e as de ensino de inglês como língua estrangeira, respectivamente, tendo como pano de fundo os marcos de referência de experiências propostos Miccoli (2014). Trata-se de uma pesquisadora experiente, membro do Grupo de Pesquisa ACCOOLHER.

Reunimo-nos com ela via videoconferência (por Skype) e explicamos a lógica de adaptação do marco de referência original. A seguir, encaminhamos 30% do total de experiências emergentes da narrativa de jogo analisada, para que a referida professora fizesse a sua categorização.

Buscávamos um percentual mínimo de coincidência de 80% entre as duas categorizações. A princípio, o índice de coincidência ficou abaixo de 50%, o que nos fez voltar aos nossos esforços sobre o material, comparando a nossa categorização com a da pesquisadora externa, para compreender as inconsistências que tais categorias e subcategorias abrigavam. No entanto, rapidamente percebemos que a pesquisadora externa não havia compreendido a acepção da subcategoria Cog 1, sendo essa categoria bastante incidente nos dados.

Reunimo-nos com ela uma segunda vez, explicamos o que compreende a referida subcategoria (Cog 1) e conferimos, juntas todas as categorias que havíamos classificado como Cog 1 e a pesquisadora externa como outra subcategoria. Embora ela tenha mantido algumas de suas categorizações iniciais, a grande maioria da classificação revista foi modificada para Cog 1. Num total de 76 categorizações, chegamos a um percentual de coincidência de 88%. Assim, consideramos o marco de referência proposto por nós validado, o que nos permitiu discutir a incidência de componentes experiências emergentes na narrativa de jogo do participante.

3.5. Considerações éticas

O participante e sua responsável legal (sua mãe) assentiram com a realização da pesquisa, expressando informal e formalmente o desejo da criança participar. Assim, foram amplamente informados sobre o propósito da pesquisa, os procedimentos e instrumentos utilizados para a geração dos dados, bem como os possíveis usos acadêmicos dos resultados da pesquisa pela pesquisadora. Em sinal de concordância com todos esses termos, assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, constante do Apêndice I.

O participante foi assegurado total anonimato e garantida a possibilidade de deixar de participar da pesquisa a qualquer momento. Também foi garantido à ele e à sua mãe o direito de acompanharem o trabalho da pesquisadora por meio do amplo acesso aos dados relativos à sua pessoa e sua análise, sempre que quisessem.

Ressalto que esta pesquisa não ofereceu qualquer risco ao participante, uma vez que os dados foram coletados em atividade comum de sala de aula – a pesquisadora já trabalha com jogos enquanto instrumentos didáticos em alguns momentos de suas aulas. O único fato novo foi a gravação da sua tela de jogo. No entanto, tal procedimento é feito por ferramenta própria do Windows 10 de DVR de jogos, ou seja, ela não interfere na experiência de jogo do participante, não é sequer notada enquanto trabalha. A entrevista que seguiu à gravação do *gameplay* do participante ocorreu também como uma dinâmica de sala de aula. A pesquisadora limitou-se a mostrar à criança algumas cenas de seu jogo e pediu-lhe que explicasse suas ações, suas escolhas. Essa entrevista foi breve e gravada em áudio por meio do aparelho celular da pesquisadora.

4 ANÁLISE DA EXPERIÊNCIA DE JOGO DO PARTICIPANTE E DE SUA APRENDIZAGEM INCIDENTAL DE INGLÊS

Este capítulo foi organizado da seguinte forma: (1) primeiramente contextualizo a experiência de jogo do participante, explicando o funcionamento do jogo e oferecendo um mini glossário para assegurar a compreensão do vocabulário específico usado na apresentação da narrativa de jogo.

A seguir, (2) apresentei uma narrativa da experiência de jogo vivenciada pelo participante, ao mesmo tempo em que fui apontando os conceitos abordados no capítulo II, relativo à experiência de jogar videogames. Conforme mencionado na Metodologia, essa narrativa foi gerada mediante gravação em áudio da observação do *gameplay* do jogador.

Após a apresentação da experiência de jogo, (3) fiz uma análise aprofundada da mesma utilizando o marco preliminar de referência de experiências de aprendizagem incidental de inglês por meio de jogos comerciais (QUADRO 2), criado por mim e por minha orientadora para fins desta pesquisa (APÊNDICE II), partindo dos componentes experienciais que emergiram da narrativa da experiência de jogo. Neste momento, eles foram então explicitados, categorizados e quantificados, evidenciando a natureza e a composição da experiência de jogo do participante.

Uma vez detalhada a experiência de jogo, foi possível perceber (4) a dinâmica de materialização e emergência das experiências de aprendizagem incidental. Tais experiências foram retomadas uma a uma e procurei fazer uma discussão de alguns construtos essenciais ao universo do jogo e à aprendizagem incidental de inglês como língua estrangeira, relacionando a agência do jogador, seu envolvimento com o universo ficcional, com a narrativa e com os personagens do jogo e o seu nível de competência linguística.

4.1 Contextualização da experiência de jogar *Scribblenauts Unmasked*

Como explicado no capítulo de Metodologia, itens 3.3 e 3.4, o jogador interage com o jogo *Scribblenauts Unmasked*, por meio da inserção de substantivos e de adjetivos, determinando, assim, o desenrolar de seu *gameplay* por meio das suas ações de jogo. O banco de dados do jogo é bastante amplo – contém aproximadamente 40.000 palavras, o que permite aos jogadores experiências ricas de jogo, em função da maneira e da intensidade com que se engajam no universo ficcional, na narrativa, na mecânica e nas dinâmicas do jogo.

Cada substantivo inserido pelo jogador recupera uma representação gráfica do objeto substantivo do banco de dados do jogo e o objeto se comporta como faria no mundo real ou imaginário. Além disso, os jogadores podem combinar inúmeros objetos para criar cenários completamente novos. Não apenas podem criar seus próprios itens imaginários, como também há um sistema de edição de objetos que lhes permite escolher entre milhares de opções para mudar o objeto de várias maneiras. Os jogadores podem usar adjetivos para alterar a cor, o tamanho, o estilo, os comportamentos e muitos outros aspectos dos objetos, e combinar vários adjetivos juntos para criar objetos individualizados, à medida que progredem em cada nível, como se pode ver pelo menu de criação mostrado pela Figura 3.

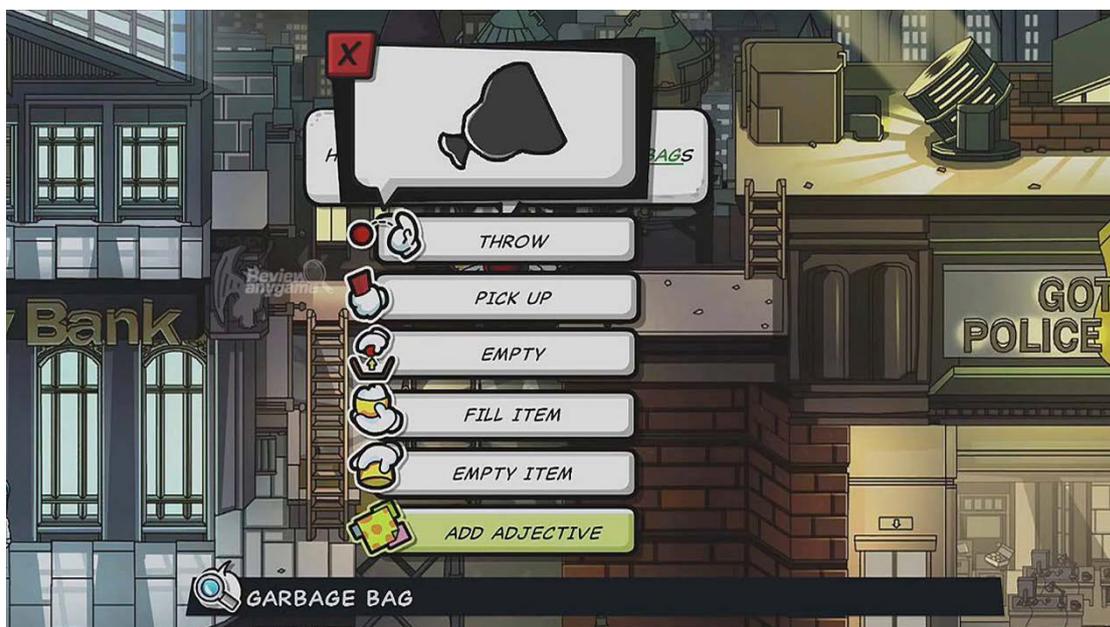


Figura 3 – Menu de interação com item
Fonte: Captura de tela feita pela pesquisadora.

Scribblenauts Unmasked incentiva os jogadores a exercitarem uma grande dose de criatividade e interatividade com o universo já conhecido pela maioria das crianças da *DC Comics*. Os participantes, então, podem criar uma vasta gama de itens e personagens tanto comuns quanto ligados ao universo DC. O modo ‘Criador de Heróis’ permite que os jogadores criem seus próprios super-heróis ou vilões. Ele também permite que os jogadores adicionem poderes e habilidades de personagens de quadrinhos DC ao seu objeto personalizado, conferindo a seu objeto características, aparência e poderes específicos, customizando a sua experiência de jogo. Por exemplo, usando *Lanterna Verde (Hal Jordan)* como objeto base, pode-se deletar o ‘*Head and Arms*’ a ele associado e substituí-los por ‘*Batman's Head and Arms*’, colocar ‘*Batman's Mask Green*’ e suas ‘*Gloves Green*’, salvar o objeto nomeando-o de algo como: “*Lanterna Verde Batman*”, conforme menu da Figura 4.

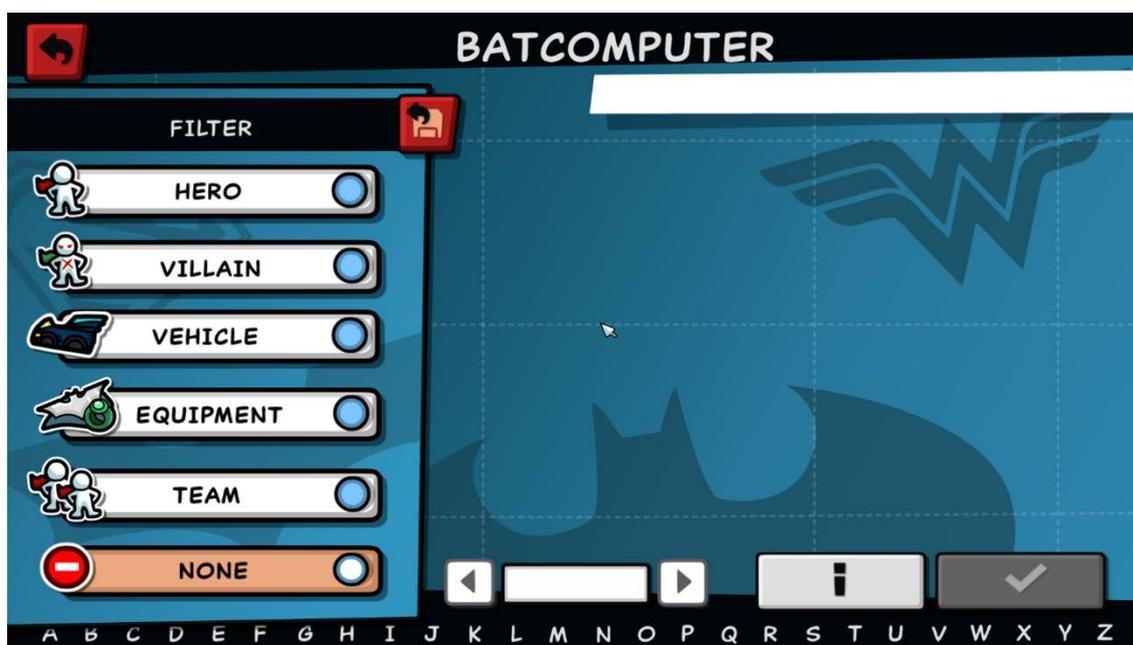


Figura 4 –Menu do *Batcomputer*

Fonte: Captura de tela feita pela pesquisadora.

O jogar *Scribblenauts* consiste em realizar pequenas ações pedidas pelos NPCs (*non-playable characters*) para solucionar situações na qual o avatar do jogador se encontra. Essas missões (ou *puzzles*) são apresentadas por meio de balões de diálogo com frases geralmente no imperativo. No exemplo apresentado pela Figura 5, a missão é levar o vilão ao telhado. Para realizar tal ação, o jogador pode lançar mão de criatividade e agir como quiser: pode amarrar uma corda no vilão, diminuí-lo e carregá-lo *etc.*



Figura 5 – Exemplo de apresentação de um *puzzle* ao avatar do jogador
Fonte: Captura de tela feita pela pesquisadora.

No jogo também existem situações mais complexas que, para serem solucionadas, demandam do jogador mais de uma ação, ou seja, o desdobramento da missão em mais de um *puzzle*. Por exemplo, para ajudar o arqueiro verde a atirar no alvo, primeiramente precisa se criar um arco, depois atirar no alvo. Essas missões são chamadas ‘*side quests*’. Elas não são relevantes para o desenrolar da narrativa principal do jogo e podem não ser jogadas, sendo opcionais ao jogador, mas, quando são jogadas, realizam situações que ajudam personagens a manter melhor ou mais seguro o local no qual o jogador está no jogo, além de dar pontos extras ao jogador.

Por sua vez, as *main quests* são missões relacionadas com a história principal do jogo. Incluem o inimigo de *Maxwell* (avatar do jogador), chamado *Doppleganger*. *Doppleganger* acompanha um vilão da *DC Comics* e, no jogo, ataca certos heróis, levando *Maxwell* a precisar desfazer suas ações. Essas missões dão ao jogo um caráter de progressão, pois o personagem precisa delas para avançar no jogo, ir a outros lugares do mapa e finalmente “zerá-lo”: livrar lugares fictícios do universo DC (cenários do jogo), do jugo dos seus vilões principais.

Com o objetivo tornar transparentes alguns termos utilizados para descrever o *gameplay* do participante desta pesquisa, apresento a informação do Quadro 3.

QUADRO 3 – Mini glossário de termos usados na apresentação da narrativa

<i>avatar</i>	Representação do jogador dentro do jogo. No caso de <i>Scribblenauts</i> , ele é o personagem <i>Maxwell</i> .
<i>batcomputer</i>	Assim como no quadrinho o computador do Batman é a maior fonte de informação sobre os heróis em <i>Scribblenauts</i> não é diferente. Ele é Instrumento no qual o jogador encontra informações acerca do universo ficcional tanto da DC quanto de <i>Scribblenauts</i> e dicas para resolver os puzzles no jogo.
<i>cena</i>	Local virtual no qual se desenrola uma determinada parte do jogo. É a parte do cenário que está visível na tela. É passível de interação.
<i>cenário</i>	Local virtual mais amplo que a cena, que engloba as cenas relativas a um “mundo” ficcional da <i>DC Comics</i> , no caso de <i>Scribblenauts</i> .
<i>cutscene</i>	Local virtual não passível de interação e não jogável do jogo que mostra algum acontecimento relevante para a jornada de <i>Maxwell</i> .
<i>Doppelganger</i>	Nome do personagem que, no jogo <i>Scribblenauts</i> é a “cópia” maléfica do protagonista. Este perfil de personagem é comum na cultura pop, presente na maioria dos jogos com esse tipo de narrativa.
<i>easter egg</i>	Conteúdo bônus geralmente não esperado pelo jogador.
<i>gadgets</i>	ferramentas tecnológicas
<i>gameplay</i>	Uma sessão de jogo.
<i>in-game</i>	dentro do jogo
<i>main quest</i>	Missão principal do jogo, que consiste no objetivo maior do jogo e que faz com que esse avance. Em <i>Scribblenauts</i> , a <i>main quest</i> consiste em consertar o globo de <i>Lily</i> para que os personagens possam voltar para casa e salvar o universo DC das vilanias de <i>Doppelganger</i> .
<i>NPCs - non-playable characters</i>	Personagens do jogo que não podem ser usados como avatares pelo jogador e têm alguma função no jogo. Em <i>Scribblenauts</i> , eles são as personagens que dão as missões ao jogador.
<i>puzzles</i>	Situações apresentadas por personagens do jogo para que o jogador realize uma ação isolada.
<i>side quests</i>	Missões paralelas às principais que não afetam o desenrolar da história principal.
<i>skins</i>	Roupas ou aparência do personagem.
<i>nêmesis</i>	Principal inimigo do herói.

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Uma vez contextualizada uma experiência de jogo de *Scribblenauts Unmasked*, passo a apresentar e a analisar a experiência do participante desta pesquisa.

4.2 A experiência de jogo vivenciada pelo participante

Ao invés de clicar diretamente para começar o jogo, o participante (doravante P) inicia o jogo assistindo ao vídeo introdutório. O vídeo tem duração de mais de dois minutos e conta a história dos dois irmãos: *Maxwell* e *Lily*. P mostra-se bastante interessada na narrativa, comentando que ela também gosta de super-heróis, mas que prefere os da *Marvel Comics* aos da *DC Comics*. Esse fato mostra que o apreço de P pelo tipo de personagens do jogo tem influência no seu engajamento com o jogo em específico, o que influencia também a experiência de jogo e de aprendizagem a ser vivenciada, conforme teorizou Jenkins (2011) acerca da relação entre os usuários de mídia e a cultura pop.

Na primeira *cutscene*, que mostra os dois irmãos, *Maxwell* e *Lily*, vê-se o avatar que P usará ao longo do jogo (*Maxwell*) e a personagem suporte (*Lily*), cuja função é dar dicas ao jogador ao longo do jogo caindo em Gotham. Imediatamente, P se deparou com seu primeiro *puzzle*: encontrar *Lily*, que estava machucada. Para isso, era necessário destruir uma caixa que aparecia na tela. Mesmo com o jogo instruindo-o a atacar o objeto (caixa), P tentou clicar em outros lugares. Por fim, clicou com o botão errado do *mouse* na caixa, tendo uma leve dificuldade em concluir essa *quest*. Encontrando com *Lily*, está lhe pediu que trouxesse um *doctor* para tratá-la, o que P conseguiu resolver tranquilamente. O desempenho de P no jogo reflete seu domínio linguístico, visto que aproveita as *affordances*¹³ por ele oferecidas (JENKINS, 2009; VAN LIER, 2004), no sentido de decidir sobre o uso de classes de palavras diferentes e todo o vocabulário que cada situação demanda.

A seguir, o jogo pediu que P descartasse o que fora criado, ou seja o médico, para que o jogo pudesse prosseguir. P leu o que estava sendo pedido pelo jogo, mas demorou um pouco para entender o que o *puzzle* pedia dele, só descartando a criação após a mensagem de auxílio dada pelas falas de *Lily*. Após alguns diálogos e *cutscenes* com *Batman*, que P leu, aconteceu um confronto entre *Batman* e *Deadshot*.

¹³ Neste trabalho, considero *affordances* os recursos oferecidos pelo jogo percebidos e efetivamente utilizados pelos jogadores.

Nesse momento, o jogo demandou que P resolvesse o conflito favorecendo *Batman*, pela escrita de algum adjetivo para o personagem. Então, o jogador adjetivou *Batman* com o termo *strong*. O jogo seguiu após a batalha com alguns diálogos entre *Batman* e os dois personagens principais, *Maxwell* e *Lily*. P prestou atenção aos diálogos, o que ficou evidenciado pelo fato de eles não terem sido ignorados pelo jogador. Por fim, P foi deixada em *Gotham* para continuar o tutorial, auxiliando o comissário *Gordon*. O comissário pediu a sua ajuda para ter seu carro consertado – carro esse que havia sido quebrado por *Deadshot* em batalha. É possível notar então que P ao ler as caixas de diálogos e tentar entender o que efetivamente é pedido dele, está engajado em fazer o melhor *gameplay* possível em sua percepção do que é um jogo bem jogado refletindo sua identidade como jogador que busca solucionar as quest como literalmente são pedidas pelo jogo (MCGONIGAL, 2012).

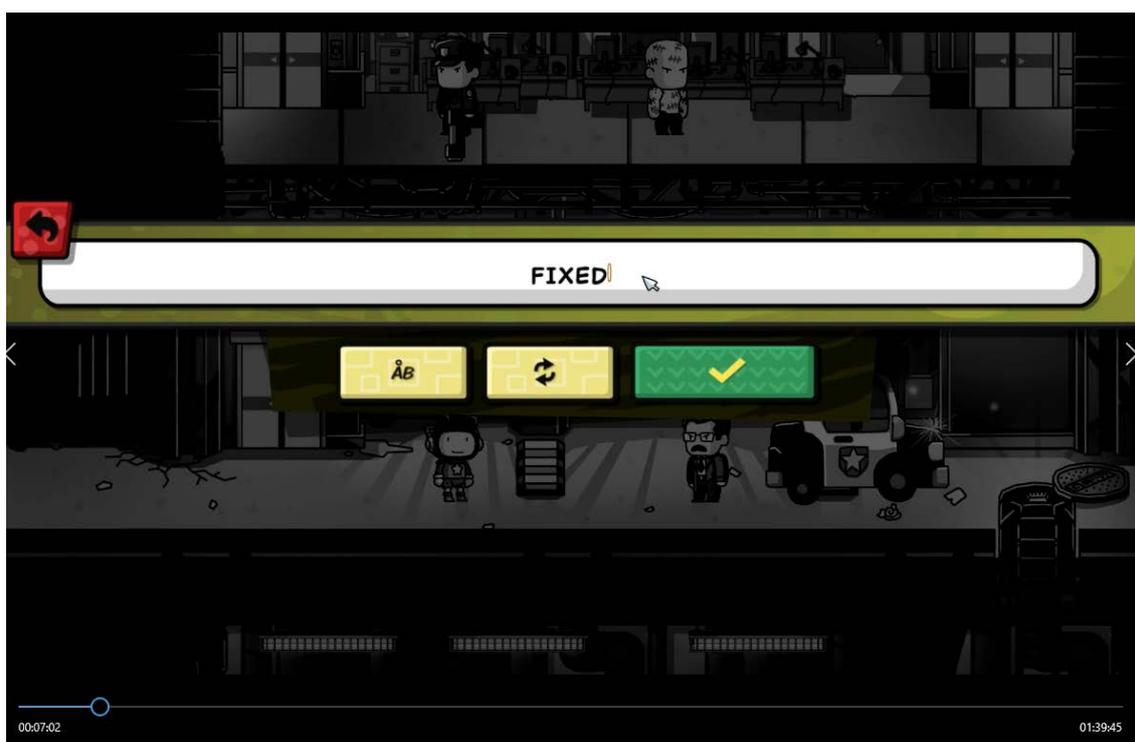


Figura 6 - Tela de adjetivação de objetos, uso do termo fixed

Fonte: *Print-screen* da tela feita pela pesquisadora aos 07:02 minutos de jogo.

P rapidamente colocou o adjetivo *fixed* no carro do Comissário *Gordon* para resolver a situação (FIGURA 6), demonstrando familiaridade com a palavra *fix* e derivadas, pois digitou-as sem erro, com segurança e rapidez. Surgiram caixas de diálogo de tutorial em que o jogo explica o sistema de reputação, ou seja, o mecanismo pelo qual o jogador ganha pontos ‘de reputação’

por ajudar NPCs (*non-playable characters*) e por não usar palavras repetidas. P observou essas questões, pois se demorou na leitura da caixa de diálogo e falou consigo mesmo: “- Não posso repetir palavras senão perco ponto”. [nota de campo da pesquisadora] é possível notar aqui que o jogador aprendeu a mecânica do jogo ao jogar como vemos em MCGONIGAL, 2012

Em seguida, o comissário *Gordon* pediu que *Maxwell* resolvesse mais uma tarefa: transportar um prisioneiro, *Zsasz*, de helicóptero, para *Arkhan Asylum*. P conduziu *Maxwell* até o andar térreo da delegacia, onde leu mais algumas caixas de diálogo de tutorial que sugeriam como ele poderia prosseguir nessa tarefa. *Lily* sugeriu que o jogador usasse uma corda (ou outra coisa do tipo) para levar o prisioneiro mas deixou claro que o jogador tinha várias formas de resolver a situação utilizando a imaginação. P, então, escreveu *rope* em seu caderno de criação, seguindo uma das possibilidades indicadas por *Lily*, criando uma corda para levar *Zsasz* até o telhado para que, de lá, ele fosse transportado (FIGURA 3). Ao fazer uso da sugestão dada por *Lily*, P mais uma vez demonstrou que leu as caixas de diálogo *in-game*. O conteúdo dessas caixas representa um insumo linguístico significativo pois permitiu que P compreendesse o que lhe estava sendo solicitado pelo jogo.

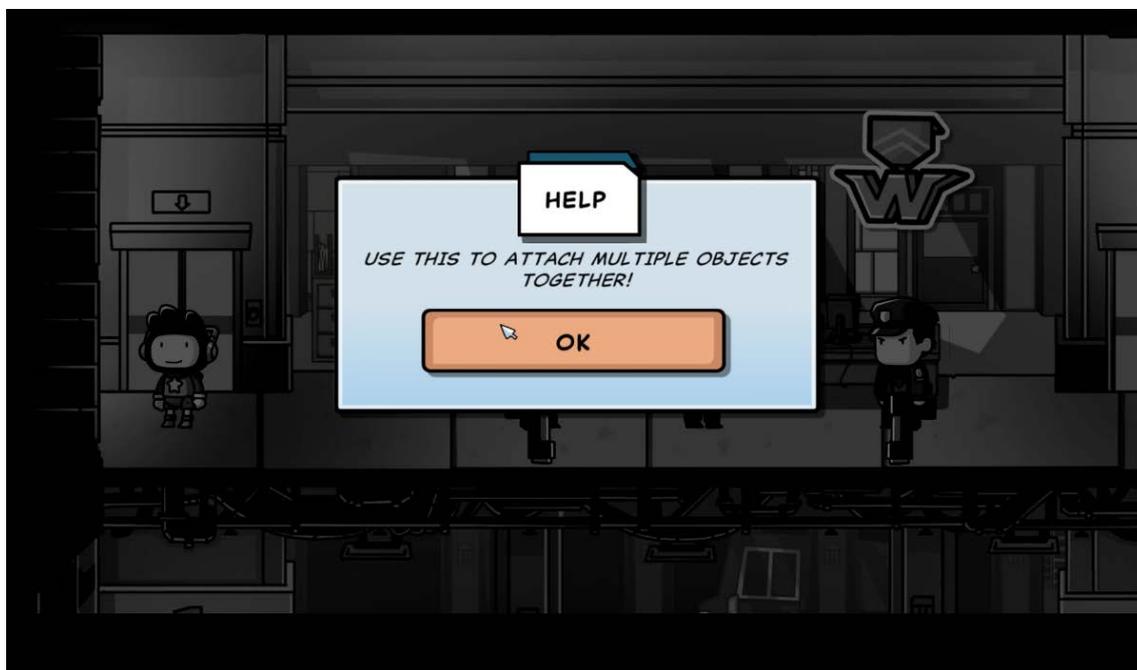


Figura 7 - Tela de dica

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 09:10 minutos de jogo.

P usou a corda, pegando-a com a opção de *pick up* e colocou-a no prisioneiro com a opção *attach*, seguindo o indicado no jogo ao criar a corda. A seguir, P foi até o telhado utilizando o

elevador. Lá tentou utilizar novamente a palavra *rope*, para levar *Zsasz* para o helicóptero, mas o jogo lhe avisou que se ele utilizasse novamente a palavra, iria ganhar apenas metade dos pontos. Diante disso, P escreveu *super rope*, acreditando que estava usando um termo diferente do anterior, sinalizando engajamento do jogador em realizar o desafio dado pelo jogo (MCGONIGAL, 2012). Porém, o jogo não entendeu o termo como inédito e mostrou o ícone de desconto de pontos. No entanto, o jogador não o percebeu.



Figura 8 - Jogador colocando zaasz no helicóptero

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 10:18 minutos de jogo.

Ao se aproximar do helicóptero, o prisioneiro se libertou e atacou os guardas. Nesse momento *Lily* pediu para que o jogador criasse uma arma. P não leu os diálogos nos quais *Lily* explica o que ele deveria fazer. Perguntado em entrevista pela pesquisadora por que deixou de ler esse diálogo em específico, P afirmou: “- Eu já tinha entendido, não precisava mais ler”.

P escreveu *sword*, colocou no próprio personagem para lutar contra *Zsasz* e o derrotou. Após o combate, *Lily* e *Batman* parabenizaram o jogador por ter completado a missão. Algumas caixas de diálogo explicativas apareceram na tela para introduzir mais algumas informações importantes sobre o jogo, como a diferença entre *main quest* e *side quest* e como estas aparecem *in-game*

P, agora livre para explorar o jogo, seguiu para a esquerda onde encontrou um NPC que pedia por uma *hero's cape*. P escreveu *hero cape* no menu de criação de personagem. O jogo abriu o menu de sugestões, em que apareceram vários termos semelhantes aos que o jogador digitou (FIGURA 4). Sempre que o jogo não aceita um termo digitado pelo jogador, ele abre o menu de sugestões, subsidiando a aprendizagem incidental (PORTNOW, 2008).

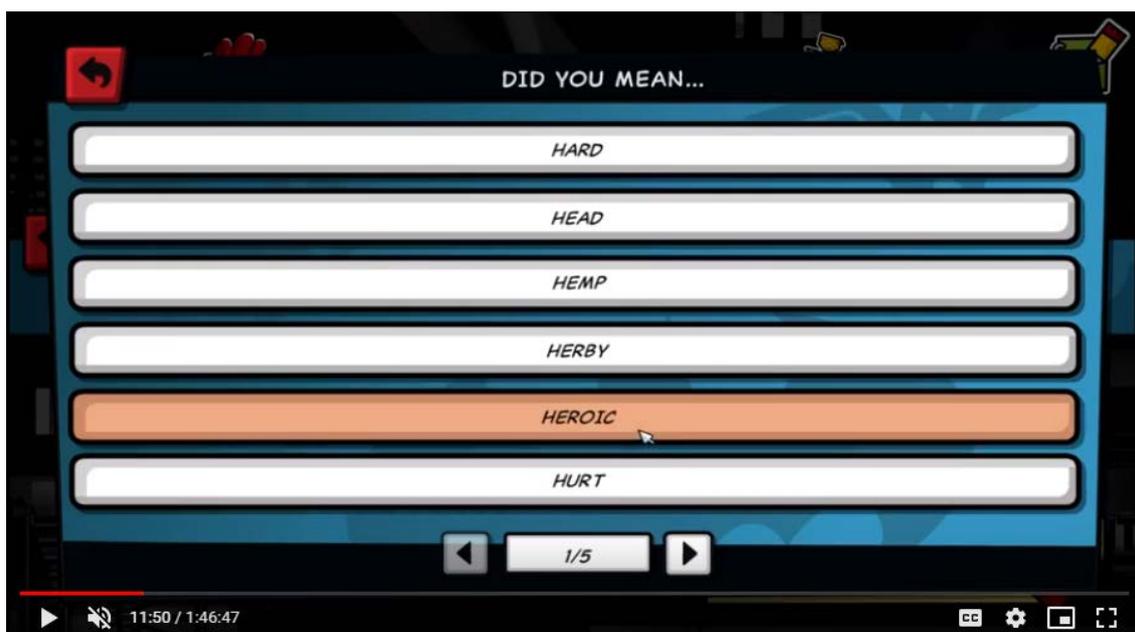


Figura 9 - Sugestões do jogo para a correção o termo *hero*

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 11:50 minutos de jogo.

P selecionou *heroic*. O objeto, então, tornou-se uma *heroic cape*, mas este não era o objeto pedido pelo NPC, então a missão não foi satisfeita. P então ponderou acerca do que escrever pelo intervalo de tempo de 12:05 - 13:03 e, por fim, resolveu escrever *supercape*.

P tentou entregar a capa ao NPC mas não conseguiu. Colocou a capa em seu próprio personagem. Clicou novamente em seu próprio personagem e a opção *give* apareceu. Porém o jogo entendeu que o jogador queria dar a espada ao NPC, e a espada, não a capa, é dada ao outro personagem. P, então retirou a capa do seu avatar, selecionou *steal* no NPC e roubou a espada deste. Com ela o matou, dizendo à pesquisadora que ficou com raiva pelo fato de não ter conseguido fazer nada do que queria.

Assim a jornada continuou pela esquerda e outro NPC foi encontrado pedindo por ajuda. No entanto era uma emboscada. P tentou lutar contra os NPCs inimigos, porém não conseguiu derrotá-los. Fugiu dos inimigos que passaram a persegui-lo. Passou em frente aos NPCs que tinham *side quests* para entregar. Essa ação levou a uma reação em cadeia: várias *side quests* foram ativadas e, conseqüentemente, P não conseguiu realizá-las. O avatar de P continuou correndo e continuou sendo atacado pelos inimigos que também atacaram outros NPCs. Até mesmo um NPC que pedia ajuda saiu correndo junto com o jogador. Na fuga de P, um outro NPC pede ajuda relâmpago para parar um ônibus que iria atropelá-lo. Como P estava fugindo, ele não consegue ajudar esse NPC que acabou morrendo atropelado pelo ônibus sem freio. P desceu algumas plataformas, o que garantiu que os inimigos já não conseguiram mais acertá-lo. Mas várias oportunidades de ganhar mais pontos ou de realizar missões foram perdidas devido a escolha de P de não tentar derrotar os inimigos (FIGURA 10). O que reflete o estilo do jogador, que tende a evitar conflitos diretos

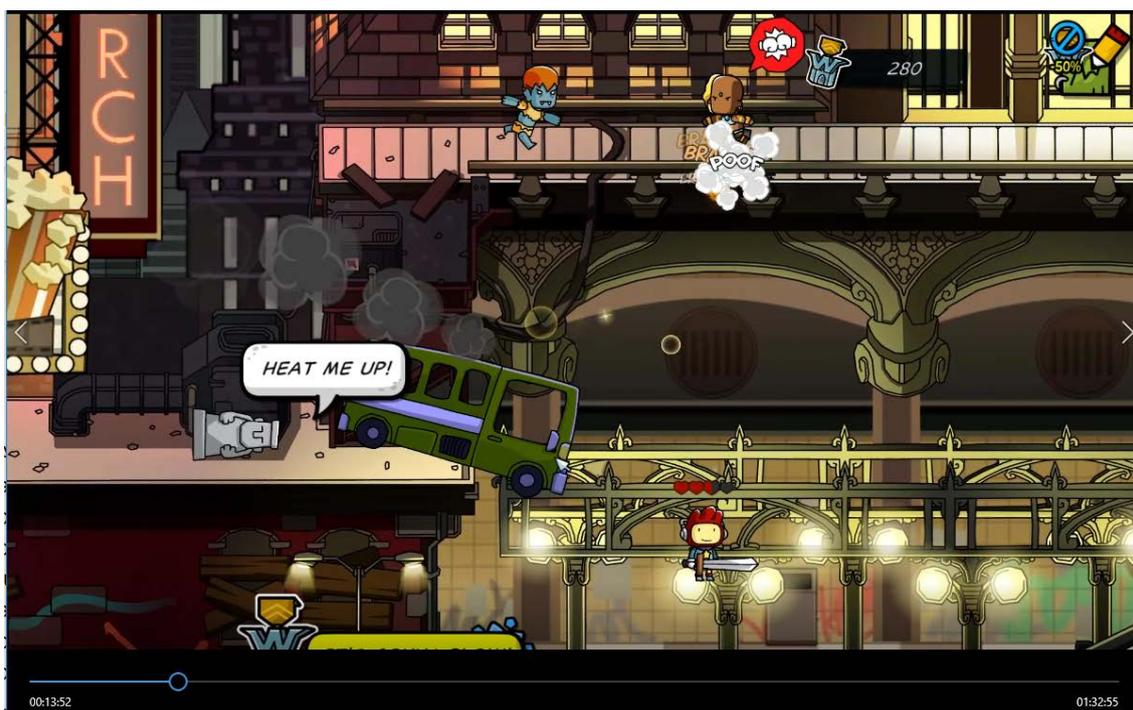


Figura 10 – P em fuga desgovernada

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 13:52 minutos de jogo.

Na parte mais inferior do cenário, P recebeu o pedido de outro NPC para que ele criasse três heróis para que posassem para foto. O jogador escreveu em seu caderno de criação *hero* e selecionou um herói entre as opções possíveis da categoria *person* e colocou-a próximo ao NPC,

fazendo isso três vezes. P entendeu o pedido do NPC literalmente e cumpriu a ordem de forma a aparecerem na tela três personagens *Hero* iguais, ao invés de heróis diferenciados, o que impediu que o objetivo da *side quest* fosse completado. P conhece a palavra *heroi*

A seguir, P se deparou com a *main quest* de *Gotham*, e decidiu jogá-la, selecionando a opção. O jogador foi então levado a uma *cutscene* em que, aparentemente, tentou ler todas as caixas de diálogo, o que ficou evidenciado na gravação do *gameplay* pelo caminho percorrido pela seta do *mouse*, que vai seguindo as palavras na frase. Parece possível afirmar que, como foi a jogador quem escolheu jogar a *main quest* de *Gotham*, seu envolvimento com a narrativa e com a mecânica do jogo aumentou um pouco neste momento (MCGONIGAL, 2012).

Na cena, o *Coringa* e o *Doppelganger* cercaram *Maxwell*, mas *Batman* vem a seu auxílio. O jogador deveria, então, deter os inimigos e resgatar a *Starite*. *Doppelganger* criou um dinossauro robô que P deveria derrotar. Ao invés de criar outro objeto e lutar contra seu nêmesis, P preferiu simplesmente adjetivar o robô com o termo *dead*, destruindo assim o *Robosaur*.

Após derrotar *Doppelganger*, novas caixas de diálogo apareceram em que *Batman* pediu mais *gadgets* para lutar contra *Coringa*. P escreveu *ninja sword* no menu de criação e entregou o objeto para *Batman*. Com isso a missão foi concluída e *Coringa* e *Doppelganger* fogem. Mas *Batman* ficou congelado por *Doppelganger*. Assim, P adjetivou *Batman* com o termo *hot*, libertando-o. Mais caixas de diálogo surgiram em relação à história do jogo e P conquistou uma *Starite* que lhe foi entregue pelo comissário *Gordon*. Para recebê-la, o jogador selecionou *pick up*.

Neste ponto, o cenário mudou de *Gotham* para a *Batcaverna*. Lá, *Maxwell* (avatar do jogador) se encontrou com *Lily*, *Alfred* e *Batman*. O jogador foi, então, introduzido a elementos importantes do jogo, primeiramente via diálogo com *Alfred* (FIGURA 11). Exemplos desses elementos são: o *Batcomputer*, o menu no qual o jogador encontra *Skins*; personagens da DC (*DC Comics*) presentes no jogo, além de veículos e acessórios especiais; o menu de criação de personagens, que podem ser compartilhados *online*; e o poder de *Lily* de transportar o jogador para cenários diferentes. Nessa parte do jogo, P levou um tempo consideravelmente longo lendo

as caixas de diálogo. Questionado em entrevista por que demorou mais tempo nessa tela, o jogador explicou que as frases do diálogo “estavam difíceis de ler, que ele não estava conseguindo entender tudo”.



Figura 11 - Encontro de Maxwell com alfred e Lily na batcaverna
Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 19:35 minutos de jogo.

Após apresentar esses diálogos, o jogo pediu que o jogador interagisse com o *batcomputer* (FIGURA 12). P foi até a sessão para ver mais detalhes. Procurou por alguns dos personagens que conheceu e encontrou a roupa de *Nightwing*. Desbloqueou-a usando pontos e tentou desbloquear a roupa de *Flash*. Porém não possuía os pontos necessários para isso. P também tentou desbloquear a roupa do *Arqueiro Verde* e a roupa de *Plastic Man*, porém não possuía os pontos necessários. No entanto, conseguiu também desbloquear a roupa da *Arlequina*. Olhou a roupa do *Superman* e a do *Shazam*, mas percebeu que não possuía os pontos suficientes para desbloqueá-las.



Figura 12 - Indicação do jogo para o jogador utilizar o batcomputer
Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 22:57 minutos de jogo.

As diferentes roupas traziam diferentes habilidades e acessórios para o jogador. P desconsiderou esse detalhe, escolhendo as roupas por familiaridade, preferência e estética do personagem. Escolheu a roupa de *Nightwing* para colocar no próprio avatar. Segundo relato do participante, *Dick Grayson* é seu personagem favorito da DC por causa do desenho *Teen Titans*. Novamente, parece clara a relação entre o envolvimento emocional do jogador com um personagem e as suas escolhas de jogo, sinalizando engajamento e agência (JENKINS, 2009; MURRAY, 2003).

Ao fechar o menu do *Batcomputer*, surgiu mais uma sequência de caixas de diálogo explicando que o jogo o levaria a diferentes partes do universo DC, mas que primeiro ele deveria ir a *Metrópolis*. Neste cenário, o jogador encontrou *Superman*, personagem que vivia naquela cidade. Houve um diálogo entre os dois porém, roubando a cena, surgiu *Mxyxptlk*, personagem da DC famoso por atrapalhar a vida dos heróis, colocando-os em situações inusitadas ou cômicas (FIGURA 13). Da mesma forma que apareceu, *Mxyxptlk* desapareceu e o diálogo inicial com *Superman* foi retomado como se nada tivesse acontecido, o que faz referência à aparição típica desse personagem no universo DC, algo como um sonho que somente o herói envolvido se lembra do conteúdo. É relevante ressaltar que P conhecia o personagem e, quando

este apareceu, comentou: “- Esse bicho é da 5ª dimensão e vive fazendo zueira porque é fanboy dos heróis”. O fato de conhecer o personagem e seu papel na mitologia da DC, criou um engajamento maior de P com o jogo, fazendo-o ficar na expectativa do desafio que Mxyzptlk o daria (JENKINS, 2009).



Figura 13 – Encontro de Maxwell e Mr. Mxyzptlk

Fonte: Captura da tela do jogo feita pela pesquisadora aos 24:58 minutos.

P foi então informado de que seu *nêmesis* estava em *Metrópolis* trabalhando com *Lex Luthor*. Ainda nesse diálogo, *Lily* informa a P que, para fazer viagens livremente pelos mundos da DC, ele teria que, primeiro, desbloquear o acesso a eles. Estavam disponíveis naquele momento para o jogador *Gotham City*, *Metrópolis* e *AO* – cidadela dos lanternas verdes –, mas P decidiu permanecer em *Metrópolis*.

Enquanto explorava a cidade do *Superman*, P encontrou um NPC lhe pedindo que pegasse a bola de *baseball* e fizesse um arremesso. P selecionou *pick up* na bola e a jogou para o NPC, mas errou de primeira. Apenas na segunda tentativa ele conseguiu acertar o arremesso e completar a missão, ganhando os pontos devidos. P tentou mais uma vez jogar a bola, com intuito de ganhar mais pontos ou de ver se outra coisa aconteceria mas o NPC não teve reação.

Diante disso, P demonstrou insatisfação, comentando que desejava mais pontos para poder comprar uma *Skin*.

P continuou a andar pela fase. Encontrou outro NPC que o desafiou, dizendo que ele não era rápido o bastante para passar pelas paredes a sua frente. Nisso P digitou o adjetivo *fast* em si mesmo e completou a missão. A seguir, deparou-se com um NPC pedindo socorro por causa de um assassinato e outro NPC (inimigo) desafiando-lhe – este afirmou que o avatar de P não era páreo para ele em velocidade e, dizendo isso, começou a atacá-lo. O primeiro NPC parece ter sido ignorado pelo jogador no momento mas o segundo teve a sua atenção. P entrou em uma disputa de velocidade, fazendo com que seu avatar corresse de um lado ao outro da tela. Conseguiu escapar do NPC por ter sido mais rápido do que ele. P, então, escreveu *pistol* no menu de criação. Este disponibilizou a arma no cinto de utilidades e P a retirou, colocando-a no próprio avatar. Atirou no NPC com o qual disputava, completando assim a *quest*.

P retornou ao encontro do primeiro NPC, aquele que havia lhe pedido socorro anteriormente. O NPC aparentava estar dormindo e P o adjetivou com o termo *wacked*, para acordá-lo (FIGURA 14). Nesse momento, percebeu que havia erro na grafia da palavra e tentou corrigi-la antes de selecioná-lo, escrevendo *waked up*. Naturalmente, o jogo não reconheceu o termo utilizado, o que ativou o menu de sugestão para o jogador. Ao interagir com o menu, P não ficou satisfeito com nenhuma das opções oferecidas e decidiu voltar no termo que havia digitado e substituí-lo por *waked*. Com essa estratégia, conseguiu acordar o NPC e cumprir parte da missão.

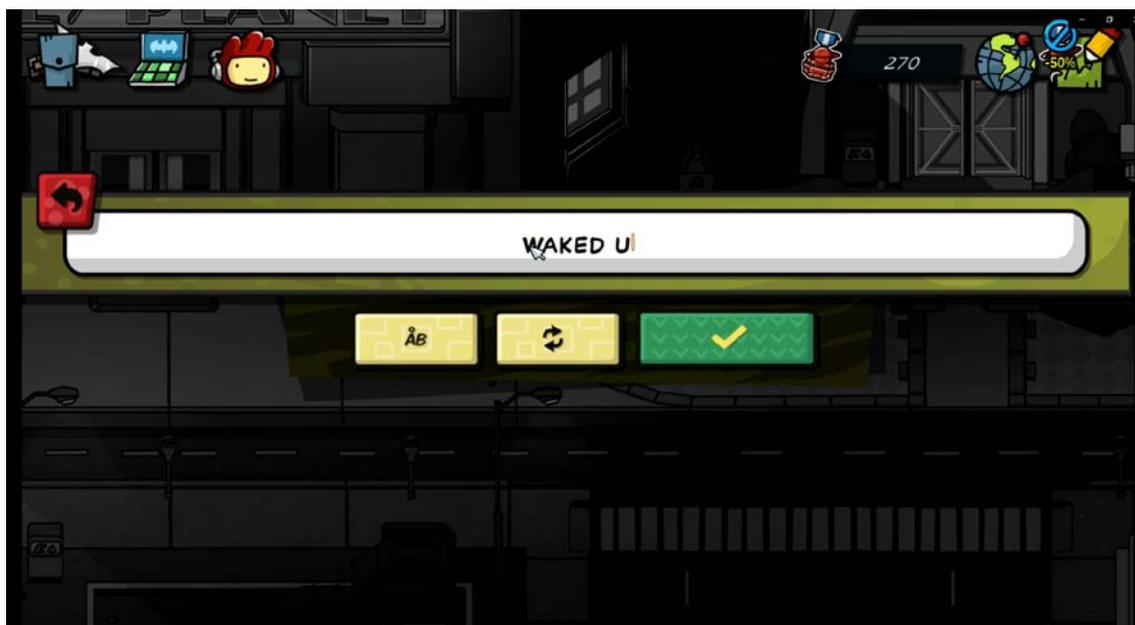


Figura 14 – P digitando *Waked*

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 29:11 minutos de jogo.

Seguindo pela fase, P encontrou uma NPC que lhe pediu para ser surpreendida pela apresentação de algum personagem da DC que ela desconhecesse. No entanto, a NPC também afirma que ama o *Batman* o que induziu, de certa forma, P a procurar no *batcomputer* pelo personagem. Como a NPC havia lhe pedido que apresentasse um personagem que ela não conhecesse, a missão não se completou. O jogo, então, sugeriu que outros lugares poderiam estar precisando da ajuda de *Maxwell*, perguntando-lhe se ele gostaria de ir para um deles. P recusa. Não conseguindo realizar o objetivo da personagem que pede para ser surpreendida, P age aleatoriamente atirando para os lados e andando pelo cenário, trocando a *Skin* do seu personagem e colocando coisas no cinto de utilidades. Questionado pela pesquisadora em entrevista sobre o motivo pelo qual começou a colocar de um tudo no cinto de utilidades nesse momento, respondeu: “ – O que é colocado lá, fica para sempre e não é necessário criar de novo e perder pontos”. Novamente temos um exemplo que reforça o estilo de jogar de P.

A seguir, P encontrou um grupo de NPCs pedindo auxílio para resolver um assassinato (FIGURA 15). Na cena, entre os NPCs, encontravam-se uma policial, o morto e mais dois personagens.



Figura 15 - *Maxwell* se deparando com a *sidequest* que pede que solucione o assassinato
Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 31:33 minutos de jogo.

Para tentar resolver o problema, P escreveu *alive* na vítima e a trouxe de volta à vida. A vítima revelou o culpado pelo assassinato que, por sua vez, fugiu da cena. Nesse momento, P atirou aleatoriamente e acertou a médica, que estava ao lado, e a vítima, deixando o culpado fugir. Foi então advertida pela policial (FIGURA 16). Nesse momento, mostrou-se agitado enquanto falava: “- Como assim?!, o trem atirou sozinho!”.



Figura 16 – Advertência do policial

Fonte: Captura da tela do jogo feita pela pesquisadora aos 32:03 minutos de jogo.

Em seguida, P continuou a percorrer *Metrópolis*, voltando para um lugar do cenário já visitado anteriormente, encontrando novamente o NPC fã de quadrinhos. No entanto, não tentou resolver de maneira diferente a *side quest* desse NPC. Diferentemente, interessou-se em resolver uma outra *quest* localizada um andar acima de onde estava. Essa *quest* foi apresentada por um NPC que afirmou que o prédio estava quebrado. Assim, P adjetivou o edifício com o termo *fixed*, resolvendo o problema. Ao entrevistar o participante, a pesquisadora questionou por que ele não usou outra palavra ou tentou restaurar o prédio de outra forma e ele respondeu: “- *Fixed* ia consertar, para quê usar outra coisa? ”. A resposta parece corroborar o perfil do jogador.

Após isso, P escreveu *machine gun* no menu de criação sem nenhum motivo aparente. Com essa ação, equipou o próprio personagem com o objeto criado e atirou aleatoriamente para cima e para os lados. Criou também um *jetpack* selecionando a opção *batman's*, dentre as demais oferecidas pelo menu, e colocou-o em seu personagem. A partir desse momento passou a ter o poder de voar e atirar. Após ter disparado alguns tiros sem motivo, P retirou a *machine gun* de seu personagem e colocou o objeto no cinto de utilidades. Não satisfeito, removeu-a de lá e colocou-a novamente em seu próprio personagem. Feito isso, foi para a *batcomputer* e explorou algumas roupas que podia adquirir. Comprou a roupa do *Super Homem* e colocou-a no cinto de

utilidades. Fez o mesmo com a roupa da *Arlequina*. Na sequência, experimentou a roupa da *Arlequina*, que vem junto com uma arma, e experimentou também a roupa do *Asa Noturna*, que vêm com outra arma. Armado com a nova *skin*, P matou a NPC que havia lhe dado a missão que ele não havia conseguido completar e falou que queria apenas testar a roupa. Esse movimento evidencia um protagonismo diferente do padrão que vinha adotando. P demonstra sua agência ao realizar uma ação à revelia de qualquer demanda do jogo (MURRAY 2003).

P continuou a explorar a fase e encontrou três buracos no chão de um prédio, situação em que lhe foi dada a opção de atacar os buracos, o que faz referência ao jogo clássico de arcades de *Whac-a-mole*, no qual o jogador tem que bater nos buracos para acertar a doninha. Porém, ele não ataca os buracos e nada acontece. Parece possível afirmar que, nesse momento, a falta de conhecimento prévio de P a respeito do referido jogo definiu uma ação de jogo diferente da esperada.

Acima do nível em que estava, encontrou um NPC – a personagem *Huntress* – que pedia ajuda pois estava *choking*. Primeiramente P retirou a arma que a personagem carregava e viu o adjetivo que estava associado a personagem: *chocking*. Desconhecendo o significado de *chocking*, retirou esse adjetivo e devolveu-lhe a arma para tentar resolver o problema, sem resultados. P, então, perguntou à pesquisadora o que significa *choking*. Como não recebeu uma resposta assertiva, tentou adjetivar a NPC com o termo *unchoked* (FIGURA 17). Como *unchoked* não é uma solução satisfatória para o jogo, o menu de sugestões se abriu, mas a lista de opções não ofereceu nenhuma solução que agradasse a P. Ele, então, tentou corrigir a palavra inserindo *unchok*, o que ainda não causa efeitos na NPC. Novamente surgiu a lista de opções e, outra vez, nenhuma das sugestões oferecidas foi escolhida por P, que tentou corrigir a palavra novamente, substituindo *unchok* por *healthy*. O uso deste adjetivo lhe rendeu pontos mas não resolveu a *quest*.

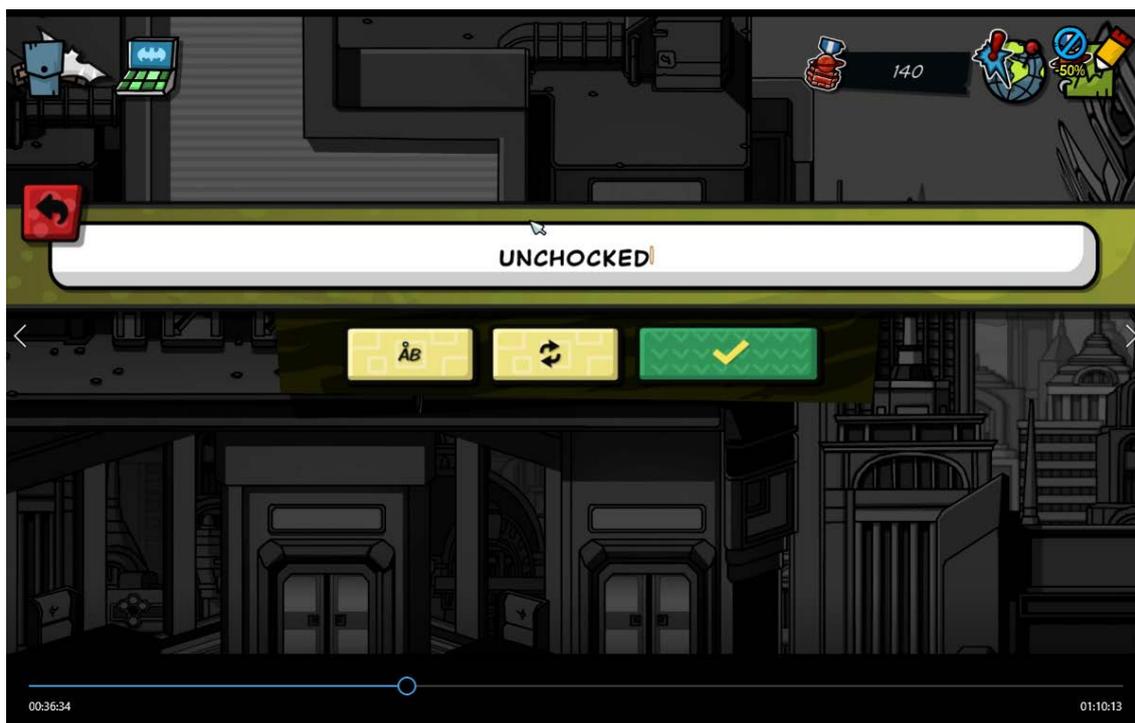


Figura 17 - Interface de inserção dos adjetivos, uso do termo *unchoked*

Fonte: Captura da tela do jogo feita pela pesquisadora aos 36:34 minutos de jogo.

Intrigado com o fato de nenhuma das palavras resolver o problema, P retirou a arma e digitou o adjetivo *scare*. Por não ser este um termo válido, a lista de opções de palavras apareceu e P escolheu a palavra *scared*. Com isso, conseguiu ganhar mais uns pontos mas a NPC fugiu e o problema não foi resolvido. P então questionou à pesquisadora: “- A *Huntress* tá soluçando, olha o barulho aí. Por que dar um susto não resolveu?”. Isso reflete que a falta de entendimento da palavra, mesmo com o insumo visual e sonoro oferecido, e da capacidade criativa de P não foi suficiente para que ele vencesse o desafio e continuasse com a progressão do jogo. No entanto, também mostra uma potência intrínseca do jogo (GEE, 2003; PORTNOW, 2008) de incrementar o léxico do jogador.

Após terminada a sessão de *gameplay* de P, a pesquisadora recomendou-lhe que verificasse o sentido da palavra no dicionário. Ao descobrir que era ‘engasgada’ ele falou: “- Vixe! Então assustei ela à toa, por isso que ela saiu correndo.” Parece que o conhecimento de mundo de P o levou a pensar que o som de tosse no jogo era na verdade um soluço e, por não conhecer o significado da palavra *choking*, ele não associou o som a sufocamento ou engasgue.

Continuando, P resolveu deixar *Metrópolis*, pois não conseguia resolver do jeito que queria as *quests* de lá, conforme afirmou para a pesquisadora durante o *gameplay* e esta registrou a observação em suas notas de campo. Ele então foi para *AO*. Neste cenário, encontrou-se com *Hal Jordan*, o lanterna verde clássico da Era de Ouro dos quadrinhos, que lhe informou que *Doppelganger* estava trabalhando com *Sinestro* e que P precisava detê-los. Após esse diálogo, P é deixado para cumprir a missão ao longo da fase.

No início, encontrou um soldado grego que lhe pediu que trouxesse um cavalo de Tróia. P escreveu no caderno de criação o termo *rope*, colocou a corda na escultura e em seu avatar e levou o cavalo para o soldado (FIGURA 18).

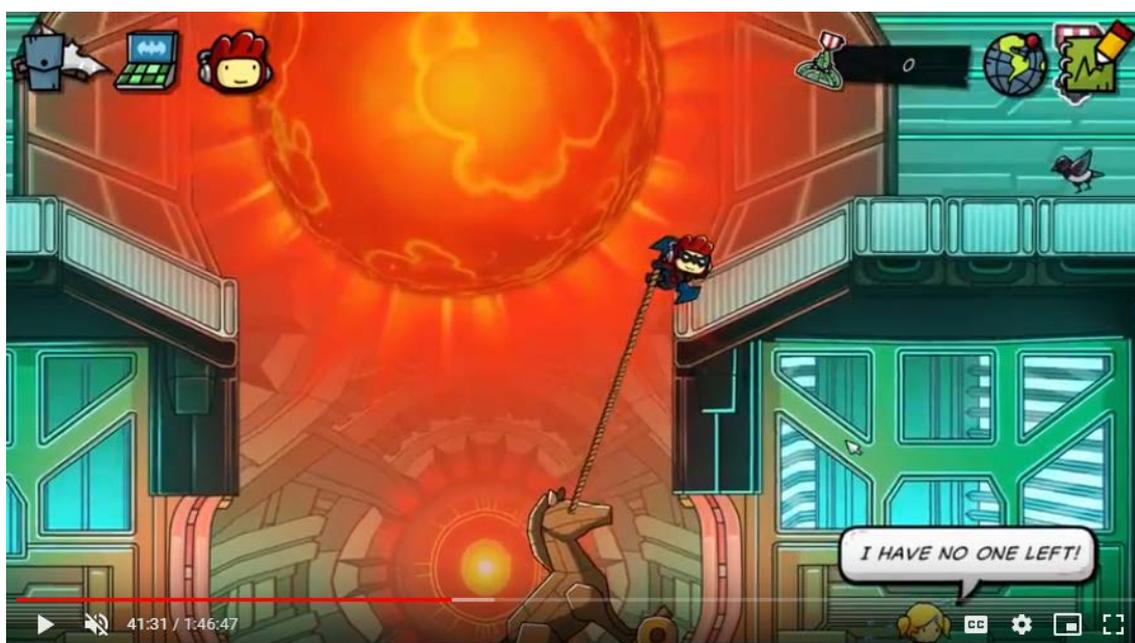


Figura 18 - Maxwell carregando o cavalo de troia

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 41:31 minutos de jogo.

Em seguida, encontrou um pássaro que lhe disse que estava com muita fome. P escreveu em seu caderno de criação o termo *food* e entregou-a ao pássaro, atendendo ao pedido. P é assertivo em suas colocações e criação de itens. Ao ser questionado pela pesquisadora porque não deu alguma comida diferente, como *popcorn* por exemplo, usando um outro termo conhecido, afirmou: “- *Food* ia resolver, para quê que eu ia tentar inventar outra coisa?”.

Seguindo no jogo, P encontrou outro NPC que lhe pediu para testar a arma de gelo do *Captain Cold* em um *test dummy* (FIGURA 19). P recolheu a arma da mesa, colocou-a no próprio personagem e atirou no boneco. Mas a ação não foi eficaz. Diante disso, atirou repetidamente no boneco. Como tal ação de jogo não surtia efeito, P atirou até mesmo no NPC que lhe havia feito o pedido e em outros NPCs que viu. Como nenhuma dessas ações tinham surtido o efeito de ‘testar a arma’, P escreveu no caderno de criação ‘*crash test dummy*’, como estava escrito na representação da fala do NPC (FIGURA 19). Atirou nos bonecos mas novamente nada fez efeito. Então P se afastou com a arma em mãos e reclamou com a pesquisadora: “- A *quest* só pode estar bichada”.



Figura 19 – Menu de interação com o objeto

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 42:14 minutos de jogo.

Na sequência, P encontrou outro NPC que teve sua *moneybag* roubada e pediu-lhe que a recuperasse. P começou a atacar o NPC que estava com a *moneybag*. No entanto, a ação não surtiu o efeito desejado; apenas congelou o NPC ladrão, pois P não havia tirado a arma do *Captain Cold* do seu avatar. Cansado de atirar em vão e não obter resposta do jogo, P escreveu no caderno de criação o termo *moneybag* e entregou o objeto ao NPC que havia lhe pedido o item. Porém a *quest* não foi satisfeita dessa maneira porque a *moneybag* que o NPC queria era aquela que havia sido roubada. Ao ser questionado pela pesquisadora sobre o motivo dessa sua

ação, P afirma: “- *Era mais fácil fazer o trem porque o bicho não tava morrendo*”. O que mais uma vez comprova o perfil do jogador, que prefere evitar o conflito direto entre seu avatar e os inimigos.

P continuou a atirar contra o ladrão com a arma de gelo mas isso não surtiu o efeito desejado. Passou então a atacá-lo de várias formas até que o ladrão perdeu o veículo em que estava. Nesse momento, P entrou na aba de pesquisa de personagem e tentou ler mais sobre o ladrão mas não se demorou nesse menu. Por fim, selecionou a opção *steal* e, assim, obteve o saco de dinheiro roubado (FIGURA 20). Devolveu o dinheiro ao NPC dono da *moneybag*, completando a missão. No entanto, mesmo após a missão ter sido completada, P ainda tentou atacar o NPC que havia roubado a *moneybag*, mas não conseguiu lhe infringir qualquer dano.



Figura 20 - Tela de opções de interação com o personagem
Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 45:32 minutos de jogo.

P resolveu então acessar o *batcomputer* para comprar a roupa do *Arqueiro Verde*. Comprou-a, vestiu com ela o próprio personagem. Imediatamente após vestir seu avatar, retirou-lhe a roupa e guardou-a no cinto de utilidades. A seguir, colocou-a no personagem novamente e testou as habilidades da vestimenta, que incluía um arco e flechas. Disparou uma flecha aleatoriamente e, sem querer, acertou o NPC que havia acabado de ajudar, matando-o.

P, continuou sua exploração por *OA* e encontrou um outro NPC que lhe pediu mais vegetais para uma sopa. Diante disso, P escreveu no caderno de criação o termo *vegetables*. Após entregar o objeto requerido para o NPC, P sofreu um ataque do mesmo, que se revelou um canibal. Os dois lutaram e P saiu vitorioso. P demonstrou estranheza pela ação do personagem e comentou com a pesquisadora: “- CREDO! O bicho queria me comer! Que horrendo!”

A seguir P percebeu um ícone que indicava *main quest* e decidiu jogá-la. As *cutscenes* referentes a essa *quest* apareceram ressaltando que as forças de *Sinestro*, vilão nêmesis do *Lanterna Verde*, estavam atacando *AO*. *Maxwell* e *Hal Jordan* confrontaram *Sinestro* e *Doppelganger*. Surgiram algumas caixas de diálogo na tela, que P desprezou (não os leu). Quando acabaram as *cutscenes*, P deveria lutar contra *Doppelganger*, que havia criado uma *snake* gigante. Nesse momento, *Lily* sugeriu a P que escrevesse em seu caderno de criação um ‘*natural predator of snakes*’. P então adjetivou a cobra com o termo *dead*. No entanto, essa ação não atendia ao pedido do jogo no sentido de que fosse criado um *natural predator of snakes*. Assim, a *main quest* não se resolvia e *Doppelganger* avançou para lutar com P.

P retirou o adjetivo da cobra, e clicou no ícone de *Lily* para obter ajuda para resolver o problema. Com base na fala dela, P escreveu no caderno de criação o termo *predator of snake*. O jogo não reconheceu a frase e, mesmo com as opções dadas, P insistiu em usá-la, digitando *predator snake*. O jogo continuou sem reconhecer o termo inserido e ofereceu outras opções que não foram aceitas por P. Nesse momento, o participante demonstrou insatisfação com a *quest* ao reclamar com a pesquisadora: “- Agora sou obrigado a saber até Ciências! ”. fez uma pausa para pensar (50:00 - 50:17). Durante esse tempo, resmungou: “- Que bicho come a cobra?...” E gritou: “- Lembrei! ” Escreveu no caderno de criação o termo *eagle*, montou o seu avatar no animal criado e ficou selecionando *attack* na cobra inimiga. A *eagle* criada por P seguiu a *snake*, porém sem muito sucesso. Então P digitou um adjetivo para *eagle*: *hungry*. Assim a missão prosseguiu, pois, a cobra foi derrotada.

A seguir, *Larfleeze*, o *Lanterna Laranja*, que tem a avareza como sentimento ligado ao seu anel e, devido a isso, está sempre faminto por novas coisas, surgiu tentando roubar a *Starite* para si. *Maxwell* deveria, então, se aliar a seus inimigos para vencer essa ameaça maior e não deixar a

Starite ser devorada pelo novo vilão (FIGURA 21). *Hal Jordan* pediu para *Maxwell* criar algo para atacar *Larfleeze*. Diante disso, P vai para o *Batcomputer* e, no sistema de procura, digitou *grena lanterna*. Devido aos erros na grafia dos termos, a busca não deu resultados. P então digitou *flash*, selecionou um entre os vários avatares e o colocou em jogo. Porém a criação foi devorada e regurgitada por *Larfleeze*. Assim, tornou-se o *minion* do vilão. P adjetivou o *flash*, agora seu inimigo, com o termo *dead*. O personagem de *flash* fica no chão, mas não some da tela, o que ocorre quando algum inimigo é derrotado. P partiu para cima de *Larfleeze* tentando alcançar sua lanterna laranja. Sem sucesso, P retirou de seu cinto de utilidades a roupa de *Arqueiro Verde* e a vestiu. Com o arco em mãos, tentou atacar *Larfleeze* mas também não obteve sucesso dessa vez porque *Larfleeze* estava com fome e era isso que P deveria resolver.



Figura 21 - *Larfleeze* atacando *Maxwell*

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 54:29 minutos de jogo.

Buscando uma sugestão de ação, P clicou na ajuda do ícone da personagem *Lily*. *Lily* então lhe disse que ele deveria atacar a criação que havia sido alterada pelo inimigo. No caso, o *Flash*, que estava no chão. P fez como *Lily* sugeriu e atacou o corpo de *Flash*. Assim, a missão deu continuidade.

Sinestro disse a *Maxwell* que ele deveria, naquele momento, pegar a lanterna de *Larfleeze*. Porém precisava, antes, satisfazer a fome do inimigo. P clicou no ícone de *Lily* que reforçou a fala de *Sinestro*, afirmando que a fome de *Larfleeze* o distrairia se o *player* o desse algo *tasty* (FIGURA 22). P digitou *tasty food* no caderno de criação. *Larfleeze* pediu por mais comida, então P reescreveu o mesmo *chunk*, repetiu o mesmo procedimento algumas vezes, inclusive tentou atacar a comida com o arco e adjetivá-la com *big*. É interessante notar que, assim como na *quest* do pássaro, P não especifica a comida, indo pelo caminho mais óbvio de colocar a palavra *food* e o adjetivo *tasty*.



Figura 22 – Dica de Lily de como vencer Larfleeze

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 55:45 minutos de jogo.

Prosseguindo, P clicou novamente na ajuda de *Lily* e ela lhe disse que, enquanto *Larfleeze* estivesse comendo, *Maxwell* deveria pegar a lanterna. Assim ela o faz, e a missão continua. Mais caixas de diálogo apareceram e, ao interagir com elas, P conseguiu obter a *Starite*. Terminando assim essa parte da missão principal.

Nesse momento, *Hal Jordan* disse a *Maxwell* que ele poderia ir a outros mundos ou permanecer em *OA* para continuar a realizar *quests*. Optando por permanecer em *OA*, um desafio de *Mxyxptlk* apareceu (FIGURA 23). Um NPC disse que *OA* estava sendo atacada e que os

inimigos deveriam ser derrotados. Nesse desafio, P não podia escrever substantivos para conseguir qualquer tipo de arma, mas adjetivos eram permitidos.



Figura 23 – Desafio de Mr. Mxyzptlk

Fonte: Captura da tela do jogo feita pela pesquisadora aos 59:23 minutos de jogo.

P, então, encontrou um inimigo e tentou lutar contra ele sem arma, mas não teve muita eficiência. Para resolver o problema, P se adjetivou escrevendo *fire power*, mas o jogo não reconheceu o termo, dando algumas sugestões para o jogador. P selecionou o termo *paper*, mas o jogo ainda pede para mudar o outro termo da frase, já que substantivos não poderiam ser usado naquele momento. P ignorou as sugestões, tentando apenas se adjetivar com o termo *fire*. Como *fire* também não é um adjetivo, o jogo não reconheceu a palavra. O jogo ofereceu novas sugestões, porém P não ficou satisfeito com nenhuma delas. Resolveu ir ao *batcomputer*, na seção de equipamentos, onde selecionou uma lanterna verde e se equipou com ela. Atacou o inimigo, mas isso não surtiu efeito. Então P escreveu no caderno de criação o termo *hero*, selecionou a palavra *person* e, não satisfeito, adjetivou o inimigo com o termo *defeated*. Isso também não trouxe resultados, então P adjetivou o inimigo uma outra vez com o termo *dead*. O inimigo ficou no chão e o companheiro criado por P ficou batendo nele.

P seguiu explorando a fase quando encontrou um item no chão - uma plataforma que aciona uma armadilha. Assim, P ficou cercado por paredes de espinhos. Tentou desativar a armadilha,

atacando a plataforma. Atacou as paredes também, o que não surtiu efeito. P clicou em si e selecionou a opção *turn on/off*, mas não percebeu que essas opções se referiam à lanterna que tinha em mãos e não à armadilha. Por fim, selecionou a plataforma, depois selecionou *use*, e ficou livre da armadilha.

P voltou a explorar a fase até que foi ao *batcomputer*, na seção de equipamentos, e vasculhou por itens para usar. Escolheu o *cosmic skis*, um item que permite ao usuário voar (FIGURA 24).

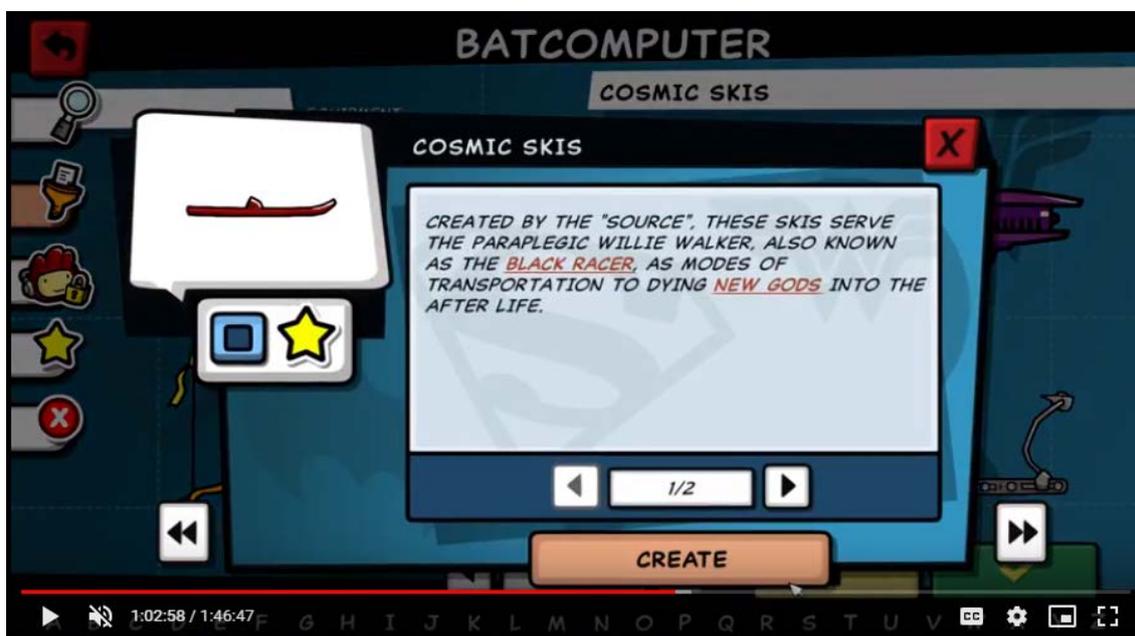


Figura 24 – Descrição do item *Cosmic Skis*

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 62:58 minutos de jogo.

Voando pelo cenário, P se dirigiu à parte superior. Nessa parte, encontrou um NPC preocupado com uma armadilha que se encontrava a seu lado. A armadilha consistia em duas paredes de espinhos contendo um dispositivo no meio delas que a desativaria. Essa *sidequest* não é direta, pois o jogo só oferece o seguinte questionamento do NPC: “- *Who would build something like this?* ”. Em posse do novo equipamento – o *cosmic skis*, P voou para o meio das paredes sem se ferir e cumpriu a *sidequest*.

A seguir P encontrou uma NPC que disse: “- *Help me see dead people!* ”. Então P escreveu no caderno de criação *people*. Como o termo foi escrito com grafia errada, surgiu um menu de sugestões em que P escolheu *people*. Com isso os membros da banda *village people* foram criados (FIGURA 25). O *easter egg* não passou despercebido por P que questionou à

pesquisadora por que as pessoas que apareceram eram tão diferentes. No momento a pesquisadora não respondeu para não interferir na sessão de *gameplay*.



Figura 25 – Aparecimento dos membros da banda *village people*

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 63:51 minutos de jogo.

Scribblenauts Unmasked brinca com um público que supostamente não seria o seu público alvo direto – crianças. Afinal, a classificação do jogo é livre. Ao criar situações em que somente quem assistiu ao filme “O sexto sentido” ou escutou YMCA entende a ironia presente nessa *quest*, pode, por exemplo, proporcionar a um adulto, eventual jogador, um sentimento nostálgico; ou criar a possibilidade de despertar nas crianças a curiosidade de procurar saber o motivo pelo qual a NPC repete que quer ver gente morta; ou ainda compreender por que as personagens estão vestindo fantasias que supostamente não se relacionam entre si. Essa inserção de elementos da cultura pop como parte intrínseca do jogo é proposital pois cria um desejo no adulto jogador de procurar outro *Easter Egg* perdido em meio às opções presentes. Como defende Jenkins (2009), os elementos extra colocados intencionalmente no meio das histórias aumentam ainda mais o engajamento dos consumidores das mídias pois os levam a tentar esgotar as possibilidades nela presentes, em busca desses “tesouros” escondidos.

Na cena haviam inimigos que atacaram os integrantes do *Village People* supostamente “matando” as *people*. No entanto, mesmo existindo *dead people* no cenário, a *side quest* não

foi satisfeita, o que levou P a digitar *dead people* no caderno de criação. Assim, o grupo musical surgiu na tela; porém, na posição horizontal e paralisado, como se seus integrantes estivessem mortos. Desta forma a *side quest* se completou e o jogo sugeriu a P que mudasse de fase, o que ele aceitou (FIGURA 26).

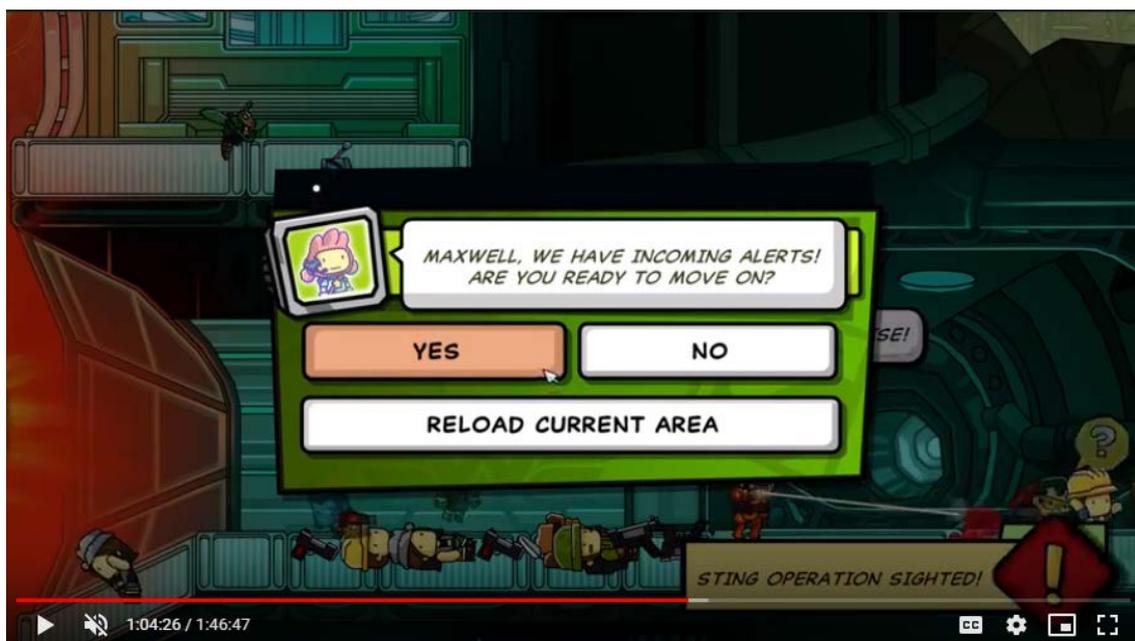


Figura 26 – Sugestão de Lily para mudar de fase

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 64:26 minutos de jogo.

Agora em *Metrópolis*, P encontrou um NPC que o desafiou a passar por uma pista de obstáculos dizendo: “- *Try to dive through the ring of fire!* ”. Como ainda estava equipado com os *cosmic skis*, Maxwell conseguiu realizar a *side quest* sem maiores problemas. Nesse momento, P reparou a presença de um trampolim e ficou interessado em interagir diretamente com ele. Retira os *skis* para tentar reproduzir o ato de passar pelo anel de fogo utilizando o trampolim, o que resultou em sua morte e perda de reputação para retornar ao jogo (FIGURA 27). Com relação a isso, P afirmou à pesquisadora que: “- *Estava me sentindo aventureiro e queria saber se conseguiria realizar a façanha de pular pelo fogo no trampolim.* ” Maxwell, ao morrer, retorna ao início da fase, e o jogo lhe questiona, se ele gostaria de gastar pontos de reputação para continuar. P optou por permanecer em *Metrópolis*.

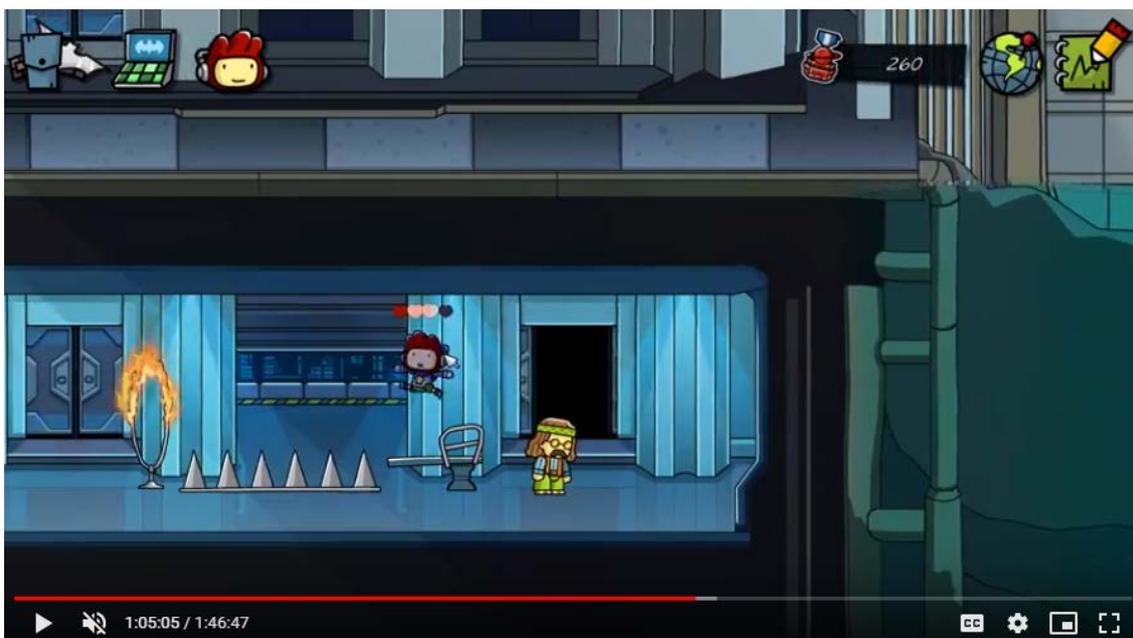


Figura 27 – Maxwell pulando o trampolim

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 65:05 minutos de jogo.

A seguir, P vestiu uma roupa do *Flash* e colocou uma roupa do *Lanterna Verde* no cinto de utilidades. Encontrou um NPC que lhe pediu para criar a *Mulher Gato* para que eles pudessem prendê-la. Um outro NPC, fugitivo da lei, também se encontrava na cena e começou a lutar com Maxwell e com o primeiro NPC. P então, colocou *defeated* no fugitivo, fazendo com que ele sumisse da tela. P escreveu em seu caderno de criação o termo *catwoman* e selecionou a opção *Selina Kyle*. Assim que entrou em cena, ela lutou contra o outro NPC. Nesse instante, o jogo perguntou a P se ele gostaria de mudar de fase. P concordou e foi transportado de volta para OA.

Em OA, P se deparou com um NPC que disse: “- *Keep me safe, they are coming!*”. P então adjetivou o NPC com o termo *safe*. Surgiram seguranças que protegeram o personagem dos seus atacantes. Maxwell entrou na briga e adjetivou um dos atacantes com o termo *dead*. Lutou também com o outro atacante sem nenhum acessório, apenas com as mãos. P pegou uma arma de seu cinto de utilidades e atirou nos inimigos, completando a missão. Ao atirar aleatoriamente, P acabou acertando um dos guardas criados para ajudar o NPC, que passou a vê-lo como inimigo e atirou em P. Este atirou de volta, matando o NPC agora inimigo. P ainda atacou o corpo do inimigo que tinha adjetivado com o termo *dead* até derrotar a todos dessa parte do cenário.

Continuando a explorar a fase P encontrou dois NPCs pedindo ajuda. O primeiro estava inconsciente em uma loja em chamas e a frase “- *Get me away from the electronics store!* ” Aparecia em um balão sobre o personagem. P selecionou-o e clicou em *interact* (FIGURA 28). O NPC se libertou do seu estado de inconsciência. Assim, o NPC conseguiu sair do prédio que estava pegando fogo e P completou a *side quest*.

P clicou no prédio em chamas e selecionou *climb*. Após subir no prédio, direcionou-se a uma NPC que lhe disse: “- *Spice up this paper so I can wrap a gift for white lantern deadman.*” (FIGURA 28). P deparou-se com o pedido a 1:08:47 do seu *gameplay* e somente aos 1:09:00 ele selecionou *pick up* e clicou no papel. Pulou algumas vezes, soltou o papel e foi embora, não completando a tarefa. Acredito que ele não resolveu essa *side quest* porque encontrou dificuldade em entender o que deveria fazer, evidenciando seu nível de competência linguística.



Figura 28 - Personagem desmaiado

Fonte: captura da tela feita pela pesquisadora aos 68:34 minutos de jogo.

Continuando sua exploração pela fase, P se encontrou com outro NPC que lhe pediu: “- “- *Make a place for me to land this bomber.*” (FIGURA 29). P selecionou a opção de adjetivar o avião e encontrou o termo *small*. Retirou esse adjetivo e escreveu *litlee*. Na terceira tentativa de escrita da palavra, o menu de opções de palavras surgiu. P selecionou *little*. O avião ficou menor mas P ficou só observando a situação por um tempo, para ver se algo acontecia. Escreveu *place*, o que parece indicar que ela teve dificuldade em compreender a tarefa proposta pelo jogo. O menu

de sugestões apareceu e, das palavras ali mostradas, P selecionou *palace*. P colocou o objeto em cena mas essa ação não surtiu efeito algum na missão. P, então, escreveu *land* e colocou uma ilha na cena, o que também não surtiu efeito para a missão. P releu a tarefa dada e tentou reposicionar os objetos já criados. Nas notas de campo, verifica-se que P reclamava do que estava acontecendo, perguntando o que o personagem queria, pois ele já havia lhe dado uma terra, o que sugere que P desconhece o termo *land* com o sentido de pousar. Com base principalmente nessa nota de campo, entendo possível afirmar que o desconhecimento de P impediu-lhe de compreender o que foi pedido na missão.



FIGURA 29 – Maxwell se deparando com a *sidequest*

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 70:43 minutos de jogo.

P seguiu para a direita e percebeu um NPC vestido de astronauta no canto. Este lhe pediu um 'friend from space'. P digitou *alien*, completando a *side quest*. Nesse momento, o jogo perguntou-lhe se queria novamente mudar de fase e P aceitou, voltando para *Metrópolis*.

Em *Metrópolis*, surgiu um desafio de *Mxyxptlk* – P passou a ficar limitado a somente adjetivar e a criar heróis da DC. A frente, um NPC pediu ajuda mas P o ignorou. Foi ao *Batcomputer* e tentou criar uma roupa do *Flash*. No entanto, por causa das limitações que lhe foram impostas em função do desafio, ele não conseguiu. Mais à frente surgiram dois NPCs com características

da morte em frente a um portal escuro. Quando *Maxwell* se aproximou deles, foi derrotado com apenas um toque e gastou pontos de reputação para voltar à cidade. P, então criou um *Superman* para derrotar as mortes e avançar no jogo sem morrer novamente. Quando o *Superman* estava quase derrotando os NPC, surgiram mais dois vilões para atacar *Maxwell*. Então, P fez com que ele fugisse pelo elevador.

Na parte inferior do cenário, P encontrou um NPC cirurgião que lhe pediu um *medical tool stat* para ajudar um paciente que estava inconsciente embaixo da garra de uma máquina agrícola (FIGURA 30). P se aproximou e utilizou o *Batcomputer* para procurar pelo termo *medical tool*. Como a busca não encontrou resultados, P interagiu com a máquina. Esta foi ativada, o que resultou na morte do paciente. Com isso, a *side quest* não foi concluída. P ficou frustrado pela morte do NPC, afirmando que ele só estava tentando chegar à máquina para trás, mas o veículo já foi matando pessoas. Nota-se que, pelo fato de não saber o que era *medical tool stat*, P tentou achar as respostas para resolver a *side quest* pelo *Batcomputer* antes de tentar criar o objeto, como deveria ter feito. Parece claro que ele quis evitar passar pelo processo de tentativa e erro na busca pelo termo que resolvesse seu objetivo de jogo, correndo o risco de não chegar a uma solução que lhe permitisse cumprir a meta diretamente, como ocorre sempre que ele não sabe a grafia de uma palavra mas precisa dela para criar um objeto. Novamente percebe-se como o nível de competência linguística do jogador modula a sua experiência de jogo, evidenciando o potencial de *Scrabblenauts Unmasked* de desenvolver vocabulário em inglês, já que ele o desafia a cada missão a compreender enunciados completos e contextualizados e a utilizar o conhecimento que tem da língua para responder ao conteúdo desses enunciados com ações de jogo.



FIGURA 30 - Opções de interação com o objeto máquina agrícola
Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 72:29 minutos de jogo.

P então retornou ao local no qual se encontravam os NPCs que o derrotaram. Com um toque, foi ao *Batcomputer*, na sessão de equipamentos, e tentou criar o *Tridente do Aquaman*, mas devido ao desafio proposto, ele não conseguiu completar a ação. Assim, voltou ao *Batcomputer* na sessão de heróis, olhou alguns e escolheu o *Superman*. Ativou o *Superman*, que lutou contra os inimigos. O jogador observou de longe outros dois NPCs inimigos, que foram se aproximando para atacá-lo novamente. P correu contra os inimigos, até que *Superman* surgiu para socorrê-lo. Livre dos inimigos, P tentou explorar os portais de onde vieram os inimigos, mas não encontrou nada ali que lhe agradasse.

Continuou a explorar a fase e encontrou uma *main mission: Superman vs Lex Luthor*. *Superman* informou a *Maxwell* que *Jimmy Olsen* e *Louis Lane* estavam presos em um prédio com bombas, guardado por um inimigo que estava equipado com *kryptonita*. Para resolver a *quest*, *Maxwell* necessitava retirar o inimigo do local para que *Superman* resgatasse os reféns. P leu as caixas de diálogo referentes à missão, escreveu *rope*, colocou a corda em sua mão, equipou-se com um *jetpack* presente no cinto de utilidades e voou em direção ao desafio. P prendeu a corda no inimigo e o levou para fora da cena, deixando o caminho livre para o *Superman*. Mais uma vez P fez a escolha segura e usou uma estratégia já conhecida para realizar a missão ao invés de tentar coisas diferentes.

Mais caixas de diálogo apareceram explicando os motivos do sequestro de *Jimmy Olsen* e *Louis Lane*. *Maxwell* teve que interrogar o vilão *Metallo*, pois *Superman* não podia chegar perto do inimigo, devido à presença de *kriptonita*. Nesta parte da *quest*, o jogador “zoou” o *Superman*, falando: “- Não é o poderoso? E tá aí com medinho de Kriptonita?”, evidenciando o seu envolvimento com o herói da *DC Comics*.

P também comentou a fala de *Metallo* (FIGURA 31): “- Que grosso, precisava falar assim comigo não. ”, o que indica que o jogador entendeu a frase grosseira do personagem como se ela tivesse sido dirigida a ele.

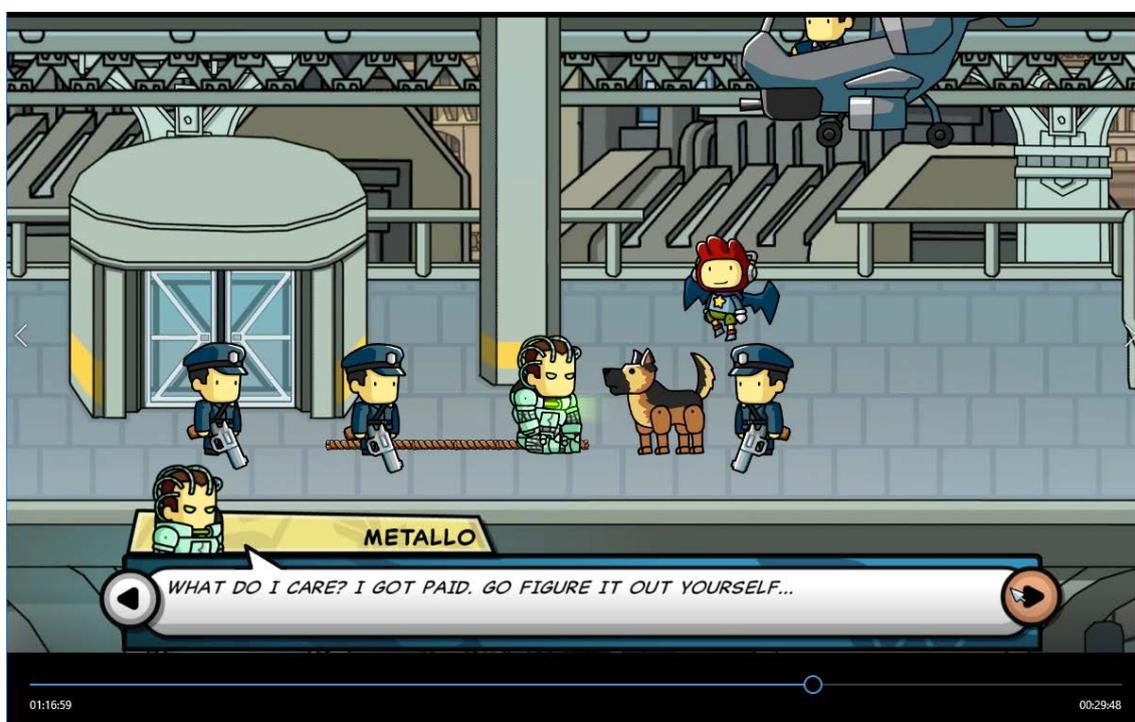


FIGURA 31 – *Maxweel* interrogando *Metallo*

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 76:59 minutos de jogo.

Após o surgimento de algumas caixas de diálogo durante a prisão de *Metallo*, *Superman* pediu a *Maxwell* que fosse rapidamente ao seu encontro. P então se adjetivou com o termo *fat* e seu avatar aumentou em largura. Logo a seguir, P trocou o adjetivo para *fast*. Em entrevista, ao ser questionado por quê inseriu o adjetivo *fat*, P ficou bravo e disse: “- *Eu também posso errar*”. Na continuidade da fase, aparecem mais caixas de diálogo em uma *cutscene* que mostra o vilão *Lex Luthor* acompanhado de *Doppelganger* articulando seus planos nefastos. *Superman* avançou em direção aos inimigos e P, antes de acompanhar *Superman*, se equipou com a *machine*

gun que estava em seu cinto de utilidades. P leu algumas caixas de diálogo a medida que foram aparecendo. Por fim, *Doppelganger* transformou *Lex Luthor* em um *Kriptoniano* ao adjetivá-lo. Com isso, *Lex Luthor* ganhou os mesmos poderes do herói e a luta ficou equiparada. Enquanto *Superman* e *Lex Luthor* lutavam, *Maxwell* e *Doppelganger* deviam também lutar para dar tempo a *Lily* de pensar em um plano para ajudar *Superman*. *Doppelganger* criou inimigos para seu *nêmesis*, porém eles foram todos derrotados pelo uso da *machine gun* que *Maxwell* carregava em mãos.

Maxwell questionou *Doppelganger* do porquê de suas ações e se ele deveria realmente continuar ajudando os vilões. A conversa foi interrompida pois a luta entre *Superman* e *Lex Luthor* os alcançou, machucando *Doppelganger*. Nesse momento, P comentou: “- *Doppelganger é mesmo um trouxão! Os vilões machucam ele e ele ainda fica aí dando ideia pra eles.*”. A seguir *Lily* dá um comando para P seguir com a missão e transformar *Superman* resistente à radiação, sugerindo que ele criasse uma roupa ou algo de proteção para a tarefa.

P, então adjetivou *Superman* com o termo *resistente*. O menu de sugestões surgiu e ele selecionou *resistant*, mas isso não deu sequência à missão. P releu a fala de *Lily* e completou a adjetivação escrevendo *resistant of radiation*. Novamente o menu de sugestões apareceu, mas nenhum termo foi selecionado por P, que preferiu tentar inserir *radiation resistance*. Como a expressão também não resolveu, o menu de sugestões se abriu novamente e P selecionou o termo *resistance*. Conforme registrado em notas de campo, ao tentar resolver essa *quest*, P primeiramente considerou o padrão da língua portuguesa colocando *-of* como ‘de’ em *resistant of radiation*. Durante o jogo, P falou: “- ‘Resistente de radiação’, então deve ser assim.”. Ao perceber que a expressão não era formada dessa maneira, o participante tentou outra expressão, agora considerando o padrão linguístico do inglês (adjetivo antecedendo o substantivo) - *radiation resistance*. No texto de ajuda de *Lily* estava escrito *resistant to radiation*, no entanto P não prestou atenção ao uso da preposição *-to* neste contexto (FIGURA 32).

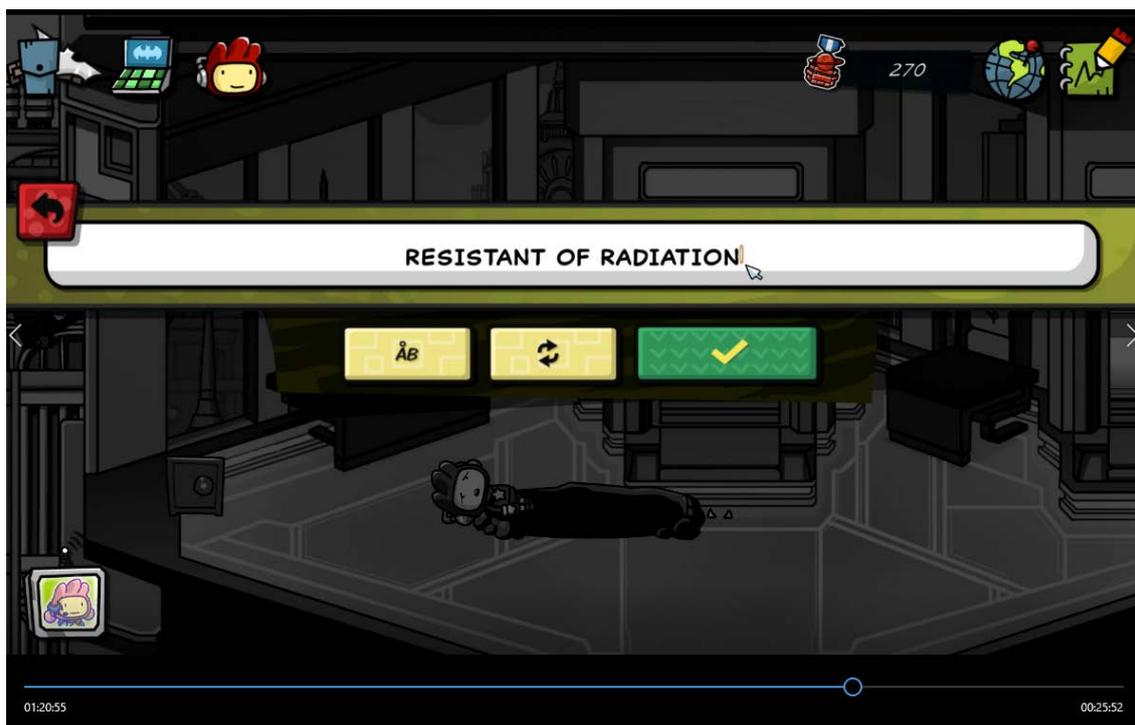


FIGURA 32 – Adjetivação do *Superman* com o termo “*resistant of ratiation*”

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 80:55 minutos de jogo.

Doppelganger chamou por *Maxwell* mas quando P se aproximou e clicou em *Interact*, nada aconteceu. Então P acreditou que não havia conseguido resolver a missão. Diante disso, selecionou *pick up* em *Superman*, quando *Doppelganger* o chamou novamente. P, então, abandonou o *Superman* e criou outro *Superman* com o mesmo adjetivo. Como o jogo ainda não deu prosseguimento, P se sentiu confuso, pegou a *machine gun* do cinto de utilidades, atirou em *Doppelganger*, *Superman* e adjetivou o que era o clone inativo do super heroi, com o termo *dead*. Porém esse personagem, o *Superman*, volta à vida. P escreveu o mesmo termo novamente (*dead*), e até selecionou a opção *steal* no NPC que voltou a vida novamente. P demonstrou extrema insatisfação falando que a *quest* estaria “*bichada*”.

Assim que P se afastou de *Doppelganger*, este voltou a chamar *Maxwell*. P voltou a tentar selecionar a opção *interact* em *Doppelganger*, sem resposta. Aí escreveu “*prison*” e colocou o objeto em cena. Tentou interagir com o NPC novamente, selecionando *climb* no objeto construído. Por mais ou menos um minuto, P ficou olhando para a tela do computador sem realizar qualquer ação, porém reclamando muito que não estava entendendo o que devia fazer, que nada estava fazendo sentido (referindo-se ao fato de o *Doppelganger* tê-lo chamado mas, ainda assim, ele não conseguia fazer nada para com ele interagir). P não conseguiu chegar à

conclusão de que, para realizar a ação pedida, ele deveria adjetivar *Doppelganger* para que ele se recuperasse.

P resolveu que deveria, então, ter errado com *Superman* e tentou retomar essa parte do jogo. Selecionou o *Superman* que estava lutando com *Lex Luthor* e o adjetivou escrevendo *Kryptonist resistant*. Como o termo não estava correto, o menu de opções do jogo ofereceu sugestões e *kryptonite* foi escolhida. P voltou a ler os conselhos de *Lily* e voltou a interagir com o personagem *Superman*. Adjetivou-o com o termo *resistant radiation*. Essas interações não causaram progresso no jogo e P resolveu ir ao *batcomputer* e procurar por *Lex Luthor*. Nas “opções de personagem”, o jogador selecionou o primeiro que apareceu (regular) e o colocou em cena. Aí o personagem criado começou a lutar contra *Superman*.

P se mostrou irritado com o jogo e disse: “- *Apelei com esse trem!*”. Então escreveu *rocket launcher*, equipou o próprio personagem, foi em direção à briga de *Superman* e dos dois *Lex Luthors*, mas *Doppelganger* o preveniu de sair do local mais uma vez. P escreveu novamente no caderno de criação o termo *rocket launcher*, tentou equipar *Superman*, mas este o rejeita. Então equipou *Lex Luthor*, que estava sem poderes, e logo o personagem atirou contra o *Superman* e caiu do prédio. P então, levou a câmera do jogo a *Lex Luthor*, resgatou o personagem, trouxe-o novamente ao local de combate e o adjetivou com o termo *heroic*. *Lex Luthor* caiu novamente do prédio. Aos 1:30:03, P substituiu o adjetivo de *Lex Luthor* por *heroic flyer*. O menu de sugestões do jogo apareceu e P selecionou o termo *flayed*. Então a expressão ficou *flayed heroic*. Após o adjetivo ter sido selecionado, P levou *Lex Luthor* ao ar tentando ver se ele havia adquirido a habilidade de voar. Nesse momento, percebemos que P generalizou a regra de acréscimo do sufixo *-ed* aos verbos regulares para fazer o particípio passado do verbo *fly*, que é irregular.

Por fim, P apenas deixou o termo *heroic* para *Lex Luthor* e o equipou com um *jetpack*. Escreveu *dragon* no caderno de criação e, após clicar na criatura criada, selecionou *ride* (FIGURA 33). A fera cuspiu fogo em direção a *Doppelganger*, mas o personagem não se feriu. P tentou se afastar da cena, mas *Doppelganger*, mais uma vez, pediu a atenção de P, que foi forçado a ficar próximo dele.



Figura 33 – Maxwell montado no dragão próximo a *Doppelganger*

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 1:31:49 minutos de jogo.

Como o *dragon* foi destruído, P escreveu *chinese dragon* no caderno de criação, colocou no cinto de utilidades, retirou e selecionou a opção *ride*. Pelas opções do animal, P percebeu que ele não tinha a habilidade de cuspir fogo, como o criado anteriormente. Então ele tentou realizar isso adjetivando o *chinese dragon* com o termo *spit fire*. O menu de sugestões surgiu, em função da inadequação do termo, mas P não selecionou nada do menu. Reescreveu o adjetivo, substituindo *spit fire* por *fire spitter*. Novamente o menu de sugestões se abriu, mas P ainda não se satisfaz com nenhum termo por ele sugerido. Mais uma vez, tentou corrigir o adjetivo inserindo *fire spiter* e novamente o menu de sugestões surgiu. P continuou com a mesma atitude ao recurso do jogo: ao invés de aceitar uma das sugestões do menu, escreveu *fire power* para adjetivar o *chinese dragon*, o que não logrou sucesso pois este também não é um termo reconhecido pelo jogo. Nesse momento, frustrado por não ter conseguido chegar à uma forma gramatical correta para adjetivar o animal, P disse que a língua (o inglês) não fazia sentido. Como inglês é uma língua de poucas exceções, com base nos processos de adjetivação usados por P ao longo do jogo, parece claro que ela conhece os mecanismos de adjetivação da língua, mas ainda não internalizou a conjugação dos verbos irregulares.

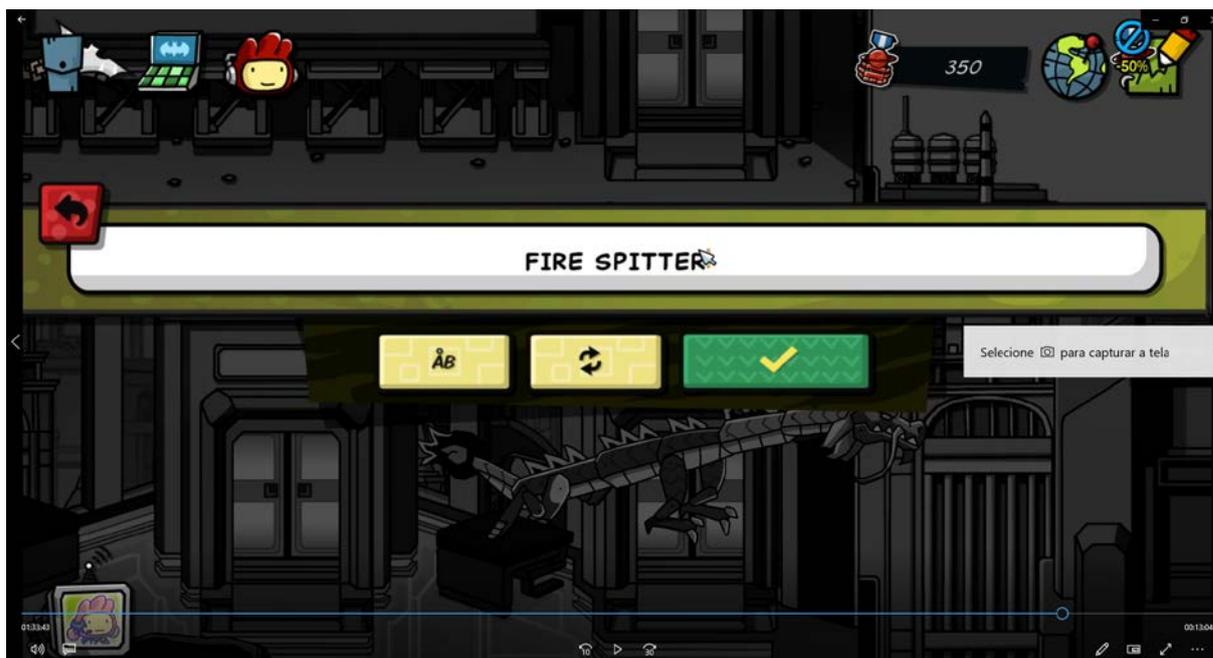


Figura 34 – Adjetivação do dragão

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 1:36:10 minutos de jogo.

P tentou corrigir mais uma vez o último adjetivo dado por ele pelo termo *fire ball*. Esse também não foi aceito pelo jogo. O menu de sugestões surgiu mais uma vez e, de novo, P não selecionou nenhuma das opções sugeridas. Tentou corrigir mais uma vez o adjetivo usado escrevendo apenas *fire*, que também não foi aceito, já que não é um adjetivo. P, então, desistiu de conferir poderes ao animal e tentou sair da área. Porém *Doppelganger* volta a chamar a sua atenção mais uma vez (FIGURA 35). Procurando escapar de *Doppelganger* o mais rápido possível, P adjetivou o animal com o termo *fast*, mas só isso não foi suficiente para tirá-lo da cena.



Figura 35 –*Doppelganger* chamando *Maxwell*

Fonte: Captura da tela feita pela pesquisadora aos 1:36:10 minutos de jogo.

P voltou à sua atenção para *Doppelganger*, para tentar resolver a situação com o personagem. Selecionou *interact* e nada aconteceu. Atacou *Doppelganger*, que reagiu atacando de volta. No entanto o personagem volta para a posição prostrada em que estava. P, agora, pretendia tirar *Doppelganger* da cena. Escreveu o termo *rope* no caderno de criação, mas não conseguiu completar a ação e usá-la contra ele por estar montado no dragão. Quando ele tentava usar a *rope*, a mesma sumia. P tentou mais uma vez se aproximar de *Doppelganger*, selecionando a opção interagir para interagir com o personagem, mas nada surtiu o efeito esperado por P.

P se irritou por não conseguir dar continuidade à missão e escreveu o termo *minigun* no caderno de criação. Equipou-se com a arma e atirou aleatoriamente. Repetiu a ação de tentar se afastar de *Doppelganger* mas não obteve sucesso. Selecionou a opção *give* em *Doppelganger*, dando a ele a *minigun* mas a arma some. P reescreveu o termo *minigun* e colocou a arma no cinto de utilidades. Escreveu o termo *sniper* no caderno de criação, o que fez surgir uma NPC que segue a carreira de *sniper*. Logo após, P escreveu *sniper rifle* no caderno de criação e atirou na *sniper*. Isso feito, colocou a arma no cinto de utilidades. A seguir escreveu no caderno de criação o termo *shotgun* e novamente colocou a arma no cinto de utilidades. Ao se deparar com uma situação que não conseguia resolver no jogo, P demonstrou irritação por não encontrar a resposta correta. Entendo que, nesse momento, o jogo apresentou um nível de desafio

acrescentou que quer jogar novamente, mas, antes, precisa ir ao *YouTube* descobrir como não mais ficar travado nessa fase.

A experiência de jogo apresentada nos mostra que o jogador apresentou por diversas vezes falta de um aporte linguístico mais robusto, o que fez com que muitas vezes as demandas do jogo não fossem atendidas e não houvesse progressão na narrativa do jogo. As falhas no cumprimento das missões que recebeu estão em sua maioria ligadas à falta de conhecimento linguístico. E, não raro, a falta de conhecimento linguístico leva à impossibilidade de realização com sucesso das demandas necessárias para resolver as *quests* oferecidas pelo jogo.

4.3 A natureza e a composição da experiência de jogo do participante

Com base no marco de referência de experiências de aprendizagem incidental de inglês por meio de jogos comerciais, proposto por este trabalho, as experiências que emergiram da narrativa da pesquisadora sobre o *gameplay* do participante foram quantificadas por categorias e por subcategorias, com o objetivo de discutir a natureza e a composição da experiência de jogo vivenciada.

276 experiências compuseram a experiência de jogo e elas seguem representadas por meio das Figuras 37, 37, 38 e W. A Figura 37 mostra a incidência dos tipos de experiências categorizadas em função de sua **natureza**, por cores, conforme a legenda. Por sua vez, as Figuras 37, 38 e 41 detalham a incidência de componentes experienciais por categoria, ou seja, a sua **composição**.

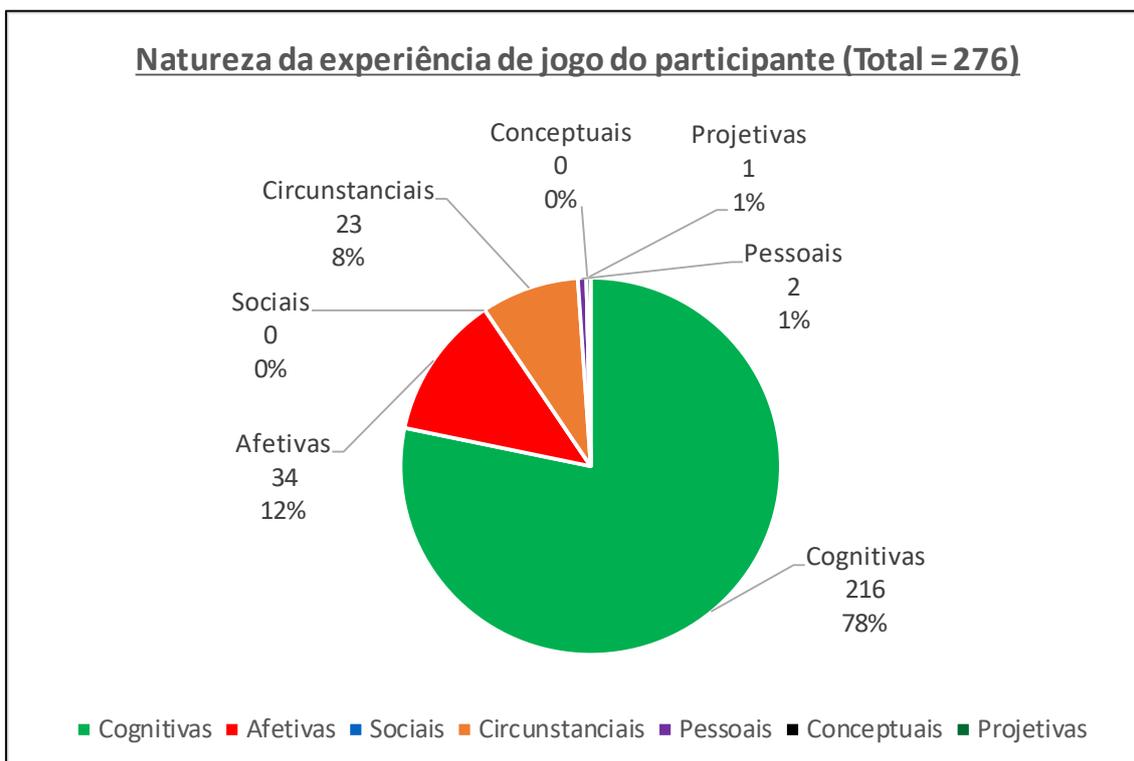


Figura 37 – Natureza da experiência de jogo do participante

Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Conforme se pode observar na Figura 37, há uma prevalência de experiências cognitivas, seguidas das afetivas e circunstanciais. Isso se deve, primeiramente, à maneira como o marco de referência foi concebido. Considerando que o foco era mapear componentes de uma experiência de jogo, mergulhei no universo do jogar para criar categorias. O jogar é basicamente uma atividade cognitiva, feita de ação, reação, reflexão e decisão. Concentrei-me nos movimentos de jogo previstos pela teoria ((MCGONIGAL, 2012): tentar atender às demandas do jogo, contrariá-las ou agir aleatoriamente, sem considerar as demandas do jogo. Além disso, o jogo escolhido convida o jogador e agir por meio da escolha de substantivos e adjetivos em inglês para viabilizar suas ações. Nesse sentido, é natural que a natureza cognitiva da experiência prevaleça sobre as demais.

Num segundo momento, partindo do marco de referência proposto por Miccoli (MICCOLI; BAMBIRRA, 2019), fui ajustando as categorias e subcategorias existentes à uma situação padrão de jogo. Isso explica a emergência de experiências afetivas, naturalmente esperadas para o universo do jogar, já que a essência do jogo comercial, como é o caso de *Scribblenauts Unmasked*, é o entretenimento (PORTNOW, 2008)

A presença de experiências de natureza circunstancial é explicada pelo fato de que, enquanto um sistema dinâmico complexo, a experiência de jogo analisada é um evento **situado, dinâmico, sensível ao feedback** e **complexo**. É **situado** porque aconteceu em um determinado momento, em um determinado local e sofreu influências como a limitação de tempo de jogo, o fato de a criança estar usando o computador da pesquisadora para jogar, a presença da pesquisadora acompanhando a seção de jogo, entre outras. **Dinâmico** porque muda, varia o tempo todo, em função da interação entre os componentes experienciais de natureza cognitiva, afetiva, social, circunstancial, conceptual, pessoal e projetiva bem como as influências do meio. A experiência de jogo é altamente **sensível ao feedback**, que tanto vem do jogo em si, definindo a sua própria narrativa, quanto das outras circunstâncias internas e externas ao jogador. Por tudo isso, é também um evento **complexo**, dado ao caráter imprevisível que encerra.

Conforme amplamente teorizado (MCGONIGAL, 2012; JENKINS, 2009; PORTNOW, 2008; GEE, 2003), esta pesquisa confirma que as experiências de jogo comercial têm natureza basicamente cognitiva e afetiva.

Com o objetivo de compreender a **composição** da experiência de jogo do participante, mapeei a incidência de cada um dos componentes experienciais de natureza **cognitiva** (FIGURA 38), de natureza **afetiva** (FIGURA 39) e de natureza **circunstancial** (FIGURA 41), que se encontram sistematizadas na Figura 37, conforme emergiram dos dados.

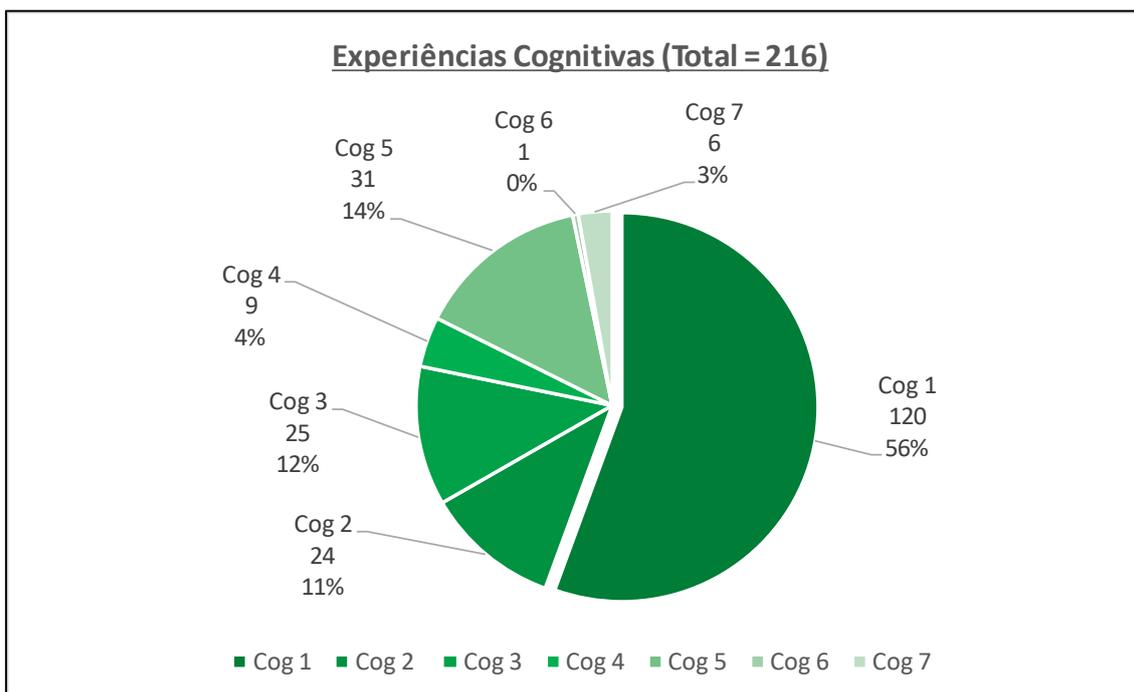


Figura 38 – Elementos experienciais de natureza cognitiva na composição da experiência de jogo do participante

Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

A subcategoria mais presente na experiência de jogo em questão foi a **Cog 1**, que se refere a **ações para atender às demandas do jogo**. Essas ações criam um efeito de progressão e trazem um sentimento de realização ao jogador, sempre que ele consegue realizar o que lhe é pedido no jogo. Por meio dessas ações, o jogador é premiado com pontos ou com a Startite e pode continuar sua jornada no jogo. O padrão de jogo de P, como visto na narrativa de seu *gameplay*, demonstra uma propensão a realizar as ações de acordo com o pedido pelo jogo. Assim, explico a incidência preponderante desta subcategoria sobre as demais.

A presença de **Cog 2: ação que contraria ou subverte demanda imediata do jogo** e de **Cog 3: ação que despreza a demanda imediata do jogo** são também bastante relevantes, uma vez que encerram estratégias de jogo utilizadas quando o participante não conseguiu atender à demanda do jogo, por qualquer motivo. Em alguns momentos, P lançou mão de estratégias como matar o personagem para acabar com a *quest*, realizou ações de forma aleatória quando não compreendeu o objetivo da *quest* ou subverteu deliberadamente as ações de jogo para se divertir e/ou criar uma situação prazerosa ou engraçada. Tais incidências evidenciam o padrão de jogo de P. São exemplos:

a) A 09:15 minutos de jogo:

P usou a corda, pegando-a com a opção de pick up e colocou-a no prisioneiro com a opção attach, seguindo o indicado no jogo ao criar a corda.

b) A 49:28 minutos de jogo:

O jogo não reconheceu a frase e, mesmo com as opções dadas, P insistiu em usá-la, digitando predator snake.

c) A 61:09 minutos de jogo:

(...) pulou algumas vezes, soltou o papel e foi embora, não completando essa tarefa.

A incidência de **Cog 5: identificação e/ou avaliação do jogo ou de dificuldades, dúvidas, riscos, possibilidades, recursos, desafios, conquistas e resultados do jogo** também concorrem para evidenciar o padrão de jogo de P. Um exemplo da emergência desse componente experiencial está a 35:50 minutos de jogo:

A Huntress tá soluçando, olha o barulho aí. Por que dar um susto não resolveu? ”.

Por fim, a incidência de **Cog 7: uso de estratégias de aprendizagem de inglês**, apesar de baixa se comparada com as demais, será discutida no item 4.4 deste trabalho porque, juntamente com algumas outras subcategorias, sinalizam a ocorrência de aprendizagem incidental de inglês durante o jogo.

Uma vez mapeada a incidência dos componentes experienciais de natureza afetiva que compõem a experiência de jogo do participante, apresento a Figura 39.

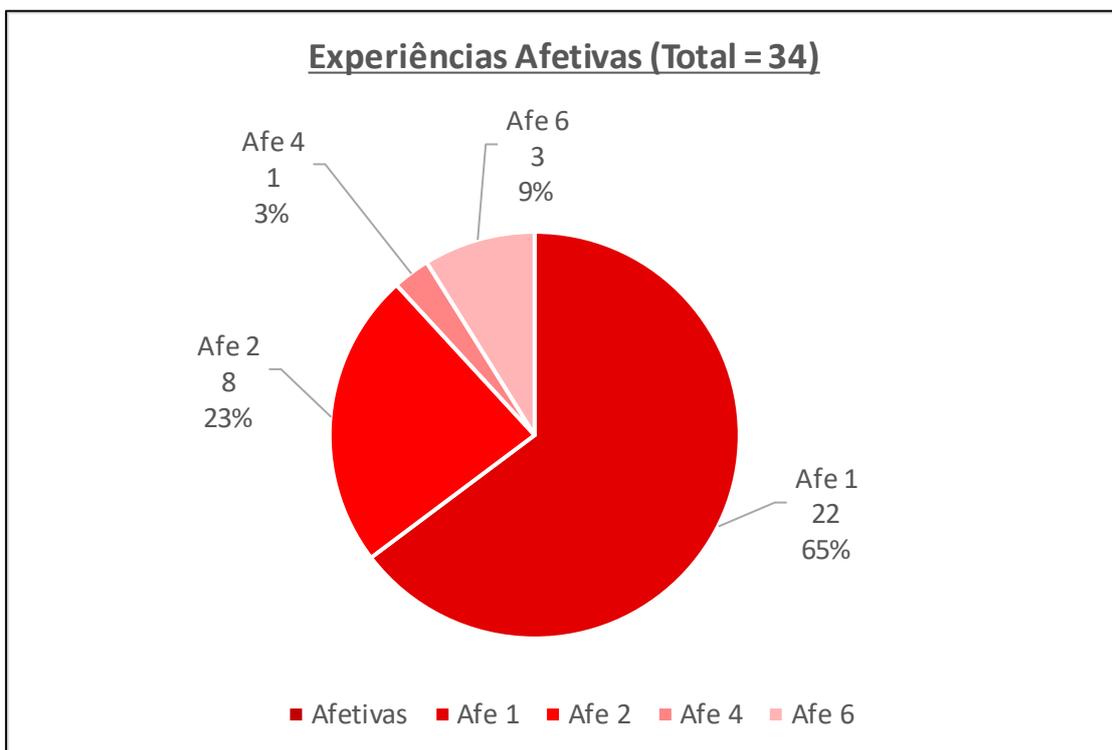


Figura 39 – Elementos experienciais de natureza afetiva na composição da experiência de jogo do participante

Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Afe 1, subcategoria relacionada a **sentimentos**, foi a que mais se sobressaiu no universo de experiências afetivas. Muitas vezes ao jogar, P se sente frustrado ou irritado por não conseguir realizar a ação de jogo como gostaria ou quando não consegue obter a progressão desejada no jogo. Ele também se sente realizado quando consegue cumprir uma *quest*, especialmente se essa realização lhe demandou mais esforço, se foi mais desafiadora. O elemento emoção permeia toda a experiência de jogo. Houve ainda situações em que P se irritou com a atitude de algum personagem e, em reação, realizou ação inesperada, evidenciando que a emoção, inclusive modelou a sua experiência de jogo na medida que muitas ações de jogo foram diretamente determinadas pela emoção. Um exemplo dessa inter-relação está a 48:30 minutos de jogo:

Nesse momento, o participante demonstrou insatisfação com a quest ao reclamar com a pesquisadora: “- Agora sou obrigado a saber até Ciências!”

Paralelamente aos sentimentos do jogador (Afe 1), o componente: **identificação com determinado universo ficcional (Afe 2)** faz-se presente em sua experiência de jogo. Aparece quando o jogador escolheu realizar uma determinada ação motivado pela identificação com os personagens do universo ficcional da *DC Comics*. Muitas vezes, P agiu de determinada maneira

para inserir ou preservar a presença de um personagem no jogo. Um exemplo de tal ocorrência está em 21:22 minutos de jogo:

Segundo relato do participante, /Dick Grayson é seu personagem favorito da DC por causa do desenho Teen Titans.

Inclusive, na escolha do visual do seu avatar vemos a sua predileção pelo personagem *Asa Noturna* (FIGURA 40).

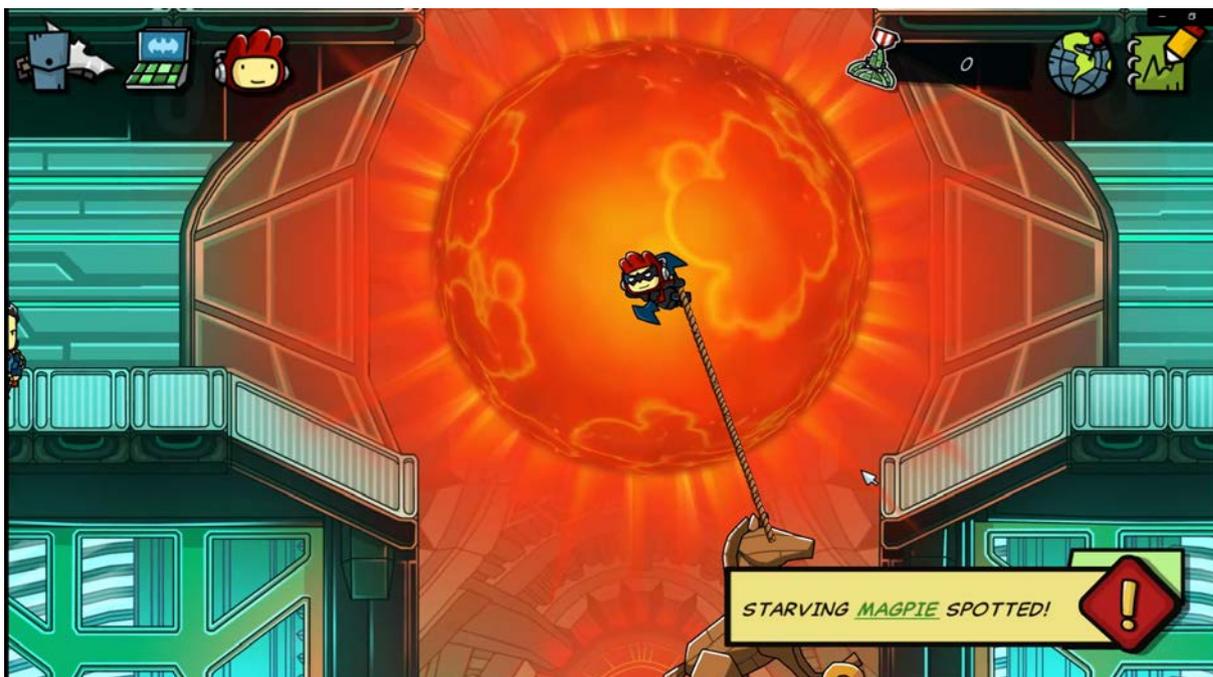


Figura 40 – Imagem do avatar do participante
Fonte: Captura de tela feita pela pesquisadora.

Por sua vez, o mapeamento dos componentes experienciais de natureza circunstancial (FIGURA 41), mostram a prevalência de **Cir 5 – componentes moldados pelo nível de conhecimento de inglês**. Somados à emergência de **Cog 7**, esses elementos denunciam oportunidades de aprendizagem incidental de inglês durante o jogo e serão retomados um a um no item 4.4.

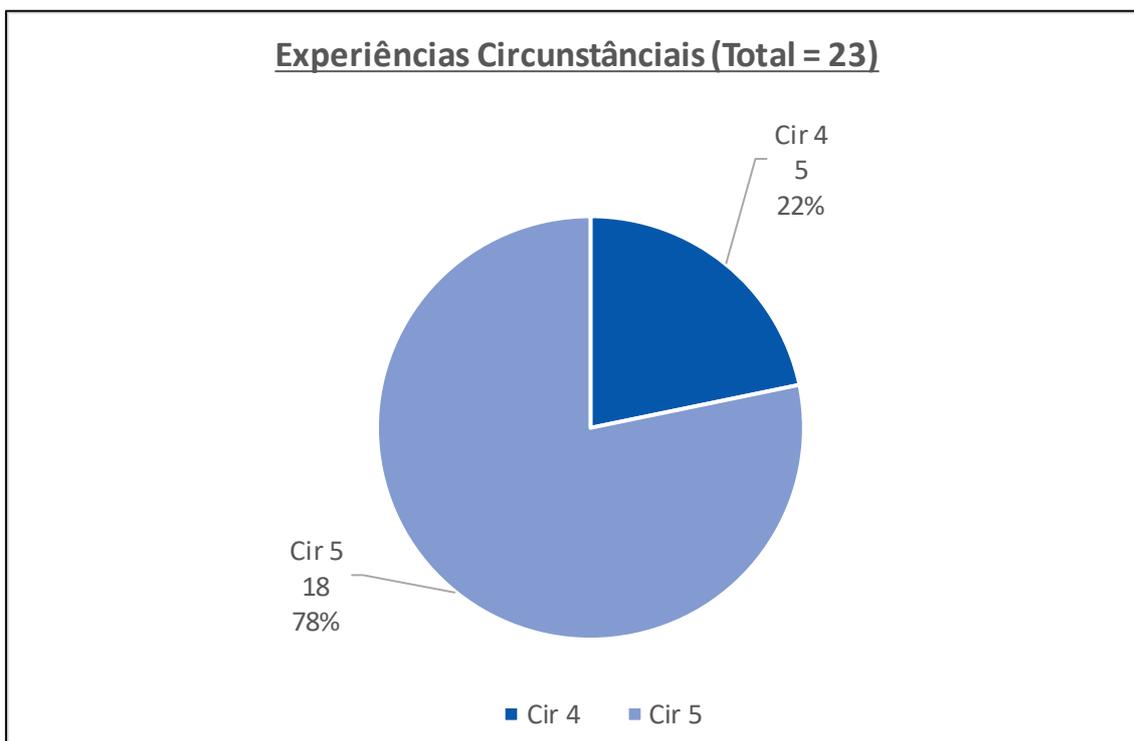


Figura 41 – Elementos experienciais de natureza circunstancial na composição da experiência de jogo do participante

Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

A ocorrência do componente **Cir 4 – experiências impostas pelo jogo**, remete as situações na qual P não conseguiu progressão no jogo, pois a *quest* precisava ser realizada de uma maneira específica e esta não foi atendida, como vemos na parte final do *gameplay*:

P, agora, pretendia tirar Doppelganger da cena – escreveu no caderno de criação o termo rope, mas não conseguiu completar a ação e usá-la contra ele por estar montado no dragão.

4.4 Dinâmica de materialização e emergência das experiências de aprendizagem incidental de inglês no jogo – agência e competência linguística

Antes de discutir os eventos em que provavelmente houve aprendizagem incidental de língua na experiência de jogo ora analisada, destaco a importância da **agência do jogador** no processo. Afinal, o ato de jogar demanda ação do jogador.

Retomando o Quadro 2, p. 48, que apresenta as subcategorias pensadas para composição do marco preliminar de referência de experiências de aprendizagem incidental de inglês por meio de jogos comerciais, proposto por este trabalho, temos que, além das subcategorias de natureza **cognitiva**, voltadas diretamente para mapear as ações do jogador em jogo, outras subcategorias, de outras naturezas, conforme Figura 37 (p. 100), também indicam agência do jogador e por isso serão revisitadas. São elas de natureza **afetiva** e **pessoal**.

Agência do jogador ao jogar *Scribblenauts Unmasked*

Considerando a emergência de subcategorias de natureza **cognitiva** nos dados (FIGURA 38, p. 100), temos que aquelas que evidenciam a agência do jogador são **Cog 1, Cog 2, Cog 3, Cog 5** e **Cog 7**.

EXPERIÊNCIAS COGNITIVAS
Cog 1. Ação para atender demanda imediata do jogo (<i>main and side quests; puzzles</i>)
Cog 2. Ação que contraria ou subverte demanda imediata do jogo
Cog 3. Ação que despreza a demanda imediata do jogo
Cog 5. Identificação e/ou avaliação do jogo ou de dificuldades, dúvidas, riscos, possibilidades, recursos, desafios, conquistas e resultados do jogo
Cog 7. Uso de estratégias de aprendizagem de inglês

As subcategorias **Cog 1, Cog 2** e **Cog 3** denunciam as três grandes possibilidades de ação em jogo. A realização das *side* e *main quests* dependem diretamente delas. Ao identificar e/ou avaliar as dificuldades, dúvidas, riscos, possibilidades, recursos, desafios, conquistas e resultados presentes no jogo (**Cog 5**), P faz escolhas de forma mais consciente pois age de forma planejada e reflete sobre o resultado do seu planejamento ao jogar, estabelecendo relações de causa e efeito entre o que faz e o que isso gera. **Cog 7** denuncia agência pelo fato de que revelar os momentos em que o jogador lançou mão de estratégias de aprendizagem de língua estrangeira para viabilizar ou facilitar o jogo.

No item 4.3, restou evidenciado que as subcategorias de experiências de natureza afetiva que emergiram dos dados foram Afe 1, Afe 2, Afe 4 e Afe 6 (FIGURA 39, p. 102). Entre essas, as que denunciam diretamente agência do jogador são **Afe 2**, **Afe 4** e **Afe 6**.

EXPERIÊNCIAS AFETIVAS
Afe 2. Identificação com determinado universo ficcional
Afe 4. Autoestima (como se vê afetivamente e como age em função de tal visão)
Afe 6. Estilo, identidade enquanto jogador

Afe 2 denuncia o engajamento do usuário com o universo ficcional apresentado no jogo, a *DC Comics*. P conhece esse universo e é fã de certos personagens da empresa. Essa ligação motivou algumas de suas ações no jogo, evidenciando agência. A subcategoria **Afe 4**, embora tenha aparecido somente uma vez, revela agência do jogador na medida em que algumas ações em jogo foram realizadas por uma questão de autoestima, para preservar a maneira como P se sente enquanto jogador de *Scibblenauts Unmasked*. E por fim **Afe 6**, bastante próxima a Afe 4, revela o estilo de P enquanto jogador.

Como visto, P se mostra um jogador que evita ações desnecessárias, realizando as ações de forma convencional – conforme sugerido pelo jogo, com poucas exceções, como quando um conflito aparecia, pois como se pode ver pelo *gameplay*, P prefere criar outro personagem para bater para ele ou adjetivar o vilão como *dead*, ao invés de se engajar em uma batalha. Geralmente, P não se esforça mais que o necessário para resolver um problema. Vemos então que P exerce sua agência de forma a reduzir o seu esforço tanto com relação ao uso de língua como para resolver questões do jogo. O perfil de P também revela o de um jogador que segue a narrativa do jogo, pouco indo contra as diretrizes do jogo, ou seja, não matando NPCs demais e seguindo o que é pedido narrativa. Às vezes P até demonstrou insatisfação com a proposta do jogo, como por exemplo na missão principal de *OA* em que o jogo não permitiu que ele simplesmente derrotasse a criação de *Dooppelganger* e demandou que ele criasse um predador de cobras para vencer o desafio. No entanto, embora incomodado, tão logo entendeu o desafio, P tratou de resolvê-lo para seguir adiante.

Aprendizagem incidental de inglês do participante da pesquisa ao jogar *Scribblenauts Unmasked*

Pelo fato de serem sistemas dinâmicos complexos (MICCOLI; LIMA, 2012; MICCOLI, BAMBIRRA; VIANINI, 2019), as experiências de aprendizagem incidental de inglês emergiram na experiência de jogo do participante aninhadas a experiências de vários tipos: de natureza cognitiva, afetiva, circunstancial, pessoal e projetiva, conforme Figura 37 (p. 100). No entanto, foi possível perceber pela análise da natureza das experiências (item 4.3) presentes nos dados, que a aprendizagem incidental foi principalmente mapeada pelas subcategorias de experiências **cognitivas** do tipo **Cog 7** (uso de estratégias de aprendizagem de inglês) e **circunstanciais** do tipo **Cir 5** (componentes moldados pelo nível de conhecimento de inglês), por causa da maneira como as subcategorias foram criadas, no intuito específico de flagrar o fenômeno.

Dos dados disponibilizados no Apêndice II (p. 131) deste trabalho, que traz a categorização das experiências de jogo do participante, todas as classificadas como **Cog 7** e como **Cir 5** são reproduzidas e discutidas. Nos excertos de 1 a 15, os grifos sinalizam tais experiências, destacadas do contexto em que emergiram.

EXCERTO 1 – p. 133:

P rapidamente colocou o adjetivo *fixed* no carro do Comissário *Gordon* para resolver a situação, demonstrando familiaridade com a palavra *fix* e derivadas, pois digitou-as sem erro, com segurança e rapidamente (**Cir 5**).

(...)

Ao fazer uso da sugestão dada por *Lily*, P mais uma vez demonstrou que leu as caixas de diálogo *in-game*. O conteúdo dessas caixas representa um insumo linguístico significativo pois permitiu que P compreendesse (**Cir 5**) o que lhe estava sendo solicitado pelo jogo.

O Excerto 1 apresenta duas circunstâncias em que o conhecimento de inglês do jogador é suficiente para que ele flua no jogo.

EXCERTO 2 – p. 134:

P entendeu o pedido do NPC literalmente (**Cir 5**) e cumpriu a ordem de forma a aparecerem na tela três personagens *Hero* iguais, ao invés de heróis diferenciados, o que impediu que o objetivo da *side quest* fosse completado.

Já no Excerto 2, percebe-se que P conhece as palavras usadas pelo personagem isoladamente, já que não se deteve nelas, nem perguntou o seu significado à pesquisadora ou consultou um dicionário. Porém não foi capaz de compreender o significado da mensagem do NPC, mostrando que sua leitura foi literal, ou seja, ficou somente no nível das palavras. No Excerto 3, novamente o nível de conhecimento linguístico do jogador comprometeu a sua fluência no jogo.

EXCERTO 3 – p. 136:

Nessa parte do jogo, P levou um tempo consideravelmente longo lendo as caixas de diálogo (Cir 5). Questionado em entrevista por que demorou mais tempo nessa tela, o jogador explicou que as frases do diálogo “estavam difíceis de ler”, que ele não estava conseguindo entender tudo.

O Excerto 4 mostra uma inter-relação entre as duas subcategorias – **Cog 7** e **Cir 5**: em circunstâncias em que o nível de conhecimento linguístico do jogador foi insuficiente para que ele resolvesse a missão, uma estratégia de aprendizagem foi acionada para tentar resolver o problema. O mesmo pode ser observado nos Excertos: 5, 6 (parte I), 7,

EXCERTO 4 – p. 139:

P retornou ao encontro do primeiro NPC, aquele que lhe pediu socorro anteriormente. O NPC aparentava estar dormindo e P o adjetivou com o termo *wacked*, para acordá-lo (Cir 5). Aí percebeu o erro na grafia da palavra e a corrigiu antes de selecioná-la, escrevendo *waked up* (Cog 7). Naturalmente, o jogo não reconheceu o termo utilizado, o que ativou o menu de sugestão para o jogador. Ao interagir com o menu, P não ficou satisfeito com nenhuma das opções oferecidas e decidiu voltar no termo que havia digitado e substituí-lo por *waked* (Cog 7). Com essa estratégia, conseguiu acordar o NPC e cumprir parte da missão.

EXCERTO 5 – p. 139:

Diferentemente, ele se interessou em resolver uma outra *quest* localizada um andar acima de onde ele estava. Essa *quest* foi apresentada por um NPC que afirmou que o prédio estava quebrado. Assim, P adjetivou o edifício com o termo *fixed*, resolvendo o problema. Ao entrevistar o participante, a pesquisadora questionou por que ele não usou outra palavra ou tentou restaurar o prédio de outra forma (Cir 5) e ele respondeu: “- *Fixed* ia consertar, para quê usar outra coisa?” (Cog 7).

EXCERTO 6 – p. 139-140, parte I:

Como *unchoked* não é uma solução satisfatória para o jogo, o menu de sugestões se abriu, mas a lista de opções não ofereceu nenhuma solução que agradasse a P. Ele, então, tentou corrigir a palavra inserindo *unchok* (Cir 5), o que ainda não causa efeitos na NPC. Novamente surgiu a lista de opções e, outra vez, nenhuma das sugestões oferecidas foi escolhida por P, que corrigiu a palavra novamente, substituindo *unchok* por *healthy* (Cog 7). O uso deste adjetivo lhe rendeu pontos, mas não resolveu a *quest*.

EXCERTO 6 – p. 139-140, parte II:

Acima do nível em que estava, ele encontrou um NPC – a personagem *Huntress* – que pedia ajuda pois estava *choking*. Primeiramente P retirou a arma que a personagem carregava e viu o adjetivo que estava associado à personagem: *choking*. Depois retirou esse adjetivo e devolveu-lhe a arma para tentar resolver o problema, sem resultados. P, então, perguntou à pesquisadora o que significa *choking*. Como não recebeu uma resposta assertiva, tentou adjetivar a NPC com o termo *unchoked* (Cog 7).

Tal circunstância sugere que P já conseguiu perceber o padrão linguístico do inglês de emprego do sufixo -ed como instrumento de adjetivação e de -un como negação.

EXCERTO 7 – p. 140:

Intrigado com o fato de nenhuma das palavras resolver o problema, após retirar a arma novamente, P digitou o adjetivo *scare*. Por não ser este um termo válido, a lista de opções de palavras apareceu e P escolheu a palavra *scared* (Cog 7). Com isso, conseguiu ganhar mais uns pontos, mas a NPC fugiu e o problema não foi resolvido.

No Excerto 8 temos uma circunstância em que resolveu a missão com criatividade, graças ao conhecimento de inglês que tem.

EXCERTO 8 – p. 144:

Nesse momento, o participante demonstrou insatisfação com a *quest* ao reclamar com a pesquisadora: “- Agora sou obrigado a saber até Ciências!” (Afe 1. Ele, então fez uma pausa para pensar (50:00 - 50:17). Durante esse tempo resmungou: “- Que bicho come a cobra?...” E gritou: “- Lembrei!” Escreveu no caderno de criação o termo *eagle*, montou o seu avatar no animal criado e ficou selecionando *attack* na cobra inimiga. A *eagle* criada por P seguiu a *snake*, porém sem muito sucesso. Então P digitou um adjetivo para *eagle*: *hungry* (Cir 5). Assim a missão prosseguiu, pois, a cobra foi derrotada.

EXCERTO 9 – p. 145:

Um NPC disse que *OA* estava sendo atacada e que os inimigos deveriam ser derrotados. Nesse desafio, P não podia escrever substantivos para conseguir qualquer tipo de arma, mas adjetivos eram permitidos. P, então, encontrou um inimigo e tentou lutar contra ele sem arma, mas não teve muita eficiência. Para resolver o problema, P se adjetivou escrevendo *fire power*, mas o jogo não reconheceu o termo, dando algumas opções para o jogador. P selecionou o termo *paper*, mas o jogo ainda pede para mudar o outro termo da frase (Cir 5). P ignorou as opções, tentando apenas se adjetivar com o termo *fire*. Como *fire* não é um adjetivo, o jogo não reconheceu a palavra.

Já no Excerto 9, P demonstrou desconhecer a classe de várias palavras, já que não conseguiu focar no uso e/ou na escolha de adjetivos. Não é possível se esperar que o jogador defina a classe de uma palavra se lhe falta conhecimento sobre o seu significado.

EXCERTO 10 – p. 146:

A seguir P encontrou uma NPC que disse: “- *Help me see dead people!* ”. Então P escreveu no caderno de criação *peaple* (Cir 5). Como o termo foi escrito com grafia errada, surgiu um menu de sugestões em que P escolheu *people*. Com isso os membros da banda *village people* foram criados.

No Excerto 10, parece possível afirmar que P ainda não internalizou a grafia correta da palavra *people* porque, mesmo tendo lido a palavra escrita na caixa de diálogo que veiculava a mensagem da NPC, ele a digitou de maneira errada.

EXCERTO 11 – p. 148-149:

Após subir no prédio, redireciona-se a uma NPC que lhe disse: “- *Spice up this paper so I can wrap a gift for white lantern deadman.* ”. P deparou-se com o pedido a 1:08:47 do seu *gameplay* e somente aos 1:09:00 ele selecionou *pick up* e clicou no papel (Cir 5). Por isso acreditamos que ele encontrou dificuldade em entender o que deveria fazer nessa *side quest*, pulou algumas vezes, soltou o papel e foi embora, não completando essa tarefa.

No Excerto 11, a demora em agir em resposta a uma demanda simples nos permite concluir que P teve dificuldade em compreender o que lhe estava sendo demandado. A mesma dificuldade com relação a compreender a missão a ser cumprida parece evidente no Excerto 12.

EXCERTO 12 – p. 149:

Continuando sua exploração pela fase, P se encontrou com outro NPC que pediu a ele: “- *Make a place for me to land this bomber.*”. P selecionou a opção de adjetivar o avião e encontrou o termo *small*. Retirou esse adjetivo e escreveu *litlee*. Na terceira tentativa de escrita da palavra, o menu de opções de palavras surgiu. P selecionou *little*. O avião ficou menor, mas P ficou só observando a situação por um tempo, para ver se algo acontecia. Escreveu *place*, o que parece indicar dificuldade em compreender a tarefa proposta pelo jogo. O menu de sugestões apareceu e, das palavras ali mostradas, P selecionou *palace*. P colocou o objeto em cena, mas essa ação não surtiu efeito algum na missão. P, então, escreveu *land* e colocou a ilha na cena, o que também não surtiu efeito para a missão. P releu a tarefa dada e tentou reposicionar os objetos já criados. Nas notas de campo, verifica-se que P reclamava do que estava acontecendo, perguntando o que o personagem queria, pois ele já havia dado uma terra para ele, o que sugere que P desconhece o termo *land* com o sentido de pousar, o que lhe impediu de compreender o que foi pedido na missão (Cir 5).

A falta de conhecimento léxico-gramatical do jogador impediu-o de perceber que a palavra *land*, nesta frase, foi usada como verbo, o que altera o seu sentido primeiro. Por isso, não conseguiu cumprir a missão.

EXCERTO 13 – p. 153:

P também comentou a fala de *Metallo*: “- *Que grosso, precisava falar assim comigo não.*”, o que indica que o jogador entendeu a frase grosseira do personagem dirigida a ele (Cir 5).

Já no Excerto 13 temos outra circunstância em que o conhecimento linguístico projeta o jogador a vivenciar experiências mais ricas durante o jogo, como foi também o caso do Excerto 7. Neste excerto, temos uma evidência de compreensão da pragmática da língua por parte de P, pois ele foi capaz de ir além da mera tradução de termos e compreendeu o uso feito da língua por *Metallo*, em face do contexto do jogo, inferindo inclusive uma suposta intenção do personagem de ofendê-lo.

EXCERTO 14 – p. 154:

P resolveu que deveria, então, ter errado com *Superman* e tentou retomar essa parte do jogo. Selecionou o *Superman* que estava lutando com *Lex Luthor* e o adjetivou escrevendo *Kryptonist resistant*. Como o termo não estava correto, o menu de opções do jogo ofereceu sugestões e *kryptonite* foi escolhida (Cir 5).

Por sua vez, o Excerto 14 é outro exemplo de circunstância em que faltou conhecimento de inglês para que o jogador conseguisse ajudar o *Superman*, como intencionava.

Excerto 15 – p. 155:

Pelas opções do animal, P percebeu que ele não tinha a habilidade de cuspir fogo, como o criado anteriormente. Então ele tentou realizar isso adjetivando o *chinese dragon* com o termo *spit fire* (Cir 5). O menu de sugestões surgiu, em função da inadequação do termo, mas P não selecionou nada do menu. Reescreveu o adjetivo, substituindo *spit fire* por *fire spiter* (Cir 5). Novamente o menu de sugestões se abriu, mas P ainda não se satisfaz com nenhum termo por ele sugerido. Mais uma vez, P tentou corrigir o adjetivo por *fire spiter* e novamente o menu de sugestões surgiu. P continuou com a mesma atitude ao recurso do jogo: ao invés de aceitar uma das sugestões do menu, escreveu *fire power* para adjetivar o *chinese dragon*, o que não logrou sucesso pois este também não é um termo reconhecido pelo jogo. Nesse momento, frustrado por não ter conseguido chegar à uma forma gramatical correta para adjetivar o animal, P disse que a língua (o inglês) não fazia sentido.

P tentou corrigir mais uma vez o último adjetivo dado pelo termo *fire ball* (Cir 5). Esse também não foi aceito pelo jogo.

Assim como ocorreu no Excerto 12, P não sabe a que classe de palavra pertence *spit* (em *spit fire*). Por isso não conseguiu adjetivar o dragão como queria. Tal assertiva fica comprovada quando, logo a seguir, P decidiu substituir *spit fire* por *fire spiter*. Parece que P se lembrou da regra básica de adjetivação em inglês, segundo a qual a posição do adjetivo é sempre anterior

ao substantivo. No entanto, parece que P ainda não internalizou a regra de sufixação que define que, quando a palavra que irá receber o sufixo termina em consoante surda (t), ela deve ser dobrada para acréscimo do sufixo. No caso, sufixo que define agente: -er. Embora o jogo oferecesse sugestões para que P adjetivasse o dragão, ele insistiu em compor seu próprio adjetivo, confiando na regra de adjetivação por ele já internalizada. Por isso, depois de ter se dedicado bastante à solução desta *quest*, P reclamou que a língua não fazia sentido.

Pela apresentação e discussão desses excertos, pode-se inferir que o jogo é realmente cheio de oportunidades para que a aprendizagem incidental de inglês aconteça. Ao analisarmos o *gameplay* de P podemos notar vários outros momentos em que P vivencia situações que propiciam a aprendizagem incidental de inglês. Nem todas são aproveitadas por ele, seja em função de seu perfil de jogador, que busca “economizar” cognição ao resolver as *main* e *side quests*, seja por falta de conhecimento linguístico, como parece ter ficado demonstrado. No entanto, concluo que o jogo *Scribblenauts Unmasked* tem potencial para fomentar a aprendizagem incidental de inglês, conforme sugerido por Gee (2007) e Portnow (2008).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma vez despendido o esforço de compreensão da complexidade das experiências incidentais de inglês como língua estrangeira ocorridas durante experiências de jogo do videogame *Scribblenauts Unmasked* vivenciadas por uma criança de 10 anos de idade, oriento neste momento minha escrita no sentido de condensar os principais resultados alcançados por esta pesquisa e tecer considerações finais. Nesse sentido, retomo as perguntas de pesquisa que orientaram a análise dos dados, respondo-as uma a uma e reflito sobre as possíveis implicações do uso do *Scribblenauts Unmasked* para fomentar a aprendizagem incidental de inglês como língua estrangeira. Aproveito essa última reflexão para também sugerir futuras pesquisas e discutir o meu processo de realização dessa dissertação.

5.1 Perguntas de pesquisa

As perguntas de pesquisa que orientaram o meu esforço de análise dos dados coletados são, agora, retomadas e respondidas. As duas primeiras perguntas são: *Quais são os elementos experienciais que constituem a experiência de jogo do participante da pesquisa?* e *Qual é a sua natureza?*

Com base nos resultados da análise feita, parece possível afirmar que a experiência de jogo do participante tem natureza **cognitiva**, permeada por experiências de natureza **afetiva** e **circunstancial**, evidenciando que o contexto molda e é moldado pelas experiências, conforme Bambirra e Miccoli (2019).

Em outras palavras, as experiências que emergiram do *gameplay* evidenciam que o *Scribblenauts Unmasked* tem um forte caráter cognitivo, já que, ao interagir com o jogo, o jogador faz escolhas, toma decisões, tenta atender às demandas do jogo (**Cog 1**) e, eventualmente, as contraria (**Cog 2**) ou ignora (**Cog 3**). Para tanto, lança mão de estratégias de jogo e avalia possibilidades. Como o ato de jogar é um fenômeno situado e complexo, tais atitudes promovem naturalmente o aninhamento de experiências **afetivas** – principalmente as

relacionadas aos sentimentos que o jogador vivenciou durante o jogo (**Afe 1**) e à sua identificação com o universo ficcional da *DC Comics* (**Afe 2**), e de experiências e **circunstanciais**, em especial aquelas relacionadas ao nível de conhecimento linguístico do participante (**Cir 5**).

A incidência de experiências **afetivas** se explica pelo nível de envolvimento que o jogador estabelece com o jogo, a medida em que passa a ter expectativas, sentimentos, motivação, identificação *etc*, na construção da narrativa do jogo. E a de experiências **circunstanciais** encontra explicação no fato de ser necessário que o jogador digite substantivos e adjetivos para realizar as ações de jogo e isso está diretamente relacionado com o conhecimento de língua que ele tem.

Nesse sentido, podemos focar nessas experiências **circunstanciais** e discutir as situações de jogo em que o conhecimento linguístico do jogador pareceu insuficiente para que ele atendesse de imediato a demandas do jogo, obrigando-o a lançar mão de estratégias de aprendizagem de inglês para resolver as suas missões. São nessas experiências que percebi a oportunidade de o jogador se beneficiar da aprendizagem incidental de inglês como língua estrangeira ao jogar *videogames*.

Nesse sentido, e respondo a terceira pergunta de pesquisa que é: *No que se refere à aprendizagem de vocabulário, qual foi o protagonismo do participante e como esse protagonismo gerou oportunidades para a aprendizagem incidental de inglês durante o jogo?*

Como *Scribblenauts* é um jogo que demanda a escrita, o tempo inteiro o jogador precisa fazer uso de palavras para realizar ações de jogo. Sendo assim, é essencial a um jogador de *Scribblenauts* conhecer vocabulos em inglês e se faz impossível interagir de forma eficaz com o jogo sem ter um mínimo de suporte linguístico para tanto. O participante dessa pesquisa, muitas vezes pelo seu próprio perfil como jogador, perdeu oportunidades de usar palavras diferentes ou revolver a situação de outra forma, preferindo recorrer a vocabulário já conhecido e sedimentado em sua bagagem linguística referente ao inglês.

No entanto, percebi também que o domínio dos padrões tanto de adjetivação por *-ed* quanto de negação por *un*, ou ainda seu conhecimento da relação adjetivo-substantivo (posição dos termos na frase) foram essenciais, pois ~~isso~~ proporcionaram a resolução de várias situações de jogo.

P fez uso de palavras conhecidas, mas também aproveitou, em algumas circunstâncias, da ajuda do jogo, utilizando (e com isso testando) atento o vocabulário oferecido, conseguindo chegar a solução de algumas missões *in-game*.

Esses fatos demonstram como P procurou aprender inglês para resolver algumas situações de jogo, aproveitando o que lhe foi oferecido pelo jogo de forma competente, aliando a isso o seu conhecimento adquirido de língua. Mostrou que o conhecimento a respeito de padrões linguísticos pode levar à compreensão de léxico. Até mesmo o entendimento de que, em inglês, nem tudo segue um padrão em específico, fez com que P tentasse utilizar outros padrões gramaticais e recorresse a palavras que conhecia para tentar dar conta da formação de palavras por sufixação de forma intuitiva.

5.2. Possíveis implicações pedagógicas do uso do *Scribblenauts Unmasked* no fomento da aprendizagem incidental de inglês como língua estrangeira

Constatou -se que o jogo *Scribblenauts Unmasked* traz recursos para subsidiar a aprendizagem de vocabulário em inglês como língua estrangeira. Em especial devido à sua interface, que demanda do jogador o uso de palavras escritas para interagir com o jogo. Como visto no estado da arte, a serie *Scribblenauts* já vem sendo usada com fins de aprendizagem tanto em língua mãe como vemos na pesquisa de Parker (2015) quanto em língua estrangeira, como vemos pelos dois artigos lançados aqui no Brasil sobre o tópico por Oliveira, Pozzebon e Frigo (2018) e Seixas, Verdolini e Martins (2018) e por Fabiano Oliveira, Eliane Pozzebon e Luciana Frigo (2018). Minha pesquisa, então, confirma que o uso de *Scribblenauts* tem potencial para fomentar a aprendizagem de inglês, conforme evidenciado pela análise das experiências circunstanciais relacionadas ao nível de conhecimento linguístico do jogador participante do estudo.

No entanto, percebo no *Scribblenauts Unmasked* a possibilidade de ser utilizado, também, como instrumento didático na aprendizagem formal de inglês, ou seja, dentro de sala de aula. Uma vez que o professor conhece seus estudantes e assiste a um trecho de *gameplay* deles, pode perceber a dificuldade linguística apresentada por cada um e planejar intervenções mais pontuais nas aulas seguintes, tanto lançando mão de estratégias de aprendizagem de vocabulário quanto sistematizando tópicos gramaticais, levando os estudantes a perceberem generalizações acerca da língua, seu uso e possibilidades.

Os professores interessados em utilizar este jogo devem avaliar os seus contextos de prática e definir, caso a caso, se o jogo deve ser usado durante suas aulas, fora delas, potencializando o conhecimento construído em sala de aula, ou concomitantemente, durante e fora delas. Em todos os casos a aprendizagem incidental de inglês provavelmente acontecerá.

5.3. Principais contribuições deste trabalho

Pelo fato de ter analisado uma experiência de jogo vivenciada por um participante da pesquisa, usando o marco teórico de referência de experiências de aprendizagem de Miccoli – Quadro 1, p. 35 (MICCOLI; BAMBIRRA; VIANINI, 2019), para categorizar os componentes experienciais que emergiram dos dados e discutir a sua natureza e composição, foi necessário ajustar algumas sub-categorias propostas para melhor evidenciar a incidência de experiências informais incidentais de aprendizagem por meio de um *videogame*. O universo dos jogos comerciais ainda não havia sido estudado dessa maneira pela pesquisa experiencial (brasileira, feita pelo Grupo de Pesquisa ACCOOLHER¹⁴, coordenado pela Profa. Dra. Laura Stella Miccoli, da UFMG, desde 2007, ou mundial). Assim, este trabalho avança o estado da arte da pesquisa experiencial ao criar e validar um marco preliminar de experiências de aprendizagem incidental por meio de *videogames*, ampliando o escopo da pesquisa experiencial brasileira, em especial no que se refere à pesquisa sobre experiências de aprendizagem vivenciadas no meio digital.

¹⁴ Ao final de 2007, a profa. Dra. Laura Stella Miccoli criou o Grupo de Pesquisa ACCOOLHER, formado por muitos de seus ex e atuais orientandos focados em pesquisar experiências de ensino e de aprendizagem de inglês como língua estrangeira, sob sua orientação. Este é o *link* para acesso ao projeto, disponibilizado na *homepage* de Miccoli: <<http://www.lauramiccoli.com.br/accoolher>>.

Além de contribuir para os estudos de experiências de aprendizagem espero contribuir também com os estudos relacionados a jogos digitais comerciais e mostrar como esses podem (e devem, a meu ver) ser usados como um recurso de aprendizagem de língua estrangeira, uma área ainda pouco explorada academicamente.

Como professora, desejo contribuir para ampliação de recursos de aprendizagem tanto dentro como fora de sala de aula (metodologia ativa) e ressignificar os sentidos que a sociedade atual tende a fazer da cultura de massa, para que o videogame deixe de ser rechaçado por muitos no cenário educacional brasileiro, por causa de seu caráter comercial e de entretenimento.

5.4 Sugestões para futuras pesquisas

Acredito que pesquisar o *videogame*, em especial os jogos comerciais, se faz necessário na atualidade, em função da apropriação que as pessoas fazem dessas mídias em seu dia a dia. Existem muitos trabalhos envolvendo o tema, principalmente na área da Comunicação, Artes e Informática, mas de longe o número de pesquisas é condizente com a relevância tanto cultural como comercial dos jogos. Sendo assim, o tema está longe de se esgotar!

Muitas das pesquisas que fazem do *videogame* o seu objeto de estudo, pensam no jogo em si, e não necessariamente no jogar. Pesquisas aplicadas que analisam o jogar e quais processos estão envolvidos nesse ato são ainda escassas no Brasil.

A aprendizagem incidental de língua estrangeira nos ambientes digitais também se mostra deficiente, o que indica a necessidade de mais pesquisa que explore tanto como se dá esse tipo de aprendizagem quanto como o meio digital faz a mediação dessa aprendizagem.

Além disso, é relevante pensar que, no campo da Linguística Aplicada, a aprendizagem formal, realizada em sala de aula presencial (seja em escola, em curso livre ou no formato aula particular) tem mais proeminência, principalmente pelo fato de que a democratização das mídias digitais è fato relativamente novo no Brasil – vem acontecendo do ano 2000 em diante. Acredito que isso acentua ainda mais a necessidade de realização de pesquisas que foquem sobre a aprendizagem informal de línguas estrangeiras, ou seja, aquelas que acontecem fora dos

contextos formais de ensino. O ser humano aprende o tempo todo, em todo lugar, o que indica que a maior parte dessa aprendizagem acontece fora da escola. Não me parece fazer muito sentido concentrar as pesquisas acadêmicas no universo da aprendizagem formal.

As experiências dos jogadores e como estas moldam seus processos de aprendizagem também se mostra uma fonte de pesquisa necessária, a meu ver, pois ao compreender o funcionamento desse processo de forma mais abrangente poderemos elaborar instrumentos didáticos mais eficazes que aproximem e potencializem a aprendizagem incidental e engagem mais os alunos, para que possam aprender de forma mais natural, tornando a aprendizagem na escola, inclusive, mais significativa para eles.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. Meta-games studies. *Game Studies*, v. 15, n. 1, jul. 2015. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1501/articles/editorial>>. Acesso em: jan. 2018.
- BAMBIRRA, R.; MICCOLI, L. Understanding the dynamic role of context in nets of teaching and learning experiences. Artigo não publicado, 2019.
- BORGES, S; REIS, H; DURELE, V. H. S.; BITTENCOURT, I.; JACQUES, P. A.; ISOTINI, S. Gameficação aplicada à Educação: um mapeamento sistemático. In: *Anais do II CBIE - II Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2013) e XXIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2013)*. Porto Alegre: SBC, 2013. p. 234-243. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/2501>>. Acesso em agosto de 2018.
- BRUNER, J. The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, v. 18, n. 1, 1991, p. 1-21.
- COSCARELLI, C. V. (Org.). *Tecnologias para aprender*. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.
- ECO, Umberto, *Seis Passeios pelos bosques da ficção*. Rio de Janeiro: Ed. Companhia das Letras, 2004.
- FREITAS, F. A. A poética do vídeo game: um estudo do potencial estético dos jogos digitais casuais. Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais (Tese de Doutorado). Belo Horizonte, 2015.
- FREITAS, F. A. *Vídeo game como comunicação: perspectivas sobre a produção de sentido a partir de jogos digitais casuais*. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2017.
- GEE, J. P. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- GEE, J. P. Good video games and good learning: collected essays on video games, learning, and literacy. *New Literacies and Digital Epistemologies*. v. 27 (special issue). New York: Peter Lang Publishing Inc., 2007.
- GEE, J. P. *The Anti-education era: creating smarter students through digital learning*. New York: St. Martin's Press, 2015.
- GEE, J. P.; HAYES, E. *Language and learning in the digital age*. New York: Routledge, 2011.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

JENKINS, Henry, *Cultura da Convergência*. 2. ed. - São Paulo : Aleph, 2009.

JUUL, J. *Half real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.

LA CARRETTA, M. Convite à reflexão sobre a inevitável morte dos Jogos Digitais SBC - *Proceedings of the SBGames 2014*. Disponível em:

<<http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/industry/full/102-industryfullpages.pdf>>. Acesso em 27 de outubro de 2016.

LEFFA, V.; PINTO, C. M. Aprendizagem como vício: o uso de games na sala de aula. *Revista (Con)Textos Linguísticos*, Vitória, v. 8, n. 10.1, p. 358-378, 2014.

MARSICK, V. J.; WATKINS, K. E. Informal and incidental learning. *New Directions for Adult and Continuing Education*. v. 89 (special issue). Jossey-Bass, John Wiley & Sons Publishing, Inc. Spring 2001, p. 25-34.

MCGONIGAL, J. *A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MICCOLI, L. S. A experiência na lingüística aplicada ao ensino de línguas estrangeiras: levantamento, conceituação, referências e implicações para a pesquisa. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, v. 6. n. 2, 2007, p. 207-48.

MICCOLI, L. S. Ensino e aprendizagem de inglês: experiências, desafios e possibilidades. Campinas: Pontes Editores, 2010. MICCOLI, L. S. (org.) Pesquisa experiencial em contextos de aprendizagem: uma abordagem em evolução. Campinas: Pontes Editores, 2014.

MICCOLI, L. S.; LIMA, C. V. Experiência em sala de aula: evidência empírica da complexidade no ensino e aprendizagem de LE. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*. Belo Horizonte, v. 12, n. 1, 2012, p. 49-72.

MICCOLI, L.; BAMBIRRA, R. Experiential Research: a Brazilian approach to understanding English language teaching and learning processes. Non-published article (2019 s/d, s/p).

MICCOLI, L.; BAMBIRRA, R.; VIANINI, C. An approach to understanding and researching the complexity of English as a foreign language teaching and learning. Artigo não publicado. 2019.

MICCOLI, L.; LIMA, C. Experiência em sala de aula: evidência empírica da complexidade no ensino e aprendizagem de LE. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada – RBLA*, v. 12, n. 1, 2012, p. 49-72.

MURRAY, J. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itáu Cultural: UNESP, 2003.

OLIVEIRA, F. N.; POZZEBON, E.; FRIGO, L. B. *Scribblenauts Unmasked: Avaliação do jogo digital e seus aspectos educativos*. *Informática na Educação: teoria & prática*. Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 239-257, mai./ago. 2017. Disponível em:

<<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/67961>>. Acesso em 10 de agosto de 2018.

PAIVA, V. L. M. O. O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras: breve retrospectiva histórica. 2008. Disponível em: <<http://www.veramenezes.com/>>. Acesso em: 14 de julho de 2018.

PAIVA, V. L. M. O. Propiciamento (*affordance*) e autonomia na aprendizagem de língua inglesa. In: LIMA, D. C. *Aprendizagem de língua inglesa: histórias refletidas*. Vitória da Conquista: Edições UESB, 2010. p. 151-161.

PARKER, Norris Darell. Utilizing Scribblenauts to increase reading comprehension and improve literacy skills of third grade students. Dissertation Presented to The Faculty of the Department of Educational Leadership East Carolina University, 2015

PORTNOW, J. The power of tangential learning. *Edge Magazine*. 2008. Disponível em: <<http://www.edge-online.com/features/power-tangential-learning/>>. Acesso em 10 de outubro de 2017.

PRENSKY, M. *Digital natives, digital immigrants*. NCB University, v. 9, n.5, 2001.

RACILAN, Marcos. Jogos digitais, tecnologias móveis e aprendizagem de línguas : uma avaliação dos elementos de jogos em dispositivos móveis. Programa de Pós-Graduação em EM Estudos de Linguagem (Tese de Doutorado). - 2019

RIBEIRO, A. L. Jogos online no ensino-aprendizagem da leitura e da escrita. In: COSCARELLI, C. V. (Org.). *Tecnologias para aprender*. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p. 159-174.

RYAN, M. L. *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2001.

RYAN, Marie-Laure. *Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media*. Game Studies. Vol 1, N 1, jul. 2001. Disponível em <<http://gamestudies.org/0101/ryan/>> Acesso em 05 de agosto de 2017.

SEIXAS, B.; VERDOLINI, T.; MARTINS, V. Os benefícios da inserção de games eletrônicos no processo de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa. Disponível em: <www.iiis.org/CDs2014/CD2014IMC/CICIC_2014/PapersPdf/CB656QG.pdf>. Acesso em 10 de Agosto de 2018.

TAVINOR, G. *The art of videogames*. Malden: Wiley Blackwell, 2009.

THORNE, S. L.; BLACK, R. W; SYKES, J. Second language use, socialization, and learning in internet interest communities and online gaming. *Modern Language Journal*, v. 93, 2009, p. 802–821.

THORNE, S. L.; FISCHER, I. Online gaming as sociable media. *ALSIC - Apprentissage des Langues et Systemes d'Information et de Communication*, v. 15, n. 1, 2012.

VAN LIER, Leo. From input to affordance: Social-interactive learning from an ecological perspective. In: LANTOLF, James P. (Ed.). *Sociocultural theory and second language learning*. Oxford: Oxford University Press, 2000. p. 245-259.

Statistics and facts about the videogame industry. Disponível em <www.statista.com/topics/868/videogame>. Acesso em: 10/08/2018.

District game based learning implementarion guide. Disponível em: <<https://www.filamentgames.com/district-game-based-learning-implementation-guide>>. Acesso em 19/10/2016.

Extra Credits - Games in Education - Should We Teach Game Basics - <<https://www.youtube.com/watch?v=UDtlizfYPUM>>. Acesso em: 19/10/2016.

Extra Credits. Pokémon GO - Designing for the Real World. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=E_uxPnDB2qQ>. Acesso em: 19/10/2016.

Extra Credits. Gamifying Education. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MuDlw1zIc94&list=PLhyKYa0YJ_5BIUqSDPmfBuKjTN2QBv9wI&index=2>. Acesso em 19/10/2016.

ESA – Entertainment Software Association. *The 2018 essential facts about video game and computer industry*. Washington/D.C.: ESA Foundation, 2018. Disponível em:

<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf>. Acesso em: 19 de abril de 2018.

APÊNDICES

APÊNDICE I	- Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	125
APÊNDICE II	- Categorização das experiências de jogo que emergiram na narrativa do <i>gameplay</i> do participante	127
APÊNDICE III	- Validação das categorias de análise da narrativa de jogo do participante	149

APÊNDICE I – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido



CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

Mestrado em Estudos de Linguagens

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu,, declaro que concordo em participar da pesquisa de mestrado de **Sabrina Ramos Gomes**, intitulada: “*Experiências de aprendizagem incidental de inglês como língua estrangeira vivenciadas por crianças ao fazerem uso do jogo Scribblenauts Unmasked*”, realizada sob a orientação da Profa. Dra. Raquel Bambirra, pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens do CEFET-MG.

O **objetivo** dessa pesquisa é compreender a natureza e a composição das experiências de jogo vivenciada por uma criança de aproximadamente 10 anos de idade, com conhecimento linguístico de inglês em nível ‘básico’, e procurar explicar como o jogo em questão pode favorecer a aprendizagem da língua.

Fui informada de que a minha participação na pesquisa restringe-se à:

(1) realização de uma seção de *gameplay* do *Scribblenauts Unmasked*, com duração máxima de 2 (duas) horas, que será registrada pela pesquisadora, por meio de captura de tela do computador, em dia e hora de minha conveniência;

Obs.: Em momento algum a imagem da minha pessoa será registrada (fotografada ou filmada), para proteção do meu direito ao anonimato. Meu nome verdadeiro jamais será revelado a qualquer pessoa, sob quaisquer circunstâncias.

(2) concessão de uma breve entrevista, de aproximadamente 20 a 30 minutos, gravada em arquivo de áudio pela pesquisadora, para explicação das principais escolhas que eu tenha feito durante a experiência do jogo.

Obs.: A qualquer tempo antes da publicação dessa pesquisa, por qualquer motivo e segundo minha conveniência, posso desistir de dela participar, simplesmente solicitando à pesquisadora que retire os dados por mim fornecidos (minha seção de *gameplay* e os dados de minha entrevista) de sua dissertação.

Fui informada também que, a qualquer tempo antes da publicação dessa pesquisa, posso pedir à pesquisadora acesso às análises relacionadas ao material por mim fornecido e, se discordar de qualquer coisa, posso pedir à pesquisadora que omita o referido conteúdo.

Nestes termos, autorizo a coleta dos dados provenientes dos procedimentos descritos acima nos itens 1 e 2. Autorizo também que a pesquisadora utilize esses dados para fins tão somente acadêmicos, em cursos, palestras, congressos e eventos afins, bem como na composição de quaisquer publicações de natureza acadêmico-científica que ela venha a realizar.

Belo Horizonte, de de 2018.

Assinatura:

Autorização do responsável legal

Nome completo do responsável:

CPF do responsável:

Assinatura do responsável:

APÊNDICE II - Categorização das experiências de jogo que emergiram na narrativa do
gameplay do participante

A EXPERIÊNCIA DE JOGO DE P	Análise
<p>N2 – 20/10/2017 - Sexo: masculino - Local: Belo Horizonte, MG - Formato original: <i>gameplay</i> de P salvo em vídeo com áudio em português – Formato final: narrativa do <i>gameplay</i> feita pela pesquisadora.</p> <p>Na primeira <i>cutscene</i>, que mostra os dois irmãos, <i>Maxwell</i> e <i>Lily</i>, vê-se o avatar que P usará ao longo do jogo (<i>Maxwell</i>) e a personagem suporte, cuja função é dar dicas ao jogador ao longo do jogo (<i>Lily</i>) caindo em Gotham. Imediatamente, P se deparou com seu primeiro <i>puzzle</i>: encontrar <i>Lily</i>, que estava machucada. Para isso, era necessário destruir uma caixa que aparecia na tela. Mesmo com o jogo instruindo-o a atacar o objeto (caixa), P tentou clicar em outros lugares. / Ele, porém, clica com o botão do mouse errado no obstáculo encontrado, tendo uma leve dificuldade em concluir essa ação.</p> <p>Em seguida <i>Lily</i> pede um doctor para tratá-la, o que P conseguiu resolver tranquilamente. A seguir, o jogo pediu que P descartasse o que fora criado, ou seja o médico, para que o jogo pudesse prosseguir P leu o que estava sendo pedido pelo jogo, mas demorou um pouco para entender o que o <i>puzzle</i> pedia dele, só descartando a criação após a mensagem de auxílio dada pelas falas de <i>Lily</i>. Após alguns diálogos e <i>cutscenes</i> com <i>Batman</i>, que P leu, aconteceu um confronto entre <i>Batman</i> e <i>Deadshot</i>.</p> <p>Nesse momento, o jogo demandou que P resolvesse o conflito favorecendo <i>Batman</i>, pela escrita de algum adjetivo para o personagem. Então, o jogador adjetivou <i>Batman</i> com o termo <i>strong</i>. O jogo seguiu após a batalha com alguns diálogos entre <i>Batman</i> e os dois personagens principais, <i>Maxwell</i> e <i>Lily</i>. P prestou atenção aos diálogos, o que ficou evidenciado pelo fato de eles não terem sido ignorados pelo jogador. Por fim, P foi deixado em <i>Gotham</i> para continuar o tutorial, auxiliando o comissário <i>Gordon</i>. O comissário pediu a sua ajuda para ter seu carro consertado – carro esse que havia sido quebrado por <i>Deadshot</i> em batalha.</p>	<p>Cog 1 Cog 4</p> <p>Cog 1 Cog 1 Cog 5 Cog 1</p> <p>Cog 1 Cog 1</p>

<p>P rapidamente colocou o adjetivo <i>fixed</i> no carro do Comissário Gordon para resolver a situação, demonstrando familiaridade com a palavra <i>fix</i> e derivadas, pois digitou-as sem erro, com segurança e rapidamente. Surgiram caixas de diálogo de tutorial em que o jogo explica o sistema de reputação, ou seja, mecanismo pelo qual o jogador ganha pontos ‘de reputação’ por ajudar NPCs (<i>non-playable characters</i>) e por não usar palavras repetidas. P observou essas questões, pois se demorou na leitura da caixa de diálogo e fala consigo mesmo: “- Não posso repetir palavras senão perco ponto”. [nota de campo da pesquisadora]</p>	<p>Cog 1 Cir 5 Cog 1 Circ 4</p>
<p>Em seguida, o comissário <i>Gordon</i> pediu que <i>Maxwell</i> resolvesse mais uma tarefa: transportar um prisioneiro, <i>Zsasz</i>, de helicóptero, para <i>Arkhan Asylum</i>. P conduziu Maxwell até o andar térreo da delegacia, onde leu mais algumas caixas de diálogo de tutorial que sugeriam como ele poderia prosseguir nessa tarefa. <i>Lily</i> sugeriu que o jogador usasse uma corda (ou outra coisa do tipo) para levar o prisioneiro mas deixou claro que o jogador tinha várias formas de resolver a situação utilizando a imaginação. P, então, escreveu rope em seu caderno de criação, seguindo uma das possibilidades indicadas por <i>Lily</i>, criando uma corda para levar <i>Zsasz</i> até o telhado para que, de lá, ele fosse transportado. Ao fazer uso da sugestão dada por <i>Lily</i>, P mais uma vez demonstrou que leu as caixas de diálogo <i>in-game</i>. O conteúdo dessas caixas representa um insumo linguístico significativo pois permitiu que P compreendesse o que lhe estava sendo solicitado pelo jogo.</p>	<p>Cog 1 Cog 1 Cir 5</p>
<p>P usou a corda, pegando-a com a opção de pick up, / e colocou-a no prisioneiro com a opção attach, seguindo o indicado no jogo ao criar a corda. A seguir, P foi até o telhado utilizando o elevador. / Lá ele tentou utilizar novamente a palavra rope, para levar <i>Zsasz</i> para o helicóptero, mas o jogo lhe avisou que se ele utilizasse novamente a palavra, iria ganhar apenas metade dos pontos. Diante disso, P escreveu super rope, porém o jogo não entendeu o termo como inédito [diferente do anterior], e mostrou o ícone de desconto de pontos. No entanto, o jogador não o percebeu.</p>	<p>Cog 1 / Cog 1 Cog 1 Cog 1 Cog 1</p>

<p>Ao se aproximar do helicóptero, o prisioneiro se libertou e atacou os guardas. Nesse momento <i>Lily</i> pediu para que o jogador criasse uma arma. P não leu os diálogos nos quais ela explica o que ele deveria fazer. Perguntado em entrevista pela pesquisadora por que deixou de ler esse diálogo em específico, P afirmou: “- Eu já tinha entendido, não precisava mais ler”. P escreveu sword e colocou no próprio personagem para lutar contra Zsasz e o derrotou. Após o combate, <i>Lily</i> e <i>Batman</i> parabenizaram o jogador por ter completado a missão.</p>	Cog 1
<p>P, agora livre para explorar o jogo, seguiu para a esquerda onde encontrou um NPC que pedia por uma <i>hero's cape</i>. P escreveu hero cape no menu de criação de personagem. O jogo abriu o menu de sugestões, em que apareceram vários termos semelhantes aos que o jogador digitou. P selecionou heroic. O objeto, então, tornou-se uma <i>heroic cape</i>, mas este não é o objeto pedido pelo NPC, então a missão não é satisfeita. P então ponderou acerca do que escrever pelo intervalo de tempo de 12:05 - 13:03 e, por fim, resolveu escrever <i>supercap</i>.</p>	Cog 1
<p>P escreveu hero cape no menu de criação de personagem.</p>	Cog 1
<p>O jogo abriu o menu de sugestões, em que apareceram vários termos semelhantes aos que o jogador digitou. P selecionou heroic. O objeto, então, tornou-se uma <i>heroic cape</i>, mas este não é o objeto pedido pelo NPC, então a missão não é satisfeita. P então ponderou acerca do que escrever pelo intervalo de tempo de 12:05 - 13:03 e, por fim, resolveu escrever <i>supercap</i>.</p>	Cog 1
<p>P então ponderou acerca do que escrever pelo intervalo de tempo de 12:05 - 13:03 e, por fim, resolveu escrever <i>supercap</i>.</p>	Cog 5
<p>resolveu escrever <i>supercap</i>.</p>	Cog 1
<p>P tentou entregar a capa ao NPC mas não conseguiu. / Colocou então a capa em seu próprio personagem. / Clicou novamente em seu próprio personagem e a opção <i>give</i> apareceu, porém o jogo entendeu que o jogador queria dar a espada ao NPC, e a espada, não a capa, é dada ao outro personagem. P, então retirou a capa do seu avatar, / selecionou <i>steal</i> no NPC e roubou a espada deste. / Com ela o matou, dizendo à pesquisadora que ficou com raiva pelo fato de não ter conseguido fazer nada do que queria fazer.</p>	Cog 4/ Cog 1
<p>/ Clicou novamente em seu próprio personagem e a opção <i>give</i></p>	Cog 1
<p>apareceu, porém o jogo entendeu que o jogador queria dar a espada ao NPC, e a espada, não a capa, é dada ao outro personagem. P, então retirou a capa do seu avatar, /</p>	Cog 1
<p>selecionou <i>steal</i> no NPC e roubou a espada deste. / Com ela o matou, dizendo à pesquisadora que ficou com raiva pelo fato de não ter conseguido fazer nada do que queria fazer.</p>	Cog 1 / Afe 1
<p>Assim a jornada continuou pela esquerda e outro NPC foi encontrado pedindo por ajuda. No entanto era uma emboscada. P tentou lutar contra os NPCs inimigos, porém não conseguiu derrotá-los. Fugiu dos inimigos que passaram a persegui-lo. Passou em frente aos NPCs que tinham <i>side quests</i> para entregar. Essa ação levou a uma reação em cadeia - várias <i>side quests</i> foram ativadas e, conseqüentemente, P não conseguiu realizá-las. O avatar de P continuou correndo e continuou sendo atacado pelos inimigos que também atacaram outros NPCs. Até mesmo um NPC que pedia ajuda saiu correndo junto com o jogador. Na fuga de P, um outro NPC pede ajuda relâmpago para parar um</p>	Cog 1
<p>P tentou lutar contra os NPCs inimigos, porém não conseguiu derrotá-los. Fugiu dos inimigos que passaram a persegui-lo. Passou em frente aos NPCs que tinham <i>side quests</i> para entregar. Essa ação levou a uma reação em cadeia - várias <i>side quests</i> foram ativadas e, conseqüentemente, P não conseguiu realizá-las.</p>	Cog 1
<p>O avatar de P continuou correndo e continuou sendo atacado pelos inimigos que também atacaram outros NPCs. Até mesmo um NPC que pedia ajuda saiu correndo junto com o jogador. Na fuga de P, um outro NPC pede ajuda relâmpago para parar um</p>	Cog 4

<p>ônibus que iria atropelá-lo. Como P estava fugindo, ele não consegue ajudar esse NPC que acabou morrendo atropelado pelo ônibus sem freio. P desceu algumas plataformas, o que garantiu que os inimigos já não conseguiam mais acertá-lo. Mas várias oportunidades de ganhar mais pontos ou de realizar missões foram perdidas devido a escolha de P de não tentar derrotar os inimigos.</p>	<p>Cog 4 / Cog 2</p>
<p>Na parte mais inferior do cenário, P recebeu o pedido de outro NPC: três heróis para fazer uma pose. O jogador escreveu em seu caderno de criação hero, / e selecionou um herói entre as opções possíveis da categoria <i>person</i> e colocou-a próximo ao NPC, fazendo isso três vezes. P entendeu o pedido do NPC literalmente e / cumpriu a ordem de forma a aparecerem na tela três personagens Hero iguais, ao invés de heróis diferenciados, o que impediu que o objetivo da <i>side quest</i> fosse completado.</p>	<p>Cog 1 / Cog 1 Cog 1 Cir 5 / Cog1</p>
<p>A seguir, P se deparou com a <i>main quest</i> de <i>Gotham</i>, e decidiu jogá-la, selecionando a opção. O jogador foi então levado a uma <i>cutscene</i> em que, aparentemente, tentou ler todas as caixas de diálogo, o que ficou evidenciado na gravação do <i>gameplay</i>, pelo caminho percorrido pela seta do <i>mouse</i>, que vai seguindo as palavras na frase. Na cena, o <i>Coringa</i> e o <i>Doppelganger</i> cercaram <i>Maxwell</i>, mas <i>Batman</i> vem a seu auxílio. O jogador deveria, então, deter os inimigos e resgatar a <i>Starite</i>. <i>Doppelganger</i> criou um dinossauro robô que P deveria derrotar. Ao invés de criar outro objeto e lutar contra seu nêmesis, P simplesmente adjetivou o robô com o termo <i>dead</i>, destruindo assim o <i>Robosaur</i>.</p>	<p>Cog 1 Cog 1 Cog 1</p>
<p>Após derrotar <i>Doppelganger</i>, novas caixas de diálogo apareceram em que <i>Batman</i> pediu mais <i>gadgets</i> para lutar contra <i>Coringa</i>. P escreveu <i>ninja sword</i> no menu de criação e entregou o objeto para <i>Batman</i>. Com isso a missão foi concluída e <i>Coringa</i> e <i>Doppelganger</i> fogem. Mas <i>Batman</i> ficou congelado por <i>Doppelganger</i>. Assim, P adjetivou <i>Batman</i> com o termo <i>hot</i>, libertando-o. Mais caixas de diálogo surgiram em relação à história do jogo e P conquistou uma <i>Starite</i> que lhe foi entregue pelo comissário <i>Gordon</i>. Para recebê-la, o jogador selecionou <i>pick up</i>.</p>	<p>Cog 1 Cog 1 Cog 1</p>

Neste ponto, o cenário mudou de *Gotham* para a *Batcaverna*. Lá, *Maxwell* (avatar do jogador) se encontrou com *Lily*, *Alfred* e *Batman*. O jogador foi, então, introduzido a elementos importantes do jogo, primeiramente via diálogo com *Alfred*. Exemplos desses elementos são: o *Batcomputer*; personagens da DC DC Comics) presentes no jogo, além de veículos e acessórios especiais; o menu de criação de personagens, que podem ser compartilhados *online*; e o poder de *Lily* de transportar o jogador para cenários diferentes. Nessa parte do jogo, P levou um tempo consideravelmente longo lendo as caixas de diálogo. Questionado em entrevista por que demorou mais tempo nessa tela, o jogador explicou que as frases do diálogo “estavam difíceis de ler”, que ele não estava conseguindo entender tudo.

Cir 5

Após apresentar esses diálogos, o jogo pediu que o jogador interagisse com o *batcomputer*. P foi até a sessão para ver mais detalhes. / Procurou por alguns dos personagens que conhecia e encontrou a roupa de *Nightwing*. Desbloqueou-a usando pontos e tentou desbloquear a roupa de *Flash*. Porém não possuía os pontos necessários para isso. P também tentou desbloquear a roupa do *Arqueiro Verde* e a roupa de *Plastic Man*, porém não possuía os pontos necessários. Ele conseguiu também desbloquear a roupa da *Arlequina*, olhou a roupa do *Superman*, mas percebeu que não possuía os pontos suficientes para desbloqueá-la. Aconteceu o mesmo com a roupa de *Shazam*.

Cog 1 / Afe 2

Cog 1

As diferentes roupas traziam diferentes habilidades e acessórios para o jogador. P desconsiderou esse detalhe, escolhendo as roupas por familiaridade, preferência e estética do personagem. Escolheu a roupa de *Nightwing* para colocar no próprio avatar. Segundo relato do participante, /*Dick Grayson é seu personagem favorito da DC por causa do desenho Teen Titans*. Ao fechar o menu do *Batcomputer*, surgiu mais uma sequência de caixas de diálogo explicando que o jogo o levaria a diferentes partes do universo DC, mas que primeiro ele deveria ir a *Metrópolis*.

Cog 1

Afe 1

Afe 2

Neste cenário, o jogador encontrou *Superman*, personagem que vivia nesta cidade. Houve um diálogo entre os dois porém, roubando a cena, surgiu *Mxyxptlk*, personagem da DC famoso por atrapalhar a vida dos heróis, colocando-os em situações inusitadas ou cômicas. Da mesma forma que apareceu, *Mxyxptlk* desapareceu e o diálogo inicial

com *Superman* foi retomado como se nada tivesse acontecido, o que faz referência à aparição típica desse personagem no universo DC, algo como um sonho vivido que somente o herói envolvido se lembra do acontecido. **É relevante ressaltar que P conhecia o personagem e, quando este apareceu, comentou: “- Esse bicho é da 5ª dimensão e vive fazendo zueira porque é fanboy dos heróis”.**

Afe 2

P foi, então, informado de que seu *nêmesis* estava em *Metrópolis* trabalhando com *Lex Luthor*. Ainda nesse diálogo, *Lily* informa a P que, para fazer viagens livremente pelos mundos da DC, ele teria que, primeiro, desbloquear o acesso a eles. Estavam disponíveis naquele momento para o jogador *Gotham City*, *Metrópolis* e *AO* - cidadela dos lanternas verdes - mas P decidiu permanecer em *Metrópolis*. Ao explorar a cidade do *Superman*, P encontrou um NPC lhe pedindo para pegar a bola de baseball e fazer um arremesso. P selecionou pick up na bola e a joga para o NPC, mas erra de primeira. **Apenas na segunda tentativa ele consegue acertar o arremesso e completar a missão, ganhando os pontos devidos. P tenta mais uma vez jogar a bola, com intuito de ganhar mais pontos ou de ver se outra coisa aconteceria** mas o NPC não teve reação. **Diante disso, P demonstrou insatisfação, comentando que desejava mais pontos para comprar uma *Skin*.**

Cog 1

Cog 1

Cog 4

Cog 5

Afe 1

P continuou a andar pela fase. Encontrou outro NPC que o desafiou, dizendo que ele não era rápido o bastante para passar pelas paredes a sua frente. **Nisso P digitou o adjetivo fast em si mesmo e completou a missão.** A seguir, deparou-se com um NPC pedindo socorro por causa de um assassinato e outro NPC (inimigo) desafiando-lhe – este afirmou que o avatar de P não era páreo para ele em velocidade e, dizendo isso, começou a atacá-lo. O primeiro NPC parece ter sido ignorado pelo jogador no momento mas o segundo teve a sua atenção. **P entrou em uma disputa de velocidade, fazendo com que seu avatar corresse de um lado ao outro da tela.** Conseguiu escapar do NPC por ser mais rápido do que ele. P, então, escreveu *pistol* no menu de criação. Este disponibilizou a arma no cinto de utilidades e P a retirou, colocando no próprio avatar. **Atirou no NPC com o qual disputava, completando assim a *quest*.**

Cog 1

Cog 5

Cog 3

Cog 1

Cog 1

Cog 2

<p>P retornou ao encontro do primeiro NPC, aquele que lhe pediu socorro anteriormente. O NPC aparentava estar dormindo e P o adjetivou com o termo <i>wacked</i>, para acordá-lo. Aí percebeu o erro na grafia da palavra e a corrigiu antes de selecioná-la, escrevendo <i>waked up</i>. Naturalmente, o jogo não reconheceu o termo utilizado, o que ativou o menu de sugestão para o jogador. Ao interagir com o menu, P não ficou satisfeito com nenhuma das opções oferecidas e decidiu voltar no termo que havia digitado e substituí-lo por <i>waked</i>. Com essa estratégia, conseguiu acordar o NPC e cumprir parte da missão.</p>	<p>Cog 1 Cir 5 Cog 7 Cog 7</p>
<p>Seguindo pela fase, P encontrou uma NPC que lhe pediu para ser surpreendida pela apresentação de algum personagem da DC que ela desconhecesse. No entanto, ela também afirma que ama o <i>Batman</i> e, por isso, P procura no batcomputer pelo personagem. Como ela havia lhe pedido que apresentasse um personagem que ela não conhecia, a missão não se completou. O jogo, então, sugeriu que outros lugares poderiam estar precisando da ajuda de <i>Maxwell</i>, perguntando-lhe se ele gostaria de ir para um deles. P recusa. Não conseguindo realizar o objetivo da personagem que pede para ser surpreendida, P age aleatoriamente atirando para os lados e andando pelo cenário, trocando a <i>Skin</i> do seu personagem e colocando coisas no cinto de utilidades. Questionado pela pesquisadora em entrevista sobre o motivo pelo qual P começou a colocar de um tudo no cinto de utilidades nesse momento, respondeu: “ – O que é colocado lá, fica para sempre e não é necessário criar de novo e perder pontos”.</p>	<p>Cog 1 Cir 4 Cog 2 Cog 3</p>
<p>A seguir, P encontrou um grupo de NPCs pedindo auxílio para resolver um assassinato. Na cena, entre os NPCs, encontravam-se uma policial, o morto e mais dois personagens. Para tentar resolver o problema, P escreveu alive na vítima e a trouxe de volta à vida. A vítima revelou o culpado pelo assassinato que, por sua vez, fugiu da cena. Nesse momento, P atira aleatoriamente na médica que estava ao lado e na vítima, deixando o culpado fugir. Durante essa parte do <i>gameplay</i>, P se mostrou agitado enquanto falava: “- Como assim?!, trem atirou sozinho!”.</p>	<p>Cog 1 Cog 4 Afe 1</p>
<p>Em seguida, P continuou a percorrer <i>Metrópolis</i>, voltando para um lugar do cenário já visitado anteriormente, encontrando novamente o NPC fã de quadrinhos. No entanto, não tentou resolver de uma forma alternativa a <i>side quest</i> desse NPC. Diferentemente,</p>	<p>Cog 1 Cog 3</p>

<p>ele se interessou em resolver uma outra quest localizada um andar acima de onde ele estava. Essa <i>quest</i> foi apresentada por um NPC que afirmou que o prédio estava quebrado. Assim, P adjetivou o edifício com o termo <i>fixed</i>, resolvendo o problema. Ao entrevistar o participante, a pesquisadora questionou por que ele não usou outra palavra ou tentou restaurar o prédio de outra forma e ele respondeu: “- <i>Fixed</i> ia consertar, para quê usar outra coisa?”.</p>	<p>Cog 1 Cog 1 Cir 5 Cog 7</p>
<p>Após isso, P escreveu <i>machine gun</i> no menu de criação sem nenhum motivo aparente. Com essa ação, equipou o próprio personagem com o objeto criado e atirou aleatoriamente para cima e para os lados. / Criou também um <i>jetpack</i> selecionando a opção <i>batman's</i>, dentre as demais oferecidas pelo menu, e colocou-o em seu personagem. A partir desse momento passou a ter o poder de voar e atirar. Após ter disparado alguns tiros sem motivo, P retirou a <i>machine gun</i> de seu personagem e colocou o objeto no cinto de utilidades. / Não satisfeito, removeu-a de lá e colocou-a novamente em seu próprio personagem. Feito isso, foi para o <i>batcomputer</i> e explorou algumas roupas que podia adquirir. / Comprou a roupa do <i>Super Homem</i> e colocou-a no cinto de utilidades. Fez o mesmo com a roupa da <i>Arlequina</i>. Na sequência, experimentou a roupa da <i>Arlequina</i>, que vem junto com uma arma, e experimentou também a roupa do <i>Asa Noturna</i>, que vêm com outra arma. Armado com a nova <i>skin</i>, P matou a NPC que havia dado a ele a missão que ele não conseguiu completar e falou que queria apenas testar a roupa.</p>	<p>Cog 1 Cog 1 / Cog 3 Afe 2 Cog 1 Cog 1 Cog 1 Afe 2 Afe 2 / Cog 5 Cog 2</p>
<p>P continuou a explorar a fase e encontrou três buracos no chão de um prédio, situação em que lhe foi dada a opção de atacá-los; porém nada acontece. Acima do nível em que estava, ele encontrou um NPC – a personagem <i>Huntress</i> – que pedia ajuda pois estava <i>choking</i>. Primeiramente P retirou a arma que a personagem carregava e viu o adjetivo que estava associado à personagem: <i>choking</i>. / Depois retirou esse adjetivo e devolveu-lhe a arma para tentar resolver o problema, sem resultados. P, então, perguntou à pesquisadora o que significa <i>choking</i>. Como não recebeu uma resposta assertiva, tentou adjetivar a NPC com o termo <i>unchoked</i>. Isso parece sugerir que P conseguiu entender o padrão linguístico do inglês de emprego do sufixo <i>-ed</i> como instrumento de adjetivação e de <i>-un</i> como negação. Como <i>unchoked</i> não é uma solução</p>	<p>Cog 1 Cog 1 Cog 5 Cog 7</p>

<p>satisfatória para o jogo, o menu de sugestões se abriu, mas a lista de opções não ofereceu nenhuma solução que agradasse a P. Ele, então, tentou corrigir a palavra inserindo <i>unchok</i>, o que ainda não causa efeitos na NPC. Novamente surgiu a lista de opções e, outra vez, nenhuma das sugestões oferecidas foi escolhida por P, / que corrigiu a palavra novamente, substituindo <i>unchok</i> por <i>healthy</i>. O uso deste adjetivo lhe rendeu pontos mas não resolveu a <i>quest</i>.</p>	Cir 5
<p>Intrigado com o fato de nenhuma das palavras resolver o problema, após retirar a arma novamente, P digitou o adjetivo <i>scare</i>. Por não ser este um termo válido, a lista de opções de palavras apareceu e P escolheu a palavra <i>scared</i>. Com isso, conseguiu ganhar mais uns pontos mas a NPC fugiu e o problema não foi resolvido. P então questionou à pesquisadora: “- A Huntress tá soluçando, olha o barulho aí. Por que dar um susto não resolveu?”.</p>	Afe 1
<p>Após terminada a sessão de <i>gameplay</i> de P, a pesquisadora recomendou-lhe que verificasse o sentido da palavra no dicionário. Ao descobrir que era ‘engasgada’ ele falou: “- Vish! Então assustei ela à toa, por isso que ela saiu correndo.” Parece que o conhecimento de mundo de P o levou a pensar que o som de tosse no jogo era na verdade um soluço e, por não conhecer a palavra <i>chocking</i>, ele não associou o som a sufocamento ou engasgue.</p>	Cog 1
<p>Continuando, P resolveu deixar Metrópolis, pois não conseguia resolver do jeito que queria as <i>quests</i> de lá, conforme afirmou para a pesquisadora durante o <i>gameplay</i> e esta registrou a observação em suas notas de campo. Ele então foi para AO. Neste cenário, encontrou-se com <i>Hal Jordan</i>, o lanterna verde clássico da Era de Ouro dos quadrinhos, que lhe informou que <i>Doppelganger</i> estava trabalhando com <i>Sinestro</i> e que P precisa detê-los. Após esse diálogo, P é deixado para cumprir a missão ao longo da fase. No início, encontrou um soldado grego que pediu a ele que lhe trouxesse um cavalo de Tróia. P escreveu no caderno de criação o termo <i>rope</i>, /colocou a corda na escultura e em si e levou o cavalo para o soldado.</p>	Cog 1 / Afe 6
	Cog 1
	Cog 1 / Cog 1

<p>Em seguida, ele encontrou um pássaro que disse que estava com muita fome. P escreveu em seu caderno de criação o termo food e entregou-a ao pássaro, atendendo ao pedido. P é direto em suas colocações e criação de itens. Ao ser questionado pela pesquisadora porque não deu alguma comida diferente, como <i>popcorn</i> por exemplo, usando um outro termo conhecido, afirmou: “- Food ia resolver, para quê que eu ia tentar inventar outra coisa?”.</p>	<p>Cog 1 Cir 5 Cog 5</p>
<p>Seguindo no jogo, P encontrou outro NPC que lhe pediu para testar a arma de gelo do <i>Capitain Cold</i> em um <i>Test dummy</i>. P recolheu a arma da mesa, colocou-a no próprio personagem e atirou no boneco. Mas a ação não foi eficaz. Diante disso, ele atirou repetidamente no boneco. Como isso não surtia efeito, P atirou até mesmo no NPC que lhe havia feito o pedido e em outros NPCs também. Como nenhuma dessas ações tenha surtido o efeito de ‘destruir com essa arma’, P escreveu no caderno de criação <i>crash test dummy</i>, como estava escrito na representação da fala no NPC. Atirou nos bonecos mas novamente nada faz efeito. / Então P se afastou com a arma em mãos e reclamou com a pesquisadora: “- A quest só pode estar bichada.”</p>	<p>Cog 1 Cog 1 Cog 2 Cog 1 Cog 1 / Afe 1</p>
<p>Na sequência, P encontra outro NPC que teve sua <i>moneybag</i> roubada e lhe pediu que a recuperasse. P começou a atacar o NPC que estava com a <i>moneybag</i>. No entanto, a ação não surtiu o efeito desejado; apenas congelou o NPC ladrão, pois P não havia tirado a arma do <i>Captain Cold</i> do seu avatar. Cansado de atirar em vão e não obter resposta do jogo, P escreveu no caderno de criação o termo <i>moneybag</i> e entregou o objeto ao NPC que havia lhe pedido o item. Porém a <i>quest</i> não foi satisfeita dessa maneira porque a <i>moneybag</i> que o NPC queria era aquela que havia sido roubada. Ao ser questionado pela pesquisadora sobre o motivo dessa sua ação, P afirma: “- Era mais fácil fazer o trem porque o bicho não tava morrendo”.</p>	<p>Cog 1 Cog 1 Cog 5</p>
<p>P continuou a atirar contra o ladrão com a arma de gelo mas isso não surtiu o efeito desejado. Passou então a ataca-lo de várias formas até que o ladrão perdeu o veículo em que ele estava. Nesse momento, P entrou na aba de pesquisa de personagem e tentou ler mais sobre o ladrão mas não se demorou nesse menu. Por fim, selecionou a opção <i>steal</i> e, assim, obteve o saco de dinheiro roubado. /Devolveu o dinheiro ao NPC dono</p>	<p>Cog 1 Cog 1 Cog 5 Cog 1 Cog 1</p>

<p>da <i>moneybag</i>, completando a missão. No entanto, mesmo após a missão ter sido completada, P ainda tentou atacar o NPC que havia roubado a <i>moneybag</i>, mas não conseguiu lhe infringir qualquer dano.</p>	Cog 2
<p>P resolveu então acessar o <i>batcomputer</i> para comprar a roupa do <i>Arqueiro Verde</i>. Comprou-a, vestiu com ela o próprio personagem, retirou a roupa e a guardou no cinto de utilidades. A seguir, colocou-a no personagem novamente e testou as habilidades da vestimenta, que incluía um arco e flechas. Disparou uma flecha aleatoriamente e, sem querer, acertou o NPC que havia acabado de ajudar, matando-o.</p>	Afe 2
<p>Comrou-a, vestiu com ela o próprio personagem, retirou a roupa e a guardou no cinto de utilidades. A seguir, colocou-a no personagem novamente e testou as habilidades da vestimenta, que incluía um arco e flechas. Disparou uma flecha aleatoriamente e, sem querer, acertou o NPC que havia acabado de ajudar, matando-o.</p>	Cog 5
<p>Disparou uma flecha aleatoriamente e, sem querer, acertou o NPC que havia acabado de ajudar, matando-o.</p>	Cog 5
<p>Disparou uma flecha aleatoriamente e, sem querer, acertou o NPC que havia acabado de ajudar, matando-o.</p>	Cog 4
<p>P, continuou sua exploração por <i>OA</i> e encontrou um outro NPC que lhe pediu mais vegetais para uma sopa. Diante disso, P escreveu no caderno de criação o termo <i>vegetables</i>. Após entregar o objeto requerido para o NPC, P sofreu um ataque do mesmo, que se revelou um canibal. Os dois lutaram e P saiu vitorioso. P demonstrou estranheza pela ação do personagem e comentou com a pesquisadora: “- CREDO! O bicho queria me comer! Que horrendo!”</p>	Cog 1
<p>Após entregar o objeto requerido para o NPC, P sofreu um ataque do mesmo, que se revelou um canibal. Os dois lutaram e P saiu vitorioso. P demonstrou estranheza pela ação do personagem e comentou com a pesquisadora: “- CREDO! O bicho queria me comer! Que horrendo!”</p>	Cog 1
<p>comentou com a pesquisadora: “- CREDO! O bicho queria me comer! Que horrendo!”</p>	Afe 1
<p>A seguir P percebeu um ícone que indicava <i>main quest</i> e decidiu jogá-la. As <i>cutscenes</i> referentes a essa <i>quest</i> apareceram ressaltando que as forças de <i>Sinestro</i>, vilão nêmesis do <i>Lanterna Verde</i>, estavam atacando <i>AO</i>. <i>Maxwell</i> e <i>Hal Jordan</i> confrontaram <i>Sinestro</i> e <i>Doppelganger</i>. Surgiram alguns diálogos na tela que P desprezou (não leu). Quando acabaram as <i>cutscenes</i>, P deveria lutar contra <i>Doppelganger</i>, que havia criado uma <i>snake</i> gigante. Nesse momento, <i>Lily</i> sugeriu a P que escrevesse em seu caderno de criação um <i>natural predator of snakes</i>. P então adjetivou a cobra com o termo <i>dead</i>. No entanto, essa ação não atendia ao pedido do jogo no sentido de que fosse criado um <i>natural predator of snakes</i>. Assim, a missão <i>main quest</i> não dava sequência.</p>	Cog 1
<p>Surgiram alguns diálogos na tela que P desprezou (não leu).</p>	Cog 2
<p>P então adjetivou a cobra com o termo <i>dead</i>.</p>	Cog 2
<p>essa ação não atendia ao pedido do jogo no sentido de que fosse criado um <i>natural predator of snakes</i>. Assim, a missão <i>main quest</i> não dava sequência.</p>	Circ 4
<p>Na sequência, <i>Doppelganger</i> avançou para lutar com P. Como não houve resultados, P retirou o adjetivo da cobra, e clicou no ícone de <i>Lily</i> para obter ajuda para resolver o problema. Com base na fala dela, P escreveu no caderno de criação o termo <i>predator of snake</i>. O jogo não reconheceu a frase e, mesmo com as opções dadas, P insistiu em usá-la, digitando <i>predator snake</i>. O jogo continuou sem reconhecer o termo inserido e</p>	Cog 5
<p>Com base na fala dela, P escreveu no caderno de criação o termo <i>predator of snake</i>.</p>	Cog 1
<p>O jogo não reconheceu a frase e, mesmo com as opções dadas, P insistiu em usá-la, digitando <i>predator snake</i>.</p>	Cog 2

<p>ofereceu outras opções que não foram aceitas por P. Nesse momento, o participante demonstrou insatisfação com a <i>quest</i> ao reclamar com a pesquisadora: “- Agora sou obrigado a saber até Ciências!”. Ele, então fez uma pausa para pensar (50:00 - 50:17). Durante esse tempo resmungou: “- Que bicho come a cobra...” E gritou: “- Lembrei!” Escreveu no caderno de criação o termo eagle, montou o seu avatar no animal criado e ficou selecionando attack na cobra inimiga. A eagle criada por P seguiu a snake porém sem muito sucesso. Então P digitou um adjetivo para eagle: hungry. Assim a missão prosseguiu pois a cobra foi derrotada.</p>	<p>Afe 1 Pes 5 Cog 1 Cir 5</p>
<p>A seguir, Larfleeze, o Lanterna Laranja, que tem a avareza como sentimento ligado ao seu anel e, devido a isso, está sempre faminto por novas coisas, surgiu tentando roubar a Starite para si. Maxwell deveria, então, se aliar a seus inimigos para vencer essa ameaça maior e não deixar a Starite ser devorada pelo novo vilão. Hal Jordan pediu para Maxwell criar algo para atacar Larfleeze. Diante disso, P vai para o Batcomputer e, no sistema de procura, digitou grenn lanterna. Devido ao erro na grafia dos termos, a busca não deu resultados. P então digitou flash, selecionou um entre os vários avatares e o colocou em jogo. Porém a criação foi devorada e regurgitada por Larfleeze. Assim, tornou-se o minion do vilão. P adjetivou o flash, agora seu inimigo, com o termo dead. O personagem de flash fica no chão mas não some da tela, o que ocorre quando algum inimigo é derrotado. P partiu para cima de Larfleeze tentando alcançar sua lanterna laranja. Sem sucesso, P retirou de seu cinto de utilidades a roupa de Arqueiro Verde e a vestiu. Com o arco em mãos, tentou atacar Larfleeze mas também dessa vez não obteve sucesso.</p>	<p>Cog 5 Afe 2 Cog 1 Cog 1 Cog 1</p>
<p>Buscando uma sugestão, P clicou na ajuda do ícone da personagem Lily. Lily então lhe disse que ele deveria atacar a criação que foi alterada pelo inimigo, no caso, o Flash, que estava no chão. P fez como Lily sugeriu e atacou o corpo de Flash. Assim, a missão deu continuidade. Sinestro disse a Maxwell que ele deveria, naquele momento, pegar a lanterna de Larfleeze. Porém ele precisava, antes, satisfazer a fome do inimigo. P clicou no ícone de Lily que reforçou a fala de Sinestro, afirmando que a fome de Larfleeze o distrairia se o player o der algo tasty. P digitou tasty food no caderno de criação. Larfleeze pediu por mais comida, então P reescreveu o mesmo chunk, repetiu o mesmo</p>	<p>Cog 5 Cog 1 Cog 5 Cog 1 Cog 5</p>

procedimento algumas vezes, inclusive tentou atacar a comida com o arco e adjetivá-la com big. É interessante notar que, assim como na *quest* do pássaro, P não especifica a comida, indo pelo caminho mais óbvio de colocar a palavra *food* e o adjetivo *tasty*. Prosseguindo, P clicou novamente na ajuda de Lily e ela lhe disse que, enquanto Larfleeze estivesse comendo, Maxwell deveria pegar a lanterna. Assim ele o faz, e a missão continua. Mais diálogos apareceram e, ao interagir com eles, P conseguiu obter a Starite. Nesse momento, Hal Jordan disse a Maxwell que ele poderia ir a outros mundos ou permanecer em OA para continuar a realizar *quests*.

Cog 5

Cog 1

Quando P terminou a *main quest* e retornou para OA, um desafio de Mxyxptlk apareceu. Um NPC disse que OA estava sendo atacada e que os inimigos deveriam ser derrotados. Nesse desafio, P não podia escrever substantivos para conseguir qualquer tipo de arma, mas adjetivos eram permitidos. P, então, encontrou um inimigo e tentou lutar contra ele sem arma, mas não teve muita eficiência. Para resolver o problema, P se adjetivou escrevendo *fire power*, mas o jogo não reconheceu o termo, dando algumas opções para o jogador. P selecionou o termo *paper*, mas o jogo ainda pede para mudar o outro termo da frase. P ignorou as opções, tentando apenas se adjetivar com o termo *fire*. Como *fire* não é um adjetivo, o jogo não reconheceu a palavra. O jogo ofereceu novas opções porém P não ficou satisfeito com elas. Resolveu ir ao *batcomputer*, na seção de equipamentos, onde selecionou uma lanterna verde e se equipou com ela. Atacou o inimigo, mas isso não surtiu efeito. Então P escreveu no caderno de criação o termo *hero*, selecionou a palavra *person* e, não satisfeito, adjetivou o inimigo com o termo *defeated*. Isso também não trouxe resultados, então P adjetivou o inimigo uma outra vez com o termo *dead*. O inimigo ficou no chão e o companheiro criado por P ficou batendo nele.

Cog 1

Cog 1

Cir 4

Cir 5

Cog 2 / Cir 4

Cog 1

Cog 1

Cog 1

Cog 2

Cog 2

P seguiu explorando a fase quando encontrou um item no chão - uma plataforma que aciona uma armadilha. Assim, P ficou cercado por paredes de espinhos. Tentou desativar a armadilha, atacando a plataforma. Atacou as paredes também, o que não surtiu efeito. P clicou em si e selecionou a opção *turn on/off* mas não percebeu que essas opções se referiam à lanterna que tinha em mãos e não à armadilha. Por fim, selecionou a plataforma, depois selecionou *use*, e ficou livre da armadilha.

Cog 5

Cog 1

P voltou a explorar a fase até que foi ao *batcomputer*, na seção de equipamentos, e vasculhou por itens para usar. Escolheu o *cosmic skis*, um item que permite ao usuário voar. Voando pelo cenário, P se dirigiu à parte superior. Nessa parte, encontrou um NPC preocupado com uma armadilha que se encontrava a seu lado. A armadilha consistia em duas paredes de espinhos contendo um dispositivo no meio delas que a desativaria. Essa *sidequest* não é direta, pois o jogo só oferece o seguinte questionamento do NPC: “- *Who would build something like this?*”. Em posse do novo equipamento, P voou para o meio das paredes sem se ferir e cumpriu a *sidequest*.

Cog 5

Cog 1

A seguir P encontrou uma NPC que disse: “- *Help me see dead people!*”. Então P escreveu no caderno de criação *peaple*. Como o termo foi escrito com grafia errada, surgiu um menu de sugestões em que P escolheu *people*. Com isso os membros da banda *village people* foram criados. O *easter egg* não passou despercebido por P que questionou à pesquisadora por quê as pessoas que apareceram eram tão diferentes.

Cir 5

Pes 5

Na cena haviam inimigos que atacaram os integrantes do *Village People* supostamente “matando” as *people*. No entanto, mesmo existindo *dead people* no cenário, a *side quest* não foi satisfeita, o que levou P a digitar *dead people* no caderno de criação. Assim, o grupo musical surgiu na tela; porém, na posição horizontal e paralisado, como se seus integrantes estivessem mortos. Desta forma a *side quest* se completou e o jogo sugeriu a P que mudasse de fase, o que ele aceitou.

Cog 1

Agora em *Metrópolis*, P encontrou um NPC que o desafiou a passar por uma pista de obstáculos dizendo: “- *Try to dive through the ring of fire!*”. Como ainda estava equipado com os *cosmic skis*, Maxwell conseguiu realizar a *side quest* sem maiores problemas. Nesse momento, P reparou a presença de um trampolim e ficou interessado em interagir diretamente com ele. Retira os *skis* para tentar reproduzir o ato de passar pelo anel de fogo utilizando o trampolim, o que resultou em sua morte e perda de reputação para retornar ao jogo. Com relação a isso, P afirmou à pesquisadora que:

Cog 1

Cog 5

<p>“- Estava me sentindo aventureiro e queria saber se conseguiria realizar a façanha de pular pelo fogo no trampolim.”</p>	Afe 4
<p>A seguir, P vestiu uma roupa do <i>Flash</i> e colocou uma roupa do <i>Lanterna Verde</i> no cinto de utilidades. Encontrou um NPC que o pediu para criar a <i>Mulher Gato</i> para que eles pudessem prendê-la. Um outro NPC, que é um fugitivo da lei, também se encontrava na cena e começou a lutar com <i>Maxwell</i> e com o primeiro NPC. P então, colocou defeated no fugitivo, fazendo com que ele sumisse da tela. P escreveu em seu caderno de criação o termo <i>catwoman</i> e selecionou a opção <i>Selina Kyle</i>. Assim que entrou em cena, ela lutou contra o outro NPC. Nesse instante, o jogo perguntou a P se ele gostaria de mudar de fase. P concordou e foi transportado de volta para <i>OA</i>.</p>	Cog 1
<p>Em <i>OA</i>, P se deparou com um NPC que disse: “- <i>Keep me safe, they are coming!</i>”. P então adjetivou o NPC com o termo <i>safe</i>. Surgiram seguranças que protegeram o personagem dos seus atacantes. <i>Maxwell</i> entrou na briga e adjetivou um dos atacantes com o termo <i>dead</i>. Lutou também com o outro atacante sem nenhum acessório, apenas com as mãos. P pegou uma arma de seu cinto de utilidades e atirou nos inimigos, completando a missão. Ao atirar aleatoriamente, P acabou acertando o guarda criado para ajudar o NPC, que passou a vê-lo como inimigo e atirou em P. Este atirou de volta, matando o NPC agora inimigo. P ainda atacou o corpo do inimigo que tinha adjetivado com o termo <i>dead</i> até derrotar a todos dessa parte do cenário.</p>	Cog 1
<p>com o termo <i>dead</i>. Lutou também com o outro atacante sem nenhum acessório, apenas com as mãos. P pegou uma arma de seu cinto de utilidades e atirou nos inimigos, completando a missão.</p>	Cog 1
<p>Ao atirar aleatoriamente, P acabou acertando o guarda criado para ajudar o NPC, que passou a vê-lo como inimigo e atirou em P. Este atirou de volta,</p>	Cog 2
<p>matando o NPC agora inimigo. P ainda atacou o corpo do inimigo que tinha adjetivado com o termo <i>dead</i> até derrotar a todos dessa parte do cenário.</p>	Cog 3
<p>Continuando a explorar a fase P encontrou dois NPCs pedindo ajuda. O primeiro estava inconsciente em uma loja em chamas e a frase “- <i>Get me away from the electronics store!</i>” aparecia em um balão sobre o personagem. P selecionou-o e clicou em <i>interact</i>. O NPC se libertou do seu estado de inconsciência e ficou livre do prédio que estava pegando fogo, completando a <i>side quest</i>. P clicou no prédio em chamas e seleciona <i>climb</i>. Após subir no prédio, redireciona-se a uma NPC que lhe disse: “- <i>Spice up this paper so I can wrap a gift for white lantern deadman.</i>”. P deparou-se com o pedido a 1:08:47 do seu <i>gameplay</i> e somente aos 1:09:00 ele selecionou <i>pick up</i> e clicou no papel. Por isso acreditamos que ele encontrou dificuldade em entender o que deveria</p>	Cog 1
<p>P clicou no prédio em chamas e seleciona <i>climb</i>. Após subir no prédio, redireciona-se a uma NPC que lhe disse: “- <i>Spice up this paper so I can wrap a gift for white lantern deadman.</i>”. P deparou-se com o pedido a 1:08:47 do seu <i>gameplay</i> e somente aos 1:09:00 ele selecionou <i>pick up</i> e clicou no papel. Por isso acreditamos que ele encontrou dificuldade em entender o que deveria</p>	Cog 5
<p>P deparou-se com o pedido a 1:08:47 do seu <i>gameplay</i> e somente aos 1:09:00 ele selecionou <i>pick up</i> e clicou no papel. Por isso acreditamos que ele encontrou dificuldade em entender o que deveria</p>	Cir 5

<p>fazer nessa <i>side quest</i>, pulou algumas vezes, soltou o papel e foi embora, não completando essa tarefa.</p>	Cog 3
<p>Continuando sua exploração pela fase, P se encontrou com outro NPC que pediu a ele: “- <i>Make a place for me to land this bomber.</i>”. P selecionou a opção de adjetivar o avião e encontrou o termo <i>small</i>. Retirou esse adjetivo e escreveu <i>litlee</i>. Na terceira tentativa de escrita da palavra, o menu de opções de palavras surgiu. P selecionou <i>little</i>. O avião ficou menor mas P ficou só observando a situação por um tempo, para ver se algo acontecia. Escreveu <i>place</i>, o que parece indicar dificuldade em compreender a tarefa proposta pelo jogo. O menu de sugestões apareceu e, das palavras ali mostradas, P selecionou <i>palace</i>. P colocou o objeto em cena mas essa ação não surtiu efeito algum na missão. P, então, escreveu <i>land</i> e colocou a ilha na cena, o que também não surtiu efeito para a missão. P releu a tarefa dada e tentou reposicionar os objetos já criados. Nas notas de campo, verifica-se que P reclamava do que estava acontecendo, perguntando o que o personagem queria, pois ele já havia dado uma terra pra ele, o que sugere que P desconhece o termo <i>land</i> com o sentido de pousar, o que lhe impediu de compreender o que foi pedido na missão.</p>	<p>Cog 1</p> <p>Cog 5</p> <p>Cir 5</p> <p>Cog 3</p> <p>Cog 3</p> <p>Afe 1</p>
<p>P seguiu para a direita e percebeu um NPC vestido de astronauta no canto. Este lhe pediu um <i>friend from space</i>. P digitou <i>alien</i>, completando a <i>side quest</i>. Nesse momento, o jogo perguntou-lhe se queria novamente mudar de fase e P aceitou, voltando para <i>Metrópolis</i>.</p>	<p>Cog 1</p> <p>Cog 1</p>
<p>Em <i>Metrópolis</i>, surgiu um desafio de <i>Mxyxptlk</i> – P passou a ficar limitado a somente criar heróis da DC e a adjetivar. A frente, um NPC pediu ajuda, mas P o ignorou. Foi ao <i>Batcomputer</i> e tentou criar uma roupa do <i>Flash</i>. No entanto, por causa das limitações que lhe foram impostas em função do desafio, ele não conseguiu. Mais à frente surgiram dois NPCs com características da morte em frente a um portal escuro. Quando <i>Maxwell</i> se aproximou deles, foi derrotado com apenas um toque e gastou reputação para voltar à cidade. P, então criou um <i>Superman</i> para derrotar as mortes e avançar no jogo sem morrer novamente. Quando o <i>Superman</i> estava quase derrotando os NPC, surgiram mais dois vilões para atacar <i>Maxwell</i>. Então, ele fugiu pelo elevador.</p>	<p>Cog 3</p> <p>Cog 2/ Cir 4</p> <p>Cog 1</p> <p>Cog 5</p>

<p>Na parte inferior da fase, P encontrou NPC um cirurgião que lhe pediu um <i>medical tool stat</i> para ajudar um paciente que estava inconsciente embaixo de uma máquina agrícola. P se aproximou e utilizou o <i>Batcomputer</i> para procurar pelo termo <i>medical tool</i>. Como a busca não encontrou resultados, P interagiu com a máquina. Esta foi ativada, o que resultou na morte do paciente. Com isso, a <i>side quest</i> não foi concluída. P ficou frustrado pela morte do NPC, afirmando que ele só estava tentando chegar à máquina para trás, mas o veículo já foi matando pessoas. Nota-se que, pelo fato de não saber o que era <i>medical tool stat</i>, P tentou achar as respostas para resolver a <i>side quest</i> pelo <i>Batcomputer</i> antes de tentar criar o objeto, como deveria ter feito. Parece claro que ele quis evitar passar pelo processo de tentativa e erro, correndo o risco de não chegar a uma resposta que lhe permitisse cumprir a meta diretamente, como ocorre sempre que ele não sabe a grafia de uma palavra mas precisa dela para criar um objeto.</p>	<p>Cog 1 Cog 5 Cog 4 Afe 1 Cog 5</p>
<p>P então retornou ao local no qual se encontravam os NPCs que o derrotaram. Com um toque, foi ao <i>Batcomputer</i>, na sessão de equipamentos, e tentou criar o <i>Tridente do Aquaman</i>, mas devido ao desafio proposto, ele não conseguiu completar a ação. Assim, voltou ao <i>Batcomputer</i> na sessão de heróis, olhou alguns e escolheu o <i>Superman</i>. Ativou o <i>Superman</i>, que lutou contra os inimigos. O jogador observou de longe outros dois NPCs inimigos, que foram se aproximando para atacá-lo novamente. P correu contra os inimigos, até que <i>Superman</i> surgiu para socorrê-lo. Livre dos inimigos, P tentou explorar os portais de onde vieram os inimigos, mas não encontrou nada ali que lhe agradasse.</p>	<p>Cog 2 Cog 1 Cog 5 Afe 6</p>
<p>Continuou a explorar a fase e encontrou uma <i>main mission: Superman vs Lex Luthor</i>. <i>Superman</i> informou a <i>Maxwell</i> que <i>Jimmy Olsen</i> e <i>Louis Lane</i> estavam presos a um prédio com bombas, guardado por um inimigo que está equipado com <i>kryptonita</i>. Para resolver a <i>quest</i>, <i>Maxwell</i> necessitava retirar o inimigo do local para que <i>Superman</i> resgatasse os reféns. P leu os diálogos referentes à missão, escreveu <i>rope</i>, colocou a corda em sua mão, /equipou-se com um <i>jetpack</i> presente no cinto de utilidades e voou em direção ao desafio./ P prendeu a corda no inimigo e o levou para fora da cena, deixando o caminho livre para o <i>Superman</i>. Mais uma vez P fez a escolha segura e usou uma estratégia já conhecida para realizar a missão ao invés de tentar coisas diferentes.</p>	<p>Cog 1 Cog 1 Cog 1 Afe 6</p>

Mais diálogos apareceram explicando os motivos do sequestro. *Maxwell* teve que fazer o interrogatorio pois *Superman* não podia chegar perto do inimigo, devido à presença de *kriptonita*. Nesta parte da *quest*, o jogador “zoou” o *Superman*, falando: “- Não é o poderoso? E tá aí com medinho de *Kriptonita*?”.

Afe 1

P também comentou a fala de *Metallo*: “- Que grosso, precisava falar assim comigo não.”, o que indica que o jogador entendeu a frase grosseira do personagem dirigida a ele. Após as caixas de diálogo que surgiram durante a prisão de *Metallo*, *Superman* pediu a *Maxwell* que fosse rapidamente ao seu encontro. P então se adjetivou com o termo *fat* e seu avatar aumentou em largura (Em entrevista, ao ser questionado por quê inseriu o adjetivo *fat*, P ficou bravo e disse: “- *Eu também posso errar*”). Logo a seguir, P trocou o adjetivo para *fast*.

Afe 1

Cir 5

Cog 4

Afe 1 / Cog 1

Na continuidade da fase, aparecem mais diálogos e uma *cutscene* mostrando os vilões e seus planos nefastos. *Lex Luthor* estava acompanhado de *Doppelganger*. *Superman* avançou em direção aos inimigos e P, antes de acompanhar *Superman*, se equipa com a *machine gun* que estava em seu cinto de utilidades. P leu algumas caixas de diálogo a medida que elas foram aparecendo. Por fim, *Doppelganger* transformou *Lex Luthor* em um *Kriptoniano* ao adjetivá-lo. Com isso, *Lex Luthor* ganhou os mesmos poderes do herói e a luta ficou equiparada. Enquanto *Superman* e *Lex Luthor* lutavam, *Maxwell* e *Doppelganger* deviam também lutar para dar tempo a *Lily* pensar em um plano para ajudar *Superman*. *Doppelganger* criou inimigos para seu *nêmesis*, porém eles foram todos derrotados pelo uso da *machine gun* que *Maxwell* carregava em mãos.

Cog 1

Maxwell questionou *Doppelganger* do porquê de suas ações e se ele deveria realmente continuar ajudando os vilões. A conversa foi interrompida pois a luta entre *Superman* e *Lex Luthor* os alcança machucando *Doppelganger*. Nesse momento, P comentou: “- *Doppelganger é mesmo um trouxão! Os vilões machucam ele e ele ainda fica aí dando ideia pra eles.*”. A seguir *Lily* dá um comando para P seguir com a missão e transformar *Superman* resistente à radiação, sugerindo que ele criasse uma roupa ou algo de proteção para a tarefa.

Afe 1

<p>P, então adjetivou <i>Superman</i> com o termo <i>resistente</i>. O menu de sugestões surgiu e ele selecionou <i>resistant</i>, mas isso não deu sequência à missão. P releu a fala de Lily e completou a adjetivação escrevendo <i>resistant of radiation</i>. Novamente o menu de sugestões apareceu mas nenhum termo foi selecionado por P que preferiu tentar inserir <i>radiation resistance</i>. O menu de sugestões se abriu e P selecionou o termo <i>resistance</i>. Conforme registrado em notas de campo, ao tentar resolver essa <i>quest</i>, P primeiramente considerou o padrão da língua portuguesa colocando <i>-of</i> como ‘de’ em <i>resistant of radiation</i>. Durante o jogo, P falava: “- ‘Resistente de radiação’, então deve ser assim.”. Ao perceber que a expressão não era formada dessa maneira, o participante tentou outra expressão, agora considerando o padrão linguístico do inglês - <i>radiation resistance</i>. No texto de ajuda de Lily estava escrito <i>resistant to radiation</i>, no entanto P não prestou atenção ao uso da preposição <i>-to</i> neste contexto.</p>	<p>Cog 1 Cog 5 Cog 3</p>
<p><i>Doppelganger</i> chamou por <i>Maxwell</i> mas quando P se aproximou dele e clicou em <i>Interact</i>, nada aconteceu, então P acreditou que não havia conseguido resolver a missão. Diante disso, selecionou <i>pick up</i> em <i>Superman</i>, quando <i>Doppelganger</i> o chamou novamente. P, então, abandonou o <i>Superman</i> e criou outro <i>Superman</i> - doravante chamado <i>Superman</i> dois - com o mesmo adjetivo. Como o jogo ainda não deu prosseguimento, P se sentiu confuso, pegou a <i>machine gun</i> do cinto de utilidades, atirou em <i>Doppelganger</i> e <i>Superman</i> e adjetivou <i>Superman</i> dois, que era um clone inativo, com o termo <i>dead</i>. Porém esse personagem, o <i>Superman</i> dois, volta à vida. P escreveu o mesmo termo novamente (<i>dead</i>), para <i>Superman</i> dois, e até selecionou a opção <i>steal</i> no NPC, que não possuía nada a ser roubado e então o personagem voltou a vida novamente. P demonstrou extrema insatisfação falando que a <i>quest</i> estaria “<i>bichada</i>”.</p>	<p>Cog 1 Cog 1 Afe 1 Cog 1 Cog 1 Cog 2 Afe 1</p>
<p>Assim que P se afastou de <i>Doppelganger</i>, ele voltou a chamar <i>Maxwell</i>. P voltou a tentar selecionar a opção <i>interact</i> em <i>Doppelganger</i> sem resposta. Então escreveu ‘<i>prison</i>’ e colocou o objeto em cena. Tentou interagir com o NPC novamente, selecionando <i>climb</i> no objeto construído. Por mais ou menos um minuto, P ficou olhando para a tela do computador sem realizar qualquer ação, porém reclamando muito que não estava entendendo o que devia fazer, que nada estava fazendo sentido</p>	<p>Cog 5 Afe 1</p>

(referindo-se ao fato de o *Doppelganger* tê-lo chamado mas, ainda assim, ele não conseguia fazer nada). P não conseguiu chegar à conclusão de que, para realizar a ação pedida, ele deveria adjetivar *Doppelganger* para que ele se recuperasse.

P resolveu que deveria, então, ter errado com *Superman* e tentou retomar essa parte do jogo. Selecionou o *Superman* que estava lutando com *Lex Luthor* e o adjetivou escrevendo *Kryptonist resistant*. Como o termo não estava correto, o menu de opções do jogo ofereceu sugestões e *kryptonite* foi escolhida. P voltou a ler os conselhos de *Lily* e voltou a interagir com o personagem *Superman*. Adjetivou-o com o termo *resistant radiation*. Essas interações não causaram progresso no jogo e P resolveu ir ao *batcomputer* e procurar por *Lex Luthor*. Nas “opções de personagem”, o jogador selecionou o primeiro que apareceu (regular) e o colocou em cena. Aí o personagem criado começou a lutar com *Superman*.

P se mostrou irritado com o jogo e disse: “- *Apelei com esse trem!*”. Então escreveu *rocket launcher*, equipou o próprio personagem, foi em direção à briga de *Superman* e dos dois *Lex*, mas *Doppelganger* o preveniu de sair do local mais uma vez, chamando *Maxwell* para próximo de si. P escreveu novamente no caderno de criação o termo *rocket launcher*, tentou equipar *Superman*, mas este o rejeita. Então equipou *Lex Luthor*, que estava sem poderes, e logo o personagem atirou contra o *Superman* mas caiu do prédio. P então, levou a câmera do jogo a *Lex Luthor*, resgatou o personagem, trouxe-o novamente ao local de combate e o adjetivou com o termo *heroic*. *Lex Luthor* caiu novamente do prédio. Aos 1:30:03, P substituiu o adjetivo de *Lex Luthor* por *heroic flyer*. O menu de sugestões do jogo apareceu e P selecionou o termo *flayed*. Então a sentença ficou *flayed heroic*. Após o adjetivo ter sido selecionado, P levou *Lex Luthor* ao ar tentando ver se ele havia adquirido a habilidade de voar. Percebemos nesse momento que P generalizou a regra de acréscimo do sufixo *-ed* aos verbos regulares para fazer o participípio passado do verbo *fly* (irregular).

Por fim, P apenas deixou o termo *heroic* para *Lex Luthor* e o equipou com um *jetpack*. Escreveu *dragon* no caderno de criação e, após clicar na criatura criada, selecionou *ride*. A fera cuspiu fogo em direção a *Doppelganger*, mas o personagem não se feriu com a

<p>ação. P tentou se afastar da cena, mas <i>Doppelganger</i>, mais uma vez, pediu a atenção de P, que foi forçado a ficar próximo dele.</p>	Cog 3
<p>Como <i>dragon</i> foi destruído, P escreveu <i>chinese dragon</i> no caderno de criação, colocou no cinto de utilidades, retirou de lá e selecionou a opção <i>ride</i>. Pelas opções do animal, P percebeu que ele não tinha a habilidade de cuspir fogo, como o criado anteriormente. Então ele tentou realizar isso adjetivando o <i>chinese dragon</i> com o termo <i>spit fire</i>. O menu de sugestões surgiu, em função da inadequação do termo, mas P não selecionou nada do menu. Reescreveu o adjetivo, substituindo <i>spit fire</i> por <i>fire spitter</i>. Novamente o menu de sugestões se abriu, mas P ainda não se satisfaz com nenhum termo por ele sugerido. Mais uma vez, P tentou corrigir o adjetivo por <i>fire spiter</i> e novamente o menu de sugestões surgiu. P continuou com a mesma atitude ao recurso do jogo: ao invés de aceitar uma das sugestões do menu, escreveu <i>fire power</i> para adjetivar o <i>chinese dragon</i>, o que não logrou sucesso pois este também não é um termo reconhecido pelo jogo. Nesse momento, frustrado por não ter conseguido chegar à uma forma gramatical correta para adjetivar o animal, P disse que a língua (o inglês) não fazia sentido.</p>	Cog 3
<p>P tentou corrigir mais uma vez o último adjetivo dado pelo termo <i>fire ball</i>. Esse também não foi aceito pelo jogo. O menu de sugestões surgiu mais uma vez e, de novo, P não selecionou nenhuma das opções sugeridas. Tentou corrigir mais uma vez o adjetivo usado escrevendo apenas <i>fire</i>, que também não foi aceito, já que não é um adjetivo. P, então, desistiu de conferir poderes ao animal e tentou sair da área. Porém <i>Doppelganger</i> volta a chamar a sua atenção mais uma vez. Procurando escapar de <i>Doppelganger</i> o mais rápido possível, P adjetivou o animal com o termo <i>fast</i>, mas só isso não foi suficiente para tirá-lo da cena.</p>	Cir 5
<p>P voltou à sua atenção para <i>Doppelganger</i>, para tentar resolver a situação com o personagem. Selecionou <i>interact</i> e nada aconteceu. Atacou <i>Doppelganger</i>, que reagiu atacando de volta. No entanto o personagem volta para a posição prostrada em que estava. P, agora, pretendia tirar <i>Doppelganger</i> da cena – escreveu no caderno de criação o termo <i>rope</i>, mas não conseguiu completar a ação e usá-la contra ele por estar montado no dragão. Quando ele queria usar a <i>rope</i>, a mesma sumia. P tentou mais uma vez se</p>	Cir 5
<p>P voltou à sua atenção para <i>Doppelganger</i>, para tentar resolver a situação com o personagem. Selecionou <i>interact</i> e nada aconteceu. Atacou <i>Doppelganger</i>, que reagiu atacando de volta. No entanto o personagem volta para a posição prostrada em que estava. P, agora, pretendia tirar <i>Doppelganger</i> da cena – escreveu no caderno de criação o termo <i>rope</i>, mas não conseguiu completar a ação e usá-la contra ele por estar montado no dragão. Quando ele queria usar a <i>rope</i>, a mesma sumia. P tentou mais uma vez se</p>	Cog 2
<p>P voltou à sua atenção para <i>Doppelganger</i>, para tentar resolver a situação com o personagem. Selecionou <i>interact</i> e nada aconteceu. Atacou <i>Doppelganger</i>, que reagiu atacando de volta. No entanto o personagem volta para a posição prostrada em que estava. P, agora, pretendia tirar <i>Doppelganger</i> da cena – escreveu no caderno de criação o termo <i>rope</i>, mas não conseguiu completar a ação e usá-la contra ele por estar montado no dragão. Quando ele queria usar a <i>rope</i>, a mesma sumia. P tentou mais uma vez se</p>	Cog 2
<p>P voltou à sua atenção para <i>Doppelganger</i>, para tentar resolver a situação com o personagem. Selecionou <i>interact</i> e nada aconteceu. Atacou <i>Doppelganger</i>, que reagiu atacando de volta. No entanto o personagem volta para a posição prostrada em que estava. P, agora, pretendia tirar <i>Doppelganger</i> da cena – escreveu no caderno de criação o termo <i>rope</i>, mas não conseguiu completar a ação e usá-la contra ele por estar montado no dragão. Quando ele queria usar a <i>rope</i>, a mesma sumia. P tentou mais uma vez se</p>	Afe 1
<p>P voltou à sua atenção para <i>Doppelganger</i>, para tentar resolver a situação com o personagem. Selecionou <i>interact</i> e nada aconteceu. Atacou <i>Doppelganger</i>, que reagiu atacando de volta. No entanto o personagem volta para a posição prostrada em que estava. P, agora, pretendia tirar <i>Doppelganger</i> da cena – escreveu no caderno de criação o termo <i>rope</i>, mas não conseguiu completar a ação e usá-la contra ele por estar montado no dragão. Quando ele queria usar a <i>rope</i>, a mesma sumia. P tentou mais uma vez se</p>	Cir 5
<p>P voltou à sua atenção para <i>Doppelganger</i>, para tentar resolver a situação com o personagem. Selecionou <i>interact</i> e nada aconteceu. Atacou <i>Doppelganger</i>, que reagiu atacando de volta. No entanto o personagem volta para a posição prostrada em que estava. P, agora, pretendia tirar <i>Doppelganger</i> da cena – escreveu no caderno de criação o termo <i>rope</i>, mas não conseguiu completar a ação e usá-la contra ele por estar montado no dragão. Quando ele queria usar a <i>rope</i>, a mesma sumia. P tentou mais uma vez se</p>	Cog 5
<p>P voltou à sua atenção para <i>Doppelganger</i>, para tentar resolver a situação com o personagem. Selecionou <i>interact</i> e nada aconteceu. Atacou <i>Doppelganger</i>, que reagiu atacando de volta. No entanto o personagem volta para a posição prostrada em que estava. P, agora, pretendia tirar <i>Doppelganger</i> da cena – escreveu no caderno de criação o termo <i>rope</i>, mas não conseguiu completar a ação e usá-la contra ele por estar montado no dragão. Quando ele queria usar a <i>rope</i>, a mesma sumia. P tentou mais uma vez se</p>	Cog 1
<p>P voltou à sua atenção para <i>Doppelganger</i>, para tentar resolver a situação com o personagem. Selecionou <i>interact</i> e nada aconteceu. Atacou <i>Doppelganger</i>, que reagiu atacando de volta. No entanto o personagem volta para a posição prostrada em que estava. P, agora, pretendia tirar <i>Doppelganger</i> da cena – escreveu no caderno de criação o termo <i>rope</i>, mas não conseguiu completar a ação e usá-la contra ele por estar montado no dragão. Quando ele queria usar a <i>rope</i>, a mesma sumia. P tentou mais uma vez se</p>	Cog 1
<p>P voltou à sua atenção para <i>Doppelganger</i>, para tentar resolver a situação com o personagem. Selecionou <i>interact</i> e nada aconteceu. Atacou <i>Doppelganger</i>, que reagiu atacando de volta. No entanto o personagem volta para a posição prostrada em que estava. P, agora, pretendia tirar <i>Doppelganger</i> da cena – escreveu no caderno de criação o termo <i>rope</i>, mas não conseguiu completar a ação e usá-la contra ele por estar montado no dragão. Quando ele queria usar a <i>rope</i>, a mesma sumia. P tentou mais uma vez se</p>	Cir 4

<p>aproximar de <i>Doppelganger</i>, tentando interagir com o personagem, mas nada surtiu o efeito esperado por P.</p>	
<p>P se irritou por não conseguir dar continuidade à missão/ e escreveu o termo <i>minigun</i> no caderno de criação. Equipou-se com a arma e atirou aleatoriamente. Repetiu a ação de tentar se afastar de <i>Doppelganger</i> mas não obteve sucesso. Selecionou a opção <i>give</i> em <i>Doppelganger</i>, dando a ele a <i>minigun</i> mas a arma some. P reescreveu o termo <i>minigun</i> e colocou a arma no cinto de utilidades. Escreveu o termo <i>sniper</i> no caderno de criação, o que fez surgir uma NPC que segue a carreira de <i>sniper</i>. Logo após, P escreveu <i>sniper rifle</i> no caderno de criação e atirou na <i>sniper</i>. Isso feito, colocou a arma no cinto de utilidades. A seguir escreveu no caderno de criação o termo <i>shotgun</i> e novamente colocou a arma no cinto de utilidades.</p>	<p>Afe 1 / Cog 3 Cog 3 Cog 3 Cog 3 Cog 3</p>
<p>Após tudo isso, P voltou nos termos por ele escritos anteriormente e procurou pelo termo <i>rocket launcher</i>. /Selecionou o termo e guardou o objeto no cinto de utilidades. Isso feito, P escreveu no caderno de criação o termo <i>rocket launcher quadruple</i>. Quando o menu de sugestões surgiu, P, outra vez, deixou de selecionar qualquer sugestão. / Escreveu no caderno de sugestões o termo <i>desert eagle</i>. O menu de sugestões voltou a aparecer e P selecionou <i>deserted</i>. Uma águia surgiu e P a colocou no cinto de utilidades. Escreveu o termo <i>hand cannon</i>, testou a arma criada e a colocou no cinto de utilidades. Organizou os objetos do cinto de utilidades e retirou de lá o dragão, tentando mais uma vez usá-lo para se afastar do local. Mas novamente <i>Doppelganger</i> impede <i>Maxwell</i> de se afastar.</p>	<p>Cog 3 Cog 3 Cog 3 Cog 3 Cog 3 Cog 3</p>
<p>P então procurou na tela pela luta de <i>Superman</i> e <i>Lex Luthor</i>. Leu mais uma vez as orientações de <i>Lily</i> para procurar entender como prosseguir com a missão, mas não tomou nenhuma atitude. Nesse momento, o participante resolveu parar de jogar, mesmo ainda não tendo gasto as duas horas que lhe foram dadas para tanto. P estava frustrado por não ter conseguido realizar a missão como desejava. / Falou para a pesquisadora que gostou do jogo e da experiência, inclusive acrescentou que quer jogar novamente, mas, antes, precisa ir ao <i>YouTube</i> descobrir como não mais ficar travado nessa fase.</p>	<p>Cog 1 Afe 1 Afe 1 Pro 1</p>

APÊNDICE III – Validação das categorias de análise da narrativa de jogo do participante

VALIDAÇÃO DAS CATEGORIAS DE ANÁLISE

ANÁLISE DA AVALIAÇÃO ENTRE PARES

Total de experiências categorizadas: **76**

Total de experiências cuja categorização
coincidiu: **67**

Total de experiências cuja categorização
NÃO coincidiu: 9 = **12%**

Número percentual coincidência:
88%

Conclusão: **categorização validada** em 05 de junho de 2019