

## A MULTIMODALIDADE NO GÊNERO DISCURSIVO JOGO DIGITAL: ESCOLHAS SEMIÓTICAS E PRODUÇÃO DE SENTIDO EM “LITTLE BIG CITY 2”<sup>1</sup>

### *THE MULTIMODALITY IN THE DISCURSIVE GENRE DIGITAL GAME: SEMIOTIC CHOICES AND SENSE PRODUCTION IN "LITTLE BIG CITY 2"*

Gilvan Mateus Soares

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). E-mail: gilvanso@uol.com.br.

Artigo submetido em 28/04/2019, aceito em 05/06/2019 e publicado em 14/08/2019.

**Resumo:** A multimodalidade é caracterizadora dos gêneros discursivos. Usamos, para nos comunicar, fontes, cores, imagens, sons, palavras, figuras, que se integram, nos textos ou artefatos comunicativos, em usos motivados e situados para a geração do significado. Essa natureza multimodal é potencializada, sobremaneira, pelas tecnologias digitais, de forma que seja pertinente, conforme Jewitt (2013), (1) descrever, sistematicamente, os modos e seus recursos semióticos, (2) investigar a natureza multimodal que envolve as interpretações e as interações em sua relação com ambientes digitais específicos e (3) compreender os novos usos que surgem dos recursos semióticos, considerando os ambientes digitais e sua relação com o contexto social. Com base nisso, um dos gêneros digitais que têm despertado interesse de diferentes públicos são os jogos, tornando-se, pois, interessante analisar como os recursos multimodais são usados, nesse gênero, para atrair jogadores e produzir significado. Assim, objetivamos analisar a multimodalidade no jogo digital “Little Big City 2”, baseando-nos, para tanto, em categorias de análise propostas por Jewitt (2013), que discute sobre modos, recursos semióticos, materialidade, affordances modais, conjuntos multimodais e funções significativas, e por Hiippala (2014), que discorre sobre base, layout, retórica e navegação. Diante disso, observamos que em “Little Big City 2” a multimodalidade é potencial e estrategicamente usada, pois cada escolha semiótica é motivada para fazer sentido para o jogador, estabelecer com ele relação de identidade, despertando sua atenção, interesse e desejo em jogar. O jogo, assim, torna-se um importante gênero formativo, social e cultural, valendo-se da multimodalidade para ser significativo.

**Palavras-chave:** Multimodalidade; jogo digital; produção de sentido.

**Abstract:** Multimodality is a characteristic of discursive genres. We use to communicate fonts, colors, images, sounds, words and figures, which are integrated in texts or communicative artifacts, in motivated uses and situated for the generation of meaning. This multimodal nature is greatly enhanced by digital technologies. Thus, according to Jewitt (2013) it is pertinent: (1) to describe modes and their semiotic resources systematically, (2) to investigate the multimodal nature involving interpretations and the interactions in its relation with specific digital environments and (3) to understand the new uses that emerge from the semiotic resources, considering the digital environments and their relation with the social context. Based on this, one of the digital genres that have aroused

---

<sup>1</sup> Artigo produzido na disciplina “Seminário de Tópico Variável em Linguística Aplicada: Linguagem da Internet e Gêneros Digitais”, ministrada pelos professores Ronaldo Corrêa Gomes Junior e Vera Lúcia Menezes de Oliveira e Paiva, em atividades do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais.

interest from different audiences is games, making it interesting to analyze how multimodal resources are used in this genre to attract players and produce meaning. Thus, we aim to analyze multimodality in the digital game "Little Big City 2", based, therefore, on categories of analysis proposed by Jewitt (2013), which discusses modes, semiotic resources, materiality, modal affordances, multimodal sets and significant functions, and by Hiippala (2014), which deals with base, layout, rhetoric and navigation. In this way, we observe that in "Little Big City 2" multimodality is potentially and strategically used, because each semiotic choice is motivated to make sense for the player, to establish with him an identity relation, arousing his attention, interest and desire to play. The game thus becomes an important formative gender, social and cultural, using multimodality to be significant.

**Keywords:** Multimodality; digital game; production of sense.

## 1 INTRODUÇÃO

A multimodalidade é um dos importantes aspectos que caracterizam os textos, especialmente em um contexto no qual as tecnologias digitais têm potencializado, sobremaneira, a natureza multimodal dos artefatos sociocomunicativos. Temos à disposição, por exemplo, diferentes mídias, fontes, cores, imagens, sons, palavras, figuras, que se integram para a geração do significado. Os textos, com isso, são multimodais, ao conjugarem essas semioses. Por meio das tecnologias digitais, despertam interesse de públicos diversificados e atingem grande número de pessoas, em uma rápida velocidade, alcançando os mais variados resultados: informar, entreter, persuadir, argumentar, narrar, descrever.

Como esses usos e implicações são diversificados, é interessante, conforme Jewitt (2013), (1) descrever, sistematicamente, os modos e seus recursos semióticos, (2) investigar a natureza multimodal que envolve as interpretações e as interações em sua relação com ambientes digitais específicos e (3) compreender os novos usos que surgem dos recursos semióticos, considerando os ambientes digitais e sua relação com o contexto social.

Nesse cenário, um dos gêneros que requer uma reflexão mais sistematizada são os jogos digitais, de grande sucesso entre crianças e adolescentes, de forma que seja pertinente compreender a relação de

produção de sentido entre jogo e escolhas multimodais. Isso porque essa seleção de recursos é motivada e situada, pois é realizada considerando a relação entre jogo e jogador, a jogabilidade, os elementos do jogo, como avatar, cenário e desafios, o estado de fluxo e o perfil de jogador e os objetivos do jogo e as ações que o jogador deve fazer para alcançá-los. Assim, cada elemento tem sua função e concorre para a geração do significado e do interesse e do prazer do jogador em jogar.

Diante disso, objetivamos, neste trabalho, analisar a multimodalidade no jogo "Little Big City 2". Para tanto, a partir de nossa experiência de jogar o jogo, baseamo-nos nas seguintes categorias de análise: modos, recursos semióticos, materialidade, *affordances* modais, conjuntos multimodais e funções significativas (JEWITT, 2013) e base, layout, retórica e navegação (HIIPPALA, 2014). Abordamos, então, a multimodalidade, discutimos as categorias multimodais que norteiam os procedimentos metodológicos, fazemos uma apresentação do jogo, procedemos à sua análise e, ao final, expomos nossas considerações e arrolamos as referências que embasaram nosso estudo.

## 2 MULTIMODALIDADE: ESCOLHAS SEMIÓTICAS E GERAÇÃO DO SIGNIFICADO

A multimodalidade, conforme Jewitt (2013), fornece meios para uma análise complexa e detalhada dos textos. Para realizarmos um estudo dessa natureza, cabe-nos observar que compreender o sentido envolve considerar as múltiplas e interativas conexões entre o potencial de significação dos artefatos multissemióticos e dos contextos sociais e culturais, reconhecendo, aí, as fontes, as intenções e os conhecimentos que as pessoas acabam lançando mão ao se comunicar.

Proceder dessa forma se justifica porque o significado é construído socialmente e o signo é motivado (KRESS, 1997), de modo que as escolhas semióticas não são aleatórias, mas, sim, importantes para a construção do sentido. Isso demanda interpretar a contribuição de cada elemento nesse processo, potencializado pelas tecnologias digitais, com sua gama de modos e mídias à disposição para a comunicação, muitas vezes estabelecendo diferentes relações semióticas e conferindo aos gêneros novas práticas e interações (JEWITT, 2013), pois gêneros surgem, variam ou se combinam nos espaços digitais (VILLANUEVA; RUIZ-MADRID; LUZÓN, 2010), possibilitando a divulgação de conteúdos ou a comunicação em novos formatos e mídias, como, por exemplo, *e-mail*, *Graphics Interchange Format* (GIFs), memes, *fanfiction* e *vlog*.

Conforme Hiippala (2014), é necessário ir muito além da simples constatação de que, em um artefato, por exemplo, a escrita e a imagem se realizam simultaneamente. Cabe, pois, entender o que elas fazem em diferentes situações, o que significam e como fazem para isso, o que requer o entendimento de como a linguagem funciona e se estrutura, analisando as combinações que ocorrem e os efeitos de sentido pretendidos e alcançados em um dado contexto, apontando, conforme o autor, para o modelo de gênero multimodal (GeM). Nessa concepção, o gênero é multimodal,

integrando diferentes recursos semióticos, o que exige analisar os diversos elementos que compõem a sua estrutura e que são importantes para a geração do sentido.

Para essa análise e compreensão do gênero, Hiippala (2014) sugere algumas categorias: base, layout, retórica e navegação. Jewitt (2013), por sua vez, indica, em sua proposta, é que importante considerar: modos, recursos semióticos, materialidade, *affordances* modais, conjuntos multimodais e funções significativas. Procuramos, na próxima seção, discutir essas categorias que serão base para nossa análise.

### 3 CAMINHOS METODOLÓGICOS

Procedemos a uma abordagem qualitativa a respeito da multimodalidade presente no jogo digital “Little Big City 2” com base nas categorias de análise dos gêneros sugeridas por Hiippala (2014) e Jewitt (2013). É importante esclarecermos que essas categorias operam simultaneamente nos diferentes artefatos ou gêneros multimodais para a construção do significado, de forma que a abordagem por categoria que fazemos neste trabalho se justifica por questões didáticas, permitindo ao leitor melhor visualizar e compreender cada uma delas.

Abordamos de Jewitt (2015) os seguintes pontos:

- (a) modo: trata-se de conjuntos de recursos ou elementos que são moldados e situados social e culturalmente para a geração do significado, constituindo um sistema ou canal para comunicação, dentro de uma comunidade, como, por exemplo, a escrita, a imagem, o som, a fala e o gesto. Cada modo é potencialmente significativo para a construção do sentido e para a realização do trabalho comunicativo, entrelaçando-se para isso;
- (b) recursos semióticos: são os materiais, ações ou artefatos que usamos para alcançar um objetivo na comunicação, seja

fisiologicamente, como, por exemplo, o aparelho vocal e os músculos para gerar expressões faciais, seja tecnologicamente, como a caneta, o *hardware* e o *software*. Segundo Bateman (2011, p. 20), são entendidos como “sistemas paradigmáticos de escolha, juntamente com uma organização sintagmática para reexpressão de escolhas paradigmáticas em configurações estruturais” (tradução nossa). Os recursos semióticos, dessa maneira, conectam os meios de representação que temos à nossa disposição para seleção e o que fazemos com eles, sendo, por isso, de natureza material, cultural e social, conjugando forma, significado e contexto de uso;

(c) materialidade: refere-se ao uso social de um modo, em que um meio físico-material é transformado em recurso semiótico cultural, gerando sentido. Por isso, a materialidade tem tanto uma dimensão mais material quanto uma mais sociocultural (NORMAN, 1990), relacionada às relações e aos sentidos decorrentes do uso do modo em um dado contexto. Por exemplo, tomamos o som, que pode ser trabalhado para ser convertido em um discurso ou uma música. Com isso, o modo tem uma materialidade, constituição física dessa com a qual e/ou por meio da qual realizamos diferentes tipos de trabalho ou objetivos comunicacionais, potencializando ou restringindo a criação de significado;

(d) *affordances* modais: são os propiciamentos (PAIVA, 2016) que um modo pode possibilitar, sendo as potencialidades ou restrições sobre o que conseguimos expressar, comunicar ou representar por meio dos recursos de um ou mais modos na construção do significado. Logo, o conceito, conforme Jewitt (2013), está intimamente relacionado ao uso material e sociocultural de um ou mais modos. Como exemplo, temos os sons da fala: cada um é pronunciado depois de outro, uma palavra vem em seguida à outra, e assim por

diante, o que nos orienta a fazer inserções antes ou depois dessa sequência, moldando o que pode ser realizado e, conseqüentemente, significado por meio desses sons, de forma que o modo da fala acaba sendo governado pelo tempo, embora alterações ou mudanças possam ocorrer;

(e) conjuntos multimodais: são as interações ou representações que consistem na combinação de mais de um modo. Com isso, para produzir sentido, dois ou mais modos se mesclam. É necessário perceber que o significado, muitas vezes, não é distribuído igualmente entre os modos, de maneira que a construção do sentido é realizada diferentemente por eles. Por exemplo, em um evento comunicativo podemos usar a escrita e as imagens;

(f) funções significativas: estão relacionadas à maneira como os recursos são usados para expressar ou perceber um conteúdo (significado ideacional), estabelecer as interações sociais (significado interpessoal) e tornar um texto coerente (significado textual). O significado, então, é uma ação social que é realizada por meio de escolhas multimodais, que estão interconectadas e que são processadas simultaneamente na comunicação. Por exemplo, a disposição de uma imagem mais distante ou mais próxima de uma mensagem verbal, o enquadramento, o *layout*, a diagramação dos elementos, isso tudo são escolhas motivadas para a produção do significado.

De Hiippala (2014) consideramos estas categorias:

(a) base: são as unidades que se estruturam em camadas, como, por exemplo, as frases, os títulos, as figuras, as fotos e as legendas;

(b) *layout*: faz uma descrição das unidades de base, referindo-se à maneira como se posicionam e às suas características visuais, topográficas ou gráficas, observando que essa disposição é funcionalmente motivada. Podemos citar,

por exemplo, a relação entre conteúdo escrito e sua posição com relação à imagem, às cores que são utilizadas, ao *design* de determinado texto;

(c) retórica: descreve as estratégias retóricas que são realizadas a partir das unidades de base. Podemos citar o caso de uma estratégia discursiva estar relacionada a uma unidade de base, por exemplo, uma crítica política estar materializada na relação entre foto (ângulo, cores, enquadramento) e a legenda;

(d) navegação: indica as estruturas que são utilizadas para orientar o uso de um artefato, como, por exemplo, os índices.

A partir dessas contribuições de Jewitt (2013) e Hiippala (2014) é que procedemos à análise de “Little Big City 2”, jogo que apresentamos a seguir.

#### **4 O JOGO COMO GÊNERO DISCURSIVO: “LITTLE BIG CITY 2”**

O jogo digital pode ser definido como “um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável” (SALEN; ZIMMERMAN, 2014, p. 95). Há, dessa forma, uma interação entre o jogo e o jogador, envolvendo-o em diferentes desafios para se atingir um objetivo. Conforme Mastrocola (2015, p. 53), esse gênero compreende:

(1) objetivo: a finalidade específica pela qual os jogadores devem lutar; (2) regras e mecânicas: estabelecem limitações para os jogadores atingirem os objetivos; (3) sistema de resposta: conta os jogadores quanto estão próximos de atingir os objetivos; (4) participação voluntária: determina que todos os jogadores sabem e aceitam o objetivo, as regras e o sistema de respostas do jogo.

Para Petry (2016), o jogo digital é um objetivo da cultura pós-moderna, não apenas dela participando, mas também contribuindo para sua ressignificação. Já para Ribeiro e Carvalho (2016, p. 211), os jogos digitais

podem ser ferramentas propiciadoras de aprendizagem, pois contribuem para o desenvolvimento cognitivo e estimulam, entre outros aspectos, a capacidade do indivíduo de definir objetivos e solucionar problemas, enfrentar situações inesperadas e frustrantes, conhecer outras culturas por meio de *games* produzidos em países diferentes, desenvolver habilidades cooperativas e formação moral por meio de jogos que simulem a vida cotidiana [e] podem estimular nos jogadores capacidades como criatividade, raciocínio, imaginação, orientação espacial, concentração, desenvolvimento de habilidades motoras e de linguagem, que podem refletir em desempenhos escolares satisfatórios.

Se os jogos digitais podem promover aprendizagem, desenvolver a cognição, estimular a criatividade e o raciocínio e contribuir para a socialização, torna-se importante a promoção do letramento em jogo, que é a “habilidade de navegar e interagir eficientemente nos ambientes de jogos e de alcançar objetivos no interior deles” (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016, p. 31), o que pressupõe, por meio do jogo, desenvolver diversas habilidades: espaciais, linguísticas, multimidiáticas, por exemplo. Essas habilidades podem ser aprimoradas nos mais diferentes gêneros de jogos, como corrida, futebol e simulação. Escolhemos esse último tipo, a simulação, para nossa análise do jogo “Little Big City 2”, apresentado na Figura 1:

**Figura 1:** Jogo “Little Big City 2”



Fonte: Jogo “Little Big City 2”.

O jogo simula a construção de uma metrópole na Ilha da Tartaruga. Para tanto, é necessário gerenciar a cidade, administrando, adequadamente, a construção de moradias, a pavimentação, o abastecimento de alimentos e, claro, a coordenação da população. É desse jogo que fazemos uma análise multimodal, cujos resultados apresentamos no próximo tópico.

## 5 ANÁLISE MULTIMODAL DE “LITTLE BIG CITY 2”

A análise multimodal nos permite compreender os recursos que estão disponíveis e que foram selecionados e utilizados em um gênero ou artefato para a geração de sentido. Conforme já apontamos, por questões didáticas e de organização deste trabalho, analisamos, separadamente, cada categoria de Jewitt (2013) e Hippala (2014). Frisamos que não ocorrem isoladamente, mas estão imbricadas todas elas na construção do significado.

Observamos, também, que, embora sejam propostas de autores diferentes, podemos fazer, entre elas, interseções, aproximações ou diálogos. Por isso, em seguida a essa discussão por categoria, procedemos a uma reflexão global,

integrando os pontos em comum e a importância deles para a construção do significado no jogo “Little Big City 2”, mostrando que as escolhas semióticas são motivadas.

“Little Big City 2”, produzido pela Gameloft<sup>2</sup>, simula o desenvolvimento de uma cidade em uma ilha. Cabe ao jogador, em constante interação com o jogo digital, delinear as melhores estratégias de crescimento e de gerenciamento da metrópole, refletindo sobre recursos e infraestrutura do ambiente, considerando importantes questões, como economia, transporte, moradia, alimentação, lazer, cultura e saúde. Esse processo possibilita, também, a interação com outros jogadores (prefeitos de outras cidades-ilhas), para a análise de como eles administram suas metrópoles, possibilitando que ganhem *know-how* (e bônus/presentes) para melhorar o crescimento de sua própria ilha.

Por essas características, o *game* contribui para: (1) o desenvolvimento do raciocínio lógico-estratégico e da concentração; (2) o aprimoramento das

<sup>2</sup> Gameloft é uma empresa internacional de desenvolvimento e publicação de jogos eletrônicos para celular com sede na França e escritório em diversos lugares no mundo. Disponível em: <http://www.gameloft.com>. Acesso em: 2 maio 2019.

habilidades de leitura e compreensão; (3) o delineamento de estratégias de administração; e (4) a socialização com outros jogadores e ideias.

Como, então, esses aspectos são potencializados pelo jogo? A multimodalidade, em suas variadas dimensões, torna o jogo significativo e gerador de aprendizagens, na definição de estratégias e na gestão da cidade-ilha.

Vejamos, primeiramente, as categorias propostas por Jewitt (2013) e, em seguida, as que foram sugeridas por Hiippala (2014).

Diferentes modos compõem o jogo. Vamos considerar as Figuras 2 e 3:

**Figura 2:** Iniciativa de Moradia



Fonte: Jogo "Little Big City 2".

**Figura 3:** Seleção de Decoração



Fonte: Jogo "Little Big City 2".

Nas Figuras 2 e 3, observamos a presença de diferentes modos, como, por exemplo: (a) modo verbal: a fala do avatar e a escrita, na parte superior e na direita;

(b) modo visual, no uso de diferentes imagens da cidade, como casas e parques, de cores variadas e de símbolos, como os bonequinhos meio avermelhados, as cédulas, o diamante e o cadeado; (c) modo

sonoro, nos áudios que reproduzem, por exemplo, o canto de pássaros (que, por limitações da natureza impressa deste trabalho, não podem ser reproduzidos).

Esses modos estão intimamente relacionados, constituindo o que Jewitt (2013) chama de conjunto multimodal. Isso significa que os diferentes modos contribuem para a geração do significado no jogo “Little Big City 2”. Tomemos, por exemplo, a Figura 2 acima: o avatar, com sua fala, orienta o jogador sobre o que fazer; o destaque em roxo na escrita é um recurso para reproduzir ênfase na fala do personagem, reforçando o que o jogador deve fazer; a mão indica o recurso a ser direcionado à moradia; a seta indica onde exatamente colocar o recurso para construir a residência; as palavras no alto da tela intensificam a ação a ser realizada; e, à direita, a recompensa seduz o jogador a fazer a ação e receber os bônus.

Os diferentes modos, por isso, são importantes recursos semióticos que, articulados, têm o objetivo comunicativo de orientar o jogador a executar suas ações, a definir as melhores estratégias e a administrar, sustentavelmente, a cidade. Cada recurso dos modos, então, tem sua importância para a produção de sentido, pois são escolhas motivadas: a partir de um campo vasto de possibilidades, os jogadores selecionam determinados recursos, que são dotados de significação, em articulação a uma realidade simulada.

O jogo, conseqüentemente, ao se valer disso, torna-se ele mesmo um recurso semiótico, ao conjugar forma e conteúdo, ou materialidade e significado, em um simulacro de um contexto sociocultural de desenvolvimento de uma cidade, gerenciamento de recursos, seleção de estratégias. A partir disso, é colocado à disposição de milhares de jogadores, que, por sua vez, jogarão em um contexto muito próximo da realidade física, com problemas a serem resolvidos na gestão de uma metrópole.

Esses recursos semióticos propiciam interessantes *affordances*:

(a) as falas do avatar, nos mais diferentes momentos do jogo, vão orientar o jogador sobre como jogar, definir as melhores estratégias para gerenciar a cidade, além de incentivá-lo ou chamar sua atenção, direcionando-o a redefinir estratégias;

(b) os símbolos mostram o potencial que pode ser alcançado com determinado recurso, mas ao mesmo tempo restringem o que pode ser feito. Por exemplo: os bonequinhos meio avermelhados indicam população, importante para o crescimento da cidade; as cédulas são a principal moeda, indicando o poder de investimento e compra; o diamante é usado para acelerar o processo de construção ou adquirir recursos; e o cadeado mostra o que pode ser adquirido ou realizado, mas que ainda não está liberado para o jogador, conforme o nível em que encontra, como na Figura 3, acima, em que as decorações que podem ser usadas estão coloridas e as que não podem estão em cinza, inviabilizadas pelo cadeado;

(c) a escrita orienta as estratégias a serem tomadas, reforçando as ações a serem realizadas pelo jogador, sendo, ainda, meio de incentivá-lo a jogar e a obter bônus;

(d) as imagens, como as de prédios, casas e árvore (indicando parque), contribuem para a construção da cidade e sua organização, mostrando o que está disponível para o jogador nesse processo, como os parques, conforme discutido na letra (b);

(e) as cores são importantes para o *design* da cidade e para indicar e diferenciar os recursos à disposição, como para os parques, na Figura 3: os que podem ser adquiridos e construídos estão coloridos, enquanto os que não podem estão em escala cinza.

Esses propiciamentos estão intimamente relacionados à materialidade dos modos, na tentativa de simular a realidade e gerar significado para o



jogador, atraindo sua atenção e interesse em jogar e o orientando nas melhores estratégias para construir, desenvolver, organizar e gerenciar a metrópole. Nesse sentido, temos, por exemplo:

(a) a variação do som, desde a reprodução de cantos de pássaros, passando pelo barulho de construções, até a simulação de buzinas de carros, ônibus e caminhões e sirene de ambulância ou

viatura policial. Há, ainda, uma gradação nesses áudios, pois ora um som é mais forte, ora o outro, justamente para simular a dinamicidade de uma cidade;

(b) a escala de cores, do mais intenso para o menos (setas, indo de um verde mais intenso para um mais claro – Figura 4), do colorido para o cinza (como nas moradias – Figura 5) ou do vermelho para o colorido (Figuras 6 e 7):

**Figura 4:** Direcionamento do Barco



Fonte: Jogo “Little Big City 2”.

Nessa figura, a gradação de cores das setas, indo de um tom de verde mais intenso para um menos, indica o

movimento a ser realizado, orientando, dessa forma, o jogador a executar a ação de direcionar o barco para o cais.

**Figura 5:** Seleção de Moradias



Fonte: Jogo “Little Big City 2”.

Na parte inferior da figura, a diferença entre as imagens em cores e em cinza indica os recursos ou moradias que

estão disponíveis e os que, naquela etapa do jogo, ainda não podem ser usados ou adquiridos.

**Figura 6:** Alcance da Infraestrutura: Área Inadequada



Fonte: Jogo “Little Big City 2”.

**Figura 7:** Alcance da Infraestrutura: Área Adequada



Fonte: Jogo “Little Big City 2”.

A variação de cores é muito importante para a construção do sentido, mostrando ao jogador o terreno mais adequado para a localização da obra. Na Figura 6, percebemos que o vermelho na construção a ser erguida indica que não se trata de um local adequado, devido à falta de infraestrutura, o que também é reforçado pelo cinza do símbolo de

positivo e do extintor de incêndio. Em oposição, a mesma imagem, já na Figura 7, apresenta a construção, o extintor e sinal de positivo coloridos, sugerindo que a área é apropriada para a instalação do Complexo Capsular.

Diante dessas observações, podemos perceber que os diferentes recursos têm funções bem significativas:

(a) as falas, as escritas, as cores, as imagens, os sons e os símbolos são usados para expressar comandos ao jogador, indicar os recursos disponíveis, sugerir estratégias, apontar redefinição de ações, direcionar a gestão da cidade – temos, aí, o significado ideacional;

(b) os avatares (como nas Figuras 8 e 9, abaixo) simulam a interação entre jogo/avatar e jogador, na definição dos

melhores rumos da administração da metrópole, assim como o *link* para redes sociais (bonequinhos verde e azul – Figura 10) possibilita acessar outras cidades (Figura 11), interagir com outros jogadores-prefeitos e verificar as estratégias que estão sendo utilizadas e o sucesso delas – são construídos, dessa forma, os significados interpessoais:

**Figura 8:** Orientação do Avatar



Fonte: Jogo “Little Big City 2”.

**Figura 9:** Incentivo do Avatar



Fonte: Jogo “Little Big City 2”.

**Figura 10:** Link para Redes Sociais



Fonte: Jogo “Little Big City 2”.

**Figura 11:** Presente pela Visitação a uma Cidade



Fonte: Jogo “Little Big City 2”.

O jogo, com o uso desses recursos, contribui para a socialização e a avaliação das estratégias de construção, desenvolvimento e gerenciamento da cidade, pois permite que um jogador acesse inúmeras cidades e dialogue com outros jogadores-prefeitos, por meio de redes sociais (Facebook e Google – Figura 11), recebendo, por isso, presentes, como o que consta na tela do jogo, o que incentiva ainda mais o jogador a visitar essas outras metrópoles e a estabelecer interação com os prefeitos.

(c) os modos, a mecânica, os gráficos, a disposição dos elementos na tela e o *menu* de navegação tornam o jogo um todo coerente, orientando o jogador no ambiente do jogo e na execução das ações. Por isso,

os pontos descritos e analisados nas letras (a) e (b) anteriores tornam o jogo um gênero multimodal, em que cada escolha e recurso semiótico são importantes para que o jogador saiba como jogar, se localize dentro do jogo, execute adequadamente as ações, selecione as melhores estratégias e gerencie de forma sustentável a cidade – é alcançado, assim, o significado textual.

Com relação às categorias de Hiippala (2014), temos diferentes unidades de base que estruturam o jogo “Little Big City 2” e que concorrem para conferir sentido a ele, tanto no nível mais interno quanto na relação entre jogador e jogo.

Podemos citar, como exemplo, as seguintes unidades de base:

(a) as frases, representando a fala ou uma orientação escrita, para direcionar o jogador no delineamento das melhores estratégias de desenvolvimento e gerenciamento da cidade, como na Figura 10, acima, em que o avatar fala ao jogador, para orientá-lo, sugerindo uma ação a ser realizada, ou na Figura 7, em que há um conteúdo escrito (“Alcance da Infraestrutura”) que indica a distância entre a construção e as infraestruturas de apoio, como Corpo de Bombeiros, o que leva o jogador a refletir se é uma área adequada ou não para se instalar a obra;

(b) os códigos ou símbolos selecionados que, no jogo, adquirem e geram significado: na Figura 10, há bonequinhos (parte superior da tela), para indicar quantidade de habitantes, ou um *link* para redes sociais (meio da figura, com indicação pela seta);

(c) as figuras, como as de parque, coloridas ou em escala cinza (Figura 3), para mostrar os recursos que estão ou não disponíveis para o jogador e, diante disso, definir os caminhos mais pertinentes para se alcançar os resultados desejados ou necessários para o avanço no jogo e, conseqüentemente, o desenvolvimento da metrópole. Essas figuras e imagens do jogo, articuladas a cores, códigos, símbolos, movimentos, sons, são essenciais para simular, brilhantemente, o cenário de uma cidade real, com todos os seus problemas e avanços para melhorar a qualidade de vida e para se tornar um ambiente sustentável.

Dessa forma, essas unidades de base se organizam em camadas, o que pode ser perceptível, por exemplo, no uso, conjunto, de frases, figuras, imagens e símbolos, enriquecidos de cores e destaques, como na Figura 2: na parte superior, há um título em destaque na cor

laranja, “Casa da Família”; logo abaixo há uma frase escrita, “Arraste e solte recursos no prédio.”, que indica uma ação a ser executada; destacado dentro de um hexágono, temos o recurso, uma peça de ferro, importante para a construção, e a sua quantidade, expressa pela relação 1/1, que está autorizada pelo sinal de visto em verde, logo abaixo; em posição inferior, há uma mão, e, em posição superior, a seta, que funcionam como vetores (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006) para indicar, no primeiro caso, o recurso a ser obtido, e, no segundo, o local no qual deve ser colocado o objeto; reforçando a ação a ser realizada pelo jogador de clicar sobre um recurso, arrastá-lo e construir uma moradia, há, no canto direito, as recompensas, como forma de incentivo, e a fala do avatar, no canto esquerdo inferior, como orientação. Percebemos, assim, que as unidades de base atuam em camadas para a geração de sentido no curso do jogo.

Hiippala (2014) também aborda o *layout*, referindo-se às características e à disposição das unidades de base nos artefatos. No caso do jogo “Little Big City 2”, o *layout* assume diferentes formatos e significados, sendo, por isso, funcionalmente motivado:

(a) simular uma cidade, com gráficos bem realistas e com qualidade, reproduzindo a dinâmica e os aspectos físicos de um centro urbano, como nas Figuras 12 e 13, em que, para um mesmo trecho, antes e depois de algumas construções serem instaladas, percebemos a movimentação no trânsito: na primeira figura, temos um veículo amarelo, enquanto, na segunda, já passam, nos dois sentidos da via, um caminhão, um ônibus e dois veículos de passeio:

**Figura 12:** Aspecto Visual da Cidade – Trânsito 1



Fonte: Jogo “Little Big City 2”.

**Figura 13:** Aspecto Visual da Cidade – Trânsito 2



Fonte: Jogo “Little Big City 2”.

(a) facilitar a navegação no jogo, conforme podemos visualizar na Figura 3 (mais acima): a parte superior, que se mantém em mais de um nível do jogo, apresenta a quantidade de habitantes a ser atingida, o depósito e os recursos de compra e investimento; na lateral esquerda, há os *links* para os itens que podem ser selecionados e comprados; na parte inferior, depois de acessar o *link*, aparecem os recursos que estão disponíveis ou não, no caso, os parques: em cores, os que estão liberados para serem usados; em cinza e com cadeado, aqueles que não estão. Já na Figura 14 (abaixo), percebemos outra

recorrência: o avatar permanece na parte inferior, à esquerda, enquanto que, à direita, o capacete e a ferramenta, *link* para as obras a serem realizadas ou reparos, estando, em correlação para gerar o sentido, os símbolos e os recursos com os quais estabelecem conexão; na parte superior esquerda, há dois *hiperlinks*: em + Jogos, o jogador é levado a outros jogos, podendo baixá-los, e no símbolo de engrenagem com ferramenta o jogador é levado a diferentes *links*, acessando as opções do jogo (conforme a Figura 15):

**Figura 14:** *Hiperlink* do Jogo – Engrenagem



Fonte: Jogo “Little Big City 2”.

**Figura 15:** *Links* a partir do *Hiperlink*



Fonte: Jogo “Little Big City 2”.

(a) informar os recursos que estão disponíveis, pela variação de cores, como na Figura 3: enquanto o colorido indica quais parques estão disponíveis para serem erguidos, o cinza demarca os recursos que ainda não foram colocados à disposição dos jogadores;

(b) fazer o jogador refletir sobre sua estratégia de gerenciamento da cidade, delimitando perímetros para a melhor localização de estruturas e moradias, como nas Figuras 6 e 7 (acima), em que, conforme o jogador vá movimentando e direcionando, em diferentes pontos da ilha, a nova edificação a ser erguida, o jogo

altera sua dinâmica visual, variando as cores do recurso justamente para indicar qual o ponto mais adequado (em cores) para se instalar a obra, diferenciando-se, dessa forma, de locais inadequados (construção a ser erguida em vermelho).

Além dessa variação de cores, são usados, como na figura abaixo, outros recursos, como o quadrado em sombreamento azul, para determinar o alcance do Corpo de Bombeiros com relação às residências, e o pontilhado amarelo formando um retângulo, para sugerir lugares mais adequados para a instalação da infraestrutura:

**Figura 16:** Recursos Gráficos – Perímetro de Área



Fonte: Jogo “Little Big City 2”.

(c) indicar movimento para a execução de uma ação, como na gradação de cores nas setas da Figura 4, indo de um verde mais intenso para um menos, para apontar o local para o qual o barco deve ser direcionado.

O *layout*, com isso, articulado aos diferentes modos, produz significado para o jogador, que se sente confortável para navegar pelo jogo e consciente para definir

as estratégias que podem ser usadas para avançar no desenvolvimento da cidade e os recursos à sua disposição para alcançar esse objetivo.

Com relação à navegação, há diferentes estruturas que facilitam a jogabilidade e orientam como jogar “Little Big City 2”. Essas estruturas têm objetivos variados:

(a) apresentar a dinâmica do jogo:

**Figura 17:** Dinâmica do Jogo



Fonte: Jogo “Little Big City 2”.

Nesse infográfico, compreendemos a dinamicidade, a integração e os processos envolvidos na construção,

desenvolvimento e gerenciamento da cidade. O jogador, assim, fica por dentro dos objetivos do jogo, de sua estrutura e



das ações que deve realizar para obter sucesso.

(a) indicar uma ação e orientar o jogador para executá-la, o que ocorre na Figura 2 e na Figura 4, já discutidas, em que há vetores importantes para a geração de sentido: na Figura 2, a mão aponta para o recurso, barra de ferro, que deve ser aproveitado para possibilitar a construção da casa de família, enquanto a seta em laranja indica o local para onde essa barra deve ser arrastada, a construção; já na Figura 4, o pontilhado com as setas em

gradação de tom do verde (do mais para o menos intenso) determina o movimento a ser feito com o barco, mostrando, assim, a ação do jogador a ser executada. É importante frisar que os vetores (KRESS; VAN LEWEEN, 2006), no caso o pontilhado e as setas, exercem papel fundamental de assinalar a ação do jogador, orientando-o e despertando a sua atenção;

(b) oferecer *feedback* ao jogador, o que é importante para incentivá-lo ou orientá-lo sobre como agir no jogo:

**Figura 18:** *Feedback* do Jogo



Fonte: Jogo “Little Big City 2”.

(a) avaliar ações, indicando se estão adequadas ou não, como nas Figuras 6 e 7, em que o vermelho alerta para um lugar inadequado para se instalar o Complexo Capsular, enquanto o colorido, para a mesma imagem, já indica que se trata de uma área adequada.

Todas essas unidades de base, o *layout* e o sistema de navegação foram taticamente produzidos e articulados, porque procuram realizar uma importante estratégia retórica, que é simular eficientemente a construção de uma metrópole e despertar o interesse de diferentes jogadores, resultando em audiência e sucesso. Para alcançar esse objetivo, “Little Big City 2”: (a) faz uso de

diferentes unidades de base (como frases, figuras, imagens), *layout* variado (rico em símbolos, cores, movimentos, sons) e gráficos interessantes, isso tudo tanto para orientar o jogador quanto para tornar mais reais a construção, o desenvolvimento e o gerenciamento da cidade; (b) facilita a navegação, oferecendo ao jogador *menu* e *links* interativos e informações úteis para jogar.

Diante das categorias de Jewitt (2013) e Hiippala (2014) analisadas, compreendemos que os diferentes modos e recursos semióticos e as variadas camadas de base, *layout* e navegação procuram aproximar o jogador do jogo, conferindo ao *game* realidade e dinamicidade que

geram identidade, proporcionam poder de agência ao jogador, oferecem informações úteis para que o jogo seja jogado e auxiliam nas melhores estratégias para a administração da metrópole.

Assim, o jogo se constitui em um gênero multimodal, pois, no caso de “Little Big City 2”, para a construção do sentido, tanto entre os elementos e a mecânica do jogo quanto para o jogador que está jogando, temos o uso de diferentes figuras, imagens, cores, de conteúdos falados e escritos, de sons, de símbolos e códigos, permitindo, ainda, a jogabilidade e a interação por meio das redes sociais. Dessa forma, o jogo é um artefato multissemiótico que contribui para o desenvolvimento do raciocínio, de habilidades espaciais, linguísticas e matemáticas, de noções de gestão e economia, proporcionando diferentes aprendizagens e potencializando a socialização com outros jogadores.

## 6 CONCLUSÕES

A multimodalidade enfatiza a ação situada (JEWITT, 2013), o que é fundamental para entendermos a relação entre intenções discursivas, gênero, contexto, tecnologias e recursos semióticos. Para essa compreensão, importa percebermos os gêneros como fenômenos multimodais que são utilizados para os mais diferentes fins comunicativos.

Para o alcance desses propósitos, selecionamos cores, palavras, imagens, sons, movimentos, mídias. Essas escolhas são motivadas, relacionadas aos objetivos e imbricadas com as contribuições dos modos, dos recursos semióticos e das camadas de base, *layout* e navegação, que operam para a concretização desses objetivos, em um cenário em que as tecnologias digitais têm ofertado diferentes instrumentos para a interação social.

Por isso, é necessário refletirmos sobre como o significado é construído nos artefatos que utilizamos para estabelecer

comunicação, qual a função de cada modo e das diferentes camadas, as estratégias retóricas desenvolvidas, os efeitos comunicativos, as consequências das escolhas semióticas e a relação entre gênero, tecnologia digital e contexto social.

Diante disso, observamos que no jogo “Little Big City 2” a multimodalidade é potencial e estrategicamente usada, pois cada escolha semiótica é motivada para fazer sentido para o jogador, estabelecer com ele relação de identidade, despertando sua atenção, interesse e desejo em jogar. Para atingir esses objetivos, o jogo digital “Little Big City 2” se constitui em um gênero multimodal, porque se vale dos usos linguísticos falados e escritos, de figuras, imagens, sons, movimentos, cores e símbolos, para que o jogador saiba como jogar e reflita sobre as melhores estratégias e uso dos recursos para o desenvolvimento e gerenciamento de uma cidade.

Consequentemente, o jogo contribui para o aprimoramento das habilidades leitoras, espaciais, linguísticas e matemáticas dos jogadores, para sua socialização com outros jogadores e para o empoderamento de competências de gestão, economia e sustentabilidade. “Little Big City 2”, assim, torna-se um importante gênero formativo, social e cultural, valendo-se da multimodalidade para ser significativo e gerar significação.

## REFERÊNCIAS

- BATEMAN, John A. The decomposability of semiotic modes. In: O’HALLORAN, Kay L.; SMITH, Bradley A. (Eds). **Multimodal Studies: Multiple Approaches and Domains**. London: Routledge, 2011, p. 17-38.
- DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nicky; PEGRUM, Mark. **Letramentos digitais**. Tradução de Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola, 2016.

- JEWITT, C. Multimodal methods for researching digital technologies. In: PRICE, S; JEWITT, C; BARRY B. (Orgs.). **The SAGE handbook of digital technology research**. Los Angeles: SAGE, 2013, p. 250-265.
- HIIPPALA, T. Multimodal genre analysis. In: **Interactions Images and Texts: A Reader in Multimodality**. Berlin e New York: De Gruyter Mouton, 2014.
- KRESS, G. **Before Writing: Rethinking Paths to Literacy**. London: Routledge, 1997.
- KRESS, G; VAN LEEUWEN, Theo. **The grammar of visual**. New York: Routledge, 2006.
- MASTROCOLA, Vicente Martin. **Game design: modelos de negócio e processos criativos: um trajeto do protótipo ao jogo produzido**. São Paulo: Cengage Learning, 2015.
- NORMAN, D. **The Design of Everyday Things**. New York: Doubleday, 1990.
- PAIVA, V. L. M. O. A linguagem dos emojis. **Trabalhos em Linguística Aplicada**. Campinas. n. 55, v. 2, p. 379-399, 2016.
- PETRY, Luís Carlos. O conceito ontológico de jogo. In: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (Orgs.). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas – SP: Papirus, 2016, p. 17-42.
- RIBEIRO, Marcelo Silva de Souza Ribeiro; CARVALHO, Rodrigo Clementino. Jogos digitais, aprendizagem e desempenho escolar: o que pensam os garotos que jogam. In: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (Orgs.). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas – SP: Papirus, 2016, p. 209-226.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1**. Tradução de Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012.
- VILLANUEVA, M. Luisa; LUZÓN, M. José; Ruiz-Madrid; M. Noelia. **Understanding Digital Genres as Semiotic Artefacts: Meaning and Cognition beyond Standardised Genres**. 2008. Disponível em: <http://cconlinejournal.org/DigitalGenres/>. Acesso em: 13 de outubro de 2018.