

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS
Centro de Linguagem e Comunicação
Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte

JOGOS EM PLATAFORMAS DIGITAIS: DE *HOGWARTS* AO WHATSAPP

Bruna Eduarda Ignácio

Campinas

2022

BRUNA EDUARDA IGNÁCIO

JOGOS EM PLATAFORMAS DIGITAIS: DE *HOGWARTS* AO WHATSAPP

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Linguagens, Mídia e Arte, linha de pesquisa: Subjetivação, mídias e sentidos, da Pontifícia Universidade Católica de Campinas, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre.

Orientadora: Profa. Dra. Eliane Fernandes Azzari.

Financiamento:
FAPESP, Processo nº 2020/10894-2 de
01/06/2021 a 30/06/2022.
CAPES, Processo nº 88887.483896/2020-00 de
01/03/2020 a 31/05/2021.

Campinas,

2022

Ficha catalográfica elaborada por Fabiana Rizziolli Pires CRB 8/6920
Sistema de Bibliotecas e Informação - SBI - PUC-Campinas

794.8
I24j

Ignacio, Bruna Eduarda

Jogos em plataformas digitais: de Hogwarts ao WhatsApp / Bruna Eduarda
Ignacio. - Campinas: PUC-Campinas, 2022.

208 f.: il.

Orientador: Eliane Fernandes Azzari.

Dissertação (Mestrado em Linguagens, Mídia e Arte) - Programa de Pós-
Graduação em Linguagens, Mídia e Arte, Centro de Linguagem e Comunicação,
Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2022.

Inclui bibliografia.

1. Jogos eletrônicos. 2. Letramento. 3. Mídia digital. I. Azzari, Eliane Fernandes. II.
Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Centro de Linguagem e Comunicação.
Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte. III. Título.

CDD - 22. ed. 794.8

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS
Centro de Linguagem e Comunicação
Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte

JOGOS EM PLATAFORMAS DIGITAIS: DE HOGWARTS AO WHATSAPP

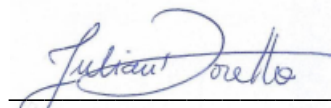
Dissertação defendida e aprovada em 24 de junho de
2022 pela comissão examinadora:



Profa. Dra. Eliane Fernandes Azzari
Orientador e presidente da comissão examinadora.
Pontifícia Universidade Católica de Campinas



Profa. Dra. Rosineide de Melo
Universidade Federal do ABC



Profa. Dra. Juliana Doretto
Pontifícia Universidade Católica de Campinas

Campinas
2022

Aos meus pais, Patricia e Fabiano. Às minhas irmãs, Beatriz e Bianca. À minha família *Hogwarts Games*.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por me dar forças e saúde para continuar na jornada acadêmica. Por ter me sustentado em todos esses anos, principalmente, nos momentos em que achei que não conseguiria mais seguir adiante.

Aos meus pais, Patricia e Fabiano, por todo o suporte e paciência, por não soltarem a minha mão e, mesmo não compreendendo meu amor pela pesquisa, sempre incentivarem os meus estudos.

Às minhas irmãs, Beatriz e Bianca, que são os maiores amores da minha vida. Obrigada por serem parte de mim, por alegrarem meus dias e serem minha luz em meio à escuridão. Vocês me impulsionam a continuar.

À minha querida orientadora e amiga, Profa. Dra. Eliane Fernandes Azzari, que plantou em mim, ainda na Iniciação Científica, a semente da pesquisa, que regou e cuidou para que essa semente crescesse e desses frutos. Eu nunca conseguirei expressar a minha gratidão por tudo o que você fez por mim. Que nossa parceria perdure por muitos e muitos anos.

Aos professores do PPG-Limiar por todos os ensinamentos e diálogos que contribuíram para a minha formação acadêmica, profissional e pessoal.

À Profa. Dra. Juliana Doretto e à Profa. Dra. Rosineide de Melo por aceitarem participar da minha banca, pelas interlocuções e contribuições ao meu trabalho.

Aos meus familiares e amigos pelas palavras de carinho e incentivo. Ter uma rede de apoio como vocês tornou o processo mais leve.

À Júlia Mazali, amiga que a faculdade de Letras me deu, agradeço por acreditar tanto em mim, por todas as conversas e pelo auxílio, com direito a maravilhosos comentários, na revisão da minha dissertação.

À Suelen Lafaiete, minha melhor amiga, por ouvir todos os meus desabafos, por ter estado comigo em um dos momentos mais sombrios da minha existência e por me dar forças para passar por ele. Nossa amizade é fruto de um RPG de WhatsApp e comprova que os ambientes digitais criam laços sociais tão fortes quanto os off-line.

À minha família *Hogwarts Games*, que desde 2017 me apoia e me incentiva, me abraça e me conforta. O meu amor por vocês ultrapassa barreiras, e se hoje o meu sonho é realidade, é graças a cada membro dessa família, que sonhou esse sonho comigo.

À minha família *Ravenclaw*, do HPBR, que em tão pouco tempo me acolheu. Obrigada por todo o amor, carinho e incentivo.

À saga Harry Potter, que transformou a minha vida e me ensinou que “não vale a pena viver sonhando e se esquecer de viver”. Que desde 2016 me prova que “Hogwarts sempre ajudará aqueles que a ela recorrerem”. Ser uma *potterhead* é saber que sempre terei um lugar para chamar de lar.

Aos meus amigos e colegas do LIMIAR que, mesmo com pouco contato pessoalmente, construíram uma relação incrível de parceria e apoio. Tenho orgulho da trajetória de cada um, mestras e mestres.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), processo nº 2020/10894-2 pelo financiamento do projeto de pesquisa entre o período de junho/2021 a junho/2022.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Palavras são, na minha humilde opinião, nossa inesgotável
fonte de magia.
(Harry Potter e as Relíquias da Morte)

RESUMO

A escrita e a leitura permeiam a sociedade há séculos, sendo privilegiadas nas práticas sociais contemporâneas. Contudo, os recursos multimodais possibilitados pelas tecnologias e plataformas digitais têm propiciado o surgimento de práticas inovadoras, que se integram e incorporam a cultura letrada, como acontece nas manifestações de fãs que, no bojo da cibercultura (LEMOS, 2008; FELINTO, 2010), criam e compartilham novas formas de consumo, entretenimento e socialização. Esse é o caso de *Hogwarts Games*, um jogo digital, desenvolvido de maneira amadora e colaborativa por fãs de Harry Potter, uma saga literária de autoria da escritora britânica J. K. Rowling. Ancorado no WhatsApp, o jogo, que apresenta características do RPG e do MMORPG, é construído a partir da linguagem verbal, utilizando os recursos multimodais disponibilizados pela própria plataforma e por aplicativos de terceiros. Fundamentada nos estudos do Círculo de Bakhtin, adoto o jogo como um enunciado, engendrado por sujeitos, discursos e elementos extraverbais. Em vista disso, realizei a presente pesquisa com o objetivo de investigar *Hogwarts Games* e as narrativas que o constituem, a fim de compreender as relações estabelecidas entre a cultura de fã, as práticas de letramentos e o uso de uma plataforma digital como base para a criação de um jogo. Trata-se, portanto, de um estudo interdisciplinar, de caráter interpretativo, no qual adotei a etnografia digital (PINK et al, 2016) como abordagem metodológica, o que possibilitou o levantamento e a coleta de dados, que foram organizados em três categorias: capturas de tela do jogo, capturas de tela de mensagens avulsas dos jogadores e relatos pessoais organizados a partir de um formulário digital. Com base na análise realizada, na qual dialoguei com os conceitos de identidade narrativa (RICOEUR, 1991), espaços de afinidades (GEE, 2004), cultura de fã (THORNE; BLACK; SYKES, 2009; ALVES; ROJO, 2020) e práticas de letramentos (MONTE MÓR, 2017; KALANTZIS; COPE; PINHEIRO, 2020) tive acesso às subjetividades dos sujeitos-fãs a partir dos relatos que foram narrados, o que permitiu compreender que a busca e a criação de comunidades baseadas em interesses em comum está interligada à necessidade de pertencimento e de socialização. Ainda, no intuito de refletir acerca das possíveis implicações das atividades de *Hogwarts Games* para a educação linguística, os relatos demonstraram a necessidade de conectar não apenas as práticas escolares às práticas culturais, mas os conteúdos e temáticas que interessam o sujeito contemporâneo, construindo contextos de aprendizagens situadas e significativas.

Palavras-chave: Bakhtin; Cultura de fã; Jogos digitais; Letramentos; Mídias digitais.

ABSTRACT

Reading and writing practices have permeated society for centuries, and they are still privileged in contemporary social practices. However, several multimodal and interactive resources made possible by digital technologies and have enabled the emergence of innovative practices that integrate and incorporate literary cultures mobilized by fan communities, a feature in the cyberculture (LEMOS, 2008; FELINTO, 2010). It promotes the creation and sharing of new ways of consumption, entertainment and socialization. This is the case of *Hogwarts Games*, an amateur and collaborative digital game, developed by fans of Harry Potter, the literary saga written by J. K. Rowling. Supported by WhatsApp, Hogwarts Game holds RPG and MMORPG features, and is mostly dependent on verbal language, although it also resorts to multimodality. Based on the studies of Bakhtin's Circle, I conceive that game as an utterance which is engendered by subjects, discourses and extraverbal elements. In view of this, I carried out the present research aiming to investigate Hogwarts Games and the narratives that constitute it, in order to understand relationships established between fan culture, literacies practices and the use of a digital platform as a basis for creating a game. Therefore, it is an interdisciplinary study, of an interpretive character, in which I adopted digital ethnography (PINK et al, 2016) as a methodological approach, in order to search for and collect data, which were organized into three categories) i) screenshots of the game, ii) screenshots of individual messages from players and iii) personal reports collected with a digital form. Based on the analysis carried out, in which I dialogued with the concepts of narrative identity (RICOEUR, 1991), spaces of affinity (GEE, 2004), fan culture (THORNE; BLACK; SYKES, 2009, ALVES; ROJO, 2020) and literacies practices (MONTE MÓR, 2017; KALANTZIS; COPE; PINHEIRO, 2020) I had access to the subjectivities of the participants observed in the reports they provided me, which allowed me to understand that the search and creation of communities – based on shared interests – is intertwined with a sense of need for belonging and socialization. Moreover, in order to reflect upon the possible implications for language education of the activities observed in Hogwarts Games, then I proposed that, according to my analysis, there is still a strong need to connect school practices to cultural practices, as well as to the contents and themes that interest the contemporary subjects, so that formal educational practices might build from/provide young students with situated and meaningful learning.

Key-words: Bakhtin; Fan culture; Digital games; Literacies; Digital Media.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
2. METODOLOGIA	22
2.1 MÉTODOS E PROCEDIMENTOS ADOTADOS	24
3. SUBJETIVIDADES E IDENTIDADES NARRATIVAS	29
4. SUJEITOS, PLATAFORMAS DIGITAIS E CULTURA PARTICIPATIVA	34
4.1 A PLATAFORMA DIGITAL WHATSAPP: ENTRE <i>AFFORDANCES</i> (PROPICIAÇÕES) E JOGADAS DE RISCO	34
4.2 PROCESSOS DE MEDIATEZACÃO: A CULTURA DE FÃ E(M) PLATAFORMAS DIGITAIS	37
5. JOGOS DIGITAIS E LETRAMENTOS: “SOCIEDADE DA ESCRITA E SOCIEDADE DIGITAL”	43
5.1 CONEXÕES ENTRE MENTES TIPOGRÁFICAS E MENTES EM REDE	43
5.2 TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: LETRAMENTOS E JOGOS	46
6. NOVOS ENUNCIADOS, NOVOS GÊNEROS DISCURSIVOS	52
6.1 A NATUREZA DIALÓGICA DO GÊNERO DISCURSIVO	52
7. <i>HOGWARTS GAMES</i> : UMA PRÁTICA INUSITADA NO WHATSAPP	59
7.1 BREVE HISTÓRICO DOS JOGOS DIGITAIS: EM BUSCA DA GÊNESE DE <i>HOGWARTS GAMES</i>	59
8. O UNIVERSO MÁGICO DE HARRY POTTER: ELEMENTOS DA NARRATIVA NA FANTASIA DE J. K. ROWLING	70
8.1 <i>HOGWARTS GAMES</i> - A CARTA DE <i>HOGWARTS</i> CHEGOU: DA LITERATURA E DO CINEMA PARA O RPG NO WHATSAPP	73
8.2 LEIS DO MINISTÉRIO DA MAGIA	75
8.3 <i>HOGWARTS GAMES</i> : A TRAJETÓRIA NA ESCOLA DO JOGO DIGITAL	76
9. EXPLORANDO <i>HOGWARTS GAMES</i>	92
9.1 <i>NA PENSEIRA</i> : UMA VISITAÇÃO ÀS NARRATIVAS DE JOGADORES DE <i>HOGWARTS GAMES</i>	112
10. CONSIDERAÇÕES (QUASE) FINAIS E REFLEXÕES EM DEVIR	189

ANEXOS.....	199
--------------------	------------

1. INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos e a popularização das plataformas digitais possibilitaram o surgimento de novas práticas sociais. Apoiadas em ambientes síncronos e na interação em rede (CASTELLS, 2010), essas plataformas permitem o engajamento e a interação entre usuários que, a partir da cultura participativa, ressignificam essas ferramentas, ressituando os papéis originalmente a elas atribuídos.

Importante ressaltar que, neste estudo, faço a distinção entre redes sociais e plataformas digitais tal qual Recuero (2019), uma vez que entendo que tais conceitos abarcam coisas bem diferentes. De imediato, é necessário lembrar que as redes sociais não nasceram com a internet, já que elas caracterizam as relações estabelecidas entre grupos sociais, ancorados ou não no ciberespaço.

Ao mover nossos olhares para as relações criadas em ambientes digitais, temos acesso às redes sociais on-line, que são mediadas pelas tecnologias digitais. Segundo Recuero (2019), essa mediação permite a criação de redes mais individuais e por interesses, assim como conexões massivas. Além disso, permitem a participação e o acesso a conversas e conteúdo globais, bem como possibilitam a criação de perfis diferentes por um só indivíduo.

Para que essas redes sociais aconteçam no ciberespaço, é necessária a mediação das tecnologias e dispositivos digitais. Assim, o termo “plataformas digitais” surge como um conceito mais abrangente, por compreender não somente os *sites* de redes sociais, mas também os recursos por eles disponibilizados e a estrutura dessas ferramentas (RECUERO, 2019). Posto isso, entendo que as plataformas digitais são espaços em que as redes sociais são estabelecidas.

Nesse contexto, reconhecendo a ubiquidade e a mobilidade propiciadas pela internet, usuários se apropriam de recursos tecnológicos para criar e popularizar produções culturais. Dentre essas produções, destaco os jogos digitais desenvolvidos por e em contexto de fãs, cujas construções impactam as relações entre os indivíduos e as mídias.

Desenvolvidos em/por múltiplos ambientes digitais, esses jogos demandam a participação, a interação e a colaboração entre os usuários, revelando o caráter social dessas práticas (JENKINS, 2006a), uma vez que, além de proporcionar diversão, esses jogos digitais também visam construir uma relação contínua entre os

participantes. Dessa maneira, “[...] são também formas de criar e manter conexões sociais, estimuladas através das ferramentas de competição ou cooperação dos próprios jogos” (RECUERO, 2012, p. 6).

O *Role Playing Game* (RPG) e o *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) são exemplos de jogos que pressupõem a participação e a socialização dos participantes. Após o surgimento e a popularização dos dispositivos móveis, o Play by Fórum (PbF) também se tornou uma prática comum e se juntou a esses jogos. Então, com a popularização de plataformas digitais como Facebook¹ e WhatsApp², usuários passaram a se apropriar dos recursos propiciados nesses ambientes e, de maneira criativa, amadora e colaborativa, recriaram RPGs, agora aportados pelo WhatsApp.

Nesse caminho, a presente pesquisa surgiu do meu envolvimento pessoal com esses jogos, uma vez que sou participante ativa de *Hogwarts Games*, um jogo digital criado e desenvolvido por apreciadores da saga literária *Harry Potter*³ e que encontra suporte na plataforma WhatsApp.

Denominado *Hogwarts Games*, a apreciação do grupo pesquisado neste estudo nasce e gira em torno do universo mágico do personagem de ficção Harry Potter. Entretanto, destaco que *Hogwarts Games* não é o único grupo que se reúne em torno das aventuras desse personagem, bem como é notável a existência de uma gama de jogos similares a ele, mas com outras temáticas, como animes, franquias cinematográficas, séries literárias e televisivas, bandas e outros, evidenciando que essa é uma prática recorrente da convergência de fãs em torno da apreciação de uma ou mais temáticas específicas.

A descoberta da diversidade de temáticas deu-se após a intensa busca sobre a gênese dos RPGS que adotam o WhatsApp como plataforma, o que discutirei no capítulo “Breve histórico dos jogos digitais: em busca da gênese de *Hogwarts Games*”. Entretanto, antes de executar esse procedimento de busca, eu já havia procurado em comunidades de fãs de *Harry Potter* no Facebook, jogos digitais que acontecem via WhatsApp, para que eu pudesse participar, como entretenimento.

¹ Disponível em: <https://www.facebook.com/>. Acesso em: 15 set. 2020.

² Disponível em: <https://www.whatsapp.com/>. Acesso em: 15 set. 2020.

³ Harry Potter é uma série de narrativas, divididas em sete livros, escrita por Joanne Rowling, popularmente conhecida como J. K. Rowling.

No percurso de busca pela origem desses jogos, “curti” páginas⁴ e tornei-me participante de grupos públicos⁵ e privados do Facebook que reúnem sujeitos interessados em participar dessa modalidade, como se observa na Figura 1.

Figura 1 – Imagem da captura de tela do resultado de busca no Facebook dos grupos de divulgação de RPGs de *WhatsApp*



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora.

A Figura 1 apresenta alguns dos grupos de divulgação de RPGs, em que milhares de pessoas participam para divulgar jogos ancorados no WhatsApp e, também, para recrutar novos jogadores. Assim, descobri que essa não era uma atividade restrita aos apreciadores de *Harry Potter*, mas que abrange temáticas diversas que constituem o universo dos fãs que também constroem/participam desse tipo de jogos.

Retomando meu objeto de estudo, reitero que a dinâmica de *Hogwarts Games* será explorada minuciosamente mais adiante neste trabalho e, por isso, nesta introdução, apenas o apresento brevemente.

Hogwarts Game advém de agrupamentos de fãs da ficção inglesa que se tornam jogadores/cocriadores do jogo ao participarem de redes sociais⁶ ancoradas no Facebook e no WhatsApp. Nesse último, desenvolvem o passo a passo do jogo

⁴ Disponível em: <https://www.facebook.com/rpgsfamososdowhatsapp/> e <https://www.facebook.com/maniacadorpg/>. Acesso em: 12 abr. 2021

⁵ Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/145156442685016/> e <https://www.facebook.com/groups/262368667556457/>. Acesso em: 12 abr. 2021

⁶ Neste trabalho, adoto os termos redes sociais e plataformas/mídias digitais com base nas discussões de Recuero (2012; 2019).

enquanto também se engajam em partidas on-line, que são construídas de forma colaborativa a partir de um conjunto de critérios previamente estabelecidos pelos organizadores/participantes.

É a rede social criada em grupos privados no WhatsApp que converge apreciadores da saga Potter advindos de outras diversas redes apontadas em diferentes plataformas digitais. Os então candidatos a jogador(a) recebem um *link*-convite de um administrador e/ou participante do jogo. Esse *link* redireciona os convidados diretamente a um grupo em que haverá a seleção de jogadores, em uma rede social previamente criada no WhatsApp. A partir dessa seleção, que será detalhada na explicação da estrutura do jogo, os administradores criam torneios e atividades que mimetizam jogos, lugares e outros elementos do enredo da ficção, atribuindo responsabilidades pertinentes a cada jogador.

Ressalta-se que o jogo é majoritariamente constituído por narrativas verbais, que são organizadas concomitantemente por administradores e jogadores, no decorrer das partidas.

Enquanto evento imerso na cultura participativa, *Hogwarts Games* se caracteriza como uma prática criativa, que promove uma ruptura com o papel comunicativo e interacionista originalmente atribuído ao WhatsApp, plataforma na qual o jogo se desenvolve, reorganizando essa mídia e, conseqüentemente, reconfigurando as práticas nela desenvolvidas.

Da discussão apresentada a seguir, detalho os objetivos desta pesquisa, bem como sua justificativa e relevância social.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo geral

Investigar práticas sociais de sujeitos contemporâneos através do estudo de narrativas no/do jogo digital *Hogwarts Games*, a fim de compreender de que maneira as atividades desenvolvidas nessa prática dão a conhecer interfaces entre práticas de letramento, a cultura participativa e ressignificações (de uso) do WhatsApp.

1.1.2 Objetivos específicos

- i) Identificar e analisar práticas de uma comunidade de fãs em que se inter-relacionam: a narrativa literária da saga Harry Potter, a criação de redes sociais no WhatsApp e um jogo digital on-line de construção amadora e colaborativa;
- ii) Compreender em que medida a mobilização de redes digitais síncronas para a criação e o funcionamento de *Hogwarts Games* ressignifica e/ou ressitua os usos e propósitos da mídia digital envolvida;
- iii) Analisar relatos e postagens de jogadores de *Hogwarts Games* que deem a conhecer a (re)constituição de identidades narrativas dos participantes voluntários desta pesquisa;
- iv) Refletir, sob o viés dos (novos/multi) letramentos, acerca de possíveis implicações epistemológicas das práticas observadas em *Hogwarts Games* para a educação linguística.

1.2 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA SOCIAL

A investigação acerca do universo dos jogos digitais e da questão identitária tem sido um tema recorrente no campo acadêmico. Entretanto, a realização desta pesquisa justifica-se por sua dedicação ao estudo de novas práticas letradas síncronas, que envolvem processos de midiatização que resultam/materializam processos de (re)construção de identidades narrativas (RICOEUR, 1991).

Além disso, ao adotar *Hogwarts Games* como o objeto central desta investigação, espero poder contribuir para o conhecimento e a visibilidade de processos inéditos e singulares de reconfiguração de práticas sociais e da ressignificação da plataforma/mídia WhatsApp.

Motivados pela cultura participativa, os indivíduos envolvidos na prática investigada apresentam traços de um sujeito social contemporâneo que navega entre os universos on-line e off-line reapropriando-se dos modos e meios tipificados nos recursos das tecnologias. Essas ações reconfiguram os papéis desses sujeitos, que passam de consumidores a produtores de elementos culturais.

A utilização do WhatsApp como contexto para o desenvolvimento de um jogo ainda é uma prática desconhecida no âmbito dos estudos científicos. Afirmo isso pois, em pesquisas realizadas por mim no processo de rastreamento das origens dessa modalidade de jogo, percorri bases de dados de pesquisas científicas como o Google

Acadêmico⁷, o *Scielo*⁸ e a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações⁹ em busca de estudos que já tivessem abordado jogos que adotam o WhatsApp como plataforma para o desenvolvimento. No entanto, encontrei apenas estudos que relatam o uso do WhatsApp como um suporte de comunicação entre os jogadores, em substituição do conhecido Discord¹⁰.

Dessa forma, torna-se relevante e justificável estudar essas práticas e ações de midiatização, pois além de contribuir para o campo dos estudos sociais, antropológicos, tecnológicos e das linguagens, apresenta um objeto inusitado e inédito. Por configurar uma prática inovadora e desconhecida no campo acadêmico-científico, acredito que o objeto de estudo desta pesquisa denota o caráter singular desta investigação.

1.3 NARRATIVAS DO MEU PERCURSO PESSOAL: DE JOGADORA A PESQUISADORA DE HOGWARTS GAMES

Na minha infância, era comum ir à casa da minha tia e encontrar minha prima assistindo aos filmes da saga *Harry Potter*. Recordo-me que, naquela época, sentia medo da cenografia dos filmes, que apresentava muitos cenários escuros, além de ser relacionado a magia e a bruxaria.

Apesar de ser fã de outros filmes, não compreendia o sentimento que pessoas no mundo inteiro tinham pelo universo mágico de *Harry Potter* até que em 2015, após iniciar um relacionamento com um fã da saga, resolvi assistir aos filmes. No ano seguinte, li a saga literária e passei a fazer parte dessa comunidade de fãs, tornando-me uma *potterhead*¹¹.

Envolvida pela narrativa e pelos personagens, “curti” várias páginas sobre o universo mágico nas plataformas digitais Facebook¹², Instagram¹³ e Twitter¹⁴, como também comecei a seguir canais do Youtube¹⁵. Além disso, tornei-me membro de

⁷ Disponível em: <https://scholar.google.com.br/?hl=pt>. Acesso em: 05 ago. 2020.

⁸ Disponível em: <https://scielo.org/>. Acesso em: 10 ago. 2020.

⁹ Disponível em: <https://bdtd.ibict.br/vufind/>. Acesso em: 21 ago. 2020

¹⁰ Disponível em: <https://discord.com/>. Acesso em: 12 abr. 2021

¹¹ Termo que denomina os fãs de *Harry Potter*.

¹² Disponível em: <https://www.facebook.com/>. Acesso em: 15 set. 2020.

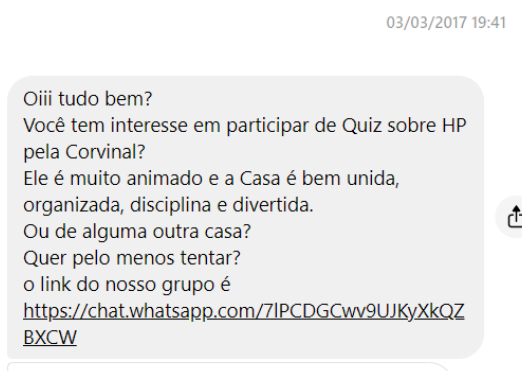
¹³ Disponível em: <https://www.instagram.com/>. Acesso em: 15 set. 2020.

¹⁴ Disponível em: <https://twitter.com/>. Acesso em: 15 set. 2020.

¹⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/>. Acesso em: 15 set. 2020.

diversos grupos públicos¹⁶ e privados no *Facebook* e foi assim que conheci o jogo digital *Hogwarts Games*. Por meio da minha participação ativa em um dos grupos do Facebook, uma administradora do jogo notou que eu era fã da saga e que eu me identificava como "pertencente" à "Casa" Corvinal, uma das quatro casas da Escola de Magia e Bruxaria de *Hogwarts*. Essas informações foram suficientes para que em 3 de março de 2017, ela me enviasse uma mensagem privada na própria plataforma do Facebook (Figura 2).

Figura 2 – Imagem da captura de Tela do convite para participar do jogo digital



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora.

Eu nunca havia participado de um grupo de jogos no WhatsApp, mas achei que seria interessante e cliquei no *link* apresentado no convite. Fui redirecionada para um grupo intitulado "Chapéu Seletor", organizado na plataforma WhatsApp, em que me apresentei e falei o nome da "Casa" a qual eu "pertencia".

Logo que passei as informações necessárias, fui apresentada aos meus "monitores" no jogo, que me direcionaram a outro grupo no WhatsApp, denominado "Corvinal". Em 4 de março de 2017, comecei minha jornada no jogo e, desde que entrei, senti-me acolhida pelos outros jogadores, que me ensinaram tudo o que precisava sobre esse jogo no WhatsApp.

Na época, eu era fã da saga de *Harry Potter* há um ano e demonstrava a minha insegurança aos outros jogadores, avisando-os sempre que talvez eu não ajudaria tanto quanto o esperado, já que a maioria das atividades eram realizadas de forma colaborativa. Mesmo assim, eles me incentivavam, afirmando que com o tempo eu aprenderia e que os demais participantes eram "tranquilos". Além disso, outros

¹⁶ Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/GrupoHPBrasil/> e <https://www.facebook.com/groups/1853326991559394>. Acesso em: 15 set. 2020.

jogadores se identificaram comigo, tanto por serem novos no universo de *Harry Potter* quanto por desconhecerem essa modalidade de jogo digital.

Relendo as conversas dos grupos em que iniciei em *Hogwarts Games*, e que atualmente se encontram desativados, percebi que eu não era uma jogadora ativa no jogo, mas sempre que conseguia, participava das partidas individuais e coletivas no grupo conhecido por “Salão Principal”, o que gerava pontos na classificação individual e geral. Em dezembro do mesmo ano, devido à necessidade de me dedicar mais aos estudos da Graduação em Letras, uma vez que estava no início da faculdade e por questões pessoais, eu decidi sair do grupo.

O contato e a amizade com alguns dos integrantes do grupo se mantiveram através de outros grupos privados criados à parte na plataforma WhatsApp, mas, em 2019, essa interação se intensificou. No mesmo ano, já tendo realizado uma Iniciação Científica que abordava temas relacionados à cultura de fã, e na intenção de seguir nessa direção no Trabalho de Conclusão de Curso, decidi que continuaria abordando a mesma temática no Mestrado.

Paralelamente, eu já havia solicitado aos meus amigos, membros do antigo jogo, *links* de grupos de jogos sobre *Harry Potter* para que eu pudesse participar e, assim, coletar os dados necessários para o desenvolvimento da pesquisa. No entanto, nenhum dos jogos dos quais participei tinha uma dinâmica parecida com *Hogwarts Games*.

Diante dessa situação, percebi que um dos meus colegas estava insatisfeito com os jogos que havia participado no WhatsApp, então, já motivada em pesquisar as práticas desenvolvidas nessa modalidade de jogo, propus a ele reviver o *Hogwarts Games*, convidando os colegas que já conhecíamos e recrutando novos jogadores. Desse modo, *Hogwarts Games* reviveu, tornando possível o desenvolvimento do projeto de pesquisa inicial.

Hoje, como administradora, estou mais ativa no jogo, bem como tenho mais responsabilidades, uma vez que preciso preparar e aplicar os jogos, movimentar os grupos e recrutar novos participantes. Além disso, por estar em todos os grupos denominados “Comunais”, tenho acesso a todas as conversas com todos os jogadores, o que me permite, conseqüentemente, analisar e compreender as suas dificuldades e pensar em formas de auxiliá-los.

A partir das ideias apresentadas nesta introdução, espero ter contextualizado este trabalho e, no capítulo a seguir, descrevo os procedimentos metodológicos que sustentam esta pesquisa.

2. METODOLOGIA

Para a realização da presente pesquisa foi fundamental a reflexão sobre os métodos e metodologias que poderiam vir a ser utilizados para suprir as carências da investigação de modo a cumprir com os objetivos propostos no estudo. Nesta busca, considerando que o contexto do objeto de estudo é o espaço digital, adotei a etnografia digital (PINK et al, 2016) por metodologia de trabalho por compreender a necessidade de utilizar uma abordagem que desse conta das práticas sociais estabelecidas no ciberespaço. Dessa forma, neste capítulo, discuto os conceitos de pesquisa qualitativa-interpretativista (DENZIN; LINCOLN, 2003) e da etnografia digital (PINK et al., 2016).

Trata-se de uma pesquisa de caráter qualitativo e de cunho interpretativista dedicada à investigação de práticas socioculturais. Especificamente neste trabalho, a íntima relação entre o pesquisador e o objeto do estudo propicia uma análise empírica acerca dos dados que não se pretende distante ou imparcial, pois se configura dialogicamente (AMORIM, 2004).

Desse modo, Denzin e Lincoln (2003) definem a pesquisa qualitativa como uma metodologia situada que localiza o pesquisador no mundo, ou seja, que “[c]onsiste em um conjunto de práticas materiais e interpretativas que dão visibilidade ao mundo” (2003, p. 17). Nesse caminho, ao investigar práticas que transformam a sociedade, a pesquisa qualitativa envolve uma abordagem interpretativista que permite ao pesquisador analisar, interpretar e compreender o objeto de estudo.

Para tanto, no que concerne aos métodos utilizados para a coleta dos dados, a pesquisa qualitativa possibilita estudos de caso, relatos de experiência pessoal, entrevistas, textos e outras produções culturais etc, que permitem a descrição das práticas dos indivíduos. Diante disso, no intuito do pesquisador buscar por métodos que o auxiliem na compreensão dos objetos, essa vertente investigativa também abrange uma diversidade de abordagens metodológicas, que devem ser escolhidas a partir das perguntas e objetivos de pesquisa, dentro do contexto em que o pesquisador está inserido (DENZIN; LINCOLN, 2003, p. 18).

Assim, a abordagem qualitativa não pertence a uma disciplina específica, mas abrange um campo interdisciplinar que aproveita e utiliza técnicas e métodos de diversas áreas do conhecimento (DENZIN; LINCOLN, 2003, p. 21). Destaco como

exemplo os estudos culturais, sociais, questões relacionadas às tecnologias e aquelas pertinentes ao campo dos letramentos, como é o caso do presente estudo.

Além de observar os processos sociais, enfatizando as tecnologias digitais, e pelo envolvimento direto e pessoal da pesquisadora com o objeto de estudo, devido à variedade de abordagens que contemplam a pesquisa qualitativa, adotei a etnografia digital (PINK et al, 2016) como metodologia de pesquisa.

A etnografia digital condiciona o reconhecimento dos modos e meios pelos quais a mídia digital envolve e é envolvida por agentes humanos, nos contextos diários da vida (PINK et al, 2016, p. 26-27). Partindo disso, essa escolha sustenta metodologicamente a investigação de inter-relações dos sujeitos com as plataformas digitais, o que farei ao dedicar-me ao estudo de relações discursivas materializadas por/decorrentes da participação desses sujeitos em comunidades (d)e um jogo síncrono e de multijogadores. Ainda de acordo com Pink et al (2016, p. 41-42), a etnografia digital é uma perspectiva metodológica processual e colaborativa. Desse modo, a perspectiva investigativa adotada acata o desenvolvimento de um projeto aberto e flexível, que se molda em concordância aos modos em que os participantes se envolvem na pesquisa.

Com base em procedimentos calcados na metodologia escolhida, torna-se possível observar, investigar e coletar dados acerca do meu objeto de estudo (o jogo digital *Hogwarts Games*). Desse modo, com apoio nas plataformas digitais, me insiro na pesquisa, na medida em que me relaciono diretamente com os participantes. Para tanto, Pink et al (p. 86, 2016) reforçam que a abordagem etnográfica destaca como os ambientes digitais que geram novas configurações experimentais (PINK et al, 2016.p. 86).

Baseando-se nisso, Pink et al (2016, p. 35-36) apresentam os princípios-chave que implicam a utilização da etnografia digital como abordagem metodológica, a saber: i) multiplicidade; ii) descentralização das mídias; iii) abertura; iv) reflexividade e iv) não ortodoxia.

O princípio da multiplicidade sugere que há mais de uma maneira de se envolver e se engajar com o ambiente digital. Segundo Azzari (2019, p. 246), esse princípio indica “[...] um tipo de relação interdependente entre tecnologias digitais, os

meios de comunicação e as pessoas envolvidas (o que eles fazem/podem fazer com a mídia, o que é feito delas e o que tudo isso pode representar [...])¹⁷”.

O princípio da abertura significa que essa abordagem metodológica está aberta a influências externas de acordo com as necessidades da própria pesquisa, das partes interessadas e das áreas envolvidas. Desse modo, ela se torna um projeto que se molda em relação às questões da pesquisa e dos contextos em que os participantes estão inseridos e se engajam, revelando também o caráter colaborativo da abordagem (PINK et al, 2016, p. 42). Além disso, Pink et al (2016, p. 43) afirmam que a etnografia pode ser entendida também como uma prática reflexiva, uma vez que o pesquisador produz conhecimentos a partir do seu encontro com o outro.

Por fim, o último princípio apresentado (não ortodoxia) ressalta que a metodologia em questão requer manter a “mente aberta”, ou seja, exige que os pesquisadores estejam atentos às “[...] formas não convencionais, aos modos alternativos de estabelecer comunicação nos dias atuais” (AZZARI, 2019, p. 246)¹⁸, pois essa atuação permite reconhecer e buscar maneiras de estabelecer contatos que seriam impossíveis se realizados por outras abordagens (PINK et al, 2016, p. 43).

Assim, tendo definido a abordagem metodológica que norteia o levantamento, a coleta e a análise do objeto de estudo, realizei meu processo de coleta de dados, o que descrevo a seguir.

2.1 MÉTODOS E PROCEDIMENTOS ADOTADOS

Por se tratar de um objeto contextualizado em plataformas digitais, como o Facebook e o WhatsApp, os procedimentos de pesquisa para levantamento e coleta de dados requisitaram a utilização de ferramentas disponibilizadas em/por instrumentos digitais. Entretanto, antes de iniciar a discussão sobre tais procedimentos, destaco que, por se tratar de um estudo que utiliza informações de indivíduos externos e dados que não circulam de maneira pública, de antemão, este trabalho foi avaliado e aprovado pelo Comitê de Ética na Pesquisa (CEP), e licenciado

¹⁷ “[...] there is an interdependent type of relation amongst digital technologies, media and the people involved in it (what they do/can do with the media, what is made of them and what it all might represent [...])”. Tradução de minha responsabilidade.

¹⁸ “[...] non-mainstream, alternative ways of establishing communication in the present days”. Tradução de minha responsabilidade.

sob o Certificado de Apresentação para Consideração Ética (CAAE), número 31792820.0.0000.5481 (Anexo A).

Inicialmente, solicitei o consentimento dos outros administradores do jogo *Hogwarts Games*, requerendo a permissão para utilização dos dados gerados pelos grupos, a partir da Carta de Ciência e Aprovação Prévia do Responsável (Anexo B). Posteriormente, desenvolvi e apliquei, via *link* enviado em conversas particulares no WhatsApp, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Anexo C) aos indivíduos que consentiram participar do estudo.

Nesse caso, destaco que, para o conhecimento da pesquisa e da possibilidade de participação, informei sobre o estudo no grupo principal que constitui o jogo, denominado *Hogwarts Games*, solicitando que os jogadores maiores de 18 anos que concordassem em participar da minha investigação, entrassem em contato comigo.

Assim, seguindo as orientações do CEP - PUC-Campinas, somente foram coletados os dados dos indivíduos que deram ciência e acordo prévio ao TCLE, apresentado via formulário digital on-line, que foi criado por mim com o auxílio da ferramenta Formulários Google¹⁹.

Ressalto, portanto, que dentre os critérios de inclusão de participantes neste estudo estão: o interesse em atuar como jogador e/ou administrador do jogo *Hogwarts Games* em um grupo fechado e criado para esse fim, na plataforma WhatsApp, e ter idade maior que 18 anos.

Considerando os objetivos da pesquisa em analisar capturas de tela e relatos pessoais acerca da participação em *Hogwarts Games*, realizei a coleta de diversos tipos de dados, resultantes dos diferentes métodos adotados e das formas de participação dos jogadores no jogo e na pesquisa. Os métodos empregados estão dentre aqueles adotados por pesquisadores em estudos qualitativos, conforme asseguram Denzin e Lincoln (2003, p. 25).

Após a leitura com aceite do TCLE, os participantes tiveram acesso à segunda parte do formulário, que se destinava à coleta de dados demográficos (utilizados para traçar o perfil dos participantes) e dos relatos pessoais, coleta iniciada em 14 de setembro de 2020 e que se estendeu até 31 de dezembro de 2021. Essa parte do formulário foi elaborada a partir de questões norteadoras que estão apresentadas no Anexo D.

¹⁹ Disponível em: <https://docs.google.com/forms/u/0/>. Acesso em: 10 set. 2020.

Assim, utilizando recursos da plataforma Formulários Google, como a geração de gráficos e de planilhas no Excel²⁰, os relatos coletados foram categorizados. As respostas fechadas foram organizadas em gráficos, de maneira a facilitar a visualização dos dados, enquanto as respostas abertas foram organizadas em recortes de transcrição em uma planilha de Excel.

Simultaneamente à coleta dos relatos via formulário digital on-line, realizei, no período de 4 de junho de 2020 a 31 de dezembro de 2021, a coleta de capturas de tela da participação dos jogadores nos grupos que constituem o jogo digital *Hogwarts Games*. O recorte dentro do período mencionado justifica-se pela escolha de um momento de muito engajamento e participação no jogo, devido especialmente às férias escolares e ao fato que tanto o estudo quanto o trabalho de muitos participantes passaram a ser feitos de modo remoto, uma consequência da pandemia por Covid-19. Outro fator que me levou a encerrar a coleta das capturas de tela do jogo nesse período está diretamente ligado ao fato de que seria pouco possível analisar todos os dados gerados por *Hogwarts Games* durante o decorrer desta pesquisa de Mestrado, uma vez que se trata de um jogo colaborativo, inacabado e sem prazo para finalização (assim como são muitos jogos do tipo RPG).

Dessa forma, utilizei capturas de tela como um recurso, disponibilizado pelo meu aparelho celular, o qual utilizo tanto para monitorar quanto para participar do jogo. As telas capturadas foram salvas como imagens. Em seguida, no intuito de manter em sigilo a identidade dos participantes da pesquisa, utilizei ferramentas de edição de imagens, também disponibilizadas em meu dispositivo celular, para ocultar nomes e contatos telefônicos. Cabe declarar que, apesar do anonimato, ao manter coerência com a abordagem dialógica (AMORIM, 2004), resolvi nomear os participantes da pesquisa, de maneira aleatória, com os nomes de personagens da narrativa literária de Harry Potter. Vale ressaltar que em *Hogwarts Games* não há atribuição de nomes de personagens e/ou avatares aos membros, possibilitando essa prática sem o reconhecimento dos jogadores.

Finalmente, as imagens das capturas de telas coletadas foram arquivadas em um banco de dados pessoal em armazenamento em máquina e também em ambiente digital *on-line* privado, em que foram categorizadas de acordo com os tipos de atividades desenvolvidas em *Hogwarts Games* (Fig. 3).

²⁰ Disponível em: <https://office.live.com/start/Excel.aspx?ui=pt%2DBR>. Acesso em: 20 set. 2020

Figura 3 - Imagem da captura de tela da categorização das atividades que constituem o jogo *Hogwarts Games*

📁	Torneio Tribuxo	14 de janeiro	BRUNA EDUARDA IGNÁCI	0 item	Privado
📁	Revelium	14 de janeiro	BRUNA EDUARDA IGNÁCI	0 item	Privado
📁	Penseira	14 de janeiro	BRUNA EDUARDA IGNÁCI	0 item	Privado
📁	Quiz Temático	14 de janeiro	BRUNA EDUARDA IGNÁCI	0 item	Privado
📁	Quadribol	14 de janeiro	BRUNA EDUARDA IGNÁCI	0 item	Privado
📁	Reducio	14 de janeiro	BRUNA EDUARDA IGNÁCI	0 item	Privado
📁	Forca	14 de janeiro	BRUNA EDUARDA IGNÁCI	3 itens	Privado
📁	Esfinge de Rowena	14 de janeiro	BRUNA EDUARDA IGNÁCI	0 item	Privado
📁	Mapa do Maroto	14 de janeiro	BRUNA EDUARDA IGNÁCI	0 item	Privado
📁	Obliviate	14 de janeiro	BRUNA EDUARDA IGNÁCI	0 item	Privado
📁	Correio Coruja	14 de janeiro	BRUNA EDUARDA IGNÁCI	9 itens	Privado
📁	Dementadores	14 de janeiro	BRUNA EDUARDA IGNÁCI	0 item	Privado
📁	Engorgio	14 de janeiro	BRUNA EDUARDA IGNÁCI	0 item	Privado
📁	Diário de Tom Riddle	14 de janeiro	BRUNA EDUARDA IGNÁCI	0 item	Privado
				1 0 item	Privado

Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Também foram coletadas capturas de tela de relatos pessoais dos participantes, realizados no período de 4 de junho de 2020 a 31 de dezembro de 2021, em conversas avulsas que ocorreram tanto no grupo principal quanto nos subgrupos formados por equipes do jogo digital. Esse último acesso foi possível pelo fato de que sou uma das administradoras do jogo, o que me permite navegar por diversas redes sociais formadas pelos integrantes de *Hogwarts Games*. Os dados capturados também passaram pelo processo de edição de imagem, a fim de assegurar o anonimato dos participantes e, em seguida, foram transferidos para o armazenamento em nuvem.

Levando em consideração a dialogicidade entre pesquisadora-participante proposta pela abordagem metodológica deste estudo, tomei a liberdade de retornar a alguns participantes da pesquisa, no intuito de buscar por respostas e direções quanto às relações entre os jogadores e as narrativas construídas no jogo. Além disso, devido a grande quantidade de dados coletados, a análise de todos os dados torna-se inviável. Em vista disso, optei por enfatizar neste estudo a análise das capturas de tela das mensagens avulsas e dos relatos pessoais, portanto, de modo a possibilitar o entendimento do funcionamento do jogo, as capturas de tela das atividades

desenvolvidas em *Hogwarts Games* foram disponibilizadas em formato de código QR, criados pela pesquisadora através do *site* Canva²¹.

No que concerne à interação da pesquisadora com o grupo pesquisado, seu início ocorreu após a aprovação da pesquisa pelo CEP, em 4 de junho de 2020. Por se tratar de redes formadas para jogar em uma plataforma digital, há significativa rotatividade entre integrantes que podem, inclusive, se ausentar por um determinado período ou simplesmente abandonarem a rede e o jogo definitivamente. Sendo assim, até 20 de dezembro de 2021, última data em que realizei atualização das informações, o jogo contava com 35 participantes, sendo 22 deles maiores de dezoito anos e 14 com idade inferior.

Por fim, informo que os dados coletados, que constituem o *corpus* deste estudo, foram hospedados, como supramencionado, em espaços de armazenamento disponíveis pela computação em nuvem, com acesso on-line e off-line, e serão mantidos sob minha responsabilidade pelo prazo mínimo de cinco anos, como determina o CEP.

²¹ Disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso em: 28 abr. 2022.

3. SUBJETIVIDADES E IDENTIDADES NARRATIVAS

Contamos histórias porque afinal de contas as vidas humanas precisam e merecem ser contadas.

Paul Ricoeur, *Temps et récit* (1983)

O sujeito delineado a partir das discussões bakhtinianas é um sujeito ativo e social, que pensa e age em eventos únicos, singulares e irrepetíveis, como destaca Renfrew (2017, p. 47-48). Dessa forma, ao atuar em eventos da “vida real”, esse sujeito precisa de um engajamento ativo que, na inescapabilidade de sua necessidade de interagir com o mundo, se realiza no e por “atos”.

Como resultado de atos do sujeito, sempre singulares e irrepetíveis (ainda que semelhantes), dois mundos se confrontam: o mundo da cultura e o mundo da vida. De acordo com Bakhtin (2017, p. 43), enquanto o primeiro se detém pelo desejo de realização de um ato, o segundo se caracteriza pela realização desse ato.

Acerca da singularidade do ato, Bakhtin afirma que “[..] nenhuma outra pessoa jamais esteve no tempo singular e no espaço singular de um existir único” (BAKHTIN, 2017, p. 95-96), ou seja, aquilo que é feito por mim não pode ser feito por mais ninguém, uma vez que a singularidade do existir é obrigatória.

Desse modo, de um lado temos a singularidade de cada indivíduo, a sua peculiaridade, enquanto do outro estão as relações de troca, em que acontecem o reconhecimento do outro indiferente à singularidade. À vista disso, ressalto que cada experiência vivida é um ato, e é no evento único do ato singular que o mundo da vida e da cultura se unificam. Porém, note-se que enquanto singulares e únicos, sujeitos e seus “atos” se dão apenas e tão somente em função dos contextos sociais e históricos em que estão situadas suas ações/produções.

Pode-se pensar o “ser” teoricamente num ato realizado, na ação participativa, assim, deve-se considerar que o ato “[...] inclui não só a resposta, o colocar-se em relação ao mundo, ao outro, mas também uma responsabilidade, ou seja, inclui uma autoria [...] inerente ao ato e revela uma posição do sujeito” (LIMA, 2018, p. 63-64).

Por isso, retomo que o sujeito se realiza e se constrói no ato que é responsivo-responsável, o que significa dizer que na eventicidade o sujeito está “[...] em uma determinada posição que lhe imprime valor e confere sentido a partir da interação com o mundo dado, num processo único e irrepetível” (LIMA, 2018, p. 71). Por essa razão,

o não álibi indica que o ser não pode estar isento da responsabilidade, o que se faz presente em todo o processo de realização do ato e do sujeito.

Para Bakhtin, o reconhecimento do eu no ato é uma condição para o reconhecimento do outro, pois o “eu” só se constrói a partir de “outros eu(s)”. Assim, a tonalidade volitiva, ou seja, o juízo de valor atribuído pelo sujeito, e a responsividade “responsável” dele implica o diálogo eu-outro.

Para expandir esta discussão, evoco o conceito de arquitetônica²² proposto por Bakhtin, uma vez que os valores da vida (real) e da cultura se dispõem ao redor dos pontos arquitetônicos fundamentais: eu-para-mim, o outro-para-mim e eu-para-o-outro (BAKHTIN, 2017, p. 114).

Ao afirmar que é somente na totalidade do ato, que envolve princípios da responsabilidade e responsividade e exige a existência do outro, que o indivíduo participa do existir-evento e se realiza (BAKHTIN, 2017, p.42), reforço que o “ato” é correspondente a qualquer disposição ativa responsável, tais como: o pensamento, o sentimento, a palavra, a ação e qualquer enunciação que apresente um tom emotivo-volitivo em relação à situação, na sua totalidade.

Desse modo, se a língua ganha vida na enunciação e a enunciação é um agir do sujeito, a narração da nossa vida, nossa biografia é, também, um ato, pois “[...] somente através da participação responsável do ato singular pode-se sair das infinitas variantes do rascunho e reescrever a própria vida, de uma vez por todas, na forma de uma versão definitiva” (BAKHTIN, 2017, p. 102).

É, pois, o ato enunciativo uma das múltiplas formas de integrar o espaço biográfico, conceito proposto por Arfuch (2010). É nesse espaço que contamos histórias e experiências, de diferentes modos e meios, e é dessa forma que se inscreve a narrativa.

Como dimensão (con)figurativa da experiência, falar sobre relatos e vivências implica a construção narrativa de uma sucessão de acontecimentos que constituem um registro da ação humana (ARFUCH, 2010, p. 112), que trazem consigo personagens e histórias e que permitem, portanto, o acesso às identidades.

Ao adotar a (re)constituição dos sujeitos e das suas identidades como resultados dos atos discursivos, concordo que tais identidades podem ser

²² Para Bakhtin, a arquitetônica relaciona a ética e a estética, ou seja, a vida e a arte, tornando-as algo singular. Desse modo, somente o sujeito, ocupando o seu lugar único, e através dos seus atos responsivos e responsáveis, constrói novas possibilidades para a arte e para a vida.

(re)constituídas a partir da narratividade das experiências do “si” (*self*). Desse modo, quando entramos no âmbito das identidades, para acessá-las, é preciso responder à questão: quem é o agente da ação?. Pressupondo a existência de um sujeito, essa questão é respondida por intermédio da narração, que traz à tona a ideia de “identidade narrativa” (RICOEUR, 1991).

A noção de identidade narrativa decorre de uma hipótese apresentada por Ricoeur (1991, p. 73), segundo a qual as vidas humanas se tornariam mais acessíveis quando interpretadas em função das histórias que os sujeitos contam de si, materializadas em narrativas. Dessa forma, a constituição da narrativa materializaria a interpretação que o sujeito tem/faz das experiências e vivências pelas quais passou/passa no decorrer de sua vida.

O filósofo francês afirma que o conhecimento do sujeito é apenas uma interpretação do *self*, ou seja, uma interpretação que encontra na narrativa um lugar privilegiado, de mediação (RICOEUR, 1991, p. 73). Partindo então da conceituação de identidade mediada/acessada pela função narrativa, estabelece-se uma relação entre a história e a função literária que, em conjunto, fazem da história de vida uma “ficção histórica”.

Ao estabelecer o conceito de identidade narrativa como proposto nas discussões de Ricoeur, faz-se necessária a sua distinção do termo “identidade pessoal”, que se caracteriza por aquilo que nos faz reconhecer o sujeito “como ele é”, a partir de um conjunto de características físicas e psicológicas, que são somadas à virtudes e ações inseridas em um contexto social, histórico e cultural. Para tanto, é preciso recorrer ao sujeito da ação, que é social e situado, ou seja, ao pronome relativo *quem*.

Ricoeur (1991) denomina a necessidade da atribuição da ação a um agente de “ascripção”. Nesse contexto, o estudioso esclarece que sem a mediação da narração a noção da identidade pessoal recairia no “problema da antinomia”, ou seja, o agente da ação (“quem faz isso?, ou no sentido bakhtiniano, quem é o responsável/responsivo pelo/no ato?) não seria concreto, mas como elaboram Rossetti e Rossetti (2014, p.86), seria uma “[...] projeção imaginária de pessoa que em nada tem a ver com as pessoas reais”.

Nesse viés, resgatamos as palavras de Dartigues (1997, p.19), leitor de Ricoeur (1991), segundo o qual se concebe a identidade narrativa como um conceito que “[...] implica a narração de uma vida, que indica o contexto das ações e situações a partir

do qual podemos identificar a pessoa”. À vista disso, penso que seja possível inferir que é no ato da narração que permitimos ao outro o acesso às nossas identidades. É também nesse ato que a narrativa se estabelece como um momento de reflexão sobre si. Isso significa que narrar implica reconhecer-se (ao si/*self*) na narrativa, recriando a (re)significação própria no mundo, a partir das diferentes possibilidades de identificação, ou seja, identificar-se na narrativa “[...] como o mesmo de si ou como um outro distinto de si mesmo” (ROSSETTI, ROSSETTI, 2014, p. 86).

Na identidade narrativa é estabelecida a relação dialética entre as identidades “*idem* e *ipse*”, uma vez que de um lado há o *idem*, caráter que é “[...] sinônimo de estabilidade, constância e imutabilidade e do outro há a *ipse*, que é [...] a livre manutenção de si, inovação, imprevisibilidade e decisão ética” (LISBOA, 2013, p.105).

Recorrendo às discussões de Ricoeur (1991), Lisboa (2013, p.102) esclarece que enquanto *idem* é traduzido por mesmo, *ipse* reforça o pronome, ou seja, ressalta a ideia de igualdade, remetendo a “próprio”. Nesse caminho, na identidade *idem*, o sujeito se identifica como o autor da enunciação a cada releitura da sua prática discursiva, constatando sua permanência no tempo. Ao passo que em *ipse*, o sujeito se identifica como um outro, uma vez que há a possibilidade de mudança e ressignificação do ato da fala, o agente da ação narrativa descobre novos modos de compreender o mundo, a si e a seus atos.

Assim, no que consiste a questão da permanência do tempo, tal ideia se apresenta pelo caráter e pela palavra dada. De acordo com Lisboa (2013, p.103), no caráter, *idem* e *ipse* não se distinguem, mas implicam a dimensão do tempo, convocando a discussão da imutabilidade do caráter. Isso ocorre devido às transformações pelas quais a conduta do homem passa através da continuidade das ações práticas no decorrer da história, supondo uma relação entre inovação e sedimentação na formação do caráter do sujeito, ao longo de sua vida.

Retomando a permanência do tempo, trago a ideia de “manutenção de si”, outro conceito também discutido por Ricoeur (1991), que implica a relação entre o si e a alteridade. A partir de então, é notável que a intersecção entre “ipseidade e identidade narrativa” se revela na ideia de que o si do sujeito é construído a partir das culturas, práticas e valores de uma sociedade, reforçando que a identidade narrativa também é construção instável e está em constante processo de elaboração, uma vez que o sujeito, para poder viver e agir, precisa ser/estar inacabado, como sugere Renfrew (2017, p. 57-58), ao retomar as proposições de Bakhtin.

Além disso, é importante ressaltar que a perspectiva ricoeuriana não é uma visão reducionista das identidades, já que para esse autor, o sujeito “[...] não pertence simplesmente a categoria dos eventos e fatos”²³ (RICOEUR, 1991, p. 76), o que envolve também acatar as relações estabelecidas em/com tempos-espacos em que o sujeito está inserido. Já no que diz respeito à noção de identidade pessoal, Lisboa (2013, p. 103) afirma que se deve considerar o contexto histórico social do sujeito da ação, as linguagens, a responsabilidade pela ação e a narração em si, a fim de que se possa acessar questões identitárias.

Essa conceituação implica um estudo das identidades de um sujeito que é/está social e historicamente situado, que narra sua vida de acordo com o que presencia, o que sofre, através da sua interpretação dos momentos vividos. Assim, esse sujeito se manifesta em diversos ambientes, permitindo-nos o acesso aos traços da sua identidade e às partes da sua história, o que podemos fazer ao estudar diferentes tipos/formas narrativas, tais quais as que enfocaremos na análise dos dados coletados para este estudo e que advém de atos do sujeito, nossos participantes, em interações nos ambientes digitais.

²³ “[...] does not simply belong to the category of events and facts”. Tradução de minha responsabilidade.

4. SUJEITOS, PLATAFORMAS DIGITAIS E CULTURA PARTICIPATIVA

‘Comunidade’ é nos dias de hoje outro nome do paraíso perdido — mas a que esperamos ansiosamente retornar, e assim buscamos febrilmente os caminhos que podem levar-nos até lá.

Zygmunt Bauman, *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual* (2003)

Neste capítulo, discorrerei sobre as interfaces entre jogos, plataformas digitais e a cultura participativa, de modo a investigar e compreender como essas práticas surgiram até se tornarem recorrentes no âmbito da cultura de fã, constituindo-se como atividades amadoras e colaborativas, em que os sujeitos se apropriam de plataformas digitais e aplicativos para a criação e desenvolvimento de artefatos culturais.

4.1 A PLATAFORMA DIGITAL WHATSAPP: ENTRE *AFFORDANCES* (PROPICIAÇÕES) E JOGADAS DE RISCO

É comum se referir às plataformas digitais como redes sociais, no entanto, afirmo que tais conceitos se inter-relacionam, mas não são semelhantes. Conforme explica Recuero (2019), quando se utiliza o termo “redes sociais”, na verdade, estamos nos referindo a uma metáfora para “grupos sociais”. Dessa forma, enquanto a plataforma digital se constitui como o aplicativo, ou seja, o sistema utilizado pelos usuários, o suporte em que as interações/ações acontecem, as “redes sociais” se caracterizam pela criação de redes de interação e sociabilização que essas plataformas digitais permitem constituir e pelas/nas quais as redes se efetivam. Posto isso, detenho-me na apresentação do WhatsApp, que é a plataforma digital que funciona de aporte para o jogo *Hogwarts Games*.

De acordo com as informações dispostas no *site* da empresa²⁴, o WhatsApp foi fundado por Jam Koum e Brian Acton em 2009. Comprada por 19 milhões de dólares pelo Facebook em 2014, os dois aplicativos foram interligados, embora continuem funcionando como plataformas independentes.

Criado como uma alternativa ao sistema de SMS, além de mensagens escritas, o WhatsApp permite o envio e recebimento de arquivos, como imagens, vídeos, documentos, emojis, figurinhas, *gifs* e áudios, além de possibilitar aos usuários a

²⁴ Disponível em: <https://www.whatsapp.com/about/>. Acesso em: 15 set. 2020.

realização de chamadas de voz e de vídeo utilizando apenas os dados móveis do celular ou outras formas de conexão à internet.

Ainda de acordo com os dados oferecidos pelos desenvolvedores, mais de dois bilhões de pessoas, situadas em mais de 180 países, utilizam o WhatsApp que, apesar da cobrança de dados para usuários da telefonia móvel, sinalizada no *site* da ferramenta, é considerado um aplicativo gratuito, já que não cobra taxas de mensalidade para o seu uso. O *site* dos desenvolvedores também reforça que todas as mensagens e chamadas realizadas pelo aplicativo são protegidas com “criptografia ponta a ponta”, ou seja, assegura-se que nem terceiros nem os próprios proprietários do aplicativo podem ler ou ouvir as mensagens enviadas por seus usuários.

Dentre os recursos oferecidos por essa mídia digital, destacam-se a possibilidade de formar grupos entre usuários e a permissão para compartilhar mensagens e arquivos com até 256 pessoas simultaneamente. Além disso, os grupos podem ser nomeados e possuem configurações de administradores, gerenciamento de notificações, etc. Atualizações feitas pelos desenvolvedores do aplicativo possibilitaram sua utilização em computadores, tanto através de um aplicativo quanto via acesso por página digital on-line, chamada de “WhatsApp Web”. Para isso, é necessário abrir o aplicativo no celular e utilizar o aplicativo instalado no aparelho celular do usuário para ler um código QR que é oferecido pelo *site*, no computador.

Ainda que a facilidade de criação de uma conta e a utilização da plataforma possa ser vista de forma positiva, isso também pode tornar esse ambiente um terreno perigoso. Esse tem sido um espaço propício para a propagação de golpes que se configuram como crimes digitais (decorrentes, por exemplo, da clonagem de perfis), e para a propagação de facilitadores de crimes não digitais, além de outras implicações passíveis de serem associadas a seu uso constante, como o fato de se configurar como um distrator das/nas tarefas diárias.

De acordo com Astorga-Aguilar e Schimidt-Fonseca (2019, p.4), por intermédio dessa plataforma de comunicação, muitas crianças têm sido enganadas por perfis falsos de pessoas mal-intencionadas. Além disso, por não apresentar um monitoramento dos conteúdos compartilhados, o aplicativo tem sido terreno fértil para a rápida disseminação de notícias falsas, de mensagens preconceituosas e de discursos de ódio, que circulam de forma descontrolada por inúmeros grupos e redes sociais aportadas por essa mídia digital e que, por isso, podem impactar negativamente na formação dos usuários.

Nesses tempos-espacos, tambem e recorrente a disseminacao de outras praticas temiveis tais quais: o *ciberbullying*; a difusao de conteudos pornograficos indesejados e/ou o aliciamento de crianas e adolescentes, que confiam nos usuarios que estao do outro lado da tela, alem de outras praticas mal-intencionadas, como descrevem Astoga-Aguikar e Schimidt-Fonseca (2019, p. 09-11). Essas questoes revelam a outra face de plataformas digitais destinadas a comunicacao e as interacoes sociais, tais quais o WhatsApp.

No ambito dos jogos digitais, esse perigo toma proporcoes grandiosas, uma vez que, pelo interesse em narrativas em comum, os grupos (redes sociais) formados no WhatsApp marcam o encontro de fans, o que denota a juncao de usuarios de diferentes idades que, reunidos nesses grupos, oferecem aos diferentes integrantes o acesso ao numero de telefone pessoal dos usuarios e, conseqentemente, a possibilidade de conversa privada entre esses participantes.

Além desses riscos, ao utilizar quaisquer plataformas digitais destinadas ou não ao estabelecimento de redes sociais, estamos nos expondo ao desenvolvimento de vícios de uso, o que acontece especialmente quando perdemos o controle sobre nossos acessos e inserções nessas plataformas. Tal descontrole pode tambem afetar diretamente nosso comportamento e nossas praticas e/em atividades fora das plataformas digitais, em nossas relacoes analogicas e assincronas.

Nessa perspectiva, conforme explicitam Astorga-Aguilar e Schimidt-Fonseca (2019, p. 11), os jogos desenvolvidos em plataformas digitais, especialmente aqueles cujo acesso e feito por dispositivos moveis, a exemplo do celular, podem causar maiores problemas por ativarem sistemas de recompensa semelhantes as drogas, alem de produzirem sintomas de comportamento que sao comparaveis aos produzidos por essas substancias.

Desse modo, problematizando os usos dessas plataformas, não posso deixar de abordar a economia psíquica dos algoritmos e a economia da atencao.

De acordo com Bruno et al (2019, p. 5) a economia psíquica dos algoritmos e

o investimento contemporaneo – tecnocientifico, economico e social – em processos algoritmicos de captura, analise e utilizacao de informacoes psiquicas e emocionais extraidas de nossos dados e acoes em plataformas digitais (redes sociais, aplicativos, servicos de streaming, plataformas de compartilhamento e/ou consumo de conteudo audiovisual etc.) (BRUNO et al, 2019, p. 5)

Objetivando, então, a captura, o processamento e a análise dos dados dos usuários, esse mercado demanda um modelo preditivo que disputa a captura e o engajamento dos usuários. Por conta disso, os desenvolvedores digitais focalizam a arquitetura e o *design* dos sistemas dos aplicativos não apenas com o intuito de conhecer as preferências e interesses dos usuários para “facilitar” seu acesso às informações e aos dados de sua escolha e predileção, mas especialmente visando a captura e o engajamento de sua atenção (BRUNO et al, 2019, p. 13). Disso ocorre a captação de dados comercializados pelos desenvolvedores das plataformas destinadas a redes sociais, que encontram valor mercadológico nas informações obtidas via algoritmos, o que fomenta ações de publicidade e marketing de anunciantes em diversas áreas a partir dos perfis de usuários traçados com base nos dados extraídos de seus usos das plataformas digitais.

Enfatizando esses mecanismos e estratégias, percebo o inter-relacionamento entre a economia da atenção e ao capitalismo dos dados, pois, quanto maior o tempo gasto nessas plataformas e dispositivos, mais dados são coletados e nosso comportamento reconhecido. Assim, é importante notar que, ao envolverem-se em um jogo como *Hogwarts Games*, os usuários do WhatsApp estão maximizando seu tempo de uso dessa plataforma digital, estabelecendo maior contato e fornecendo mais e mais dados aos proprietários da plataforma, além de estarem mais expostos e propensos aos riscos de vício e dependência desses meios, aparelhos e práticas.

4.2 PROCESSOS DE MEDIATEZÇÃO: A CULTURA DE FÃ E(M) PLATAFORMAS DIGITAIS

Levando em consideração o envolvimento dos usuários com as ferramentas digitais, as relações dos sujeitos, culturas e sociedades me levam a uma investigação das práticas sociais e dos diferentes usos das plataformas digitais no processo de produção de sentidos.

As barreiras entre mídia e linguagem estão cada vez mais borradas, o que ocasionou mudanças nos estudos dessas áreas, inter-relacionando-as, de modo a permitir investigar os processos de mediação nos quais os sujeitos se envolvem. Para tanto, preciso, de antemão, conceituar a mediação e a mediação, por serem processos que transcendem as limitações das ferramentas e que são facilmente confundidos.

De forma geral, entendo que “[...] mediação se refere às condições culturais, materiais ou semióticas de qualquer ação comunicativa; toda comunicação simbólica é mediada pelos meios semióticos”²⁵ (AGHA, 2011 apud ANDROUTSOPOULOS, 2014, p. 9-10).

Com base nos estudos de Krotz e Hepp, Androutsopoulos afirma que a

[m]ediatização é construída em analogia à outras noções de mudanças socioculturais – outras “ações”, como lugar/espço – o que os sociolinguistas já estão explorando em termos de inter-relação com a linguagem, como a globalização e a comodificação.²⁶ (ANDROUTSOPOULOS, 2014, p. 12).

Além disso, a midiatização se instaura como processo histórico, no qual cada vez mais mídias emergem e se institucionalizam, tornando-se relevantes para a sociedade e para a cultura (ANDROUTSOPOULOS, 2014, p. 10).

Diante dessa concepção, é importante reforçar que a pesquisa sobre os estudos da mídia se difere dos estudos da midiatização e processos de midiatização dos sujeitos, pois enquanto a primeira investiga as causas e os efeitos das mídias e tecnologias digitais sob os sujeitos e práticas comportamentais, a segunda se concentra em atividades institucionais e comunitárias com a mídia, que influenciam, refletem e recontextualizam práticas sociais.

Assim, as mídias digitais se configuram como meios de comunicação, interação e organização que abrangem todos os âmbitos sociais e transformam a coletividade sob a justificativa da definição da sociedade em rede (CASTELLS, 2010). Além disso, essas mídias proporcionam muitas possibilidades para a construção das identidades dos sujeitos, uma vez que “[...] esta forma midiática permite hibridizações com outras formas do real histórico, com potencial de transformação da realidade vivida” (STASIAK; BARICHELLO, 2007, p. 109).

Thorne, Black e Sykes (2009) complementam que as ferramentas digitais permitem explorar diversas formas de engajamento, participação, desenvolvimento e socialização de indivíduos que se envolvem em comunidades de interesses.

Diante disso, concordo com Stasiak e Barichello (2007) e com Thorne, Black e Sykes (2009), que postulam que no contexto das plataformas digitais contemporâneas, os usuários, que não são apenas passivos, mas ativos, acolhem e

²⁵ “[...] mediation refers to the cultural, material, or semiotic conditions of any communicative action. All symbolic communication is mediated by semiotic means”. Tradução de minha responsabilidade.

²⁶ “[m]ediatization is constructed in analogy to other notions of socio-cultural change – other ‘izations’, as it where – which sociolinguists are already exploring in terms of their interrelation to language, such as globalization or commodification”. Tradução de minha responsabilidade.

se apropriam do mundo no fluxo real por meio de simulações, evidenciando que o tempo-espaço digital redimensiona a relação espaço-temporal clássica (STASIAK; BARICHELLO, 2007, p. 111), uma vez que essas ferramentas permitem uma interação ubíqua e síncrona, como acontece no caso de jogos de multijogadores.

Acerca dos jogos massivos de multijogadores, em que os jogadores participam ao mesmo tempo, é importante destacar que “[...] as pessoas estão aprendendo novas identidades, novas formas de interação social e até mesmo novos valores, o que é de fato uma forma ampla de 'conteúdo’” (GEE, 2008a, p. 196).

Analisando o poder potencial de socialização dos jogos supramencionados, através da participação e do engajamento dos jogadores em atividades que parecem servir apenas de entretenimento, evidencia-se que esses indivíduos são capazes de desenvolver práticas sociais e culturais que demandam a participação social, principalmente quando tais atividades são desenvolvidas em torno da paixão por temáticas específicas (THORNE; BLACK; SYKES, 2009, p. 805).

Ao construírem essas práticas, marcadas pelas divergências e singularidades,

[...] o consumo, a comunicação midiática, a hibridização e a convergência das culturas, a fragmentação dos sujeitos dá visibilidade a experiências de ser jovem que desafiam instituições, saberes, normas e prescrições (ALVES; ROJO, 2020, p. 151).

Nesse cenário, os sujeitos não se juntam apenas para compartilhar os mesmos anseios e desejos sobre os interesses em comum, mas as polêmicas, as experiências e saberes acerca da literatura em questão.

Apesar de muitas dessas literaturas serem da cultura popular e de massa e não do chamado “cânone literário”, elas possuem complexidades e acabamentos estéticos que merecem destaque e atenção da comunidade. Então, esses tópicos são problematizados em discussões que “[...] põem à prova habilidades e conhecimentos a respeito dos saberes comuns aos seus membros” (ALVES; ROJO, 2020, p. 158).

Desse modo, argumento que não se deva valorizar (socialmente e/ou em contextos formais de educação) somente a leitura de textos considerados canônicos, pois isso não permitiria enxergar as práticas de escritores-leitores amadores de outras produções literárias/textuais que são, muitas vezes, renegadas em ambientes escolares, construindo um preconceito com essas leituras. Além disso, ao fechar os olhos para leituras outras, perdemos a oportunidade de conhecer práticas

contemporâneas, em que leitores constroem comunidades, ressignificando práticas, sentidos e formas de socialização, como acontece em *Hogwarts Games*.

Ao adotar práticas de sociabilidade, os jogadores instituem normas e regras para manter o funcionamento dos ambientes em que estão inseridos. Nesse contexto, concordo com Alves e Rojo (2020, p. 160) quando as autoras consideram essa prática paradoxal, uma vez que os jovens, conhecidos – a partir do estereótipo criado - pelo sentimento e necessidade de liberdade de regras e normas, aproximam-se no intuito de instituir um conjunto de regras que regulam e (auto)regulamentam os comportamentos dos membros das comunidades, visando criar um ambiente agradável e organizado.

Desse modo, ao questionarem-se acerca da legitimação dessas regras, Alves e Rojo acreditam que isso acontece por serem essas normas construídas pelos próprios sujeitos e pelo fato deles se reconhecerem nelas (ALVES; ROJO, 2020, p. 160). Assim, as regras e as formas de sociabilização instituídas no e pelo grupo revelam uma identidade da comunidade.

Por isso, com apoio nessas autoras, percebo que é no conjunto das regras que acontece o duelo entre as forças centrífugas e centrípetas propostas por Bakhtin pois “[t]al embate somente confirma que a comunidade se realiza no mundo da vida e que este se move na dialogicidade e na luta encarniçada entre essas forças” (ALVES; ROJO, 2020, p. 160). Assim, é nesse contexto que, a meu ver, se constrói também a cibercultura.

Segundo Lemos (2008, p. 48), a cibercultura nasceu da apropriação tecnológica, configurando-se como um terreno fecundo para novas apropriações de objetos e recursos tecnológicos. Na cibercultura, os usos tecnológicos não objetivam apenas o desenvolvimento das funcionalidades de tais recursos, mas também estão investidos na criação de estratégia de uso dos dispositivos de comunicação (LEMOS, 2008, p. 49)

No processo de apropriação acontece, simultaneamente, a apropriação da forma de utilização e também da forma de desvio, ou seja, os usuários propõem novas funções às tecnologias, que não foram programadas pelos desenvolvedores (LEMOS, 2008, p. 49).

No âmbito da cibercultura, em sua face mais popular, Festino (2014, p. 2) explica que ocorre a mediação da relação entre os diversos públicos e o mundo tecno científico. Com base nisso, há a criação, a produção e o compartilhamento de

conteúdos midiáticos em ambientes digitais, aos quais nomeamos de cultura participativa (JENKINS, 2006a, p. 3).

Possuindo poucas barreiras para expressões artísticas dos sujeitos e um forte suporte para criação e compartilhamento das criações, a cultura participativa permite um alto nível de participação, além de proporcionar a crença de que as contribuições dadas pelos indivíduos importam, gerando uma conexão social com os outros sujeitos (JENKINS, 2006a, p. 2).

Desse modo, o autor destaca que dentre as várias formas de cultura participativa incluem-se: a afiliação, a expressão, a busca pela solução de problemas de forma colaborativa e a circulação. Assim, a afiliação abrange a associação dos membros nas comunidades de diferentes plataformas digitais; as expressões se caracterizam como as criativas formas de produções; a solução de problemas de forma colaborativa envolve o trabalho em conjunto para realizar atividades e desenvolver novos conhecimentos e, por fim, há as circulações, que moldam os fluxos midiáticos (JENKINS, 2006a, p. 2).

Além disso, a meu ver, a inserção do sujeito na cultura participativa pode configurar uma série de “benefícios”, dentre os quais destaco as oportunidades de aprendizagem, a diversificação nas expressões culturais e o desenvolvimento de habilidades (JENKINS, 2006a, p. 2).

Aproximando as reflexões deste trabalho do campo dos estudos dos (múltiplos) letramentos, entendo que a cultura participativa pode ser uma grande aliada ao processo de ensino e aprendizagem, pois as comunidades de interesses são espaços que promovem tipos de aprendizagens informais e colaborativas (THORNE; BLACK; SYKES, 2009, p.805). Isso ocorre, pois ela gera contexto que oportuniza a participação e o desenvolvimento de competências culturais. Jenkins (2006a, p. 4) também destaca que os ambientes escolares devem dar mais atenção para essa prática, uma vez que as práticas de letramentos “[...] envolvem o desenvolvimento de habilidades sociais através da colaboração e relacionamentos”²⁷.

Nessa perspectiva, a cultura participativa cria espaços de afinidades (GEE, 2004) que são espaços informais de aprendizagem culturais. Esses espaços possibilitam novas aprendizagens sem distinção de idade, classes, etnias, gêneros e níveis educacionais. Desse modo, eles se diferenciam dos sistemas formais de

²⁷ “[...] involve social skills developed through collaboration and networking”. Tradução de minha responsabilidade.

educação, principalmente pelas inovações propiciadas pela cultura popular e por envolver interesses temporários em comunidades em que os sujeitos podem se mover e sair, caso o interesse e as expectativas dos indivíduos não sejam correspondidos.

Jenkins (2006a, p. 10) assegura que participar de espaços de afinidades também tem implicações econômicas, uma vez que, de acordo com o autor, os indivíduos que passam mais tempo nos ambientes digitais se sentirão mais confortáveis em interagir com outros sujeitos no ciberespaço, além de conseguirem “navegar” de maneira fluída pelos espaços informacionais, estarem mais aptos para desenvolver multitarefas e tomar rápidas decisões e, finalmente, conseguirem trabalhar de forma colaborativa com pessoas de diversos contextos culturais.

A partir do que propõem os diferentes autores que aqui apresentei, tornam-se evidentes as interfaces entre as comunidades de interesse, a cultura participativa e o processo de aprendizagem, assim como também conseguimos enxergar essas comunidades não somente como instâncias para passar o tempo, mas como tempos-espaços em que os indivíduos ensinam e aprendem, em geral, em um processo colaborativo, que requer socialização e produções criativas, o que, no entanto, não vem desacompanhado dos possíveis efeitos nocivos e/ou perniciosos decorrentes dos usos excessivos das plataformas digitais, como esclareci aqui.

5. JOGOS DIGITAIS E LETRAMENTOS: “SOCIEDADE DA ESCRITA E SOCIEDADE DIGITAL”

[...] [B]rincar é muito mais do que apenas brincar dentro de uma estrutura. Brincar pode brincar com estruturas. Os jogadores não apenas jogam; eles os modificam, envolvem em metajogos entre jogos e desenvolvem culturas em torno dos jogos.

Eric Zimmerman, *Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century* (2008)

A partir da discussão acerca das práticas juvenis na cibercultura, em que estudos evidenciaram as possibilidades de exploração dessas atividades como espaços de aprendizagens informais, e considerando que além de pesquisadora também sou professora, *Hogwarts Games* despertou em mim o interesse em relacioná-lo às questões acerca dos letramentos. Adotando a linguagem como prática social, o objeto de estudo da presente pesquisa se destaca por permitir compreender as novas práticas letradas, pelas quais os sujeitos constroem, compartilham e interpretam sentidos, nos dias vigentes.

5.1 CONEXÕES ENTRE MENTES TIPOGRÁFICAS E MENTES EM REDE

Todas as formas de escrita ocupam um lugar no espaço, ou seja, a escrita se instaura, se inscreve e é inscrita em um espaço, conhecido como o “espaço da escrita” (SOARES, 2002, p. 148). Todavia, conforme Monte Mór destaca (2017, p. 271-272), a difusão da aprendizagem da escrita ocorreu somente após a difusão da imprensa e a produção de papel.

Remontando aos primórdios da história da escrita, cabe lembrar que o texto esteve presente em diversos suportes, tais como madeiras, pergaminhos e papiros, chegando ao papel e, atualmente, à tela. Ou seja, anterior à era da tecnologia digital, o livro já tinha assumido outras formas que se diferem da forma assumida pelo livro eletrônico, sendo elas: o livro em rolo, na qual a leitura acontecia por meio de “[...]uma longa faixa de papiro ou de pergaminho que o leitor deve segurar com as duas mãos para desenrolá-la” (CHARTIER, 2009, p. 24) e em códex.

Desta forma, antes da revolução de Gutenberg, a reprodução de um texto somente era possível com as cópias feitas à mão, mas a invenção dessa nova prática de cópia de textos revolucionou a cultura escrita. Deste modo, entendo que além de

condicionar a relação entre os espaços e a escrita, os gêneros e os usos, “[o] espaço de escrita condiciona, sobretudo, as relações entre escritor e leitor, entre escritor e texto, entre leitor e texto” (SOARES, 2002, p. 149).

Considerando o contexto digital, a tela, seja do computador ou de outros dispositivos, torna-se o espaço da escrita, sendo assim, é por esses dispositivos que se tem acesso ao que é colocado nas telas. Como consequência, emerge uma cultura “que opera de modo ampliado, por diversos meios de comunicação e também por diversificadas – e algumas novas – formas de interatividade” (MONTE MÓR, 2017, p. 274), como é o caso do hipertexto, que põe fim à linearidade da sociedade grafocêntrica, acionando possibilidades múltiplas de leitura e configurando novos letramentos, como os digitais.

Na leitura na tela pode-se encontrar semelhanças e diferenças com a leitura do texto em papel, uma vez que a revolução do livro eletrônico é uma revolução nas maneiras e modos de ler. O livro não é mais manuseado diretamente pelo leitor, a inscrição na tela passa a ter uma distribuição e estruturação que se difere do texto em papel, pois, enquanto o texto em papel é estruturado em cadernos, páginas e folhas, o texto na tela não possui uma estruturação sequencial, mas uma estruturação sem fronteiras radicalmente visíveis, com uma continuidade que possibilita que o leitor faça um embaralhamento e entrecruzamento de textos (CHARTIER, 2009, p. 13) e, conseqüentemente, de sentidos.

Voltando-se para as estruturas do suporte material do texto, Chartier (2003, p. 13) afirma que, muitas vezes, o leitor da tela assemelha-se ao leitor da Antiguidade. Apesar da leitura na tela ocorrer verticalmente, no livro impresso, ela se desdobra horizontalmente, embora o texto não deixa de passar diante dos olhos do leitor.

No que concerne à criticidade, o autor relembra que no século XVII nasceu a ideia de os leitores reagirem aos periódicos. Assim, o *feedback* não é característica advinda da era digital, mas que a partir dos recursos tecnológicos, essa possibilidade de interação foi potencializada.

Nesse caminho, torna-se importante frisar que a escola sempre contou com as tecnologias na aprendizagem da leitura e da escrita, em um cenário em que a escrita é tida como uma tecnologia e a leitura como uma habilidade natural (MONTE MÓR, 2017, p. 271). A instituição de ensino é, portanto, adotada como um produto da sociedade da escrita, que se volta para a construção do conhecimento em um processo tecnológico.

Diante desse cenário, a autora (MONTE MÓR, 2017, p. 272) nos alerta sobre os impactos da tecnologia escrita no desenvolvimento da mente, do raciocínio e da lógica dos indivíduos, trazendo à tona o conceito de “mente tipográfica”, emprestado de Castells (1999).

Verifica-se, desse modo, que não somente no Brasil, mas em vários países ocidentais, o desenvolvimento da leitura é um processo descrito como ‘*top-down*’. Ou seja, tornou-se uma convenção de que a escrita deveria acontecer “[...] de cima para baixo, da esquerda para a direita, página após página, convergindo para uma dinâmica linear” (MONTE MÓR, 2017, p. 272) e condicionando a mente tipográfica.

Com vista à necessidade dos letramentos e da alfabetização, desenvolveu-se, então, a sociedade da escrita, que visa a simplificação da língua, objetivando a didatização do ensino. Monte Mór (2017, p. 273) explica que nessa didatização os sentidos seguem padronizações e são homogeneizados. São estabelecidas normas de língua padrão e as funções sociais da escrita são sistematizadas e, em decorrência da didatização, os privilégios da palavra escrita são preservados.

Há, então, um terceiro momento nesse processo, que é marcado pelo restabelecimento da pluralização das línguas e culturas. Apesar do predomínio da tecnologia digital, a tecnologia de natureza mecânica e analógica ainda estão presentes em nossas práticas, no entanto, ressalta-se que as linguagens não se limitam às modalidades escrita e oral.

Entendendo que “[...] é na relação entre linguagem e mundo que se dá a constituição de sentidos” (VOLÓCHINOV, 2018, p. 31), e observando as interfaces entre as linguagens e as tecnologias, temos diante de nós a integração de vários meios e modos de comunicação e de produção de sentidos que nos conectam em uma rede interativa de indivíduos, telas e *links*. Agora, os sentidos são produzidos não só pelas modalidades escrita e oral, mas por imagens, áudios, vídeos e toda a gama de ferramentas oferecidas pelas tecnologias digitais.

É dentro desse sistema que ocorre a desconstrução da linearidade convencionalizada pela mente tipográfica e que surge uma mídia descentralizada, com a presença da não linearidade e da possibilidade de produção de uma quantidade ilimitada de sentidos, construídos a partir dos caminhos adotados pelos usuários dessas tecnologias. Essa comunicação se expande a partir da escrita e da leitura e integra-se com a linguagem expressada pela imagem, som, tom, cores, corpos, emoções, extrapolando a ordem alfabética, evidenciando novas formas de ler,

interagir, pensar, ver e conviver que são diferentes da convenção da mente tipográfica (MONTE MÓR, 2017, p. 275).

Diante das possibilidades de uso de tecnologias digitais em sala de aula, devemos nos atentar ao fato de que a relação entre o digital e a educação não deve ser reduzida apenas ao uso de aparelhos tecnológicos, pois os resultados dessa estratégia podem não ser os esperados, gerando desmotivação e descompasso com os propósitos do uso das tecnologias.

Dessa forma, tendo em vista a relação ativa dos alunos com as tecnologias digitais, Monte Mór (2017) reforça que é preciso modificar as formas de ensino e aprendizagem, pois os alunos possuem expectativas quanto à escola e às aulas. Além disso, por serem indivíduos nascidos na era da predominância da linguagem digital, ainda é frequente o embate de gerações cujos letramentos se pautam nos modos de ler e escrever, que contribuem para o desenvolvimento de mente tipográficas e mentes em rede.

De acordo com Monte Mór (2017, p. 276), as novas gerações não têm medo de tentar e de errar, por isso, quando se defrontam com sistemas e estruturas novas, procuram alternativas e caminhos variados objetivando dar conta do desafio a ser enfrentado. Permitem-se, nesse processo, serem agentes, assim, apreendem com flexibilidade, além de toda a riqueza trazida pela multimodalidade.

Paralelamente a aprendizagem da natureza tipográfica, com novas formas de produção de sentidos, amplia-se também a construção de conhecimento. Para tal processo, novas formas de aprendizagem foram desenvolvidas, como a montagem, a bricolagem, a colagem, a edição, o processamento de dados e informações, além de outros meios e modos que atendem aos propósitos do ensino (MONTE MÓR, 2017, p. 278). Por isso, ao repensar o uso das tecnologias digitais em sala de aula, deve-se ir além dos aparatos digitais, investigando as mudanças e novas práticas pelas quais as pessoas se interessam e compartilham, como abordarei adiante.

5.2 TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: LETRAMENTOS E JOGOS

De acordo com Coulmas (2014, p. 60), nós aprendemos a ler e escrever pois há contextos sociolinguísticos específicos que exigem essas práticas. No entanto, engana-se quem acredita que os letramentos se restringem apenas à codificação e

decodificação de signos, pois tal capacidade envolve habilidades cognitivas mais elevadas.

Nesse viés, adotamos o termo “letramento” como “[...] a capacidade de identificar, entender, interpretar, criar, comunicar e calcular, usando materiais impressos e escritos, associada a contextos variados” (COULMAS, 2014, p. 87). Desse modo, por implicar processos contínuos de aprendizagem que desenvolvem conhecimentos que permitem o sujeito participar plenamente da sociedade, é importante ressaltar que não há apenas um letramento, mas letramentos.

Conforme nos assegura Lemke, cada um dos letramentos “[...] consiste em um conjunto de práticas sociais interdependentes que interligam pessoas, objetos midiáticos e estratégias de construção de significado” (2010, p. 456). Assim, sendo parte de culturas e subculturas, os letramentos têm o papel fundamental de manter e transformar a sociedade por permitir ligações entre significados e fazeres.

Nessa perspectiva, o autor considera os letramentos como tecnologias, agindo também como uma chave para o eu e a sociedade. Entende-se, então, que nós agimos, participamos, moldamos e somos moldados pelas tecnologias.

A partir disso, Lemke (2010) nos apresenta uma conceituação do termo, caracterizado como “[...] um conjunto de competências culturais para construir significados sociais reconhecíveis através do uso de tecnologias materiais particulares” (2010, p. 456). Sendo assim, construímos significados não apenas com linguagens verbais, mas imagéticas, sonoras, corporais, etc. Por isso, o autor defende que hoje, com a constante inovação tecnológica, estamos nos movendo da era “escrita” para a era da “autoria multimidiática” (LEMKE, 2010, p. 456). Tendo ciência de que os significados se alteram dependendo dos contextos em que estão inseridos, uma vez que os significados não são fixos, mas multiplicativos, entendo que todo letramento é um letramento multimidiático.

Também nós não somos indivíduos isolados, nossas interpretações têm conexões com outros textos já lidos, ouvidos, imaginados. Isso acontece, pois nenhuma palavra é a primeira nem a última, assim fazemos conexões que não são totalmente individuais, mas sociais, que nos caracterizam a partir do lugar que ocupamos na sociedade e daquilo que nos constitui como sujeitos.

Desse modo, concordo com Lemke (2010, p. 458) que letramentos são sempre sociais, uma vez que aprendemos a partir do nosso envolvimento e participação pelas

e nas interações com o mundo. Os sentidos que construímos estão sendo conectados a significados elaborados por outrem; sem identificação do início e do fim.

Como já dito anteriormente, novas práticas letradas surgiram a partir das tecnologias digitais e também transformaram as formas de construção de sentidos. Baseando-me nessa realidade, constato que toda comunidade nova representa um novo letramento (LEMKE, 2010, p. 460).

A essa afirmação se deve a crença de que novos sistemas de práticas convencionais para comunicações são novos letramentos (LEMKE, 2010, p. 460-461). Conseqüentemente, ao se engajar nessas novas práticas, os participantes nos permitem encontrar e compreender novas construções identitárias, que não só individuais, mas coletivas, como sugere Recuero (2012).

Nesse ponto, retomo o meu objetivo de relacionar as práticas de *Hogwarts Games* com a pedagogia dos multiletramentos, que reconhece a construção de significados como um processo ativo e transformador, uma vez que as tecnologias digitais expandem os horizontes das práticas escolares e do próprio processo de ensino e aprendizagem, instigando a reflexão sobre as possibilidades de interação entre tecnologias em contextos formais de educação.

Segundo Lemke (2010, p. 461), não se pode ignorar que as tecnologias digitais trouxeram novas habilidades aos usuários, tais como a autoria multimidiática, a análise crítica multimidiática, as estratégias de exploração e a habilidade de navegação no ciberespaço. Portanto, deve-se considerar as transformações que essas tecnologias também trazem para questões relacionadas aos letramentos.

Acerca dos aspectos supracitados, pode-se dizer que a autoria e a análise crítica multimidiática são correspondentes às habilidades de produção textual e leitura crítica. Diante disso, resta a nós (e me incluo nessa assertiva), professores, aprender e ensinar como os letramentos e as tradições culturais combinam as semioses na construção de significados.

Nesse viés, não deveríamos enfatizar somente o letramento logocêntrico, que dá ênfase à escrita e que ignora os outros textos e recursos semióticos. Para pensarmos uma educação que abarque a realidade vivenciada pelos jovens em ambientes digitais multiletrados seria necessário mudar práticas escolarizadas de maneira que os alunos desenvolvam letramentos multimidiáticos sofisticados também nos espaços escolares. Nessa direção, espero que as análises que desenvolverei neste trabalho possam contribuir para a reflexão de como as atividades desenvolvidas

em jogos digitais tais como *Hogwarts Games* podem ajudar no desenvolvimento dessas estratégias para ensinar e para aprender.

Retomando a construção de sentidos pelo viés dos letramentos, Lemke (2010) acredita que eles são construídos de duas formas complementares, sendo elas: a tipológica e a topológica, ou seja, classificando as coisas em categorias mutuamente exclusivas e distinguindo variações de graus ao longo de vários contínuos de diferença.

Enquanto a forma tipológica é aquela em que a língua atua, a topológica é aquela em que a percepção visual e gestual opera. Desse modo, a semântica das palavras na língua é categorial, ou seja, separada de forma tipológica. Enquanto isso, as distinções visuais e gestuais fazem sentido em uma forma mais ampla, ou seja, topológica. Assim, “[...] os significados tipológicos e topológicos são complementares de modo que são fundamentais” (LEMKE, 2010, p. 465). A partir de então, entendo que, apesar de nossos conceitos dependerem da semântica tipológica, é nossa experiência no mundo, ocupando um tempo-espaco, que nos mostra a importância do significado topológico.

Assim, reconhecendo as possibilidades de produção de significados e o potencial tecnológico sobre os letramentos, Knobel e Kalman (2016) apontam que os professores não devem apenas reconhecer a proliferação de dispositivos digitais e plataformas, mas desenvolver maneiras de compreender tais mudanças, bem como entender as novas práticas que as pessoas fazem, compartilham e ressignificam por meio de recursos mediados ou produzidos de maneira digital. Para tanto, devemos nos atentar ao fato de que temos um compromisso com os alunos de colocá-los frente aos mais diversos letramentos existentes, pois como reforça Monte Mór (2017, p. 267), as mudanças trazidas pelas tecnologias continuam observáveis, gerando sentimentos diversos nos sujeitos.

Os letramentos devem, conforme explicam Knobel e Kalman (2016, p. 6), ter caráter participativo e colaborativo, envolvendo espaços de afinidade (GEE, 2004), cultura participativa (BLACK, 2005; JENKINS, 2006a), interatividade e recursos multimodais. Gee (2003, p. 201) também defende essa perspectiva, indicando espaços de imersão e simulação como formas de aprendizagem que poderiam suprir algumas das necessidades existentes nesse processo.

Knobel e Kalman (2016) reforçam essa tese ao afirmarem que crianças e adolescentes ao se envolverem em novas dimensões de aprendizagens, como jogos

de multijogadores, práticas de remix e histórias de fãs, aprendem como construir novos significados por intermédio das temáticas e do convívio com pessoas que compartilham do mesmo interesse (2016, p. 11).

A aprendizagem colaborativa é possibilitada, então, não somente pelas plataformas digitais, mas também por mudanças nas relações sociais e no uso das mídias, no âmbito da cultura participativa, que tem suas características descritas por Jenkins. Retomando o que Jenkins (2006a) afirma, na cultura participativa os membros das comunidades acreditam que suas contribuições importam, fazendo com que se sintam parte das comunidades, como acontece também em comunidades de fãs (BLACK, 2005).

Configura-se, então, uma nova cultura de aprendizagem, que capitaliza o caráter social e participativo do mundo digital, uma vez que a interação em rede possibilita o acesso a recursos e conteúdos e permite experimentar novas coisas. Assim, a aprendizagem significativa precisa ter poucas barreiras para a participação e permitir com que as pessoas se sintam parte do processo.

Defendendo que jogos podem ser espaços imersivos e de aprendizagem, Gee (2003) assegura que, enquanto o ensino tradicional proporciona entendimentos gerais, ou seja, capacita os alunos a entenderem termos e princípios, a aprendizagem através de jogos possibilita uma compreensão situada, que não visa apenas a decodificação, mas a aplicação dos conhecimentos em situações reais.

Em consonância com o autor, defendo que é preciso ter o entendimento situado, pois até mesmo as palavras e princípios mais simples assumem significados diferentes em contextos outros. Dessa forma, as pessoas devem ser capazes de construir os sentidos nos espaços-tempos que ocupam.

Gee (2003, p. 218) ainda assegura que o processo de aprendizagem se torna mais fácil quando “[...] os alunos estão adquirindo-os como parte de seus próprios objetivos e objetivos baseados em atividades - quando fazem parte do “jogo”, o aluno deseja jogar”. Isso ocorre, pois, segundo o autor (GEE, 2008b, p. 196), as crianças e os adolescentes estão engajados na aprendizagem de práticas culturais populares ao mesmo tempo que, ao utilizar videogames, integram diversas habilidades cognitivas e emocionais sobre aprendizagem e organização da aprendizagem.

Os jogos podem ajudar na resolução de problemas e no desenvolvimento da lógica, além disso, envolvem a colaboração, a competição, o compartilhamento de uma miríade de *sites* que, muitas vezes, são produzidos pelos próprios jogadores.

Nesse contexto, percebo que “[...] as pessoas estão aprendendo novas identidades, novas formas de interação social e até mesmo novos valores, que é uma forma ampla de ‘conteúdo’, de fato”²⁸ (GEE, 2008b, p. 197).

Dessa forma, assim como Gee (2008b), entendo que os videogames são uma nova forma de cultura popular e que tem um futuro potencial, podendo ser incorporado dentro da sala de aula, pois não só pode ensinar vocabulários e novas formas de linguagens e situações de uso, como apresenta outras vantagens.

Os jogos têm objetivos e metas a serem cumpridas, além disso, para jogar é necessário conhecer o personagem. Desse modo, o jogador representa o personagem, assumindo e realizando-se nele. Assim, com essa interação jogador-personagem, o jogador passa a se sentir parte do *design* do jogo, e assume para si as responsabilidades dos personagens (GEE, 2008b).

Ademais, uma aprendizagem significativa requer um aluno como um agente ativo, produtor e não passivo, consumidor de conteúdo, e o videogame proporciona isso através das tomadas de decisão.

Desse modo, outras habilidades são desenvolvidas, como o compromisso e comprometimento com o personagem e a história; a criatividade na apresentação de hipóteses para resolução de problemas; melhoramento por *feedback* dos jogos, que permitem aos jogadores saberem se estão indo bem, se falharam ou se estão estagnados; formação da expertise, por conter ciclos repetidos que fazem com que os alunos pratiquem e melhorem as habilidades e o encorajamento, uma vez que os jogos colocam os jogadores em risco e os encorajam para explorar e se aventurar. Assim, o fracasso no jogo é visto como crucial para a aprendizagem, sempre em busca de melhorias (GEE, 2008b).

Por entender, então, os descompassos das atividades escolares em relação às práticas nas quais os jovens estão engajados, advogo que, visando uma aprendizagem significativa e um ensino situado, os jogos digitais, tais como *Hogwarts Games*, oferecem possibilidades de aprendizagem que podem ser ressituidas para o ambiente escolar.

²⁸ “[...] people are learning new identities, new forms of social interaction, and even new values, which is a broad form of ‘content’ indeed”. Tradução de minha responsabilidade.

6. NOVOS ENUNCIADOS, NOVOS GÊNEROS DISCURSIVOS

Aprender a falar significa aprender a construir enunciados [...]

Mikhail Bakhtin, *Os gêneros do discurso* (2016)

Por se basear nos estudos do Círculo de Bakhtin, entendo que ao utilizar a linguagem para a criação de jogos digitais amadores, os sujeitos se envolvem em práticas discursivas, em que é possível identificar a criação de enunciados que, constituídos por temáticas, estilo e estrutura composicional próprios caracterizam-se como gêneros discursivos, que serão discutidos neste capítulo.

6.1 A NATUREZA DIALÓGICA DO GÊNERO DISCURSIVO

Apoiando-me na afirmação de Bakhtin (2016, p. 11), percebo que a linguagem – entendida como prática social – está presente nas mais diversas esferas da vida. Seja em ambientes escolarizados, informais, no universo on-line ou off-line, o uso das língua(gens) se materializa em forma de enunciados orais e/ou escritos, que sendo atos de sujeitos sociais (BAKHTIN, 2017), são caracterizados pela unicidade e singularidade.

O enunciado é a unidade do discurso (BAKHTIN, 2016, p. 28-29), desempenhando, portanto, um papel central nos estudos de Bakhtin e seu Círculo, uma vez que a linguagem é tida a partir de um ponto de vista histórico, cultural e social, envolvendo a comunicação, os sujeitos e os discursos (BRAIT; MELO, 2020, p. 65).

Por entender que o estudo das linguagens vai além da estrutura linguística, o Círculo de Bakhtin adota o discurso como a língua em sua integridade viva e concreta, sendo um fenômeno complexo e multifacetado, ou seja, a linguagem em uso. Diante disso, compreende-se que o discurso é “tão social quanto a língua” (BAKHTIN, 2016, p. 117), portanto, as formas de enunciados também são sociais e determinadas pela comunicação discursiva.

Nesse caminho, Brait e Melo (2020) afirmam que a situação extraverbal não age sobre o enunciado, mas o integra. Dessa forma, são estabelecidas uma série de conexões com o contexto e que, se separado dele, o enunciado perde sua significação. Ou seja, a enunciação está ligada ao enunciado, pois “[o] *enunciado concreto (e não a abstração linguística) nasce, vive e morre no processo da interação*

social entre os participantes da enunciação” (BRAIT; MELO, 2020, p. 68, grifos das autoras).

Para que seja compreendido, o enunciado é composto por três tópicos: o conteúdo temático, o estilo e a forma composicional, que serão explorados adiante. Assim, por refletirem condições específicas de uso e finalidades diversas, entende-se que “[...] cada enunciado particular é individual, mas cada campo de utilização da língua elabora seus *tipos relativamente estáveis* de enunciados” (BAKHTIN, 2016, p. 12, grifos do autor), que são conhecidos também como os gêneros do discurso.

Diante disso, ter conhecimento dos diferentes gêneros é fundamental para o pleno domínio do discurso nas demais esferas da vida, pois de acordo com Bakhtin “[q]uanto mais dominamos os gêneros, maior é a desenvoltura com que os empregamos e mais plena e nitidamente descobrimos neles a nossa individualidade” (BAKHTIN, 2016, p. 41).

Com os diversos campos da vida, que se constituem como espaços de criação de enunciados, o autor defende a inesgotabilidade e a heterogeneidade dos gêneros discursivos (BAKHTIN, 2016, p. 12-13). Para entender a natureza de cada enunciado, eles são divididos em primários e secundários.

Também conhecidos como simples, os gêneros primários são aqueles formados no fluxo da comunicação discursiva, como o diálogo, a réplica, o bilhete, a carta, etc. Em contrapartida, os gêneros que demandam organização e desenvolvimento são chamados de complexos ou gêneros secundários, dentre os quais se destacam o romance, os dramas, estudos científicos. (BAKHTIN, 2016, p. 15). Assim, é possível encontrar gêneros primários na constituição de gêneros secundários, como é o caso dos diálogos que ocorrem em romances.

Nessa perspectiva, para analisar e compreender o gênero discursivo em sua totalidade e singularidade, é imprescindível conhecer a natureza do enunciado, uma vez que os sujeitos participam no existir-evento a partir do ato (BAKHTIN, 2017), ou seja, ele se torna participante do mundo da vida - da realização do ato discursivo - na e pela linguagem.

Em consequência dessa participação, no que concerne ao estilo do enunciado, temos acesso às individualidades do sujeito que, na comunicação discursiva, deixa evidente os traços característicos da sua subjetividade e seu tom emotivo-volitivo. Além disso, por estar situado em contextos sócio-históricos, a enunciação também

reflete o estilo geral a qual o sujeito pertence. Ao enunciar, ao integrar comunicação discursiva, os indivíduos assumem posições na enunciação em relação ao elemento semântico-objetual do enunciado.

Conforme explica Bakhtin (2011, p. 296-297), o falante, a partir do juízo de valor, o objeto do discurso e o sistema de línguas determinam o enunciado em sua totalidade. Dessa forma, entende-se que a estilística considera alguns fatores para a determinação do estilo do enunciado: o sistema da língua, o objeto do discurso e do próprio falante e a entonação valorativa em relação ao objeto.

O objeto do discurso do falante não é único, mas “[...] já está ressalvado, contestado, elucidado e avaliado de diferentes modos” (VOLÓCHINOV, 2011, p. 300), ou seja, nele se cruzam, convergem e divergem muitos pontos de vista. Depreende-se, portanto, que a língua é heterodiscursiva, pois é “[...] uma coexistência concreta de contradições socioideológicas entre o presente e o passado, entre diferentes épocas do passado, entre diferentes grupos socioideológicos do presente” (BAKHTIN, 2015, p. 66). Além disso, ela também é estratificada, não só em dialetos, mas em linguagens socioideológicas (BAKHTIN, 2015, p. 41-42). Desse modo, o enunciado torna-se o ponto de encontro das forças centrífugas e centrípetas, em que ocorrem processos de centralização e descentralização que constituem o heterodiscurso.

Conhecidas como forças de unificação, as forças centrípetas são aquelas que se opõem ao heterodiscurso, por lhe impor limites e se caracterizar como única, sendo um sistema de normas linguísticas a ser seguido, embora não se restrinja a ele. São as forças centrípetas que exercem forças de fora para dentro do enunciado. Convivem com elas as forças centrífugas, também denominadas de descentralização. Imersas no campo ideológico, histórico e social, as forças centrífugas agem de dentro para fora.

É evidente que as forças centrífugas e centrípetas regem a linguagem. São elas que englobam, dialeticamente, a unidade e a heterogeneidade de uma língua. A medida em que a língua – viva – desenvolve-se, amplia a estratificação e o plurilinguismo, em um ininterrupto processo de unificação e separação, que se intersecta na enunciação concreta, satisfazendo às demandas das estruturas linguísticas e também da heteroglossia (RENFREW, 2015, p. 129). Isso, pois na arena de lutas das práticas discursivas, ocorre a batalha entre os discursos absolutos e legitimados – centralizadores – e os discursos dissonantes – descentralizadores, que podem gerar acordos, adesão às vozes, bem como o desacordo e a divergência.

Conforme assegura o autor, “[o]nde há estilo há gênero” (BAKHTIN, 2016, p. 21), por isso, o estilo é inseparável do tema e da unidade composicional, ou seja, na análise estilística do gênero é necessário levar em consideração a funcionalidade, o acabamento, os interlocutores, as relações estabelecidas e o discurso em si. Logo, pode-se concluir que a estilística não diz respeito somente a análise da língua como um sistema de regras, mas como um conjunto, em que até mesmo a escolha das palavras pelo falante é considerada um ato estilístico. Aqui, o enunciado é tido como unidade real da comunicação discursiva (BAKHTIN, 2016, p. 22).

Há um nexos entre as réplicas dos diálogos, por isso, para entender o estilo do gênero discursivo não basta olhar para o significado lógico das palavras, mas para o sujeito, a relação com a realidade expressa na palavra e a relação estabelecida com a palavra antecedente, uma vez que esses são elementos determinantes do discurso no diálogo (BAKHTIN, 2016).

Entrando no campo dos discursos, retomamos a natureza responsável e responsiva do enunciado, uma vez que a compreensão plena da fala viva é prenhe de resposta, transformando o ouvinte em falante. Certamente, nem sempre a resposta é imediata ao enunciado, por isso, Bakhtin (2016, p. 25) afirma que há três tipos de compreensão responsiva, tais quais: a imediata, a silenciosa e a de efeito retardado.

No tocante a interação, que reforça o caráter social da língua, destaco que a língua é dialógica por natureza, assim o enunciado também o é. O dialogismo pressupõe dois ou mais sujeitos discursivos, bem como o intercâmbio de ideias. É na interação discursiva que acontece a compreensão, que é prenhe de resposta, seja em pensamentos, palavras ou ações, enfatizando o sujeito ativo e responsivo.

Dito isto, cabe ressaltar que todo falante é um respondente, pois está em constante responsividade a enunciados antecedentes, pois como conclui a teoria bakhtiniana, “[c]ada enunciado é um elo na corrente complexamente organizada de outros enunciados” (BAKHTIN, 2016, p. 26) e os limites de cada enunciado concreto são definidos pela alternância dos sujeitos discursivos.

É nessa alternância discursiva, denominada réplica, que o sujeito exprime sua posição diante do enunciado anterior e assim, por serem interligadas, que as relações estabelecidas no processo de comunicação pressupõem a presença do outro (BAKHTIN, 2016, p. 30).

Ainda que abordar a obra de J. K. Rowling não seja o foco desta pesquisa, considero importante ressaltar que, ao tratar dos enunciados complexos, como a

ficção, Bakhtin destaca que é na obra que o autor revela a sua individualidade no estilo. Assim como a réplica do diálogo, o gênero secundário, além de responsivo a enunciados anteriores, também requer uma resposta, uma vez que influencia os leitores acerca de valores, crenças, convicções e na criticidade.

Retomando a comunicação discursiva, os enunciados sempre acontecem através de gêneros do discurso, ou seja, por discursos que apresentam construções estáveis e típicas. Como Bakhtin (2016, p. 38), concordo que a diversidade de gêneros existentes é decorrente dos diversos contextos e situações que, em sua totalidade, requerem a formação do discurso em formas de gêneros. Cabe ressaltar que a aprendizagem dos moldes de cada gênero advém da comunicação discursiva viva, e que, se tais gêneros não existissem nem fossem dominados pelos falantes, tal comunicação seria impossível (BAKHTIN, 2016, p. 39), e é nesse ato discursivo que o falante manifesta sua entonação expressiva.

A entonação expressiva ou tonalidade valorativa é a subjetividade assumida pelo falante através do enunciado, que reflete a sua individualidade. Essa valoração pode ser reconhecida por meio da entonação da voz, das palavras empregadas, do gênero escolhido, etc, por isso, reconheço a impossibilidade da existência de um enunciado neutro.

Para Bakhtin, o enunciado é fundamentado na noção do signo ideológico, ou seja, nas palavras que não são fechadas em significados únicos e que não pertencem a nenhum falante, embora possam ser utilizadas por qualquer um, e podem assumir juízos de valor diversos. Em outras termos, o signo, tido isoladamente,

[...] é simultaneamente terra de todos e de ninguém, conquanto signo ideológico, a palavra no enunciado (também referido pelo Círculo como “discurso concreto”) é tomada por objeto social, que reflete e refrata realidades sociais em um universo discursivo (AZZARI, 2017, p. 32).

É comum ouvirmos que em algumas situações a linguagem empregada deve ser neutra. No entanto, há um ledor engano em acreditar na possibilidade da execução de um ato discursivo inexpressivo, pois somente a língua entendida como sistema de regras seria vazia de sentido e, ainda assim, ela não estaria isenta de avaliação. Entretanto, a entonação valorativa pode ser facilmente percebida a partir do momento que as palavras e recursos linguísticos passam a integrar um enunciado concreto e vivo, adquirem juízo de valor.

Acerca disso, Bakhtin conclui que “[a]s palavras não são de ninguém, em si mesmas nada valorizam, mas podem abastecer qualquer falante e os juízos de valor mais diversos e diametralmente opostos dos falantes” (BAKHTIN, 2016, p. 48). Nesse âmbito, interessa-me destacar que nossos enunciados também ecoam enunciados alheios, visto que a palavra existe em três aspectos para o falante: a palavra isenta de avaliação, que não pertence a ninguém; a palavra alheia e a minha palavra. Desse modo, ao ecoar vozes outras, nós as assimilamos, reelaboramos e reacentuamos. Concluo, então, que o elemento semântico-objetual e a expressividade do falante determinam o estilo e a estrutura composicional do enunciado.

Outro aspecto essencial do enunciado é o endereçamento (BAKHTIN, 2016, p. 68), elemento considerado determinante para a escolha do gênero utilizado na comunicação discursiva, pois influencia na composição e, principalmente, no estilo da linguagem. A língua, enquanto um sistema, dispõe de uma infinidade de recursos linguísticos que ficam à disposição do falante para realizar o direcionamento do seu enunciado. Diante disso, a escolha de tais elementos é feita por influência do destinatário e das possibilidades da sua réplica (BAKHTIN, 2016, p. 69).

Falantes e ouvintes, que na comunicação discursiva realizam a movimentação de troca de papéis, tornam-se interlocutores, ou seja, sujeitos participantes de uma cadeia comunicativa em que relações dialógicas são estabelecidas. Cabe ressaltar que no diálogo há ainda a presença de uma terceira pessoa, que é a pessoa mencionada e que participa da relação dialógica. O diálogo, nesta perspectiva, não se reduz às relações lógicas e linguísticas, mas em relações de sentidos de enunciados integrais entre sujeitos discursivos (BAKHTIN, 2017, p. 91). Ou seja, o dialogismo se dá quando os enunciados são entendidos em sua totalidade e singularidade, quando reconhecemos suas relações com o contexto, os sujeitos, os discursos e as ideologias envolvidas neles.

Nitidamente, as fronteiras entre os conceitos de temática, estilo de linguagem e estrutura composicional são borradas quando analisamos o enunciado em sua singularidade e totalidade. Isso ocorre, pois não é possível analisar e compreender o enunciado de maneira isolada, fora da cadeia de comunicação discursiva, excluindo os aspectos extraverbais. Entretanto, após abordar a questão estilística, enfatizando a tonalidade valorativa do falante, tentarei apresentar outros dois elementos que constituem o gênero discursivo: o tema e a estrutura composicional.

Embora o tema tenha relação com os assuntos apresentados nos enunciados, ela não se reduz a isso, mas abrange também a tonalidade valorativa e as relações dialógicas que são estabelecidas. Segundo Volóchinov (2018, p. 228), o sentido da tonalidade do enunciado é o tema, que deve ser único, individual e irrepitível, e que possui significação exclusiva a depender da situação histórica concreta em que está inserido.

Dito isto, o autor afirma que o tema não é definido apenas pelas formas linguísticas, morfológicas e sintáticas, mas também pela entonação, pelos sons e pelos aspectos extraverbiais que constituem a situação. Por isso, destaco a importância da significação na composição do tema.

De acordo com Volóchinov (2018, p. 229), o tema é um “complexo sistema dinâmico de signos que tentam se adequar ao momento concreto da formação”, por isso, não há tema sem significação. O tema pertence a totalidade do enunciado e somente no elo da comunicação discursiva que a palavra se torna um tema.

Nesse caminho, cabe reiterar que a significação é um efeito da interação entre os interlocutores. Ela não está na palavra, nem no falante, nem no ouvinte, mas surge no contato entre os sujeitos. Reçaimos novamente na discussão sobre a entonação expressiva, em que o enunciado não só significa, mas avalia (VOLÓCHINOV, 2018, p. 236).

Para Bakhtin, portanto, “[...] o enunciado, o estilo e sua composição são determinados pelo elemento semântico-objetual e por seu elemento expressivo, isto é, pela relação valorativa do falante com o elemento semântico-objetual do enunciado” (BAKHTIN, 2011, p. 298). Assim, no tangente a estrutura composicional do gênero ressalto que ela engloba elementos do estilo e da temática, uma vez que toda e qualquer escolha para a realização do gênero discursivo é determinada pelo campo da comunicação. Isso significa que a temática, a composição do falante, a intenção discursiva, a individualidade e a subjetividade são aplicadas de acordo com a forma do gênero, que é relativamente estável e constitui o todo.

7. HOGWARTS GAMES: UMA PRÁTICA INUSITADA NO WHATSAPP

Num aparente 'não fazer nada', os jovens acabam por desenvolver formas genuínas de participação social [...]

José Machado Pais, *Culturas juvenis* (2001)

Introduzo este capítulo com um breve histórico dos jogos digitais e apresentando evidências da gênese do *Hogwarts Games*. Assim, buscando conhecimento acerca do surgimento dessa prática, discorro sobre seu desenvolvimento e características, já que se trata de um jogo tão singular se comparado aos outros que encontramos em ambientes digitais.

7.1 BREVE HISTÓRICO DOS JOGOS DIGITAIS: EM BUSCA DA GÊNESE DE HOGWARTS GAMES

De acordo com Salen e Zimmerman (2003), há muitas definições para o termo jogo, em virtude das diversas modalidades existentes e diferentes perspectivas em que podem ser estudados. Parlett (apud SALEN e ZIMMERMAN, 2003, p. 4) divide a definição de jogo em informal e formal, de acordo com a estrutura, com o fim e os meios. Ainda segundo Salen e Zimmerman (2003, p. 2), “jogo” é uma atividade em que dois ou mais tomadores de decisão buscam alcançar seus objetivos, em um contexto de regras. Ainda de acordo com Salen e Zimmerman (2003, p. 2), embora esse conceito enfatize o papel ativo dos jogadores, pode não parecer totalmente apropriado por limitar outros aspectos que compõem um jogo, tais como a possibilidade de não haver “disputas” entre os participantes, por exemplo.

Colaborando para a construção desse conceito, Huizinga (apud SALEN, ZIMMERMAN, 2003, p. 5), afirma que o jogo é uma brincadeira, uma atividade que se distingue da vida real, em que se cria grupos sociais fora do mundo real (apesar de se tratar de um contexto que consome o jogador de maneira intensa). Nessa vertente, enfatiza-se a falta de interesse material e/ou de obtenção de lucro. Entretanto, essa definição ainda não consegue abarcar a totalidade das características que definem um jogo.

Salen e Zimmerman recorrem a Caillois (2003, p. 6), que descreve o jogo como algo que deve ser livre, sem obrigatoriedade de participação; separado, ou seja, dentro de tempos-espacos específicos para esse fim; improdutivo, não devendo criar

bens e riquezas, exceto entre os jogadores em situação similar e regido por regras e faz-de-conta, criando uma realidade exterior à vida real.

Nessa mesma direção, Salen e Zimmerman, ao lerem Suits (2003, p. 6), informam que o ato de jogar implica envolver-se em uma atividade que objetiva a realização de alguma coisa, usando meios que são permitidos pelas regras que o constitui.

Com apoio nas discussões de Chris Crawford, os autores (2003, p. 8) apresentam uma lista de quatro qualidades que definem um jogo, sendo elas: representação, interação, conflito e segurança. Acerca de representação, salienta-se que o jogo deve representar uma realidade, um mundo que contém regras e interação, que se refere à exploração do jogo pelos jogadores. O terceiro elemento destacado é a existência de um conflito, que deve surgir naturalmente a partir da interação e da busca pelos objetivos a serem atingidos. Considerando-se que os conflitos podem significar riscos, essa perspectiva sugere que jogos seriam “formas seguras” de vivenciar a realidade, já que seus resultados não são semelhantes às consequências de acontecimentos vivenciados pelos sujeitos na vida real.

Salen e Zimmerman (2004, p.8), também recorrem a Costikyan para quem o jogo é uma forma de arte na qual os jogadores tomam decisões, no intuito de atingir os objetivos. Por fim, para Avedon e Sutton-Smith (apud SALEN; ZIMMERMAN, 2003), jogos exercem sistemas voluntários em que há disputa de poder e objetivos a serem alcançados.

Apesar desses conceitos serem construídos a partir de diferentes perspectivas, a maioria das conceituações apontam que, de modo geral, um jogo é uma atividade que deve apresentar regras e um objetivo. Por isso, alega-se que essas características não precisam abranger todos os aspectos de um jogo, mas que, entre diferentes jogos, há muitos elementos em comum, tais como a criação dos grupos sociais e a qualidade da representação. Partindo desse conjunto de elementos, os jogos são tidos como “[...] um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável”²⁹ (SALEN, ZIMMERMAN, 2003, p. 10).

Sendo o sistema fundamental para a abordagem dos jogos, é necessário que haja jogadores ativos, que interajam com o sistema do jogo. Desse modo, sendo os

²⁹ “[...] system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome”. Tradução de minha responsabilidade.

jogos externos ao cotidiano da vida real, nesses tempos-espacos ocorrem competiçoes, nas quais o conflito e essencial para o desenvolvimento das atividades. No entanto, para que haja limites entre o que os jogadores podem ou não fazer, torna-se necessário e fundamental que os jogos tenham regras. Por fim, os jogos têm um objetivo, um resultado a ser obtido, para que, ao final da partida, tenha-se um vencedor.

Nesse cenário, surgem os *Role Playing Games*, mais conhecidos como RPGs, que são jogos que apresentam caracterização de personagens com base em um compilado de regras e de interação com outros jogadores. Trata-se de um jogo de faz-de-conta, em que narrativas são construídas para simular contextos. Os jogadores de RPGs criam personagens que interagem entre si, na maioria das vezes, sob a coordenação de um mestre de RPG ou de outro jogador.

Note-se que, nesse tipo de jogo, o foco se encontra no desenvolvimento da narrativa, “[...] no cumprimento de missões ao descobrimento da história que está por trás do jogo” (RECUERO, 2012, p. 6).

Ainda no âmbito do RPG, encontra-se uma categoria específica nomeada *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPGs). Essa modalidade é constituída de diferentes jogos situados em ambientes digitais que se caracterizam pela existência de um mundo digital, em que ocorrem interações entre jogadores através dos avatares e da mediação pelo computador. A esse respeito, Recuero (2012) esclarece que:

[a] base dos MMORPGs é a construção da narrativa pelo jogador através de suas ações no jogo, sua “imersão” no jogo, através do avatar, construindo narrativas próprias, progredindo e interagindo com outros jogadores. São, portanto, jogos que demandam um envolvimento e um investimento alto do jogador, para que receba as recompensas do jogo (RECUERO, 2012, p. 7).

De acordo com Recuero (2012, p. 1), com a emergência das plataformas para redes sociais, diversas ferramentas foram desenvolvidas, permitindo que novas práticas fossem atribuídas a tais plataformas, como os jogos digitais. Embora a conceituação de Salen e Zimmerman (2003) não apresente distinções entre os jogos digitais e não digitais, é importante ressaltar que esses jogos têm especificidades que os divergem.

Os jogos digitais assumem diversas formas, podendo aparecer em diferentes plataformas e dispositivos, como computadores, consoles ligados à TV e a dispositivos portáteis específicos, além de celulares. Acerca dessa modalidade de

jogos, Salen e Zimmerman (2003, p. 1) afirmam que os dispositivos são os sistemas desses jogos, embora não representem o jogo em sua totalidade.

Dentre esses jogos de plataformas digitais, tornou-se comum a divulgação de RPGs e MMORPGs on-line, devido a facilidade de busca por grupos de interesse no recurso “pesquisar”, disponível pelas próprias plataformas. Embora seja importante frisar que esses jogos tenham surgido antes dos ambientes digitais.

Com enfoque em práticas que acontecem em contextos de plataformas digitais, destacam-se os jogos, questionários, *quizzes*, que são definidos por Recuero (2012, p. 1) como “[...] aplicativos desenvolvidos por terceiros”. A autora declara que esses jogos são apontados como “[...] jogos casuais (...) devido a sua baixa complexidade e pequena necessidade de investimento de tempo no aprendizado no jogo” (RECUERO, 2012, p. 5). Essa denominação decorre da divergência entre esses jogos e os mais tradicionais, que requisitam maior envolvimento dos jogadores. Por serem simplificados e fáceis de aprender, os jogos casuais denotam menor comprometimento e engajamento dos jogadores por recompensas simples e rápidas. Além disso, possuem natureza transmidiática, por não serem exclusivos de uma plataforma para rede social específica, mas por estarem presentes em outros ambientes digitais.

Considerando o caráter social desses jogos, pois denotam interação com outros participantes, Recuero (2012) também apresenta os chamados jogos sociais. Segundo a pesquisadora, “[e]ssa terminologia tem sido frequentemente utilizada para definir jogos em *sites* de rede social, justamente porque esses jogos envolvem diretamente a rede social dos jogadores” (RECUERO, 2012, p. 6). A autora ainda destaca que o sentido dos jogos sociais é coletivo, mais do que individual, principalmente pelo caráter de socialização, de criação e manutenção de conexões sociais, que são estimuladas por intermédio da competição e/ou cooperação que o próprio jogo demanda.

Por exigirem uma cultura específica do grupo que está participando, caracterizam-se como uma pluralidade de tipos de jogos, por permitirem a performance dos jogadores e demandarem engajamento e comprometimento, os jogos de plataformas de redes sociais não se caracterizam como RPGs nem MMORPGs, de acordo com as perspectivas aqui abordadas.

Em uma publicação do *Techcrunch*³⁰, intitulada *The History of Gaming: na evolving community*³¹, afirma-se que desde a década de 1950, a indústria de jogos é uma das mais lucrativas. Além disso, o surgimento dos dispositivos móveis revolucionou tal indústria, ocasionando o aparecimento de novos tipos de jogadores.

De acordo com a postagem supracitada, desde a popularização de celulares e lojas de aplicativos, em 2007, os jogos evoluíram alterando não somente a maneira como as pessoas jogavam, mas também disseminando essa prática, aproximando-as da cultura dominante. Dessa forma, não somente empresas e desenvolvedores de jogos estão lucrando com essa prática, como grandes empresas, tais como a *Apple*³² e o *Google*³³ subiram no *ranking* de mercado como consequência da venda de jogos em lojas de aplicativos.

No que diz respeito ao futuro dessa área, considerando que essa notícia foi publicada em 2015, o autor afirma que, embora jogos em dispositivos móveis sejam adequados para a rotina corrida dos usuários, tais jogos possuem limitações, como as telas pequenas dos celulares, velocidade do processador e armazenamento interno. Por isso, acredita-se que as empresas de realidade virtual e tecnologia de inteligência artificial podem desempenhar papéis fundamentais no futuro dos jogos digitais, ainda que esse futuro seja incerto, devido ao avanço frenético das tecnologias.

Apesar do RPG de mesa ser um motivo para reunir e divertir amigos, sabe-se que com a correria diária nem sempre é possível fazer reuniões presenciais com essa finalidade e que assim acaba-se recorrendo às tecnologias digitais. Entretanto, no início dos anos de 2000, antes do desenvolvimento e popularização dos aplicativos como *Facebook* e *WhatsApp*, jogar na plataforma *Play by Fórum* (doravante PbF) era uma alternativa para quem não saía de casa, conforme aponta o *site* Mappingua Nerd³⁴. Esse foi o início dos RPGs de mesa on-line, uma vez que se caracteriza por fóruns que simulavam, de forma escrita, o RPG de mesa tradicional.

³⁰ Disponível em: <https://techcrunch.com/>. Acesso em: 10 set. 2020

³¹ Disponível em: <https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>. Acesso em 10 set. 2020.

³² Disponível em: <https://www.apple.com/br/>. Acesso em: 10 set. 2020

³³ Disponível em: <https://www.google.com.br/>. Acesso em: 10 set. 2020

³⁴ Disponível em: <https://www.mappinguanerd.com.br/rpg-de-mesa-online-imagine-dragoes/>. Acesso em: 10 set. 2020.

De acordo com o *site Work's for Weeks*³⁵, o PbF, assim como o MMORPG, é uma modalidade do RPG que simula o jogo de mesa. Entretanto, como mencionado acima, ao invés de narração oral da aventura, todas as ações, diálogos e o desenrolar da narrativa acontecem de forma escrita. Devido a essa prática escrita, o desenrolar da aventura é lento, sendo essa uma desvantagem para muitos jogadores e uma experiência gratificante para outros, uma vez que permite uma descrição minuciosa das cenas e das ações, enriquecendo a narrativa.

O PbF também apresenta limitações por conta de ser outra plataforma: os fóruns, e a grande maioria não disponibilizar rolagem de dados. Nesse contexto, a confiança nos jogadores e no narrador torna-se imprescindível, pois são os mestres e narradores que utilizam os dados pessoais dos demais jogadores, fazem testes e a rolagens de dados.

No que diz respeito à dinâmica do PbF, ele funciona de modo simplificado. O mestre cria os tópicos nos fóruns, que são as cenas da narrativa. Dessa forma, a primeira mensagem de cada tópico deve descrever todo o cenário, que pode ser complementado através de imagens, evidenciando a hipertextualidade do ciberespaço. Assim, quando um jogador chega em um tópico-cenário, o narrador precisa narrar toda a descrição da cena e os personagens que já se encontram naquele recinto. Ressalta-se que, assim como o RPG de mesa, existem turnos no PbF, requerendo que os jogadores postem quando saírem de um tópico-cenário e partirem para outro.

Com o passar dos anos e, conseqüentemente, com o fim do PbF, surgiram outros modos de jogar RPG on-line, dentre os quais, o autor cita o Taulukko³⁶, uma plataforma com *chat*, rolaadores de dados e suporte para fichas de personagens, que pode ser utilizada com ou sem ajuda de outros programas. O *Telegram*³⁷, aplicativo concorrente do *WhatsApp*, também permite essa modalidade de RPG, já que possui suporte para usuários robôs que podem desempenhar diversas funções no aplicativo, como rolar os dados.

³⁵ Disponível em: <https://works4weeks.forumeiros.com/t10-rpg-play-by-forum-visao-geral>. Acesso em: 10 set. 2020.

³⁶ Disponível em: <https://legacy.taulukko.com.br/>. Acesso em: 10 set. 2020.

³⁷ Disponível em: <https://telegram.org/>. Acesso em: 10 set. 2020.

O WhatsApp também é citado em diversas fontes³⁸ como uma das alternativas para jogar RPG on-line, pois está presente na maioria dos dispositivos celulares e, atualmente, também na versão Web. No entanto, por não conter suporte para rola-dados, indica-se a instalação de um sistema que não solicite esse recurso. Por fim, é importante ressaltar que as plataformas, tais como fóruns e o próprio WhatsApp, são textuais, o que requer dedicação e paciência para a escrita de narrativas detalhadas.

Além de plataformas digitais, como Facebook e Instagram, é comum encontrar *sites*³⁹ que divulgam grupos de jogos de RPG de WhatsApp. A partir da busca realizada, foram encontrados somente grupos criados por brasileiros, o que me leva a acreditar que essa seja uma prática criada por brasileiros. No entanto, percebe-se, também, a procura por grupos de RPG internacionais bem como a criação de grupos internacionais, como é notável no *site* Quora⁴⁰.

Ainda na busca por informações sobre a gênese do RPG em WhatsApp, em uma conversa com um dos jogadores que participa e ministra RPGs de mesa presencial e on-line, fui informada que o RPG on-line é antigo e precede a existência do WhatsApp, que é considerado apenas uma base para a interpretação. Assim, anterior a essa plataforma digital, os jogadores dessa modalidade, utilizavam outras como Tumblr⁴¹, Orkut⁴² e Msn⁴³.

De acordo com o que me informou esse jogador que, a fim de cumprir com a ética da pesquisa, identificarei neste texto como Hagrid, quando um grupo está muito interessado em um mundo fantasia em comum, os sujeitos se reúnem e dessa junção se inicia um RPG. No entanto, Hagrid também acredita que a utilização do WhatsApp como contexto para o desenvolvimento desses jogos começou desde a popularização do WhatsApp, o que permitiu a criação de grupos. Ainda segundo o meu interlocutor, o RPG rapidamente se tornou comum nessa mídia, pois se trata de uma forma muito prática de reunir pessoas interessadas nos jogos em um mesmo ambiente digital, de

³⁸ Disponível em: <https://bit.ly/3tovpxN>; <https://bit.ly/2RwLJzg>; <https://bit.ly/3ernl5y>; <https://bit.ly/2RAVgWg>; <https://bit.ly/3h6VU8p>; <https://bit.ly/3h3Y2hn>; <https://bit.ly/3nXvNIY>; <https://bit.ly/3eZZWwL>; <https://bit.ly/3trNknp>; <https://bit.ly/3xLtzdl>. Acesso em: 25 set. 2020.

³⁹ Disponível em: <https://gruposwhats.app/group/24674>. Acesso em: 28 set. 2020.

⁴⁰ Disponível em: <https://www.quora.com/Is-there-an-international-Harry-Potter-fan-WhatsApp-group>. Acesso em: 28 set. 2020.

⁴¹ Disponível em: <https://www.tumblr.com/>. Acesso em: 13 set. 2020.

⁴² Disponível em: <https://www.orkut.br.com/>. Acesso em: 13 set. 2020.

⁴³ Disponível em: <https://www.msn.com/pt-br>. Acesso em: 13 set. 2020.

modo a incentivá-las a participar de partidas, assim como também encaminham as postagens e notícias a respeito dos jogos.

No entanto, Hagrid salientou que os jogadores dos RPGs mais tradicionais ainda utilizam outros sistemas, ou seja, que buscam outras ferramentas para jogar, dentre elas, destacam-se o Discord, o Skype e o Roll20. Nesse caso, ainda que a base de informações compartilhadas via WhatsApp (ambiente em que os jogadores se agrupam para decidir sobre as informações do RPG), as outras são as escolhidas para o desenvolvimento dos jogos em si. Por fim, Hagrid acredita que “jogar RPG tradicional via WhatsApp não foi uma experiência muito agradável”, em seu caso, já que considerou que “o ambiente era confuso, pois todos os jogadores digitavam ao mesmo tempo”.

Em texto intitulado “*Whatsapp, narração e newbies: o início*”, publicado no site RPGista em maio de 2013⁴⁴, Asbel (que é como se identifica o/a autor(a)), conta a sua experiência jogando pela primeira vez em um RPG no WhatsApp. De acordo com esse(a) jogador(a), há tempo não participava de um RPG, mas, a partir de uma “cena” que recebeu em um dos grupos do qual participa na plataforma WhatsApp, resolveu jogar com irmãos e primos.

Ainda em seu relato, Asbel afirma que nenhum dos seus parentes havia participado de um RPG anteriormente. Na verdade, alguns nem sabiam que esse tipo de jogo existia e do que se tratava. Sendo assim, Asbel se viu diante de um desafio: iniciar esses parentes, na época, adolescentes e jovens, no jogo, via uma plataforma que fora criada para fins de comunicação e interação social.

Acreditando que seria impossível despertar seus interesses caso explicasse o que era e como funcionava um RPG, Asbel criou um cenário e um protótipo de sistema e enviou no grupo (rede social) criado no WhatsApp, ressaltando que o seu principal objetivo era proporcionar diversão. Nesse caminho, Asbel assegura que sua ideia era utilizar, majoritariamente, elementos narrativos, sem depender muito das amarras mecânicas que os sistemas de RPGs mais tradicionais possuem.

Na época, essa situação era inovadora, no entanto, segundo Asbel, o jogo funcionava bem e dava certo, mesmo que em alguns momentos os jogadores estivessem mais desanimados, o que requeria criatividade para motivá-los.

⁴⁴ Disponível em: <https://rpgista.com.br/2013/05/31/whatsapp-narracao-e-newbies-o-inicio/>. Acesso em: 15 set. 2020.

Ainda no *site* RPGista, encontrei outra postagem de Asbel, publicada em abril de 2015, intitulada *RPG por WhatsApp: um pequeno manual para mestres desesperados*⁴⁵. Nela, Asbel retoma a experiência de jogar RPG por intermédio do WhatsApp, redirecionando para a postagem mencionada acima.

Nessa postagem, o/a jogador(a) ressalta o grande interesse de seus leitores sobre o RPG de WhatsApp, motivando a escrita dessa segunda postagem. Reforçando o que outros *sites* dizem, a/o autor(a) informa sobre a existência de aplicativos de celulares que gerenciam RPGs, como Roll20. Além disso, reitera que o uso dessas aplicações requer mais tempo e dedicação que a plataforma WhatsApp.

Segundo também esse(a) autor(a), cada grupo possui uma dinâmica particular, já que há membros que são ativos e outros que não são tão participativos, requerendo a imposição de regras de participação.

Acerca da utilização de sistemas em conjunto com a plataforma digital, o/a autor(a) assegura que nem sempre elas são necessárias, uma vez que descrever os personagens é suficiente para os envolvidos no jogo entenderem as capacidades dos personagens para a narrativa fluir. Além disso, ele/ela acredita que se o jogo está sendo desenvolvido em uma plataforma de comunicação, a preferência de uso deve ser pela prática letrada ao invés de sistemas mecânicos exteriores à plataforma.

Como perceptível pelas informações supramencionadas, é cada vez mais comum a divulgação de jogos digitais no WhatsApp sobre uma diversidade gigantesca de temáticas. Ressalto, portanto, que, embora desenvolvidos na mesma mídia digital, cada jogo possui suas particularidades, bem como dispõe de similaridades. Isso posto, percebo que devido a essa gama de possibilidades de jogos digitais nessa plataforma, torna-se um desafio encontrar/rastrear uma origem exata para o jogo *Hogwarts Games*.

Assim, apesar de explicitar a trajetória dos jogos até chegar aos jogos digitais, concluo, por ora, que a origem dos jogos digitais no WhatsApp não tem uma data inicial específica, embora as afirmações encontradas indiquem os anos de 2012 e 2013 como precursores dessa prática. Essa incerteza quanto à origem, deve-se à rapidez e difícil rastreamento das práticas socioculturais surgidas no ciberespaço.

⁴⁵ Disponível em: <https://rpgista.com.br/2015/04/12/rpg-whatsapp-pequeno-manual/>; https://aminoapps.com/c/harry-potter/page/blog/rpg-de-harry-potter-no-whatsapp-imob-instituto-magico-da-ordem-brasileira/w3To_ulBrKrEdk26Z3KJWLmbXBKbJ; <https://sitehogwartsrpg.wixsite.com/hogwarts/blank>. Acesso em: 15 set. 2020.

No entanto, a partir das buscas realizadas, até o momento da escrita deste texto, mantenho meu posicionamento de que essa é uma prática criada por brasileiros, uma vez que, ao visitar grupos públicos e privados internacionais (pesquisados por mim em língua inglesa, tendo em vista que a narrativa original foi escrita em língua inglesa e a maior parte dos fãs a utilizam como língua de contato), não encontrei nenhum convite-*hiperlink* para participar de jogos desse tipo. Em contrapartida, em muitas postagens, grupos e comentários brasileiros e/ou feito por brasileiros, em diversas plataformas digitais, é comum encontrar convites-*hiperlinks* que redirecionam os interessados para grupos (redes sociais) criados no WhatsApp, em que os jogos acontecem.

Diante disso, no que diz respeito à origem de *Hogwarts Games*, relembro que conheci o jogo a partir de uma das administradoras em sua primeira versão, em 2017, por intermédio de um convite-*hiperlink* enviado pelo Messenger, o aplicativo de mensagens do Facebook.

Em busca de conhecer a sua gênese, tentei entrar em contato com os administradores da primeira versão do jogo, mas, até o momento em que elaborei este trabalho, não obtive respostas. Apesar de não ter sucesso nessa busca, devido ao fato de *Hogwarts Games* ter iniciado entre 2016 e 2017, acredito que os administradores do jogo em que ingressei pela primeira vez já conheciam a prática de jogos no WhatsApp, uma vez que o surgimento dessa prática parece ter ocorrido por volta dos anos de 2012 e 2013.

Do mesmo modo, já tendo conhecimento desse tipo de jogo, bem como tendo acesso aos modelos de algumas atividades e partidas que aconteceram em sua primeira versão (já que nunca deletei os grupos antigos de que participei), decidi reviver rodadas desse jogo, em conjunto com um amigo.

Reitero que esse desejo de reviver *Hogwarts Games*, mantendo o nome do jogo original em que participei, bem como suas normas e as partidas/jogadas já conhecidas, vieram do meu anseio de participar de um jogo digital no WhatsApp que fosse organizado. Esse desejo não foi suprido ao participar de outros jogos dessa modalidade, pois, como mencionado anteriormente, apesar de similaridades, esses jogos possuem particularidades, o que torna cada jogo digital dessa espécie um elemento único e singular.

Ao reunir todos os modelos de partidas e regras, fazer algumas alterações que julgamos necessárias, criar os grupos para reunir os participantes/jogadores e fazer o

modelo de convite-*hiperlink*, meu colega e eu resolvemos convidar mais dois participantes para atuarem como administradores. Esses colegas também haviam sido participantes da primeira edição de *Hogwarts Games*, e foram convidados por nós para auxiliar na administração do jogo atual. A partir de então, iniciou-se o recrutamento de jogadores, sendo que convidamos tanto antigos participantes de jogos anteriores quanto novos, o que fizemos por meio de acesso a comunidades de fãs, em redes sociais estabelecidas em diversas plataformas digitais.

Desse modo, em 28 de fevereiro de 2020, iniciou-se a nova edição de *Hogwarts Games*, um jogo digital desenvolvido no WhatsApp, por fãs e apreciadores do universo mágico de Harry Potter.

8. O UNIVERSO MÁGICO DE HARRY POTTER: ELEMENTOS DA NARRATIVA NA FANTASIA DE J. K. ROWLING

Naturalmente está acontecendo dentro da sua cabeça, mas por que é que isso deveria significar que não é verdadeiro?

Alvo Dumbledore, *Relíquias da Morte* (2007)

A fim de prover conhecimento dos detalhes da narrativa de *Harry Potter*, o que é elemento essencial para que se possa entender meu objeto de estudo nesta pesquisa, compilei alguns termos que, além de se constituírem como elementos fundadores da narrativa literária da saga inglesa, são apropriados pelos jogadores-leitores nas construções do jogo digital em estudo. Assim, apresento uma síntese dos termos utilizados (Quadro 1) e, em seguida, uma explicação detalhada sobre o uso desses elementos na narrativa de J. K. Rowling. Note-se que os termos aqui adotados já estão traduzidos para a língua portuguesa, segundo a tradução de Lia Wyler, publicada pela Editora Rocco em 2015.

Quadro 1 – Termos e expressões apropriadas da narrativa de *Harry Potter* para utilização em *Hogwarts Games*

Termos e Expressões	Significados
Escola de Magia e Bruxaria de <i>Hogwarts</i>	Escola britânica de magia, frequentada por Harry Potter e pela maioria dos bruxos ingleses
1º de setembro	Data de início das aulas em <i>Hogwarts</i>
Beco Diagonal	Área de compras gerida por bruxos para bruxos
<i>King Cross</i>	Estação britânica em que os alunos pegam o transporte escolar
Expresso de <i>Hogwarts</i>	Trem “especial” que transporta os alunos até o povoado de <i>Hogsmeade</i>
<i>Hogsmeade</i>	Povoado localizado perto de <i>Hogwarts</i>
<i>Gringotts</i>	Banco dos bruxos localizado no Beco Diagonal
Godric Gryffindor	Bruxo fundador de <i>Hogwarts</i> e responsável pela “Casa” Grifinória
Salazar Slytherin	Bruxo fundador de <i>Hogwarts</i> e responsável pela “Casa” Sonserina
Helga Hufflepuff	Bruxo fundador de <i>Hogwarts</i> e responsável pela “Casa” Lufa-Lufa

Rowena Ravenclaw	Bruxo fundador de <i>Hogwarts</i> e responsável pela “Casa” Corvinal
Grifinória	Uma das “Casas” de <i>Hogwarts</i> . As características principais dessa “Casa” são: coragem e determinação.
Sonserina	Uma das “Casas” de <i>Hogwarts</i> . As características principais dessa “Casa” são: ambição e orgulho.
Lufa-Lufa	Uma das “Casas” de <i>Hogwarts</i> . As características principais dessa “Casa” são: gentileza, paciência e tolerância.
Corvinal	Uma das “Casas” de <i>Hogwarts</i> . As características principais dessa “Casa” são: capacidade intelectual, criatividade e mente aberta.
Cerimônia de Seleção	Processo pelo qual os calouros passam para a seleção para uma das “Casas”.
Chapéu Seletor	Artefato mágico utilizado para a seleção dos calouros
Monitores-chefe e monitores	Alunos seniores responsáveis por manter a ordem dos demais estudantes
Sala Comunal, Salão Comunal, Comunal	Ambiente exclusivos de cada “Casa” que contém sala, banheiros e dormitórios
Taça das Casas	Prêmio anual de <i>Hogwarts</i> , que é entregue ao final do ano escolar para a “Casa” que obtiver maior pontuação.
Salão Principal	Salão em que acontece a Cerimônia de Seleção, as refeições, entrega do Correio-coruja e principais eventos escolares.
Correio-coruja	Sistema de envio e recebimento de cartas e pacotes do mundo bruxo

Fonte: Preparado pela autora para este trabalho.

Resumidamente, a saga literária *Harry Potter* é de autoria da escritora britânica Joanne Rowling, mais conhecida como J. K. Rowling. Composta por sete romances do gênero fantasia, a saga foi publicada pela primeira vez em 1997. Originalmente escrita em língua inglesa, a história narra as aventuras de Harry Potter, um menino que vive com seus tios após a morte de seus pais, e que descobre, aos onze anos de idade, que é um “bruxo” com uma vaga garantida na fictícia e mágica Escola de Magia e Bruxaria de *Hogwarts*.

As aulas em *Hogwarts* iniciam em 1º de setembro e, a fim de se prepararem, os alunos habilitados a uma vaga devem ir ao Beco Diagonal, uma área de compras composta por lojas, que são administradas e geridas pelos bruxos e bruxas. Nesse centro de compras, a comunidade mágica tem à disposição artefatos mágicos, dos quais destacam-se vestimentas, caldeirões, vassouras, animais de estimação, alimentos e outros materiais necessários não só à comunidade, mas aos alunos, como os livros utilizados em *Hogwarts*. Para chegar à escola, os alunos precisam ir à estação *King Cross*, a fim de ingressarem no Expresso de *Hogwarts*, um trem “especial” que os transporta em segurança até o povoado de *Hogsmeade*, aldeia localizada perto de *Hogwarts*.

Segundo a narrativa de Rowling (1997), a Escola de Magia e Bruxaria de *Hogwarts* foi fundada por quatro grandes bruxos que decidiram se juntar para criar um ambiente que ensinasse magia e outras disciplinas relevantes para os estudantes. Na narrativa, apesar da amizade, Godric *Gryffindor*, Salazar *Slytherin*, Helga *Hufflepuff* e Rowena *Ravenclaw* tinham personalidades opostas e prezavam por valores diferentes e, portanto, queriam atrair alunos/tutelados que compartilhassem das mesmas características que eles. Assim, os alunos passaram a ser divididos em quatro “Casas”: Grifinória, Sonserina, Lufa-Lufa e Corvinal.

Grosso modo, pode-se dizer que cada “Casa” tem suas especificidades: a “Casa” Grifinória preza pela coragem e a determinação; Sonserina enfatiza a ambição e o orgulho; a “Casa” Lufa-Lufa prima por gentileza, paciência e tolerância, enquanto a “Casa” Corvinal privilegia a capacidade intelectual, a criatividade e mentes abertas.

Ao chegar em *Hogwarts*, os alunos-calouros passam por um processo seletivo mediado pelo Chapéu Seletor. Na história, esclarece-se que tal objeto mágico teria sido “enfeitiçado” pelos fundadores para que, mesmo após suas mortes, os alunos fossem selecionados para as “Casas” de acordo com as características prezadas na sua fundação. Assim, apesar de considerar a personalidade, as características emocionais e intelectuais dos jovens estudantes-bruxos, o Chapéu Seletor também pode levar em consideração o desejo de cada aluno analisado.

Ainda nesse universo mágico, cada “Casa” tem um monitor e um monitor-chefe, que são alunos sêniores responsáveis por manter a ordem dos estudantes. Esses alunos podem aplicar punições e “tirar os pontos” acumulados pelas “Casas” ao longo do ano letivo da escola de magia. Cabe também a esses personagens a tarefa de patrulhar os corredores do trem, nos trajetos de ida e volta à escola, assim como vigiar

os corredores da própria escola. Ou seja, eles representam uma espécie de líderes estudantis.

Outro elemento importante na narrativa fantástica de Rowling são as Salas Comunais, e/ou Salão Comunal ou simplesmente Comunais. Tratam-se de ambientes correspondentes a cada “Casa”. Todas as quatro “Casas” de *Hogwarts* possuem um ambiente próprio, com uma sala, dormitórios feminino e masculino e banheiros. São espaços exclusivos, localizados em diferentes locais de *Hogwarts* e que possuem uma forma particular de acesso, para evitar que alunos de outras “Casas” entrem sem autorização.

Na narrativa literária, todas as atividades que giram em torno das “Casas” visam a obtenção da Taça das Casas, um prêmio anual de *Hogwarts*, entregue ao final do ano escolar para a “Casa” que mais pontuar no decorrer do ano letivo. Os pontos podem ser dados pelos professores e monitores, e correspondem às atividades vivenciadas pelos alunos na história, como a resposta de perguntas corretas nas aulas, as boas ações e aos jogos estudantis, como o quadribol. Tais pontos também podem ser retirados, caso os alunos tenham mau comportamento ou descumpram as regras escolares.

Além disso, apresento outro ambiente importante de *Harry Potter*, o Salão Principal. Neste espaço, que é a principal área do Castelo de *Hogwarts* acontece as refeições dos alunos, bem como o recebimento do correio-coruja (o sistema de envio e recebimento de cartas e pacotes do mundo bruxo) e também onde os principais eventos da escola, como a cerimônia de Seleção, mencionada no início deste capítulo.

São esses os principais termos que aparecerão na descrição do objeto da pesquisa e nos dados coletados, uma vez que a maior parte das práticas que envolvem o jogo *Hogwarts Games* caracterizam-se como mimese dos elementos narrativos da fantasia de Rowling (1997), tais como a divisão dos grupos na plataforma *WhatsApp*, a atribuição de cargos e responsabilidades e o funcionamento das partidas em *Hogwarts Games*. Posto isso, apresento, finalmente, *Hogwarts Games*.

8.1 HOGWARTS GAMES - A CARTA DE HOGWARTS CHEGOU: DA LITERATURA E DO CINEMA PARA O RPG NO WHATSAPP

Neste subcapítulo, inicio minha apresentação da estruturação do jogo *Hogwarts Games*. Os termos a seguir nomeiam elementos que, advindos do universo

ficcional narrado por Rowling (1997), são reapropriados pelos organizadores/participantes na construção do jogo que protagoniza minha pesquisa.

Hogwarts Games é um jogo colaborativo que agrupa 35 jogadores. Embora os grupos do WhatsApp permitam a inclusão de 256 participantes, a quantidade de jogadores que constituem o objeto de estudo se deve à manutenção recorrente no grupo. A maioria dos participantes são indivíduos que já conheciam *Hogwarts Games* em sua versão inicial. Além disso, muitos jogadores não ficam nos grupos pela própria dinâmica que constitui o jogo, com destaque para as regras e normatização de respostas.

Dentre os 35 jogadores atuais, quatro são administradores responsáveis pela organização principal, elaboração, aplicação e correção das partidas, elaboração do cronograma diário de jogos, do *ranking*, banimentos e recrutamento de novos jogadores. No jogo, os administradores desempenham os seguintes papéis: diretora, vice-diretor, curandeira⁴⁶ e magizoologista⁴⁷ – funções já existentes no mundo mágico da narrativa literária de Rowling (1997).

Além dos organizadores, há jogadores que também desempenham o papel de monitores. Em geral, são 8 monitores, sendo dois para cada “Casa”. Estes participantes são responsáveis pelo recrutamento e recepção de novos jogadores; envio do compilado de regras e atividades aos novos participantes; manter a ordem no grupo intitulado “Comunal”; realizar o treinamento com os jogadores de cada “Casa” e, finalmente, repassar avisos, cronogramas e *rankings* aos outros jogadores.

Os demais jogadores desempenham o papel de alunos de *Hogwarts* e, juntamente com os monitores, participam das atividades do jogo propriamente dito.

Retomando à estrutura de *Hogwarts Games*, ele é desenvolvido a partir de vários grupos do WhatsApp, sendo eles: “Chapéu Seletor”, em que ocorre o processo de seleção dos jogadores, *Hogwarts Games*, o grupo principal, em que acontece as partidas, “Grifinória”, “Sonserina”, “Corvinal” e “Lufa-Lufa”, que são os subgrupos, em que estão divididos os alunos. Há também a “Sala do Diretor”, em que os administradores se organizam em relação ao jogo, o grupo “Monitores”, em que estão os monitores e os administradores, o grupo “Gabaritos”, no qual os administradores enviam as atividades que serão aplicadas e “*Gringotts*”, em que acontece a atribuição e contagem dos pontos e “Fichas/Inscrições”, onde ficam armazenadas as

⁴⁶ Na narrativa de ficção, um curandeiro é o equivalente de um médico “trouxa”.

⁴⁷ Na narrativa de ficção, um magizoologista é uma pessoa que estuda criaturas mágicas

informações sobre os jogadores-alunos. Além desses grupos, há os grupos que são “ativados” apenas no Torneio *Meteolojinx*, que será explicado adiante, são eles: “Griffinpuff”, “Slytherpuff”, “Griffynclaw”, “Slythedor”, “Slytherclaw” e “Huffleclaw”.

Esse conjunto de grupos possibilitam o desenvolvimento de *Hogwarts Games* que, até o dia 20 de dezembro de 2021, última atualização realizada por mim, era composto por 25 atividades, que são divididas em dois torneios, sendo eles: Torneio *Priori Incantatem* e Torneio *Meteolonjinx*. As atividades que constituem o jogo digital geram pontos não somente para os jogadores, como também para as “Casas” à que eles pertencem, uma vez que o objetivo do jogo é ganhar a Taça das Casas.

8.2 LEIS DO MINISTÉRIO DA MAGIA

Para o bom desenvolvimento do jogo e convivência harmoniosa com os outros participantes, regras foram instituídas. Ressalto que, muitas das regras foram copiadas da antiga versão de *Hogwarts Games*, mas, devido aos novos participantes e com o desenrolar das partidas, reuniões foram realizadas entre os administradores e os jogadores, de modo que as regras atendessem às necessidades das atividades e conforme fossem surgindo conflitos.

A forma de apresentação das regras de regulação e regulamentação também passou por mudanças, sendo apresentadas pela primeira vez em forma de uma mensagem de texto do WhatsApp.

No entanto, em contato com outros RPGs ancorados no WhatsApp e devido à necessidade de fácil e rápido acesso às regras, uma das administradoras sugeriu a criação de um arquivo em pdf (Anexo E), que compilasse todas as regras e atividades que constituem *Hogwarts Games*, facilitando não somente a disposição das informações, mas também a disponibilização do conteúdo, que é tão importante para o desenvolvimento do jogo.

Nesse momento, detive-me a apresentar a constituição do jogo. Sendo assim, a análise sobre as regras de regulação e regulamentação de *Hogwarts Games* será realizada no capítulo Explorando *Hogwarts Games*.

8.3 HOGWARTS GAMES: A TRAJETÓRIA NA ESCOLA DO JOGO DIGITAL

Tendo apresentado os elementos fundamentais que constituem a estrutura de *Hogwarts Games*, passo a esclarecer algumas das atividades que acontecem com maior frequência no jogo e marcam a trajetória dos indivíduos no mundo mágico, bem como expor a maneira que se dá o início da trajetória no jogo e algumas situações que se destacaram no período que compreende o levantamento de dados. Para tanto, iniciarei relatando as situações e, em seguida, apresentarei as atividades que constituem o torneio oficial *Priori Incantatem* e, em seguida, o torneio não oficial, *Meteolonjix*.

8.3.1 O Chapéu Seletor

Em *Hogwarts Games*, o grupo denominado “Chapéu Seletor” é formado pelos administradores e monitores, que são responsáveis por direcionar os jogadores para a sua respectiva Comunal.

Os jogadores são recrutados por organizadores por meio de redes sociais de fãs estabelecidas em diferentes plataformas digitais, com destaque para redes aportadas pelo Facebook, em que há grande diversidade de grupos⁴⁸ e páginas sobre *Harry Potter*. Assim, ao acessarem o *link*-convite disponibilizado pelos organizadores, os interessados são redirecionados ao grupo “Chapéu Seletor”, no WhatsApp, no qual são recepcionados pelos administradores e monitores.

De maneira geral, para participar do jogo, espera-se que o candidato a jogador seja um fã de *Harry Potter* que, geralmente, já fez um “teste da Comunal”, comumente disponível em quizzes e/ou em *sites* de fãs da saga inglesa, tais como o *Wizarding World*⁴⁹. Assim, ao ingressarem no grupo de WhatsApp “Chapéu Seletor”, os novos jogadores já deverão falar o nome e a Comunal à qual (supostamente) pensam pertencer.

8.3.2 Comunais, junções e salão principal

⁴⁸ Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/GrupoHPBrasil/> e <https://www.facebook.com/groups/1853326991559394>. Acesso em: 15 set. 2020.

⁴⁹ Disponível em: <https://www.wizardingworld.com/>. Acesso em: 26 mar 2021.

Após ser selecionado para uma “Casa” no “Chapéu Seletor”, os monitores entram em contato com os novos integrantes no intuito de informá-los sobre as regras e o compilado de atividades. Em seguida, os novos participantes são adicionados nos grupos específicos de cada “Casa” e, finalmente, no salão principal, ou seja, o grupo *Hogwarts Games*, que é o grupo principal que constitui o jogo, que reúne todos os jogadores e onde propriamente acontecem as partidas.

Quando é chegada a semana do torneio *Meteorolnjix*, que é o torneio não oficial, um *link*-convite é enviado nos grupos organizados, redirecionando os jogadores aos grupos das junções.

8.3.3 Monitores

Como mencionado anteriormente, nos livros de *Harry Potter* há monitores e monitores-chefe, em que dois alunos de cada “Casa” são escolhidos e possuem autoridade sobre os demais alunos, bem como responsabilidades extras. Seguindo essa direção, *Hogwarts Games* também possui monitores nas Comuns. Esses jogadores são responsáveis por divulgar o cronograma e o *ranking* diário, cobrar a participação dos demais jogadores, enviar os nomes dos duelistas da atividade Torneio Tribuxo, auxiliar no recrutamento de jogadores, repassar as regras e o compilado de atividades, bem como “chamar a atenção” quando os alunos desrespeitarem alguma regra, principalmente, regras que ofendam outros membros.

8.3.4 A contestação que gerou uma reunião por videochamada entre os administradores

Quando um jogador de uma “Casa” acredita que foi prejudicado em alguma questão de qualquer uma das atividades, ele precisa entrar em contato com os respectivos monitores, solicitando a elaboração de uma contestação, seguindo o modelo disponibilizado pelos administradores (diretora, vice-diretor, curandeira e magizoologista). A contestação deve ser realizada em até 24 horas da aplicação da partida e tem o prazo de 24 horas para ser respondida pelos administradores.

Em um caso excepcional, uma das contestações apresentadas pela Comunal Lufa-Lufa utilizava as próprias regras do jogo como provas do erro do aplicador, gerando alguns conflitos entre a gestão do *Hogwarts Games*, os monitores da “Casa” e os alunos, sendo necessário que os quatro administradores entrassem em uma

reunião via videochamada, na própria plataforma WhatsApp, que durou cerca de 1h30, no intuito de criar a resposta da contestação e resolver os problemas internos que estavam acontecendo na Comunal.

8.3.5A reunião com os jogadores

Após algumas contestações e pontos perdidos por conta do não seguimento das regras, surgiram algumas reclamações dos jogadores. Decidiu-se, então, que uma reunião deveria ser feita para que os jogadores dessem opiniões, sugestões e fizessem reclamações para o realinhamento das regras e o compilado de atividades. Sendo assim, em um sábado, dia em que não há jogos em *Hogwarts Games*, realizamos a reunião visando o melhoramento do jogo, a partir das considerações feitas por todos os participantes, desde a “gestão escolar/do jogo” até os “alunos”.

8.3.6 A quinzena de jogos, torneio não oficial e a semana de pausa

No início de *Hogwarts Games*, os jogos aconteciam sem interrupções, mas, depois da reunião supramencionada, decidiu-se, em conjunto, que após uma quinzena, teríamos uma semana de pausa para treinamento nas Comunais (com atividades aplicadas pelos monitores) e recrutamento de novos jogadores. Além disso, após a semana de pausa há uma semana de atividades não obrigatórias, em que ocorre a junção das “Casas” para participar do torneio *Meteorolnrix*. Dessa forma, cada temporada dura uma quinzena, ou seja, a cada duas semanas, uma das Comunais ganha a Taça das Casas, há uma pausa e, após esse período há uma semana de jogos não oficiais. Não há jogos aos finais de semana, para que administradores e jogadores possam descansar.

8.3.7 Torneio Priori Incantatem

O torneio *Priori Incantatem* é o torneio oficial de *Hogwarts Games*. Nesse torneio a participação é obrigatória, ou seja, todos os jogadores devem participar para contribuir com as “Casas” e não sobrecarregar os demais. Promovendo uma disputa entre as “Casas” Grifinória, Sonserina, Lufa-Lufa e Corvinal, o torneio tem duração de duas semanas e tem como objetivo reunir a maior pontuação possível para ganhar a Taça das Casas, que é entregue ao final da quinzena. Assim, o reconhecimento da

“Casa” vencedora se dá na adição de um troféu no título do subgrupo da “Casa” vencedora, bem como a alteração, no período de uma semana, do ícone do grupo principal pela imagem relacionada à “Casa” vencedora.

As atividades que acontecem no torneio *Priori Incantatem* serão apresentadas a seguir.

8.3.8 Quiz temático

Tendo conhecimento de que *Hogwarts Games* é composto por jogadores do game de todos os níveis, dentre eles, há pessoas que jogam há mais de 5 anos, enquanto há pessoas que começaram agora. Além disso, a rapidez com o manuseio dos mecanismos de busca das informações também é um fator que destaca os jogadores. Sendo assim, alguns jogadores marcam muitos pontos no *ranking* individual logo nos primeiros dias da quinzena, não dando a chance de outros jogadores conquistarem pontos também. Pensando nisso, um dos jogadores, que na época era monitor da “Casa” Lufa-Lufa, sugeriu a implantação de uma quiz temático, ou seja, um quiz sobre um livro da saga, em que somente jogadores com pontuação igual ou inferior a 10 podem participar, dando a chance de conquistarem pontos no *ranking* individual.

Para o desenvolvimento desta atividade, o aplicador responsável envia, no dia anterior, a temática escolhida aos jogadores. Antes de iniciar a aplicação, o aplicador informa os jogadores que não poderão participar, pois possuem pontuação maior que 10. Por fim, no decorrer da atividade são enviadas as perguntas, uma por uma, que devem ser respondidas, em até 3 minutos, apenas pelos jogadores que possuem pontuação similar ou inferior a 10. Cada resposta correta equivale a um ponto individual e 10 pontos para a “Casa”.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.9 Dementadores

O nome Dementadores representa os não seres das trevas na narrativa de J. K. Rowling, que aparecem repentinamente e que se alimentam da felicidade humana.

Em *Hogwarts Games*, Dementadores é uma atividade diária de três rodadas, sendo três perguntas em cada rodada. É uma atividade relâmpago, que pode acontecer em qualquer horário do dia, geralmente, no período matutino e vespertino, já que no noturno acontecem os jogos programados. Grosso modo, nessa atividade são enviadas três perguntas, uma por vez, no grupo principal, e os jogadores têm o tempo máximo de 3 minutos para responder cada uma delas. Cada resposta equivale a um ponto individual e 10 pontos para a “Casa”.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.10 Quadribol

Referindo-se ao esporte mais famoso da narrativa de J. K. Rowling, em *Hogwarts Games*, essa atividade requer quatro representantes, sendo um de cada Comunal. Assim, mimetizando um tabuleiro similar ao conhecido jogo Batalha Naval, os representantes devem, seguindo a ordem de apresentação na partida, escolher uma linha (número) e uma coluna (letra), no intuito de encontrar as bolas que fazem parte do esporte quadribol, sendo elas: dois balaços, uma goles e um Pomo de Ouro. Cada um dos balaços rende ao jogador que o encontrá-lo 30 pontos, enquanto a goles equivale a 50 pontos e o Pomo de Ouro a 100 pontos. Ressalto que, assim como na saga literária de *Harry Potter*, quando o Pomo de Ouro é encontrado, o jogo quadribol é finalizado.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.11 Casa dos Gritos

O nome desta atividade se relaciona à Casa dos Gritos, um lugar que na narrativa literária é tenebroso e, segundo as lendas da história, é assombrado por fantasmas, causando pânico e medo em pessoas que dizem ouvir os gemidos e gritos

da “Casa”. Enquanto isso, em *Hogwarts Games*, nesse jogo, o aplicador envia quinze questões no grupo principal da plataforma WhatsApp, que devem ser respondidas no prazo de uma hora. Além de cada questão correta corresponder a 10 pontos, há bônus de entrega. A Comunal que entregar todas as respostas em primeiro lugar ganha 50 pontos, em segundo lugar, ganha 30 pontos e em terceiro lugar, ganha 10 pontos. Vale ressaltar a importância dessa atividade, pois ela é aplicada no último dia do torneio oficial, possibilitando que as “Casas” façam muitos pontos, ocasionando a alteração do placar e, conseqüentemente, a posição no *ranking* geral.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.12 Correio-coruja

Como descrito no capítulo sobre a estruturação do jogo, o correio-coruja é o sistema de envio e recebimento de pacotes e cartas do universo mágico de *Harry Potter*. No jogo, essa atividade consiste em uma tarefa colaborativa para as “Casas”, na qual os jogadores devem escrever um texto, cumprindo os requisitos solicitados pelo aplicador. De maneira geral, as equipes têm cerca de 3 a 4 dias para a preparação e entrega do texto.

Assim, nessa atividade, o aplicador constrói uma cena, um cenário, uma situação relacionada à história de *Harry Potter*, como um pano de fundo para o desenvolvimento do texto pelos jogadores. Esse pano de fundo, em geral, pode citar personagens, disciplinas escolares e até grandes eventos ocorridos na narrativa, como a Primeira e a Segunda Guerra Bruxa e a Batalha de *Hogwarts*. Partindo dessas narrativas, o aplicador solicita novas criações, como de poções, vassouras, escolas de magia, departamentos do Ministério da Magia, etc.

Nessa atividade, a pontuação máxima a ser atingida é 100 pontos. No entanto, para a atribuição da pontuação há critérios de avaliação que devem ser seguidos, tais quais: criatividade e desenvolvimento, que equivalem a 30 pontos, cumprimento dos requisitos, que equivale a 40 pontos, ortografia, equivalente a 10 pontos e coesão e coerência, equivalente a 20 pontos.

A exemplificação dessa atividade pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.13 Batalha de Hogwarts

Nessa atividade, um aplicador envia uma mensagem única composta por 10 questões, no grupo principal *Hogwarts Games*. As “Casas” possuem trinta minutos para responder e enviar a mensagem composta pelas respostas no chat privado do aplicador, no WhatsApp. Essa atividade requer a participação de toda a Comunal, pois são muitas questões e o tempo é curto. Além disso, ressalto que um dos jogadores da Comunal sempre fica responsável por revisar as respostas, já que pontos são retirados se elas não estiverem de acordo com as regras de escrita e regras de respostas, indicadas no compilado de regras e atividades.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.14 Mapa do Maroto

O Mapa do Maroto é um objeto do universo mágico que pertence à narrativa literária, cuja função é exibir a localização das pessoas em *Hogwarts*. Em *Hogwarts Games*, essa atividade consiste em perguntas e respostas para descobrir sobre quem ou o quê o aplicador está falando. Ela conta com a participação dos representantes e cada um, seguindo a ordem de apresentação dada no início da partida, deve fazer uma pergunta que só pode ser respondida com “sim” ou “não”. Enquanto o jogo acontece no grupo principal, situado no WhatsApp, os outros participantes vão montando as listas nos subgrupos, que são as “Comunais”, para auxiliar na exclusão ou inclusão de personagens e/ou elementos que podem ser a resposta. O jogador que souber a resposta, deve enviar um emoji de chute (representado pelo emoji de uma

pessoa com a mão levantada), mas só o representante da “Casa” pode responder e, caso erre, ele sai da rodada. A partida tem três rodadas e cada acerto equivale a vinte pontos.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.15 Cálice de Fogo

A atividade Cálice de Fogo possui esse nome por retomar um evento importante que acontece na narrativa literária. Nessa atividade, os aplicadores solicitam a presença de um representante por Comunal. Em seguida, são enviados três números diferentes, que correspondem a três nomes de personagens, para cada Comunal, nos subgrupos que constituem o jogo. No grupo principal, uma lista com vinte nomes é enviada, sendo que dentre eles, estão os números/nomes enviados particularmente em cada subgrupo das Comunais. O objetivo do jogo é acertar o número das outras Comunais, de maneira a sobrar apenas uma Comunal no jogo. Cada acerto equivale a dez pontos e à “Casa” que vence a partida são atribuídos cinquenta pontos.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.16 Obliviate

Na narrativa de Rowling, Obliviate é um feitiço utilizado para apagar a memória. Em *Hogwarts Games*, essa atividade consiste em quatro rodadas, em que frases retiradas do livro são enviadas no grupo principal. As frases enviadas estão com palavras faltantes, retomando o nome do feitiço de memória. Assim, o objetivo do jogo é que os participantes enviem as frases completas. Ressalto que, nessa atividade, ocorre o uso das aspas tanto nas frases enviadas pelo aplicador quanto nas respostas

dos jogadores, indicando que a frase é uma citação direta do livro. Cada acerto equivale a um ponto individual e vinte pontos para a “Casa”.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.17 Confundus

Em *Harry Potter*, Confundus é o nome de um feitiço que causa confusão na vítima. No jogo digital, essa atividade consiste em um caça-palavras produzido pelo aplicador, a partir de *sites* que geram caça-palavras, como o Geniol⁵⁰ (tanto a atividade quanto o *site* foram indicados por um jogador de *Hogwarts Games*). Assim, a partir de uma temática escolhida pelo aplicador, oitos palavras são inseridas no caça-palavras e as Comuns precisam encontrá-las em um prazo de quinze minutos. Cada palavra encontrada corretamente equivale a dez pontos.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.18 Chave de Portal

Essa atividade, que precisa de um representante por Comunal, dispõe de quatro rodadas. Em cada rodada, são enviadas três dicas, uma por vez, que levam a resposta. Cada representante tem a possibilidade de fazer um chute por dica dada e, caso saiba a resposta, precisa enviar o emoji de chute. Caso a resposta esteja incorreta, o jogador está fora da rodada. Reforço que, se o jogador acertar a resposta na primeira dica, ganha quinze pontos, na segunda dica, ganha dez pontos e na terceira e última dica, ganha cinco pontos.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:

⁵⁰ Disponível em: <https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras/criador/>. Acesso em: 16 abr. 2021



8.3.19 Diário de Tom Riddle

Essa atividade baseia-se no jogo *Stop*, também conhecido como Adedonha, e consiste em três rodadas. O aplicador cria uma “folha” de mensagem textual no WhatsApp e escolhe uma letra. Nela, ele coloca cinco palavras, podendo ser qualquer elemento relacionado ao universo de *Harry Potter*. O objetivo do jogo é que as Comunais preencham a “folha” enviada pelo aplicador com respostas que iniciam com a letra escolhida. Cada Comunal tem cinco minutos para responder. Para a pontuação da atividade, cada resposta correta equivale a cinco pontos. Caso a resposta seja idêntica ao gabarito do aplicador, a Comunal ganha bônus de cinco pontos por resposta idêntica.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.20 Esfinge de Rowena

Essa atividade surgiu a partir de outras duas atividades propostas no Correio-coruja. Em uma delas, as Comunais tiveram que desenvolver uma nova partida e descrevê-la. Na semana seguinte, as Comunais tiveram o desafio de tornar o jogo funcional, sendo que o melhor jogo venceria. Nesse caso, a Comunal vencedora foi a Ravenclaw/Corvinal, que teve o jogo adicionado ao compilado oficial de atividades de *Hogwarts Games*.

O jogo é um pouco complexo, mas, ainda assim, funcional. Ele consiste em um tabuleiro em que as linhas vão de 1 até 6 e as colunas de A até F. Os jogadores só podem avançar uma linha por vez, sendo que no caminho até a Esfinge Final, eles encontram emojis que representam desafios ou bônus, tais como os hipogrifos – uma criatura mágica citada na narrativa de ficção - que os deixam uma rodada sem jogar, chaves que dão dicas aos enigmas, e esfinges, que revelam enigmas que devem ser

respondidos em três minutos, concedendo a quem respondê-lo corretamente, 15 pontos e a quem respondê-lo incorretamente, uma rodada sem jogar. O objetivo do jogo é chegar ao Enigma Final, que sendo respondido corretamente concede 100 pontos a “Casa”.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.21 Forca

Apropriados dos espaços off-line, forca é um jogo muito popular entre crianças e adolescentes. Para a aplicação da atividade em *Hogwarts Games*, o aplicador solicita um representante de cada Comunal, criando uma ordem de chute de letras. Cada representante pode chutar uma letra por vez, assim como acontece no jogo off-line, e, caso saiba a palavra, que pode ser nome de personagens, criaturas e plantas mágicas, lugares ou objetos relacionados a narrativa literária, qualquer pessoa pode enviar o *emoji* de chute, mas apenas o representante da Comunal pode realizar o chute. Caso a resposta esteja errada, o jogador está fora da rodada. Cada acerto equivale a vinte pontos.

É importante frisar que, enquanto o jogo acontece no grupo principal, os outros jogadores ficam ativos nos subgrupos, que são as Comunais, ajudando com as letras e pesquisando possíveis respostas.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.22 Torneio Tribuxo – Clube de Duelos

Com o nome advindo de um dos principais eventos desenvolvidos na saga de J.K. Rowling, o Torneio Tribuxo, que possui como subnome Clube de Duelos, é um jogo em que cada Comunal deve selecionar dois jogadores, intitulados campeões,

como são chamados os escolhidos para o Torneio Tribuxo da narrativa. A partir do envio dos nomes, um sorteio é realizado para definir quem serão os duelistas.

De forma geral, o Torneio Tribuxo acontece na última semana do torneio oficial, iniciando os duelos na terça-feira e estendendo-se até a sexta-feira, quando ocorre o duelo final. Os duelos consistem no envio de três perguntas no grupo principal *Hogwarts Games*, sendo que há o tempo de 3 minutos para o envio das possíveis respostas. Caso um dos jogadores acerte duas questões seguidas, o duelo é encerrado e o jogador vencedor avança para a semifinal e assim por diante, até chegar no duelo final. Cada questão correta equivale a 20 pontos e à Comunal vencedora são concedidos mais 200 pontos.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.23 Torneio Meteolonjix

O torneio *Meteolonjix* se trata de uma semana de jogos não oficiais e não obrigatórios, que visa a união e colaboração entre as “Casas”. Nesse torneio, os administradores realizam, anteriormente, um sorteio em que são decididas as “Casas” que formarão as junções, sendo possível as seguintes formações: Griffinpuff (Grifinória e Lufa-Lufa), Slytherpuff (Sonserina e Lufa-Lufa), Griffynclaw (Grifinória e Corvinal), Slythedor (Sonserina e Grifinória), Slytherclaw (Sonserina e Corvinal) e Huffleclaw (Lufa-Lufa e Corvinal).

Trabalhando de forma colaborativa, as junções disputam atividades diárias em busca de uma medalha, que é adicionada no título do subgrupo das junções e das “Casas” vencedoras. A seguir, apresento as atividades que constituem esse torneio.

8.3.24 Anagrama

Conhecido jogo de palavras, nessa atividade, o aplicador embaralha as letras de 10 palavras, que podem ser nomes de personagens, criaturas e plantas mágicas, lugares ou objetos relacionados a *Harry Potter*. O objetivo da atividade é que os

jogadores descubram a palavra embaralhada. Cada resposta correta equivale a dez pontos.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.25 Transfiguração

Fazendo jus ao nome de uma matéria de Escola de Magia e Bruxaria de *Hogwarts*, em que os alunos aprendem a transformar objetos em outros, essa atividade consiste em transformar cinco imagens de elementos que fazem parte da narrativa (utilizando capturas dos filmes e imagens dispostas no *Google*), através de ferramentas de edição. Assim, com as fotos borradas, os jogadores devem descobrir a quais elementos as imagens se referem. Cada resposta correta equivale a dez pontos.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.26 Reducio

Assim como os Dementadores, essa é uma atividade relâmpago que pode acontecer a qualquer momento do dia e tem três rodadas. Ele consiste no envio de três palavras/frases, em que os jogadores precisam retirar um caractere por linha. O jogador que enviar a resposta em primeiro lugar e de forma correta, ganha cinco pontos.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.27 Engorgio

Bem similar a atividade supracitada, o Engorgio consiste em uma atividade relâmpago, que pode acontecer a qualquer momento do dia e tem três rodadas. Nelas, são enviadas três palavras/frases, em que os jogadores precisam adicionar um caractere por linha. O jogador que enviar a resposta em primeiro lugar e de forma correta, ganha cinco pontos.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.28 Geminio

Na narrativa literária, Geminio é um feitiço utilizado para a duplicação de objetos. Enquanto isso, em *Hogwarts Games*, o aplicador envia uma única rodada diária composta por seis palavras e/ou frases (nome, animal, feitiço, criatura) em que os jogadores devem duplicar, letra por letra, até completar a palavra. Cada acerto vale cinco pontos para a “Casa”.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.29 Revelium

Utilizando os emojis disponíveis no aplicativo WhatsApp, o aplicador pode utilizar até quatro emojis para descrever um objeto, personagem, nome de livro, criatura ou planta que constituem o universo mágico da saga. O intuito do jogo é fazer com que os jogadores adivinhem a resposta associando-a aos emojis. Cada acerto equivale a dez pontos.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.30 Penseira

Em *Harry Potter*, a penseira é um objeto mágico que permite revisitar memórias despejadas no artefato. Baseando-se nisso, esta atividade consiste no envio de quatro frases, falas e/ou pensamentos no grupo principal, em que os jogadores devem responder o nome do personagem responsável pelas frases enviadas. Cada acerto corresponde a vinte pontos.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.31 Giro da preguiça

Giro da preguiça é um nome de uma tática do quadribol, esporte que faz parte da narrativa literária. Escolhido como nome dessa atividade, o Giro da Preguiça consiste no envio de dez afirmações no grupo principal, em que os jogadores devem responder se a afirmação é verdadeira ou falsa. Nessa atividade são aceitas somente as respostas “verdadeiro” e “falso”. Cada acerto corresponde a cinco pontos para a “Casa”.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.32 Deletrius

Baseando-se em um teclado numérico utilizado em dispositivos celulares antigos, o aplicador cria cinco palavras com os números do teclado. Consistindo em

cinco rodadas, os jogadores devem decifrar sobre qual personagem, criatura, lugar, objeto o aplicador está se referindo a partir dos textos formados por números. Cada acerto corresponde a dez pontos.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



8.3.33 Plataforma nove e meia

A plataforma nove e meia ou nove $\frac{3}{4}$ é a famosa estação de trem em que os alunos pegam o transporte para ir à *Hogwarts*, na ficção. Sendo assim, tal atividade consiste em um tabuleiro que simula um trajeto para chegar à *Hogwarts*. Pelo tabuleiro estão espalhados emojis que representam desafios e bônus na partida. Quando o *emoji* que representa uma “Casa” é encontrado, o jogador ganha 20 pontos, mas, caso o *emoji* seja da “Casa” a qual o jogador pertence, ele ganha 40 pontos. Quando o *emoji* de doces é encontrado, o jogador escolhe a localização para qual o adversário deve avançar em seu lugar. Enquanto o *emoji* da chave de portal faz com que o jogador fique uma rodada sem jogar. Quando o jogador chega na última linha do tabuleiro, ele deve responder a um enigma, concedendo cinquenta pontos a quem respondê-lo corretamente.

A exemplificação da partida pode ser observada através do código QR abaixo:



Observações

Por não se tratar de uma plataforma desenvolvida para um jogo, a aplicação dos jogos é suscetível a erros dos aplicadores que, na maioria das vezes, são compreendidos pelos jogadores e, caso gerem alguma perda de pontuação, os jogos são repostos. Por isso, sugere-se que os aplicadores sempre façam uma questão, um enigma e/ou um teste a mais para casos de reposição.

9. EXPLORANDO *HOGWARTS GAMES*

Após ter apresentado a constituição e o funcionamento de *Hogwarts Games*, começo a minha proposta de análise para a qual recorro à fundamentação teórica que embasa minha discussão, neste trabalho. De antemão, esclareço que o fato de eu estabelecer relação com os participantes empresta credibilidade à pesquisa, pois ao envolver uma rede privada, torna-se importante traçar um perfil dos participantes, corroborando para a credibilidade dos dados.

Baseando-me nos estudos do Círculo de Bakhtin, entendo *Hogwarts Games* como um enunciado que, como um elo na cadeia da comunicação discursiva, materializa-se em resposta a outro enunciado: a narrativa de ficção. Nesse fluxo discursivo, o jogo também leva à produção de novos enunciados, não apenas no WhatsApp, mas em outras plataformas digitais como o Instagram e o Tik Tok. Assim, entendo-o como um gênero secundário (BAKHTIN, 2016, p. 15), devido a sua complexidade organizacional e operacional. Entretanto, como os romances e dramas, o jogo apresenta em sua constituição gêneros primários, formados em seu desenvolvimento, e requeridos pela própria usabilidade da plataforma-base, como os diálogos.

Considerando que se trata de um jogo com uma temática específica, é evidente o endereçamento presumido (BAKHTIN, 2016, p. 68) desse enunciado aos fãs de Harry Potter. No entanto, é inegável que tal enunciado também possua sobredestinatários, o que “[...] se instala a partir da circulação do enunciado” (BRAIT; MELO, 2020, p. 71-72) em diversos grupos de divulgação de RPGs de WhatsApp e em outros espaços digitais.

Nesse aspecto, cabe retomar que *Hogwarts Games* agrupa 35 participantes, dos quais 22 são maiores de idade e 14 têm idade inferior a 18 anos. Considerando que um dos critérios para a participação na pesquisa é ter idade igual ou superior a 18, a descrição do perfil dos participantes contemplará os 22 participantes que deram o aceite ao TCLE.

Dentre os participantes, 76% têm idade entre 18 e 25 anos, enquanto 19% têm entre 26 e 35 anos, além disso, o grupo é formado por 47,6% de homens e 47,6% de mulheres, de acordo com as declarações dos participantes dessa pesquisa.

Em relação à localização geográfica, a maioria dos participantes moram no Sudeste, correspondendo a 42,9%, enquanto 23,8% moram no Nordeste, 19% moram

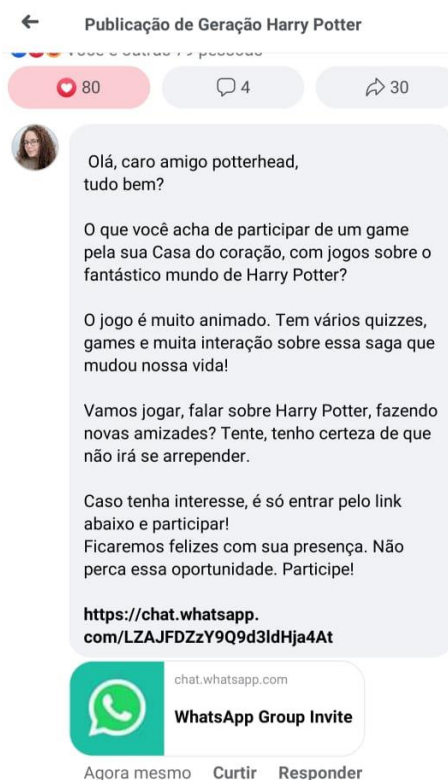
no Norte, 9,5% no Sul e 4,8% na região Centro-Oeste. Já em relação ao nível de escolaridade, 61,9% têm Ensino Superior, enquanto 28,6% têm Ensino Médio e 9,5% Pós-Graduação.

Levando em consideração a narrativa central do jogo, de imediato, percebe-se a apropriação temática pela comunidade de fãs (BLACK, 2005) e a mimetização dos elementos constitutivos da narrativa original durante o desenvolvimento de *Hogwarts Games*, que vai desde o seu nome até a escolha do nome das atividades e torneios que o compõem, como foi mencionado na apresentação do jogo. Para explicar melhor esse processo, optei por iniciar pelo momento em que um sujeito começa seu caminho no jogo: o *link*-convite, enviado por administradores e monitores. Para tanto, o texto é compartilhado em plataformas digitais distintas.

Inicialmente, o *link* era enviado somente por meio das páginas e grupos públicos e privados sobre *Harry Potter*, no Facebook (Figura 4). No entanto, com o passar do tempo e com a popularização de outras ferramentas, o jogo passou a ser divulgado também no Instagram e em comentários de vídeos no Youtube e no Tik Tok⁵¹.

⁵¹ Disponível em: <https://www.tiktok.com/login/>. Acesso em: 02 abr. 2021

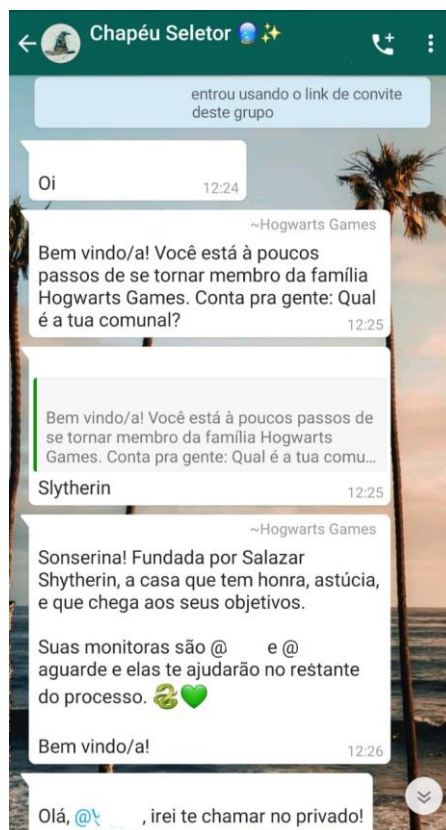
Figura 4 – Imagem da captura de tela do compartilhamento do link-convite no grupo Geração Harry pela administradora de Hogwarts Games.



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora. Recuperado do grupo público em 02 dez. 2020.

Por não se tratar de um jogo comercial, mas sim de uma iniciativa colaborativa entre membros de comunidades de fãs, a escolha por grupos e outras comunidades sobre Harry Potter se deve ao fato desses ambientes reunirem muitos fãs da saga, aproximados por sua apreciação comum (BLACK, 2005), o que contribui para a divulgação do jogo, possibilitando que mais pessoas conheçam a prática e dela participem. Desse modo, a partir do momento que alguém se interessa pelo jogo e clica no *link* indicado, essa pessoa é automaticamente redirecionada ao grupo organizado no WhatsApp, em que ocorre a seleção para as “Casas” de *Hogwarts*, como evidencia a Figura 5.

Figura 5 – Imagem da captura de tela da Seleção da “Casa” de *Hogwarts* no grupo “Chapéu Seletor”



Fonte: Arquivo de imagem da pesquisadora. Recuperado de grupo privado em 28 nov. 2020.

A Figura 5 mostra o exato momento em que o candidato a jogador entra no grupo de Seleção. Ao dizer “Oi”, uma mensagem automática, recurso disponibilizado pela plataforma, é enviada, solicitando que o indivíduo indique a “Casa” / “Comunal” à qual pertence.

Dito isso, ressalto que o pertencimento às “Casas” de *Hogwarts* deve-se às características que cada uma apresenta, como mencionei na descrição do jogo. Assim, o fã, ao identificar nas “Casas” características que acredita ter, afirma pertencer a ela. Outro modo de descobrir a qual “Casa” de *Hogwarts* o indivíduo pertence é através do teste disponibilizado no *site* oficial *Wizarding World*⁵². Para tanto, deve-se responder algumas questões apresentadas e, finalizado o teste, o resultado aparece. Destaco que, por se tratar de uma mimetização do elemento Chapéu Seletor, como aparece no enredo de ficção literária, muitos indivíduos que fazem o teste conhecido como “oficial”, não acreditam pertencer à “Casa” do resultado, decidindo por si só escolher a “Casa” à qual pertence.

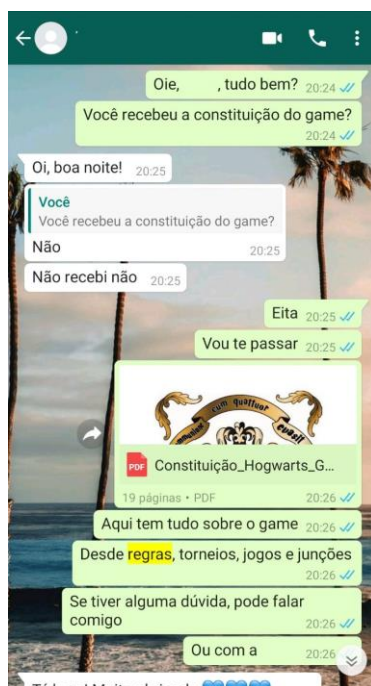
⁵² Disponível em: <https://www.wizardingworld.com/>. Acesso em: 20 nov. 2020.

Os sentimentos de afiliação e pertencimento reforçam o processo de identificação (BLACK, 2005) não somente com a “Casa”, mas com os outros indivíduos que também participam dela, por compartilharem dos mesmos valores e características. Além disso, ao afirmar pertencer a uma “Casa” e não a outra, temos o princípio da identidade, em que há o reconhecimento e a interpretação do *self* por si mesmo (RICOEUR, 1991, p. 73) e, ao mesmo tempo, o reconhecimento da identidade pessoal pelo outro (RICOEUR, 1991, p. 73), através de um conjunto de características somadas às “virtudes”, como especificadas dentro do contexto da narrativa geral do jogo.

Voltando ao processo de seleção que ocorre em *Hogwarts Games*, após o jogador indicar a qual “Casa” pertence, outra mensagem automática é enviada. Nessa mensagem, retoma-se o nome do fundador da Casa, bem como suas características principais. Além disso, a mensagem já apresenta a marcação dos participantes do jogo que ocupam a função de “monitores”, no caso, os “monitores” responsáveis pela “Casa” a que o novo jogador pertence.

Realizado o processo, os “monitores” entram em contato, via mensagem privada, com o novo integrante, no intuito de enviar o PDF com as regras e descrição das atividades do jogo, além de responder às dúvidas referentes ao funcionamento das partidas (Figura 6).

Figura 6 – Imagem da captura de tela do envio do pdf das regras e jogos para um novo participante de *Hogwarts Games*

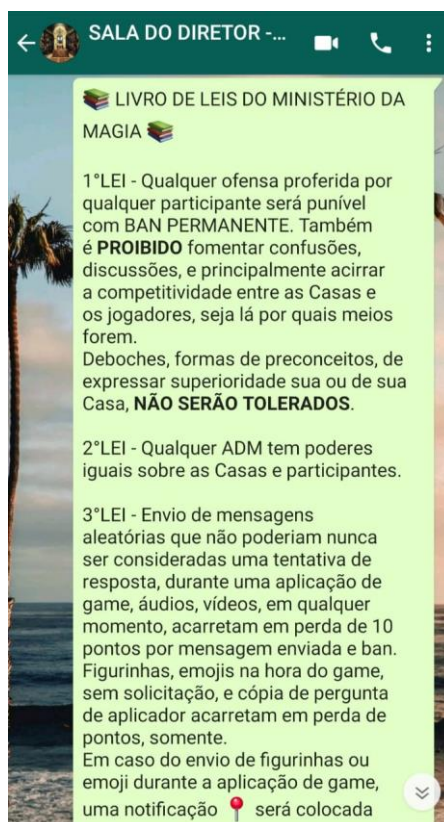


Fonte: Arquivo de imagem da pesquisadora. Recuperado de conversa privada em 26 ago. 2020

O ato expresso nas Figuras 5 e 6 reforça a mimetização dos monitores de *Hogwarts*, que são responsáveis pelos alunos da escola de magia da saga literária, assim como os “monitores” de *Hogwarts Games* são responsáveis pelos participantes que pertencem a sua “Casa”. Ademais, a Figura 6 destaca a colaboração e o trabalho em equipe (BLACK, 2005; JENKINS, 2006a), eminentes na prática, pois com a delegação de funções, o processo de recepção de novos jogadores e do bom funcionamento do jogo se torna mais fácil, além de criar vínculos mais fortes. Ainda nesse caso, nota-se o forte trabalho em equipe, pois a monitora não havia enviado o PDF de regras e atividades para a nova participante, uma vez que ela estava off-line naquele momento. Sendo assim, eu, na minha posição de diretora e administradora do jogo, entrei em contato com o novo jogador, realizando o trabalho de enviar as informações.

Como mencionado anteriormente, no início de *Hogwarts Games*, as regras e atividades eram descritas através de textos verbais utilizando o próprio recurso de envio de mensagens de texto da plataforma WhatsApp, como evidencia a Figura 7.

Figura 7 – Imagem da captura de tela da mensagem de texto com regras e atividades de *Hogwarts Games*



Fonte: Arquivo de imagem da pesquisadora. Recuperado de conversa privada em 01 jul. 2020

Com o passar do tempo, nós, administradores do jogo, percebemos que era difícil encontrar a mensagem denominada “Livro de Leis do Ministério da Magia” para enviá-la aos novos jogadores. Sendo assim, uma das administradoras teve a ideia, a partir de outros RPGs de WhatsApp dos quais participava, de transformar a mensagem textual “Livro de Leis do Ministério da Magia” em um arquivo PDF, pois acreditava que facilitaria não só o envio, mas também a manutenção e edição das regras e atividades. Dessa ideia, surgiu o arquivo em PDF (Anexo E).

Apesar da alteração na forma como as regras são apresentadas, percebe-se que a escrita prevalece, ocupando o espaço da escrita (SOARES, 2002, p. 148) mesmo em diferentes suportes. Além disso, embora esteja em ambientes digitais, provocando uma revolução nos modos de ler (CHARTIER, 2009), o texto não deixa de passar pelos olhos do leitor e a forma como o “Livro de Leis do Ministério da Magia” é apresentado, independentemente de ser em mensagens de texto ou em arquivo PDF, ainda privilegia a escrita, remontando à sociedade da escrita e à mente

tipográfica (MONTE MÓR, 2017, p. 271-272), em que há predomínio da tecnologia mecânica e analógica.

Além desses aspectos, outro fator chama a atenção para as regras do jogo. Como já percebemos, *Hogwarts Games* é uma prática de sociabilidade (ALVES; ROJO, 2020) e, por envolver seres humanos em atividades de cooperação e competitividade, torna-se necessário instituir normas e regras que mantenham o bom funcionamento do jogo.

Sendo necessárias para o convívio, as regras de escrita e resposta são válidas para os torneios, enquanto regras de sociabilidade devem ser seguidas em qualquer situação, uma vez que evidenciam a necessidade de respeitar aos demais integrantes e a suas opiniões e ideias. Eis as regras intituladas “Livro de Leis do Ministério da Magia”:

Quadro 2 – Regras de *Hogwarts Games*

Livro de Leis do Ministério da Magia
1º Lei - Qualquer administrador possui poderes iguais sobre as comunais e seus integrantes.
2º Lei - Ofensas proferidas por quaisquer participantes será punível com ban permanente. Entende-se como desrespeito a exposição de outros membros por meios de: <ul style="list-style-type: none"> • print; • repassar imagem não autorizada; • xingamentos; • fomentar confusões e discussões; • preconceito de qualquer tipo; • expressão de superioridade própria ou da comunal; • expor acontecimentos da comunal no grupo principal.
3º Lei - Durante uma aplicação de game, o envio de mensagens aleatórias, que em hipótese alguma possam ser consideradas uma tentativa de resposta, acarretam perda de dez pontos por mensagem enviada e ban de vinte e quatro horas do grupo principal: <ul style="list-style-type: none"> • copiar a pergunta e/ou número da questão do aplicador, envio de figurinhas e emojis durante um game, sem solicitação prévia, resultam em notificação e perda de pontos. • a notificação será colocada no ranking individual, onde serão contados até três avisos. • nas duas primeiras notificações serão debitados dez pontos cada e na terceira, ban com perda de quinze pontos.
4º Lei - É expressamente proibido apagar mensagens, enviar áudios e vídeos no grupo principal, seja durante games ou não, acarretando perda de dez pontos por áudio/vídeo enviado e ban de vinte e quatro horas. Em caso de apagar mensagem perda dez pontos cada e igualmente ban de vinte e quatro horas.
5º Lei - Cada comunal deve possuir, no mínimo, um administrador(a) e um monitor(a).

6° Lei - É sujeito a penalidade e são de uso único dos administradores os seguintes emojis:



7° Lei - Os jogos são criados conforme material oficial da saga (livros). Em caso de contestações, a seguinte ordem é considerada para avaliação dos administradores:

1° Livros;

2° Pottermore/Wizarding World;

3° Filmes;

4° Sites não oficiais.

8° Lei - Em relação aos nomes próprios de personagens, animais, objetos mágicos, entre outros, só serão aceitos se estiverem de acordo com a ordem ortográfica vigente, podendo ser aceitos em inglês ou português. Quando o aplicador quiser o nome completo especificará na questão: (nome completo)
P.s.: ao iniciar uma resposta com nome em inglês, os demais devem estar no mesmo idioma.

Ex:

✓ Tiago Potter e Pedro Pettigrew

✓ James Potter e Peter Pettigrew

X James Potter e Pedro Pettigrew

9° Lei - As respostas devem seguir grafia, coesão e coerência, gramática e pontuação da ordem vigente. Nas respostas não é aceito abreviações de nenhum tipo.

10° Lei - Durante o torneio oficial é terminantemente proibido que os jogadores estejam presentes em mais de uma casa. Para mudar de comunal o jogador deve informar aos monitores responsáveis que verificarão com a administração a possibilidade de mudança, que só ocorrem fora do torneio oficial.

11° Lei - Não há favorecimento dentro game, portanto, se um jogador se sentir de alguma forma injustiçado, tente esclarecer os motivos antes de disseminar comentários sobre o assunto. O monitor deve então levá-lo aos administradores no grupo dos monitores.

12° Lei - Em caso de dúvidas, procurem os monitores de suas comunais, eles lhes explicarão. Recorra a um administrador somente quando não tiver acesso ao seu monitor, ao contrário, eles são responsáveis por vocês, sempre!

Sujeito à retificação.

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Apesar de serem muitas, as regras foram discutidas em reuniões realizadas com os jogadores, que deram sugestões e auxiliaram na elaboração de normas que contribuíssem para a construção de um jogo mais justo e de uma convivência harmoniosa, reforçando o aspecto de colaboração que é constitutivo do jogo.

Em relação à formação de um ambiente de boa convivência, há regras que direcionam a um determinado comportamento dentro do jogo, como as que buscam

conter ofensas e desrespeito, estando os participantes passíveis de banimento permanente de *Hogwarts Games*. A criação e instituição dessas regras, motivadas pelo espaço de sociabilidade, revozeiam as instruções de convivência com as quais nos deparamos nas mais diversas esferas da vida em sociedade.

Além disso, há o predomínio das regras relacionadas ao jogo e à participação nas atividades, dentre as quais enfatizo a regra 7, que determina as fontes de criação das atividades e explicita as vozes de autoridade presentes não só em *Hogwarts Games*, mas no *fandom*.

7° Lei - Os jogos são criados conforme material oficial da saga (livros). Em caso de contestações, a seguinte ordem é considerada para avaliação dos administradores:

1° Livros;

2° Pottermore/Wizarding World;

3° Filmes;

4° Sites não oficiais.

Antes de mais nada, é necessário voltar-se para o uso do termo “material oficial da saga (livros)”, que revela a tonalidade valorativa do *fandom* em relação ao objeto e seu conteúdo, a narrativa de ficção (BAKHTIN, 2011). Aqui é possível notar a autoridade atribuída aos livros, primeiro material produzido sobre a saga, no que concerne à veracidade das respostas dadas pelos jogadores em *Hogwarts Games*. Entretanto, como os livros deram origem a novos enunciados, esses não são descartados pela comunidade, mas listados em uma ordem prioritária, que indica, do primeiro ao quarto lugar, a fonte mais confiável e menos confiável, de acordo com os fãs.

Em complemento à regra 7, a regra 9 se destaca pela exigência do uso da grafia, coesão, coerência, gramática e pontuação de acordo com a nova ortografia:

9° Lei - As respostas devem seguir grafia, coesão e coerência, gramática e pontuação da ordem vigente. Nas respostas não é aceito abreviações de nenhum tipo.

Demonstrando um apego às práticas escolarizadas, nesse caso, percebe-se a formação de um embate entre a “normatização e a liberdade das regras”, uma vez que é exigida a escrita das respostas das partidas de acordo com as normas ortogramaticais vigentes, no contexto de uma atividade de entretenimento ancorada

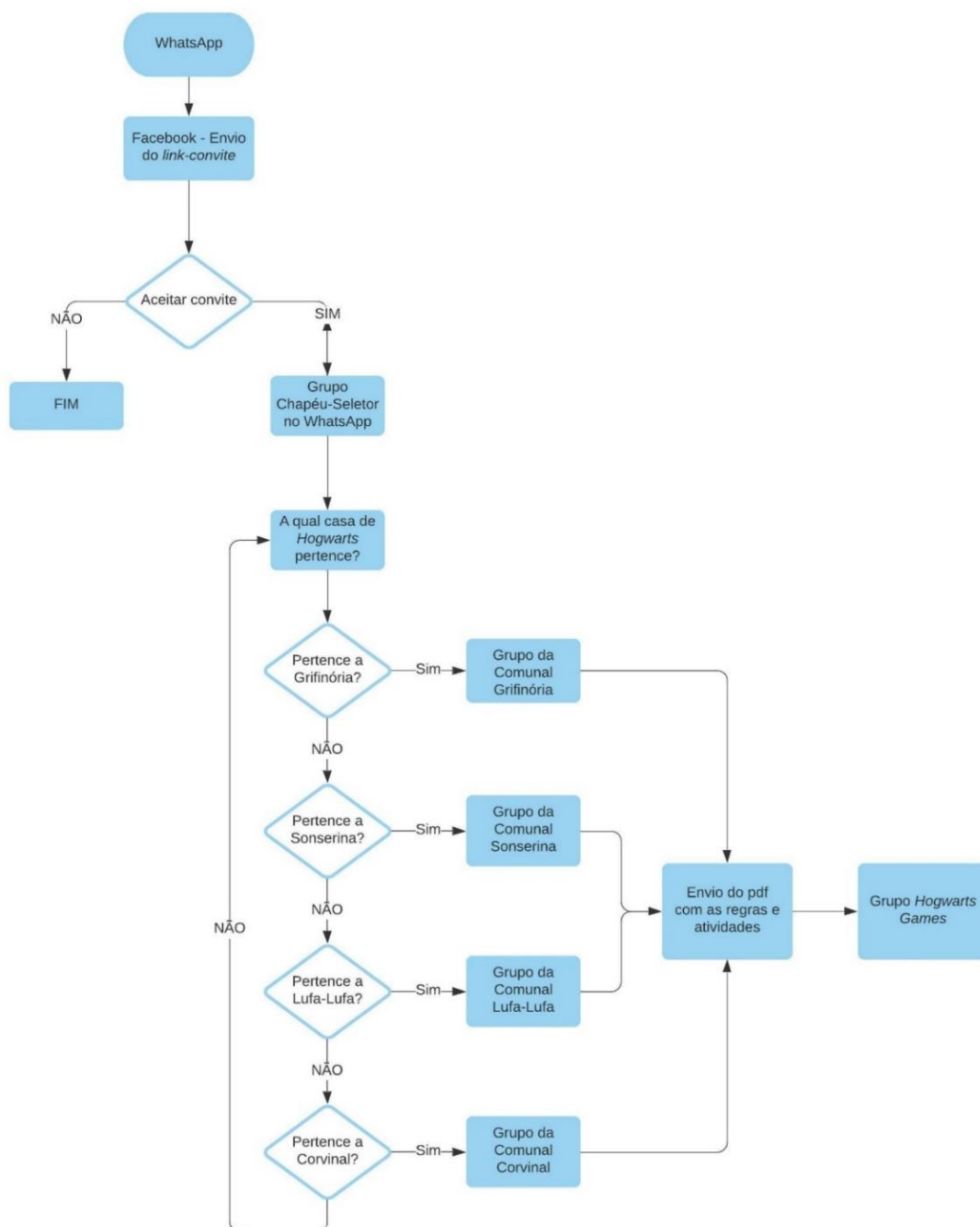
em um espaço informal e descontraído, em que se esperaria o uso de gírias e abreviações, por exemplo.

Considerando-se que o jogo envolve adolescentes e jovens – o que está evidenciado pelo perfil dos participantes –, trata-se de público comumente (re)conhecido pela liberdade no uso de regras e normas nas interações discursivas entre si e, em contrapartida, observo aqui que são esses mesmos indivíduos que criam, via *Hogwarts Games*, práticas culturais que regulam e regulamentam o comportamento dos jogadores, no intuito de manter a harmonia no jogo.

Ademais, com o passar do tempo, em *Hogwarts Games*, essas regras, (que inicialmente foram impostas), foram e são reajustadas de acordo com os acontecimentos do jogo. A adequação das regras aos novos acontecimentos e aos jogadores evidenciam que a legitimação (ALVEZ; ROJO, 2020, p. 160) dessas normas acontece, pois são construídas colaborativamente e permitem aos sujeitos nelas se reconhecerem.

De volta ao processo de entrada no jogo, após realizar a leitura do PDF que contém as regras e as explicações sobre as atividades que o constituem, o novo jogador é adicionado ao grupo principal criado no WhatsApp, chamado *Hogwarts Games*, no qual acontecem as partidas. O processo de admissão no jogo foi sintetizado no fluxograma (Figura 8).

Figura 8 – Fluxograma do processo de admissão no jogo *Hogwarts Games*.



Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Embora sejam muitas as atividades constituintes de *Hogwarts Games*, selecionei, a título de exemplificação e breve análise, as que apresentam aspectos mais relevantes para a apresentação e a análise, a partir dos objetivos propostos para

este trabalho. Sendo assim, inicio a análise das capturas de tela da participação no jogo com a atividade Quiz Temático (Figura 9).

Figura 9 – Imagem da captura de tela do início da partida da atividade Quiz Temático.



Fonte: Arquivo de imagem da pesquisadora. Recuperado de conversa privada em 29 jun. 2020

A Figura 9 apresenta uma quantidade significativa de emojis de sirene, que sinalizam que alguma atividade irá acontecer no grupo principal. Em seguida, são enviados cadeados, utilizados para avisar que o grupo está “trancado” para conversas aleatórias e que, a partir daquele instante, só serão aceitas mensagens enviadas em respostas às partidas, ocasionando a perda de pontos caso tal regra não seja cumprida.

Percebe-se, de imediato, como a linguagem multimodal permite a construção de sentidos a partir dos contextos em que se desenvolvem as comunicações discursivas, o que envolve a negociação de sentidos entre os interlocutores. Logo, os significados estão extrapostos ao signo linguístico, como apontam as discussões do Círculo de Bakhtin (BAKHTIN, 2016; VOLÓCHINOV, 2018). Isto fica claro pois os

mesmos emojis, se enviados em outros contextos, fora de *Hogwarts Games*, serão entendidos de outra forma.

Embora não esteja evidente na figura, esses emojis são enviados pelo aplicador da atividade, que também ocupa a posição de administrador do grupo. Esse processo deixa claro as relações hierárquicas estabelecidas no momento da partida, uma vez que o administrador possui liberdade para o envio das mensagens, enquanto os demais jogadores são “proibidos” de conversar, ficando restritos a responder somente o que é solicitado.

Percebe-se ainda que o aplicador relaciona os acontecimentos da sua vida off-line com o jogo, ao dizer: “Vamos de quiz temático sobre o último livro que li: CÁLICE DE FOGO”. Assim, o locutor deixa claro que ainda está em contato com a narrativa, e que por conta desse contato, baseou as questões do quiz no livro em destaque.

Evidenciando o uso dos recursos da plataforma, há o destaque em negrito no título do livro, de modo que chame a atenção diante das outras mensagens. Além disso, observa-se a utilização do recurso que permite apagar mensagens, no intuito de não atrapalhar nem confundir os jogadores com informações duplicadas e/ou divergentes. Assim, mesmo sendo uma das regras de *Hogwarts Games* não poder apagar mensagens, o/a aplicador, gozando da sua posição no jogo, a desobedece por motivo de força maior, argumentando que isso facilitaria a participação dos demais jogadores.

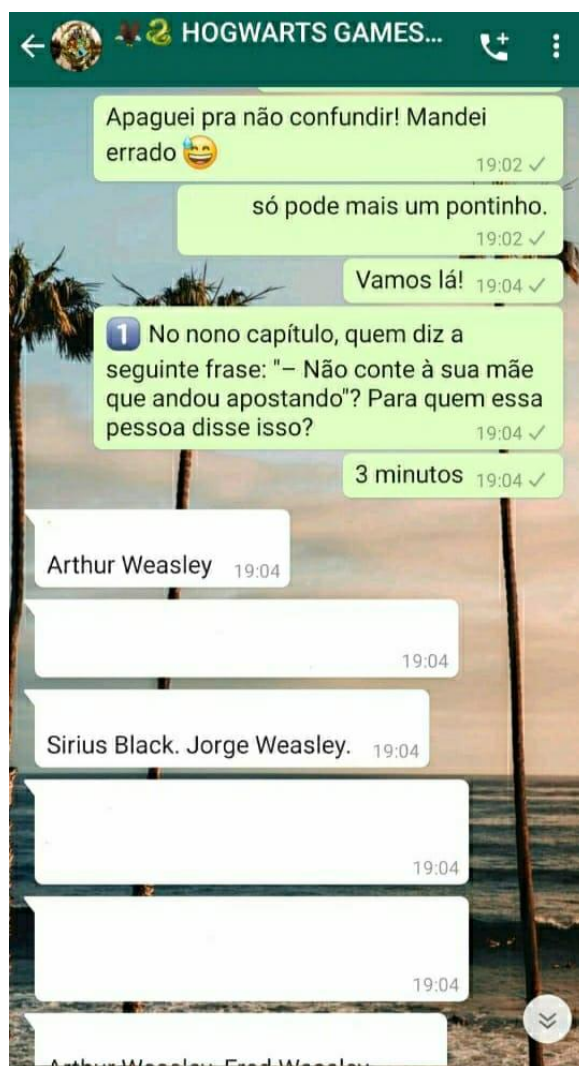
Voltando nossos olhos para a partida em si, em resumo, o Quiz Temático ocorre na sexta-feira da primeira semana do Torneio *Priori Incantatem*, como uma oportunidade para que os participantes com a pontuação igual ou menor a dez na classificação individual consigam mais pontos e, conseqüentemente, sintam-se motivados em relação à participação nas atividades. Por este motivo, assim que o/a aplicador/a “abre” a partida, indica quais jogadores poderão participar da atividade. Os emojis dos animais representam as “Casas” de *Hogwarts*, no qual, o leão representa a Grifinória, a cobra, a Sonserina, o gavião, a Corvinal e o texugo, a Lufa-Lufa. Adiante, aparece a pontuação do jogador.

O hibridismo é um mecanismo típico da criatividade e cultura, em que acontece a recombinação de materiais para a criação de novos significados (THORNE et al, 2009, p. 804), um aspecto comum e particular das juventudes em espaços de afinidade. Desse modo, assim como J. K. Rowling ressignifica práticas, símbolos e palavras no decorrer da sua obra, os jogadores de *Hogwarts Games* se apropriam dos

emojis disponibilizados pelo WhatsApp no intuito de atribuir novos significados a eles, mas que dialogam e compartilham dos sentidos já atribuídos pela autora da obra.

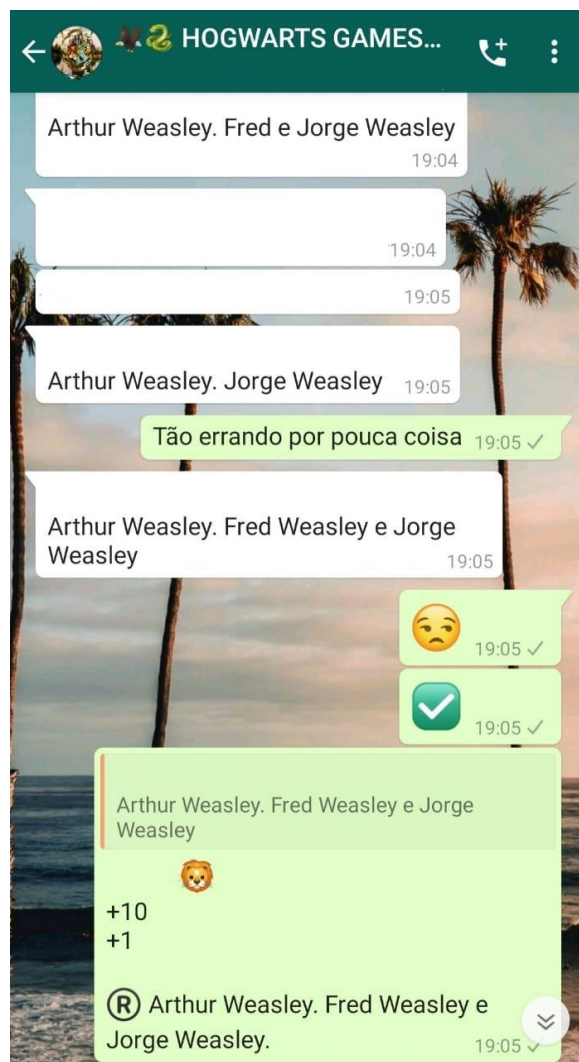
O funcionamento da partida pode ser entendido a partir das Figuras 10 e 11. Como uma atividade de perguntas e respostas, os jogadores têm até três minutos para responder à questão solicitada, de acordo com as regras do jogo. Como por exemplo, a exigência do nome completo, que é alertada através da mensagem dada pelo aplicador: “**Tão errando por pouca coisa**”, seguido de um emoji que reforça a falta de atenção dos jogadores em relação a uma das regras mais discutidas e exigidas nas partidas: a utilização de nome e sobrenome.

Figura 10 - Imagem da captura de tela da abertura da partida “Quiz temático”, no grupo principal.



Fonte: Arquivo de imagem da pesquisadora. Recuperado de conversa privada em 29 jun. 2020

Figura 11 - Imagem da captura de tela do desenrolar da partida “Quiz temático”, no grupo principal.



Fonte: Arquivo de imagem da pesquisadora. Recuperado de conversa privada em 29 jun. 2020

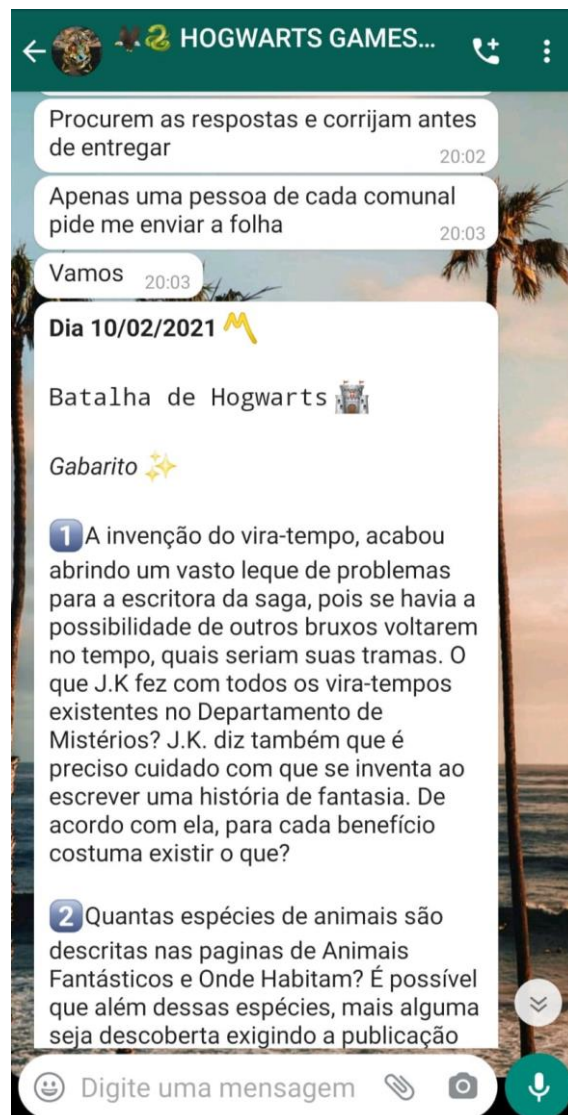
Assim como o Quiz Temático, a Batalha de Hogwarts é o nome dado a uma atividade de perguntas e respostas. Em contrapartida a primeira, esta requer trabalho em equipe, uma vez que cada “Casa” deve entregar as respostas em uma única mensagem enviada ao aplicador/a dentro do período de 30 minutos (Figura 12 e 13).

Figura 12 – Imagem da captura de tela da abertura da partida “Batalha de Hogwarts”, no grupo principal.



Fonte: Arquivo de imagem da pesquisadora. Recuperado de conversa privada em 15 jul. 2020

Figura 13 – Imagem da captura de tela do envio das perguntas da partida “Batalha de Hogwarts”, no grupo principal.



Fonte: Arquivo de imagem da pesquisadora. Recuperado de conversa privada em 15 jul. 2020

A Figura 12 expõe a abertura da partida, que é anunciada através de uma mensagem construída por emojis e pelo nome da atividade. Em seguida, o aplicativo dá algumas informações sobre como a partida deverá ser desenvolvida e, inclusive, pede que os jogadores estejam atentos às respostas corretas. Para tanto, é solicitado aos jogadores que preparem uma “folha” de respostas com o emoji que indica a comunal. Neste caso, a folha de papel é ressignificada, pois o pedido do seu uso indica que cada comunal deverá juntar todas as respostas em uma única mensagem,

que deve ser entregue por um representante de cada “Casa” na conversa particular do/a aplicador/a.

Em seguida, como mostra a Figura 13, o/a aplicador/a envia uma “folha” de perguntas contendo dez questões referentes a saga Harry Potter. Aqui, temos a representação de uma aplicação de uma folha de exercícios, enumerada e organizada como uma reprodução de uma prática comum em ambientes escolarizados, uma vez que cada questão acertada equivale a uma pontuação, no caso, dez pontos.

Neste âmbito, afirmo que para participar de *Hogwarts Games* são necessários os letramentos de leitura e escrita, bem como o letramento digital. As atividades que envolvem *quizzes*, como as supramencionadas, requerem não somente a decodificação das perguntas, mas a leitura e a interpretação do que é solicitado. Ademais, os participantes devem saber como realizar as buscas das respostas, processo que exige conhecimento dos livros, do manuseio dos PDFs e, além disso, da escrita das respostas de acordo com as regras do jogo.

Após o envio das questões no grupo principal de *Hogwarts Games*, os jogadores se reúnem nos grupos organizados como as “Casas” de *Hogwarts*, para juntos, realizarem a atividade (Figuras 14 e 15).

Figura 14 – Imagem da captura de tela dos jogadores se preparando no grupo “Sonserina”



Fonte: Arquivo de imagem da pesquisadora. Recuperado de conversa privada em 15 jul. 2020

Figura 15 – Imagem da captura de tela dos jogadores enviando as respostas no grupo “Sonserina”



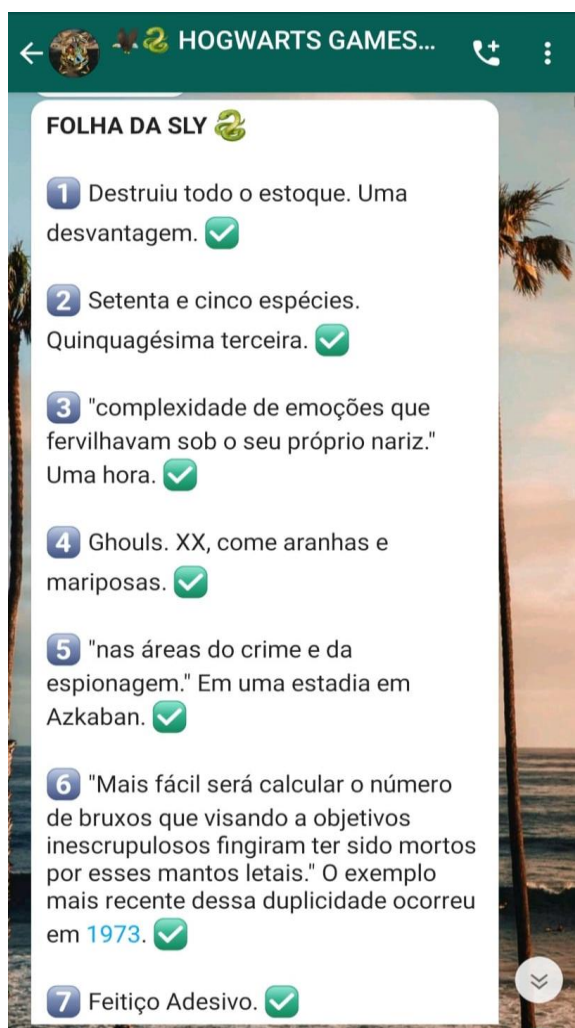
Fonte: Arquivo de imagem da pesquisadora. Recuperado de conversa privada em 15 jul. 2020

Os recortes das conversas apresentam o que acontece no desenrolar da partida, durante os trinta minutos da atividade, em um dos grupos que representam as “Casas”, no caso, a Sonserina. A Figura 14 já inicia com um pedido de ajuda: **“Alguem fica arrumando”**, em que um jogador pede que um dos companheiros seja responsável pela organização das respostas em uma única mensagem, como solicitado pelo aplicador. Destaco ainda a indicação **“FOLHA DA SLY”**, que identifica as respostas dadas pela comunal em questão.

A captura de tela representada pela Figura 15 demonstra como os jogadores se organizam, ficando responsáveis por responder determinadas questões. Dessa forma, enviam as respostas sinalizando a qual questão elas pertencem e, de antemão, avisam quais serão as próximas perguntas a serem respondidas, de modo que outro jogador não perca tempo procurando por respostas de questões repetidas.

Depois de submeter todas as respostas, um dos jogadores da “Casa” é escolhido para enviar a “folha” de respostas ao aplicador/a. Nessa prática, nota-se a confiança existente entre todos os jogadores, sendo esse valor, a base necessária para que o jogo se desenvolva, uma vez que a correção é feita manualmente pelo aplicador/a. Após esse processo, o aplicador/a convoca os jogadores no grupo principal, enviando o *feedback* das respostas juntamente com a pontuação adquirida (Figuras 16 e 17).

Figura 16 – Imagem da captura de tela da entrega do feedback da partida “Batalha de *Hogwarts*”



Fonte: Arquivo de imagem da pesquisadora. Recuperado de conversa privada em 15 jul. 2020

Figura 17 – Imagem da captura de tela da entrega dos gabaritos e resultados da partida “Batalha de *Hogwarts*”



Fonte: Arquivo de imagem da pesquisadora. Recuperado de conversa privada em 15 jul. 2020

Novamente, a Figura 16 mostra a presença dos emojis de “check”, que demonstra a reconstituição de sentidos para o contexto de uso da linguagem. Aqui, a utilização desse emoji indica que a resposta está correta, de acordo com o esperado

pelo aplicador. Assim, após enviar as “folhas” de respostas corrigidas, o/a aplicador/a envia o gabarito de respostas (Figura 17), possibilitando que os jogadores comparem as respostas dadas com as esperadas. Por fim, assim como em ambientes escolarizados e de competição com bases em provas e testes, é enviada a pontuação geral obtida por cada “Casa”, em ordenação de maior pontuação para menor pontuação.

Com essa análise, finalizo a seção de imagens de capturas de tela da participação dos jogadores no jogo, uma vez que são muitas as atividades desenvolvidas em *Hogwarts Games* e, embora elas se caracterizem como partes relevantes do *corpus*, a análise completa expandiria o desenvolvimento do texto, principalmente, devido ao caráter inacabado do jogo. Assim, por terem outros dados a serem analisados, os quais vão ao encontro do objetivo geral da pesquisa, dedicarme-ei a dialogar com eles no subcapítulo seguinte.

9.1 NA PENSEIRA: UMA VISITAÇÃO ÀS NARRATIVAS DE JOGADORES DE HOGWARTS GAMES

Um dos principais destaques de *Hogwarts Games* é seu caráter de jogo social (RECUERO, 2012). Além das atividades desenvolvidas em equipes, quando o grupo principal não está em momento de partidas, os membros se reúnem para compartilhar fatos cotidianos, pedir ajuda ou apenas interagir.

Neste trabalho, acato os jogadores de *Hogwarts Games* (em especial, os participantes desta pesquisa), como sujeitos sociais, situados em contextos sócio-históricos. Ademais, por entender o discurso como a língua em uso e os enunciados como a unidade da comunicação discursiva, e sabendo da natureza social desses elementos, constato a dialogicidade presente nas práticas discursivas estabelecidas em *Hogwarts Games*, uma vez que até mesmo “[d]ois enunciados distantes um do outro, tanto no tempo quanto no espaço, que nada sabem um sobre o outro, no confronto dos sentidos revelam relações dialógicas, se entre eles há ao menos alguma convergência de sentidos” (BAKHTIN, 2016, p. 102).

Em vista disso, e por concordar com a afirmação de Ricoeur (1991, p. 73), para quem as vidas humanas são melhores interpretadas quando contadas em modelos narrativos, o segundo e terceiro conjunto de dados coletados neste estudo estão materializados em formato de relatos pessoais construídos pelos participantes da

pesquisa a partir de narrativas contadas em mensagens avulsas no grupo e no formulário digital. A fim de organizar esses relatos, separei-os de acordo com a ordem das perguntas apresentadas nesse formulário, respondido pelos participantes deste estudo. Ademais, considerando as temáticas mencionadas nas respostas, fiz a categorização desses relatos a partir do que interpretei como objetos do discurso⁵³.

Vale ressaltar que, ao trazer os relatos, tidos por mim como enunciados, a partir da perspectiva do Círculo de Bakhtin (2016), analiso-os individualmente e em seu conjunto, pois, assim como Brait e Melo (2020) levo em consideração

[...] a dimensão comunicativa, interativa, avaliativa [...]. Isso significa que esse enunciado implica muito mais do que aquilo que está *incluído* dentro dos fatores estritamente linguísticos, o que, vale dizer, solicita um olhar para outros elementos que o constituem (BRAIT; MELO, 2020, p.67).

No intuito de entender as relações estabelecidas entre os sujeitos, a narrativa e o jogo, realizei um levantamento linguístico a partir dos principais motivos elencados no total de 22 participantes em resposta à primeira pergunta aberta “**O que te levou a participar de *Hogwarts Games*?**”, em seguida, elaborei o Quadro 3. As palavras dispostas no quadro foram selecionadas pela repetição nos relatos dos participantes, bem como pelo fato de que algumas se destacaram, chamando a minha atenção para questionamentos que serão discutidos adiante (como o fato de a palavra “prazer” ter menor recorrência – foi mencionada apenas uma vez – que o tópico “conhecer fãs da saga”, já que se trata de um gênero que circula na esfera do entretenimento.

Quadro 3 – Principais Tópicos recorrentes nas respostas à pergunta do formulário digital

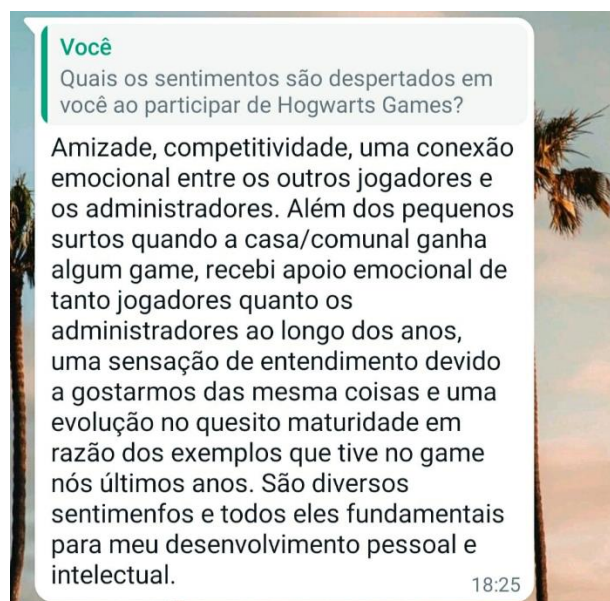
Tópicos mencionados
Conhecer fãs da saga
Imersão na narrativa
Distração/Diversão
Paixão pela saga
Conhecer novos RPGS de WhatsApp
Competição
Prazer
Curiosidade
Indicação de amigo

⁵³ Neste trabalho, assumimos objeto do discurso pela perspectiva do Círculo de Bakhtin. Desse modo, o objeto do discurso é parte da cadeia enunciativa, e por assim dizer, “[... já está ressaltado, contestado, elucidado e avaliado de diferentes modos (BAKHTIN, 2016, p. 61)”. É através dos objetos do discurso que visões de mundo se cruzam, convergem e/ou divergem.

Fonte: Preparada pela pesquisadora para este trabalho.

Tendo em mente minha reação diante do aspecto supramencionado, retomei o contado com alguns dos participantes (Figura 18), quando solicitei que respondessem à seguinte pergunta: “**Que sentimentos são despertados em você ao participar de Hogwarts Games?**”.

Figura 18 – Imagem da captura de tela da mensagem do participante



Fonte: Arquivo de imagem da pesquisadora. Recuperado de conversa privada em 20 jan. 2022.

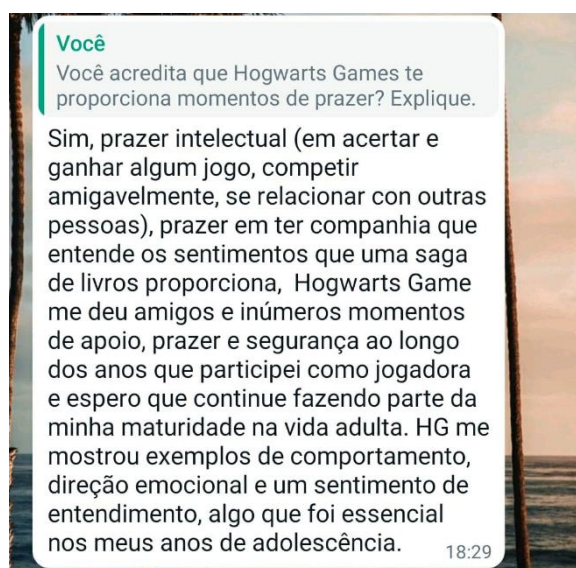
Dentre os sentimentos mencionados no relato, a participante, aleatoriamente apelidada nesta pesquisa como Hermione Granger, cita como sentimentos a “**amizade**”, a “**competitividade**” e a “**conexão emocional**” entre os membros do jogo. A meu ver, seu discurso carrega tópicos sobre os jogadores e o próprio jogo. Os “**surtos**” também são sinalizados em sua resposta, entretanto, relacionado a sentidos de felicidade e excitação, causados pelas atividades ganhas pela sua “Casa”.

Permitindo-me conhecê-la em um âmbito mais íntimo, através da sua narrativa (RICOUEUR, 1991, p. 71), Hermione cita o “**apoio emocional**” recebido ao longo dos anos que marcam a sua trajetória no jogo. Segundo essa participante, estar em um grupo que compartilha interesses em comum causa uma “**sensação de entendimento**”. A meu ver, essa sensação pode estar ligada ao fato de que, ao demonstrar interesses e gostos semelhantes, há chances de os indivíduos compartilharem também das mesmas crenças e valores, gerando identificação, por isso, a sensação e o conforto de “ser compreendido”.

A participante Hermione ainda narra uma interpretação de si (RICOEUR, 1991, p. 73), e credibiliza o jogo por sua “**evolução**” em questão de maturidade, a partir da convivência com os demais membros. Noto nesse ato discursivo a realização de uma reflexão acerca de *self* que, para reconhecer a sua mutabilidade, reconhece primeiramente o outro, uma vez que o “eu” é construído a partir de “outros eus”, bem como a construção da identidade se dá na diferença (HALL, 2000). Dessa forma, Hermione entende que os sentimentos reverberados pela sua participação foram “**fundamentais**” para o seu “**desenvolvimento pessoal e intelectual**”.

Motivada pela curiosidade acerca da palavra “**prazer**” ter sido mencionada apenas uma vez em relatos sobre a participação em um entretenimento, fiz à Hermione outro questionamento (Figura 19): “**Hogwarts Games te proporciona momentos de prazer? Explique**”:

Figura 19 - Imagem da captura de tela da mensagem do participante à segunda questão



Fonte: Arquivo de imagem da pesquisadora. Recuperado de conversa privada em 20 jan. 2022.

Em primeiro lugar, a participante Hermione cita o prazer intelectual que, de acordo com seu relato, está intimamente relacionado ao fato de ser vencedora quando participa de atividades competitivas. Mas, esse “prazer” não termina com o triunfo da partida, ele é estendido às relações sociais estabelecidas, não com qualquer pessoa, mas com outros indivíduos que entendem e compartilham os sentimentos proporcionados pela saga, como deixa claro o trecho:

“[...] prazer em ter companhia que entende os sentimentos que uma saga de livros proporciona” (Hermione Granger)

Novamente o senso de comunidade vem à tona com as afirmações de que *Hogwarts Games* lhe deu “**amigos**”, “**apoio**”, “**prazer**” e “**segurança**” ao longo dos anos de sua participação. O uso dessas palavras-chave dialoga com os estudos de Bauman (2003), que assegura a relação desses sentimentos à comunidade, notável já no título do livro do autor: *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*.

Além disso, ao considerar sua participação desde versões anteriores do jogo, mantendo laços com alguns participantes desde 2016, para a participante Hermione, os sentimentos causados pelo grupo são tão positivos que ela reforça seu desejo em continuar jogando, confirmando que “[e]stabelecer e solidificar laços humanos toma tempo, e ganha com a visão de perspectivas futuras” (BAUMAN, 2003, p. 61).

Retomando os relatos dados pelos participantes no formulário digital, os categorizei pelas similaridades entre os objetos do discurso, a partir das perguntas apresentadas. A seguir, apresento essas categorizações e minhas interpretações, conforme as respostas fornecidas pelos participantes a cada uma das perguntas.

A primeira questão aberta é: “**O que te levou a participar do jogo HG?**”. Com base nas respostas dos participantes da pesquisa, o objeto do discurso gira em torno do “**jogo como espaço de socialização**”, o que advém de minha leitura dos seguintes relatos:

Quadro 4 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: O jogo como espaço de socialização

O jogo como espaço de socialização	
Minerva McGonagall	<i>“A possibilidade de reunir fãs da saga me motivou a participar da construção e organização do jogo.”</i>
Tiago Potter	<i>“Conhecer novos grupos de hp e principalmente por se tratar de um grupo que se "iguale" ao HPBR em termos de games e afins.”</i>
Pomona Sprout	<i>“Além de fazer novas amizades, estar se divertindo nos jogos.”</i>
Hermione Granger	<i>“O simples prazer de jogar, combinado com uma sociabilização e possuir um meio de distração”</i>
Remo Lupin	<i>“Poder rever meus amigos, que conheci de forma online há alguns anos atrás.”</i>
Rúbeo Hagrid	<i>“A diversidade e interação com outras pessoas do mesmo mundo e gostos”</i>
Fred Weasley	<i>“Distração! Com a pandemia rolando eu precisava me distrair e me divertir um pouco mesmo que fosse em casa, para diminuir ataques de Pânico e Ansiedade”</i>
Cho Chang	<i>“Inicialmente, era mais uma forma de distração durante a pandemia”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Vejamos o relato 2:

“Conhecer novos grupos de hp e principalmente por se tratar de um grupo que se "iguale" ao HPBR em termos de games e afins.” (Tiago Potter)

Considerando a resposta dada pelo participante Tiago, noto que ele relata em outra pergunta que já havia participado de um jogo digital ancorado no WhatsApp. Assim, percebo que ele já está habituado aos jogos desenvolvidos nessa plataforma e que demonstra gostar dessa modalidade, uma vez que busca por novos grupos que tenham como temática a saga de Potter, o que evidencia um desejo em discutir o assunto que lhe interessa.

Além disso, o relato enfatiza o apreço pelo jogo *Hogwarts Games* com base na afirmação de que suas atividades e estruturas são semelhantes a outro RPG, o “Harry Potter Brasil” (HPBR). Do ponto de vista da (re)construção de subjetividades, entendo que isso não só reforça a busca de Tiago por jogos que se encaixam numa modalidade específica, como também retrata a busca do sujeito por aquilo que lhe é conhecido (uma vez que o desconhecido gera medo e desconforto). Por conhecer o gênero (nesse caso, um jogo de WhatsApp), esse participante se sente confortável e continua a sua participação, já que muitas pessoas saem de *Hogwarts Games* por não estarem acostumadas com esse tipo de RPG.

Em *Gêneros do discurso*, Mikhail Bakhtin (2016, p. 41) já abordava o conhecimento do gênero discursivo como fator importante na relação com o sujeito, pois o domínio do estilo, da temática e da forma composicional faz com que o indivíduo saiba lidar e manejar o texto com mais facilidade e desenvoltura do que um indivíduo com pouco conhecimento acerca do enunciado.

Deixando a estrutura de *Hogwarts Games* de lado, os relatos abaixo chamaram a minha atenção por citarem o jogo como **forma de distração durante o período inicial da pandemia por covid-19**:

“Distração! Com a pandemia rolando eu precisava me distrair e me divertir um pouco mesmo que fosse em casa, para diminuir ataques de Pânico e Ansiedade” (Fred Weasley)

“Inicialmente, era mais uma forma de distração durante a pandemia” (Cho Chang)

Por conseguir acessar as subjetividades dos sujeitos a partir da narração que fazem de suas vivências (RICOEUR, 1991, p. 73), ao compartilharem o mesmo ponto de vista acerca do jogo, o que está expresso no emprego dos termos “**distrair**” e “**distração**”, identifico uma convergência de sentidos que implica a relação dialógica

(BAKHTIN, 2016, p. 102) estabelecida entre as respostas dadas pelos participantes a quem nomeei Fred Weasley e Cho Chang.

Ambos os relatos, ditos por uma mulher e por um homem, respectivamente, demonstram a necessidade que o sujeito tem da distração e da diversão em meio à realidade e ao momento pelo qual a sociedade estava passando naquele período. Em contexto pandêmico se acentuou a busca pelo entretenimento, que foi tido, nesse caso, como uma forma de diminuir os ataques de pânico e a ansiedade de um dos participantes da pesquisa.

Ao vivenciar uma pandemia pela primeira vez, notamos (e uso o plural de modo a revoze as pessoas com as quais interagi nesse período) a importância da arte, da música, do cinema, da literatura e das tecnologias digitais, como jogos e outros aplicativos, tais como o TikTok, que foram usados como mecanismos de escape da realidade, reforçando a relevância das mídias digitais para a cultura e a sociedade, como defende Androutsopoulos (2014, p. 10). Nesse sentido, confirmei minha hipótese (que carrega vozes discursivas anteriores a mim) de que, por sermos seres sociais, carecemos da presença do outro, ou seja, da socialização e da interação e que, com o isolamento pandêmico, encontramos nas manifestações artísticas, ancorada nas plataformas digitais, maneiras de nos conectarmos com o mundo exterior, ainda que isolados em nossas casas.

Destacada pela referência à interação e ao estabelecimento de laços, esses relatos me permitiram entender que *Hogwarts Games* é visto pelos participantes como um espaço de socialização, uma comunidade, em que podem fazer amizades e interagir com sujeitos que possuem os mesmo gostos e interesses (BLACK, 2005). Nesse espaço, os jogadores criam conexões com pessoas que compartilham dos mesmos sentimentos: o gosto e a paixão (THORNE; BLACK; SYKES, 2009, p. 805) pela narrativa do jovem bruxo e que, portanto, conseguem desenvolver habilidades de socialização com os demais, que são tidos como semelhantes.

Acerca disso, Bauman (2003) destaca que a própria palavra “comunidade” carrega sentidos positivos, sendo considerada um lugar de acalento, de refúgio, um ambiente confortável e aconchegante (2003, p. 7). Desenvolve-se, então, um sentimento de pertencimento e de afiliação (BLACK, 2005) ao grupo.

Reforçando o desenvolvimento de laços afetivos com a comunidade, o participante a quem nomeio Remo Lupin (personagem comumente chamado pelo

sobrenome na história de ficção) argumenta que o que o levou a participar de *Hogwarts Games* foi:

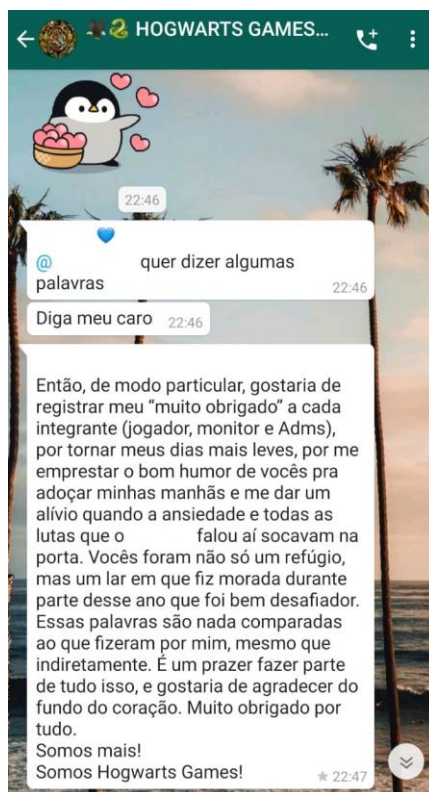
“Poder rever meus amigos, que conheci de forma on-line há alguns anos atrás.”
(Remo Lupin)

O participante Lupin é um jogador da primeira versão de *Hogwarts Games*, da qual eu também participei, em 2017. Com o desenvolvimento da nova edição, muitos dos antigos jogadores voltaram, seja por terem mantido as relações, por gostarem da saga ou apenas por conta do interesse em jogar. O que ressalto nesse contexto é que, a partir desse relato, percebo que a principal motivação que levou ao retorno de Lupin não está propriamente na discussão da narrativa de ficção ou no entretenimento, mas em retomar as antigas amizades.

Destarte, reitero que as relações estabelecidas, mesmo que on-line, são fundamentais para que os jogadores permaneçam no jogo, pois a partir do contato frequente, os laços se estreitam de tal modo que os próprios jogadores consideram a comunidade como uma família. Isso ocorre, pois em *Hogwarts Games* os jogadores não encontram apenas um ambiente de entretenimento, mas um espaço onde podem contar com o apoio e a ajuda dos outros membros. Esse sentimento não é demonstrado apenas nas respostas dos relatos pessoais coletados a partir do formulário digital, mas em mensagens avulsas e espontâneas enviadas pelos jogadores.

Em um dia de finalização do Torneio *Priori Incantatem*, após o aplicador ter enviado uma mensagem anunciando a “Casa” vencedora, um dos participantes do grupo solicitou a vez no grupo geral, para que pudesse falar algumas coisas. Diante da permissão do administrador (processo que expõe a hierarquização verticalizada do jogo), o participante a quem nomeio por Harry Potter, em resposta ao administrador do jogo, enviou uma mensagem que revela como ele se sentia em relação ao *Hogwarts Games*, o que está retratado na imagem a seguir (Figura 20)

Figura 20 – Imagem da captura de tela da mensagem avulsa de um participante de Hogwarts Games



Fonte: Arquivo de imagem da pesquisadora. Recuperado de conversa privada em 13 nov. 2020

Ato marcado pela subjetividade do participante Harry, percebido no uso das palavras **“de modo particular”**, ou seja, sua percepção pessoal acerca do grupo, a mensagem expressa seu agradecimento a cada integrante do grupo que, segundo esse participante, tornam os seus dias mais leves, através do bom humor, já que conseguem **“adoçar”** as suas manhãs e ajudá-lo a aliviar a ansiedade.

Ao observar o relato como materialização da **“identidade narrativa”** (RICOEUR, 1991), friso o uso do adjetivo **“leve”**, comumente usado como antônimo de **“pesado”**, o que entendo como uma palavra encontrada por Harry para reforçar o impacto que cada membro do grupo teve diretamente em seus dias mais **“pesados”**. Ainda, fazendo uso da minha posição-sujeito-enunciadora como administradora de *Hogwarts Games*, que conhece e interage diariamente com cada um dos jogadores, ressalto o uso do verbo **“adoçar”**, utilizado metaforicamente por Harry, que tem contato direto com textos literários, já que também é autor de livros de poesia, e entendo que o emprego desse verbo se faz para enfatizar a leveza e a suavização que o grupo traz a sua vida, especialmente em meio às crises de ansiedade.

Além disso, ao afirmar que o grupo não foi apenas um refúgio, mas um **“lar”**, que o ajudou durante o ano de 2020, que foi bem desafiador, devido ao contexto

pandêmico, entendo os sentidos carregados pela palavra “lar” e “morada” como lugares de identificação e acolhimento, em que são construídos vínculos e relacionamentos mais profundos, que reforçam o sentimento de pertencimento e afiliação que são apontados por Black (2005) e Jenkins (2006a) e, nesse caso, em um tempo-espaço digital.

Desse modo, já que o enunciado é determinado “[...] pela relação valorativa do falante com o elemento semântico-objetal” (BAKHTIN, 2016, p. 56), observo no ato discursivo que o jogador Harry realiza sua expressão de que esse participante encontra nessa comunidade um ambiente confiável, em que pode compartilhar suas alegrias e angústias, pois acredita que os demais participantes estão dispostos a ouvi-lo e ajudá-lo. De acordo com Bauman (2003), este é o verdadeiro sentido de uma comunidade, pois nela

podemos contar com a boa vontade dos outros. Se tropeçarmos e cairmos, os outros nos ajudarão a ficar de pé outra vez. Ninguém vai rir de nós, nem ridicularizar nossa falta de jeito e alegrar-se com nossa desgraça. Se dermos um mau passo, ainda podemos nos confessar, dar explicações e pedir desculpas, arrepende-nos se necessário; as pessoas ouvirão com simpatia e nos perdoarão, de modo que ninguém fique ressentido para sempre. E sempre haverá alguém para nos dar a mão em momentos de tristeza. Quando passarmos por momentos difíceis e por necessidades sérias, as pessoas não pedirão fiança antes de decidirem se nos ajudarão; não perguntarão como e quando retribuiremos, mas sim do que precisamos (BAUMAN, 2003, p. 7-8).

Por fim, apesar de ter escrito o que seria considerado um “textão”, o participante expõe em seu relato a grandeza e a importância do grupo para si, o que informa ser difícil dimensionar em palavras – mesmo tendo as utilizado como uma forma de expressar sua afeição pelo grupo, no seguinte trecho:

“Essas palavras não são nada comparadas ao que fizeram por mim, mesmo que indiretamente” (Harry Potter)

O trecho em destaque marca a subjetividade de um sujeito que se (re)constrói à medida que interage com os membros do grupo. Ele não tem medo nem parece sentir algum tipo de “vergonha” (ou timidez) de expor a sua satisfação em participar da comunidade, muito menos de compartilhar os problemas pelos quais passou e/ou estava passando. Ao dizer “**É um prazer fazer parte de tudo isso**” e “**Somos mais! Somos Hogwarts Games!**”, Harry ainda reforça o seu pertencimento ao grupo, usando uma exclamação, como a que conclama sua comunidade.

Ao refletir sobre tal relato, passei a questionar minhas próprias subjetividades e percepções sobre as relações entre a masculinidade e a exposição de sentimentos, tendo em vista que o participante Harry é um jovem homem e heterossexual. Carregando discursos outros, pela minha criação tradicional e por estar inserida em uma sociedade patriarcal, percebo que fiquei (inconscientemente) surpresa – e este foi um dos motivos da seleção do relato apresentado –, com as palavras ditas por esse participante. Interpreto que minha surpresa veio de minha própria crença em um estereótipo de que “aos homens não é permitido falar abertamente sobre sentimentos”, uma vez que tal exposição é vista como uma atitude frágil, e a fragilidade, de acordo com discursos que anteriormente me constituíam, é tida como uma característica feminina.

Desse modo, vi-me diante de um confronto entre as vozes que me constituem e enxerguei-me na “arena de lutas discursivas”, uma vez que, ao me deparar com tal relato, surpreendi-me pela pressão das forças centripetas da tradição, ao mesmo tempo em que problematizei meu pensamento estereotipado, tendo por base as forças centrífugas da contemporaneidade e novos discursos a que tenho acesso. Por acreditar que os atos discursivos se dão em função dos contextos sociais e históricos dos quais participo (BAKHTIN, 2010), identifiquei nesse processo não apenas um embate discursivo, mas uma (re)constituição das minhas próprias subjetividades, que só foi possível graças às leituras, aos diálogos e à relação eu-outro estabelecidas dentro e fora de *Hogwarts Games*.

O objeto do discurso que identifique nas respostas à Pergunta 1 do Questionário abrange o “**jogo como forma de expansão do conhecimento sobre a narrativa literária**”, conforme assertivas a seguir (Quadro 5).

Quadro 5 - Relatos organizados a partir do objeto do discurso: o jogo como forma de expansão de conhecimento sobre a narrativa literária

O jogo como forma de expansão do conhecimento sobre a narrativa literária	
Ginevra Weasley	<i>“Procurar conhecer cada vez mais sobre o mundo de Harry Potter e me divertir conhecendo mais pessoas”</i>
Pedro Pettigrew	<i>“A curiosidade em descobrir mais e mais sobre a saga, além da oportunidade de conhecer outras pessoas de outros estados e países, compartilhando do mesmo sentimento por uma mesma questão, Harry Potter e todo o seu mundo mágico.”</i>
Lilian Potter	<i>“Gosto pela saga.”</i>
Severo Snape	<i>“Entrei no game por conta da minha paixão pela saga e continuei pelos amigos que fiz.”</i>
Harry Potter	<i>“Buscava contato diverso com o universo de Harry Potter.”</i>
Sirius Black	<i>“Uma vontade de materializar minha história ficcional favorita dentro da minha realidade e de vivenciar a magia do universo Potter.”</i>

Draco Malfoy	"Pelo aprofundamento do conhecimento pelo romance de J.K. Rowling."
---------------------	---

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho

A partir dos relatos elencados no Quadro 5, observei que o sentimento de paixão pela saga também é fator motivador para a participação em *Hogwarts Games*. Nessas assertivas, percebo um anseio por conhecer profundamente a narrativa de ficção e a todos os elementos e informações que constituem o "mundo mágico", criado por J.K. Rowling.

Noto que a busca por esse conhecimento é fundamentada na possibilidade de tornar-se um *expert* no assunto uma vez que na cultura de fã ainda perdura a crença geral de que é necessário "saber muito" acerca de um o assunto para ser chamada de fã e não ser considerada um "poser" ou "modinha" (nome dado às pessoas que possuem paixões superficiais e rasas sobre alguma temática e que, por conhecerem pouco sobre tais temas, são tidos como indivíduos que só entraram em contato com filmes/livros, em seus momentos de auge, de maior popularidade midiática). Desse modo, conhecer mais sobre a saga (principalmente detalhes que foram abordados em livros publicados posteriormente pela autora e não fazem parte da narrativa, mas a complementam, explicam fatos e expõem reflexões da autora), dá ao sujeito a sensação de maior conhecimento, ou seja, de superioridade em relação aos novos fãs ou àqueles que apenas comungam de dados superficiais sobre a saga.

Alves e Rojo (2020, p. 158) esclarecem que atividades como as desenvolvidas em partidas de *Hogwarts Games* põem à prova não só as habilidades, mas os conhecimentos acerca do tema central em torno do qual gira a comunidade. Assim, o sujeito-fã se coloca diante da necessidade de provar para si mesmo (e, provavelmente, para os outros também), que é um autêntico *potterhead*.

De toda forma, apesar do interesse em adquirir maior conhecimento sobre a saga, percebo como a socialização se faz, mas uma vez, um aspecto presente nos interesses dos jogadores, como demonstram os relatos dos participantes a quem nomeio Ginevra Weasley (também conhecida como Gina, na ficção) e Pedro Pettigrew, respectivamente:

"Procurar conhecer cada vez mais sobre o mundo de Harry Potter e me divertir conhecendo mais pessoas" (Ginevra Weasley)

Neste relato, além de afirmar que participa do jogo no intuito de conhecer cada vez mais sobre a saga em questão, Gina deixa claro seu interesse em se divertir e conhecer mais pessoas, o que indica, novamente, a necessidade de interação do ser humano, mas o que também demonstra subjetividades que adotam o processo de socialização como parte da “diversão”.

“A curiosidade em descobrir mais e mais sobre a saga, além da oportunidade de conhecer outras pessoas de outros estados e países, compartilhando do mesmo sentimento por uma mesma questão, Harry Potter e todo o seu mundo mágico.”
(Pedro Pettigrew)

O relato do participante Pedro Pettigrew demonstra interesses similares, (re)velando um sujeito curioso, que ambiciona conhecer “**mais e mais sobre a saga**”, e que entende o jogo como um ambiente propiciador da construção desse conhecimento.

Nesse âmbito, destaco que as informações e dados extras compartilhados no jogo poderiam ser facilmente encontradas na leitura dos livros adicionais, do *site* oficial e até mesmo em vídeos publicados em plataformas digitais, como o Youtube. No entanto, na minha percepção, a preferência por adquiri-las em um jogo ancorado no WhatsApp se dá não apenas pelo entretenimento, mas pelo tópico reforçado em muitos relatos e utilizado como argumento por Pedro:

“[...] oportunidade de conhecer outras pessoas de outros estados e países, compartilhando do mesmo sentimento por uma mesma questão, Harry Potter e todo o seu mundo mágico”. (Pedro Pettigrew)

Baseando-me nessas afirmações, entendo que, ao mimetizar a Escola de Magia e Bruxaria de *Hogwarts*, *Hogwarts Games* propicia a criação de espaços de afinidades (GEE, 2004), uma vez que as atividades desenvolvidas nos grupos permitem aprendizagens de maneira informal e colaborativa. O jogo é, então, um espaço de afinidade fortemente regulado, com mecanismos regulamentadores e reguladores que mimetizam a narrativa literária e, assim, simulam os ambientes escolares/de aprendizagem formal.

Neste caminho, por mais que *Hogwarts Games* demonstre novas práticas pelas quais os sujeitos constroem e compartilham sentidos. Ao simular uma escola, o jogo

corroborar para a perpetuação da relação clássica entre o conhecimento e o indivíduo (MONTE MÓR, 2017, p. 14), uma vez que o desenvolvimento do jogo é baseado em um conhecimento já dado e construído e o jogador é visto como um indivíduo que tem potencial para apreender conteúdos, assim como acontece nas instituições escolares.

Conforme Thorne, Black e Sykes (2009, p. 805), a paixão por algumas temáticas permite desenvolver habilidades linguísticas e de socialização. Diante disso, ao mimetizar a narrativa de ficção, *Hogwarts Games* se apoia fortemente no contexto de educação, ou seja, na prática escolar, tensionando a ideia de que apenas a escola fomenta aprendizagens. Isso, pois, de minha perspectiva, as atividades desenvolvidas no grupo motivam aprendizagens informais, já que requerem e promovem práticas de leitura e escrita, bem como outros letramentos, como o multimidiático (LEMKE, 2010).

Há situações em que os jogadores aprendem mais acerca da obra no ato do jogo do que na leitura dos livros, pois como argumenta Gee (2004, p. 70), “[...] as pessoas aprendem melhor quando seu aprendizado faz parte de um engajamento altamente motivado com as práticas sociais que eles valorizam⁵⁴”. Apesar de o conhecimento compartilhado em *Hogwarts Games* não ser focalizado em conteúdos escolares, mas na obra de Rowling, acontece o processo de aprendizagem, que também requer dos participantes diversos letramentos, dentre eles os digitais, e envolve práticas constantes de leitura e de escrita.

Além do anseio pelo conhecimento sobre a saga literária, destacado na maioria das assertivas, o relato do participante a quem nomeio Sirius Black chamou a minha atenção por trazer à tona um dos objetivos dos jogos de RPGs, que é a imersão no universo de faz-de-conta:

“Uma vontade de materializar minha história ficcional favorita dentro da minha realidade e de vivenciar a magia do universo Potter.” (Sirius Black)

Sendo esse um dos motivos que levou Sirius a participar de *Hogwarts Games*, identifico a revelação do desejo de um fã. O sujeito, agente da ação narrativa (RICOEUR, 1991, p. 73) reconhece, portanto, que após a leitura daquela que ele considera a sua história “**favorita**”, anseia por vivenciá-la dentro da sua realidade, como ele destaca. Acerca disso, Ricoeur (1991, p. 78) afirma que “[p]ersonagens em

⁵⁴ “[...] people learn best when their learning is part of a highly motivated engagement with social practices which they value”. Tradução de minha responsabilidade.

uma peça de teatro ou romance são entidades semelhantes a nós mesmos na medida em que atuam, sofrem, pensam e morrem⁵⁵”, ou seja, assemelham-se à condição humana.

Considerando o pressuposto ricoeuriano, a afirmação do participante Sirius mostra a sua identificação com a saga literária. No entanto, o fato da narrativa ser considerada uma história do gênero fantasia/ficção é de conhecimento do sujeito, e registra a impossibilidade de ser experimentada fora do universo literário e/ou da narrativa audiovisual.

Entretanto, ao construir um ambiente de simulação e representação da narrativa de ficção, *Hogwarts Games* é entendida pelo participante Sirius como um portal de acesso ao universo de Harry Potter através das linguagens. Essa materialização da história ficcional permite a vivência da narrativa dentro das possibilidades do mundo real. Ou seja, a realidade dos jogadores é o “mundo real”, (com obrigações, compromissos, planos e realizações). Nesse mundo é impossível vivenciar os fatos narrados em histórias de ficção, principalmente, porque as histórias de Harry Potter giram em torno de elementos mágicos da bruxaria e da feitiçaria.

No entanto, é preciso destacar que essas culturas

[...] dão margem à construção de práticas, de relações e de símbolos por meio dos quais os jovens criam espaços singulares e próprios que ampliam circuitos e redes que propiciam a inserção na esfera pública (ALVES; ROJO, 2020, p. 152).

Assim, nos tempos-espacos digitais, os fãs encontraram uma forma de se aproximar da história de modo que ela faça parte do cotidiano. Dessa forma, apropriaram-se de uma ferramenta de uso comum, que muitas pessoas têm acesso diário, e construíram, através das linguagens, possibilidades de tornar “real” a narrativa de ficção, incorporando elementos e representações que fazem os jogadores estarem próximos da história praticamente o dia todo.

Entendendo *Hogwarts Games* como um espaço imersivo e com poucas barreiras para a participação, as aprendizagens estabelecidas nesse ambiente permitem uma compreensão situada e o desenvolvimento de novas habilidades, bem como o incentivo à leitura.

⁵⁵ “[c]haracters in a play or novel are similar entities to ourselves in that they act, suffer, think, and die”. Tradução de minha responsabilidade.

Ao adentrar esse tópico, noto a construção de trajetórias de leitura que viabilizam o que, muitas vezes, não é considerado (boa) literatura. Esse discurso monológico (que ainda ecoa nos corredores escolares), contrapõe obras pertencentes ao cânone literário e *best-sellers*, muitas vezes chamado de “literatura periférica”, deslegitimando o valor de obras literárias tais como Harry Potter e, conseqüentemente, invisibilizando os leitores e os diversos modos de ler da contemporaneidade. Entretanto, ao construírem práticas que giram em torno dessas literaturas, os sujeitos desafiam as normas e discursos autoritários, uma vez que valorizar somente a leitura de livros canônicos não permite enxergar as práticas de leitores encantados com outras literaturas, leitores que criam comunidades, se juntam e ressignificam sentidos, práticas e formas de sociabilização (ALVES; ROJO, 2020, p. 150-151).

Nesse caminho, é nítido que as práticas desenvolvidas em *Hogwarts Games* requerem letramentos necessários para uma participação engajada e efetiva. Constatado, portanto, que a escola permeia o trabalho realizado no jogo, embora ele subverta as noções de prazer e entretenimento.

Em geral, o ambiente escolar tradicional é permeado por regras e obrigações, além de ter práticas muitas vezes descontextualizadas e em descompasso com as práticas culturais contemporâneas, que precisam ser modificadas em razão das novas relações dos alunos com as tecnologias digitais (MONTE MÓR, 2017). Todavia, tanto a narrativa de J. K. Rowling quanto *Hogwarts Games* mimetizam o ambiente escolar, como já apresentado por meio das imagens de capturas de telas das partidas, mas, ainda assim, são vistos como práticas que dão prazer e promovem entretenimento ao leitor-jogador.

Ao identificar um encontro do tradicional com o contemporâneo, questionei-me e fui questionada sobre as motivações dos jogadores para participarem de uma prática que mimetiza um ambiente regulador como a escola. Para responder a essa questão, penso ser necessário retomar que antes de se tornarem jogadores, os participantes do grupo são leitores e/ou espectadores da saga.

Cabe reforçar que essa obra, caracterizada como um romance de fantasia infanto-juvenil, não constitui o cânone ainda priorizado pelo ambiente escolar. Sendo assim, essa prática de leitura acontece à margem desse espaço (ALVES; ROJO, 2020, p. 148). Em contrapartida, as comunidades de fãs valorizam essas obras, portanto “[...] confrontam discursos cristalizados e monologizantes sobre as práticas

de leitura que devem se assentar em um cânone, em uma coleção socialmente valorizada como sendo ‘a boa literatura’” (ALVES; ROJO, 2020, p. 148), e assim, os participantes encontram nessas práticas a oportunidade de imergir nas narrativas as quais confessam serem apaixonados.

Sendo a obra de J. K. Rowling a mimese do ambiente escolar, *Hogwarts Games* tenta reproduzir os elementos e acontecimentos da saga em uma tentativa de vivência imersiva na narrativa. Assim, os leitores-jogadores veem no jogo a oportunidade de vivenciar a história, como já evidenciado no relato de Sirius Black.

Nesse caminho, os jogadores encontram em *Hogwarts Games* a materialização do mundo da fantasia descrito nos livros, oportunizando uma experiência digital e interativa das aventuras da narrativa de ficção. Desse modo, considero a imersão como

[...] a criação de uma crença no mundo, onde o usuário conscientemente finge que tudo aquilo que acontece no ‘mundo virtual’ é ‘real’ ou ‘verdadeiro’, enquanto automaticamente interpreta eventos de acordo com seu significado in-game [...] (RIBEIRO; FALCÃO, 2009, p. 90).

Portanto, mesmo que o jogo seja a mimetização de práticas escolarizadas, por ser desenvolvido amadoramente por seus próprios jogadores, reproduz a história da saga de uma forma prazerosa, que desperta o interesse de participação do sujeito.

Quadro 6 – Outros relatos a serem considerados

Outros relatos a serem considerados	
Alvo Dumbledore	<i>“Fazia algum tempo que procurávamos grupos como o nosso, mas nunca encontramos. Então, decidimos nós mesmos criar um e assim Bruna teria um grupo nosso para seu estudo, do mesmo modo que teríamos um grupo nosso para jogar.”</i>
Dolores Umbridge	<i>“Indicação de um amigo, estavam necessitando de players e fiquei por gostar de competição...”</i>
Belatriz Lestrage	<i>“Curiosidade de como funcionava o jogo.”</i>
Marieta Edgecombe	<i>“Íris”</i>
Ronald Weasley	<i>“a indicação de um amigo”</i>
Jorge Weasley	<i>“O amigo que indicou ficou insistindo kkk”</i>
Luna Lovegood	<i>“Sou administradora do jogo. Inicialmente, queria participar de um jogo de RPG de WhatsApp sobre Harry Potter, mas não encontrei nenhum que eu me identificasse, então decidi, junto com outro colega, a reviver o Hogwarts Games.”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Dentre as respostas que não se encaixaram no objeto discursivo mencionado, o relato da participante que nomeei Dolores Umbridge se destaca por citar o gosto pela competição:

“Indicação de um amigo, estavam necessitando de players e fiquei por gostar de competição...” (Dolores Umbridge)

Ao citar o gosto pela competição, logo me vem à mente os estudos de Han (2015) acerca do paradigma da sociedade disciplinar para a sociedade do desempenho, em que o modelo econômico capitalista relacionado às tecnologias digitais gera um inconsciente social de maximizar produções, gerando uma constante competição que revela uma necessidade de autoafirmação, bem como de ser melhor que o outro e de estar melhor que o outro.

Dessa forma, pensando no jogo como uma mimetização do ambiente escolar, em que há a competição acerca do desempenho acadêmico e, no caso da escola de *Hogwarts*, a pontuação por comportamento e acertos/erros acerca da aprendizagem, *Hogwarts Games* reflete e refrata a cultura da competição. Além disso, a participação no jogo mostra a comparação existente entre os sujeitos, uma vez que as identidades são construídas a partir das diferenças, demandando a relação com o outro (HALL, 2000, p. 109). A comparação com o outro é inevitável, pois eu sou aquilo que o outro não é e vice-versa.

Passo agora a categorizar em “positivas e negativas” as respostas à segunda questão (semi-aberta): **“Você já tinha participado de outros jogos digitais pelo WhatsApp? Em caso positivo, qual(is)?”**.

As respostas estão organizadas nos Quadro 7 e 8.

Quadro 7 – Respostas positivas em relação à pergunta: Você já tinha participado de outros jogos digitais pelo WhatsApp?

Sim	
Dolores Umbridge	<i>“Sim, RPG de cenas, com temas de Cavaleiros do Zodíaco, Harry Potter, Game of Thrones... e grupos de Games com os mesmos temas...”</i>
Alvo Dumbledore	<i>“Sim. Hogwarts School Armada de Dumbledore Drarry Beco Diagonal Escola de Magia e Bruxaria e Hogwarts Deep School Instituto King's Cross Hogwarts Mystic Hogwarts Stanford</i>

	<i>Entre outros</i>
Minerva McGonagall	<i>"Sim, versões anteriores de Hogwarts Games"</i>
Tiago Potter	<i>"Sim. Bom, no momento não lembro ao certo - mas, acho que foi um torneio tribruco com outros rpg's."</i>
Rúbeo Hagrid	<i>"Sim, jogos de RPG"</i>
Harry Potter	<i>"Sim, o "jogo do Gugu"."</i>
Ginevra Weasley	<i>"Sim. Um grupo de jogos sobre Harry Potter também"</i>
Pomona Sprout	<i>"Sim. HPBR, Hogwarts, uma história e Hogwarts"</i>
Severo Snape	<i>"Games de sagas literárias."</i>
Remo Lupin	<i>"Sim, HPBR, Mistery, entre outros com temáticas Nerd."</i>
Ronald Weasley	<i>"alguns rpg's de Harry Potter"</i>
Jorge Weasley	<i>"Sim, outros RPGs de Hp, Percy Jackson, GoT e Naruto"</i>
Cho Chang	<i>"Sim. RPG textual de percy Jackson e real life"</i>
Luna Lovegood	<i>"Sim, da primeira versão do Hogwarts Games, do Plataforma 9 3/4 e outro RPG de WhatsApp sobre Harry Potter que não tinha nome específico."</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Quadro 8 - Respostas negativas à pergunta "Você já tinha participado de outros jogos digitais pelo WhatsApp?"

Não	
Sirius Black	<i>"Não."</i>
Pedro Pettigrew	<i>"Não."</i>
Belatriz Lestrage	<i>"Não".</i>
Draco Malfoy	<i>"Nenhum."</i>
Marieta Edgecombe	<i>"Não. Hogwarts Games foi o primeiro e único."</i>
Lilian Potter	<i>"Não"</i>
Fred Weasley	<i>"Não"</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Embora não tenha identificado as respostas como objetos discursivos, optei por separá-las como "positivas e negativas", para fins de interpretação neste trabalho. Ao analisar os relatos que confirmaram participar de outros RPGs ancorados no WhatsApp, identifiquei um padrão nos interesses compartilhados pelos participantes.

Em geral, a temática Harry Potter se destacou entre as respostas, mas identifiquei um interesse pela fantasia e pelo universo da ficção, tido como "nerd", a exemplo do que afirma o participante a quem nomeei Lupin:

"Sim, HPBR, Mistery, entre outros com temáticas Nerd." (Remo Lupin)

Embora a palavra “nerd” seja utilizada para indicar uma pessoa dedicada aos estudos, ou até mesmo para descrever pessoas impopulares e fisicamente pouco atraentes, diante dos padrões estéticos que imperam na sociedade, nesse relato ela se assemelha ao termo “geek”, que caracteriza os indivíduos que se interessam por ciência e tecnologia, assim como por filmes de ficção científica, jogos eletrônicos e de tabuleiro. Assim, Percy Jackson, *Game of Thrones*, Cavaleiros do Zodíaco e Naruto, títulos que constituem o universo da ficção, também apareceram nas respostas, o que demonstra ainda mais familiaridade entre os participantes de *Hogwarts Games*.

O interesse por essas narrativas também pode surgir a partir da relação entre os membros do grupo, como vivenciado por mim mesma que, ao conversar com os demais jogadores de *Hogwarts Games*, desenvolvi um interesse acerca do enredo de Naruto e de Percy Jackson, por serem histórias de ficção que também contam jornadas de herói e abordam elementos míticos, tal qual Harry Potter faz.

A terceira questão aberta é: “**Em sua opinião, o uso do WhatsApp facilita ou dificulta jogar? Por quê?**”. Nas respostas dos participantes, identifiquei o objeto do discurso: “**a simplicidade e o fácil acesso à plataforma digital**”.

Quadro 9 - Relatos organizados a partir do objeto do discurso: A simplicidade e fácil acesso à plataforma digital

A simplicidade e o fácil acesso à plataforma digital	
Dolores Umbridge	<i>“Facilita, pois é uma ferramenta simples de se usar...”</i>
Jorge Weasley	<i>“Facilita, por causa da familiaridade com o app”</i>
Marieta Edgecombe	<i>“Facilita. Fácil acesso pra todos.”</i>
Lilian Potter	<i>“Facilita”</i>
Severo Snape	<i>“Facilita, todos possuem essa plataforma.”</i>
Luna Lovegood	<i>“Eu acho que facilita, pois é uma plataforma de fácil acesso e que está a nossa disposição praticamente o dia todo.”</i>
Fred Weasley	<i>“Facilita. Porque é melhor para digitar”</i>
Pedro Pettigrew	<i>“Facilita. O uso do celular por ser contínuo e de fácil acesso possibilita ao jogador estar sempre ou quase sempre presente, tanto nos jogos quanto em conversas fora da temática, o que era interessante pois o grupo não tratava apenas de Harry Potter em si, tínhamos a liberdade de falar de outros assuntos seguindo todas as regras e condições.”</i>
Pomona Sprout	<i>“Facilita, pois é uma ferramenta de uso comum e de fácil acesso”</i>
Harry Potter	<i>“Facilita, pois é um app de uso comum e gratuito.”</i>
Remo Lupin	<i>“Facilita, por ser um aplicativo acessível a todos, e que de forma democrática não proporciona vantagem ou desvantagem em termos competitivos, pois no que concerne ao aplicativo, todos possuem a mesma ferramenta.”</i>

Fonte: Preparada pela pesquisadora para este trabalho.

De modo geral, asseguro a importância de ressaltar que o WhatsApp é considerado uma ferramenta gratuita por não cobrar taxas para a sua utilização. No entanto, para que ele seja utilizado é necessário o acesso à internet, que requer uso de dados móveis ou Wi-Fi, chip e dispositivo celular. Entretanto, devemos nos atentar até onde compreendemos a democratização da plataforma, uma vez que, grande parte da população brasileira não dispõe de acesso aos elementos mencionados. Além disso, há que se ressaltar que os termos de aceite de uso dessa mídia digital incluem a captação de dados e, como já se sabe, a submissão a algoritmos que estão conectados a serviços de terceiros. Ou seja, nada é totalmente gratuito.

De todo modo, percebo a ligação dos discursos materializados nesses dados com as realidades sociais em que os participantes da pesquisa estão inseridos.

Além disso, os relatos carregam uma entonação valorativa positiva em relação à mídia digital, ao afirmarem que o acesso à ferramenta é fácil, pois está à disposição 24 horas por dia e/ou porque todos possuem o aplicativo instalado no celular, o que indica olhares similares acerca da ferramenta utilizada.

Todavia, apesar de serem ótimos apontamentos sobre a preferência de uso do WhatsApp para jogar, esses relatos atestam a dependência de *Big Techs*, até mesmo para a garantia do entretenimento e do lazer. A esse respeito, Astorga-Aguilar e Schmidt-Fonseca (2019, p. 11) destacam o perigo da perda de controle sobre o uso da internet e dos dispositivos eletrônicos, uma vez que dentre as consequências está a mudança comportamental dos sujeitos, principalmente jovens e adolescentes, que se encaixam no perfil dos participantes da pesquisa.

O relato de Lupin se destaca por trazer à tona um ponto que eu, permeada pela minha bivocalidade, primeiramente, como pesquisadora, mas também como administradora, não havia pensado, que é a democratização das partidas pelo uso do WhatsApp:

“Facilita, por ser um aplicativo acessível a todos, e que de forma democrática não proporciona vantagem ou desvantagem em termos competitivos, pois no que concerne ao aplicativo, todos possuem a mesma ferramenta.” (Remo Lupin)

Antes de discutir acerca da igualdade possibilitada pela ferramenta, enfatizo o uso da expressão “**acessível a todos**” para argumentar a posição do participante Lupin diante da pergunta: **Em sua opinião, o uso do WhatsApp facilita ou dificulta jogar? Por que?**. A abrangência do pronome “**todos**”, nesse caso, considera a

população geral, como se a ferramenta, por estar disponível para *download* “sem custo”, fosse de fato de livre acesso a todos.

Partindo da concepção ricoeuriana de que o estudo das identidades narrativas acatam as relações estabelecidas entre o sujeito e o mundo (RICOEUR, 1991, p. 76), sendo esse participante um homem entre 18 e 25 anos, morador da região Sudeste, com Ensino Superior completo e acesso à internet e a dispositivos eletrônicos há tempos – confirmado pela sua participação em versões anteriores de *Hogwarts Games* -, entendo que seu relato traz discursos que retratam a sua realidade social, em que a utilização da ferramenta parece ser bastante comum.

Entretanto, sabe-se que o fato de o aplicativo estar disponível gratuitamente não o torna, de fato, acessível a qualquer pessoa, pois sua utilização demanda outros aspectos, como o acesso à internet e a equipamentos eletrônicos compatíveis, o que não é a realidade de significativa parte da população brasileira, e que revela um caráter da desigualdade social, que ficou ainda mais escancarada durante o período pandêmico.

Ainda nesse relato, o participante Lupin considera o uso do WhatsApp como uma forma de democratização para o desenvolvimento de “partidas justas”, uma vez que o jogo demanda conhecimento, rapidez e sorte, diferentemente de aplicativos de jogos, em que os jogadores podem ser beneficiados a partir da assinatura de planos que melhoram as habilidades dos avatares. Assim, por *Hogwarts Games* ser um jogo puramente textual e desenvolvido por fãs de maneira amadora, não há possibilidades de obter vantagens sobre os outros.

Tida por mim como uma crítica, o relato contrapõe os jogos de aplicativos e os jogos ancorados no WhatsApp, no qual a não obtenção de benefícios e melhoramentos se mostram como uma vantagem da modalidade. Mas para que tal embate seja possível é necessário o contato com ambas as modalidades.

Dialogando com os relatos coletados, a sincronidade/ubiquidade também se destacou como elemento importante e necessário para que o jogo seja mais interessante. Essa ideia decorre, principalmente, do fato de *Hogwarts Games* ter um cronograma diário de jogos, que abrange o período matutino, vespertino e noturno. Desse modo, em algum desses períodos, os jogadores se encontram disponíveis na plataforma, o que facilita a participação nas atividades. Esse olhar que tenho acerca da plataforma, e que é compartilhado por alguns dos participantes, dialoga com os objetivos da empresa WhatsApp em “construir um serviço de mensagens que seja

rápido e que funcione em qualquer lugar do mundo⁵⁶. Neste viés, apresento o relato de Pedro, que retoma o objeto do discurso supramencionado, mas também apresenta questões que serão discutidas a seguir:

“Facilita. O uso do celular por ser contínuo e de fácil acesso possibilita ao jogador estar sempre ou quase sempre presente, tanto nos jogos quanto em conversas fora da temática, o que era interessante pois o grupo não tratava apenas de Harry Potter em si, tínhamos a liberdade de falar de outros assuntos seguindo todas as regras e condições.” (Pedro Pettigrew)

O uso do adjetivo “**contínuo**” e a afirmação de que isso “**possibilita ao jogador estar sempre ou quase sempre presente**” confirmam a dependência tecnológica do participante, que é reforçada pela frase “**tanto nos jogos quanto em conversas fora da temática**”, indicando o seu envolvimento não apenas nas partidas, mas também nas conversas avulsas. O engajamento do indivíduo no grupo é notório uma vez que há atividades nos três períodos do dia, todos os dias da semana, e, quando os grupos não estão mobilizados pelo desenvolvimento das partidas, são então acionados pelas conversas entre seus membros, que seriam alheias aos movimentos do jogo.

Percebo um envolvimento ativo de Pedro, principalmente devido a seu destaque para as conversas “**fora da temática**”, ou seja, que não abordavam apenas a saga de Harry Potter. Essa abertura de tópicos em conversas é tida como “**interessante**”, uma vez que, apesar de ser um jogo sobre a saga do jovem bruxo, em momentos de interação social, os tópicos abordados extravasam a temática central da narrativa do jogo.

Assim, embora se espera que os jogadores tenham se unido em prol do jogo e de discussões sobre Harry Potter, o convívio diário requer mais que um tópico de conversação:

“[...] tínhamos a liberdade de falar de outros assuntos seguindo todas as regras e condições” (Pedro Pettigrew)

⁵⁶ Disponível em: <https://www.whatsapp.com/about>. Acesso em: 15 jan. 2022.

Nessa afirmação, Pedro inclui os demais membros do grupo, esclarecendo que, desde que as regras de socialização do grupo sejam seguidas, qualquer temática de conversação é permitida.

O relato acima, além de destacar uma suposta “simplicidade” e o “fácil acesso” à mídia digital, também abrange outro objeto discursivo que identifiquei em relatos referente à pergunta 3 como “**a ubiquidade proporcionada pela plataforma digital**” (Quadro 10).

Quadro 10 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: Ubiquidade proporcionada pela plataforma digital

A ubiquidade proporcionada pela plataforma digital	
Alvo Dumbledore	<i>“Facilita. Assim não preciso sair de casa para jogar ou baixar outros jogos na internet!”</i>
Sirius Black	<i>“Facilita, pois, como qualquer outra rede social, o WhatsApp amplia as conexões entre os jogadores, superando as barreiras geográficas que, muitas das vezes, nos separam.”</i>
Rúbeo Hagrid	<i>“Facilita, devido a qualquer momento as pessoas conseguem responder e participar”</i>
Belatriz Lestrange	<i>“Facilita porque todos interagem ao mesmo tempo, e isso deixa o jogo mais interessante.”</i>
Ginevra Weasley	<i>“Facilita. Ajuda muito procurando as respostas para o game, conversando com os outros jogadores para chegar a resposta e etc”</i>

Fonte: Preparada pela pesquisadora para este trabalho.

De imediato, o participante nomeado por Alvo Dumbledore indica sua preferência por jogos ancorados no WhatsApp:

“Facilita. Assim não preciso sair de casa para jogar ou baixar outros jogos na internet!” (Alvo Dumbledore)

Desse modo, destaca-se que o WhatsApp facilita o desenvolvimento do jogo, pois permite o desenrolar das partidas sem que seja necessário sair de casa nem baixar aplicativos de terceiros, que ocupam armazenamento no celular, além do próprio WhatsApp. Essa fala é dissonante do exposto pelo autor do artigo *The History of Gaming: an evolving community*, mencionando no capítulo 7 que, apesar de confirmar a revolução da indústria de jogos graças ao surgimento dos dispositivos móveis, adverte sobre as limitações desses equipamentos.

Ao relatar que “**não preciso sair de casa para jogar**”, Alvo Dumbledore traz consigo um conhecimento sobre jogos de RPGs de mesa tradicionais, em que há o encontro presencial dos participantes. Ademais, a partir desse trecho, deparo-me com

um sujeito que demonstra gostar da socialização, desde que feita a partir de sua residência física, deixando explícito a sua predileção por essa modalidade por não precisar participar de maneira presencial, configurando um novo perfil de jogadores.

O relato do participante Sirius reforça a ubiquidade e a interação proporcionadas pelo WhatsApp, que são funcionalidades de origem da plataforma:

“Facilita, pois, como qualquer outra rede social, o WhatsApp amplia as conexões entre os jogadores, superando as barreiras geográficas que, muitas das vezes, nos separam.” (Sirius Black)

Como mencionado anteriormente, adotei para essa pesquisa o uso da terminologia plataforma digital (RECUERO, 2019) para me referir ao WhatsApp, no entanto, percebo no relato de Sirius o uso do conceito **rede social** para se referir aos aplicativos que propiciam interação social. Esse uso é confirmado pelo trecho “**o WhatsApp amplia as conexões entre os jogadores**”, ou seja, o autor do relato entende que as ferramentas que estabelecem conexões são redes sociais, e vai além, deixa claro que os objetivos dessas redes, tidas por mim como plataformas digitais, é o estabelecimento dessas conexões.

A partir desse trecho identifico uma consciência (que ressoa enunciados passados) acerca das funções dos aplicativos bem como um conhecimento sobre ferramentas semelhantes, o que é reforçado pelo entendimento do sujeito sobre como a ferramenta supera as barreiras geográficas que separam os membros do grupo.

O relato da participante nomeada Belatriz Lestrage se destaca por colocar em contraposição dois posicionamentos acerca dos jogos de RPGs:

“Facilita porque todos interagem ao mesmo tempo, e isso deixa o jogo mais interessante.” (Belatriz Lestrage)

Esse relato deixa claro que Belatriz acredita que o uso do WhatsApp facilita o desenvolvimento do jogo, pois permite a interação síncrona entre os participantes. Assim, percebo sua entonação valorativa na afirmação de que essa possibilidade de interação “**deixa o jogo mais interessante**”. De encontro a esse posicionamento, um dos participantes da pesquisa identificado como Hagrid, que auxiliou no meu processo de descoberta da origem de RPGs de WhatsApp, assegura que os jogadores de RPG de mesa tradicional não gostam de utilizar a ferramenta:

“[...] jogar RPG tradicional via WhatsApp não foi uma experiência muito agradável [...] o ambiente era confuso, pois todos os jogadores digitavam ao mesmo” (Rúbeo Hagrid)

No entanto, tendo conhecimento pessoal das modalidades (ambas acontecem de forma síncrona, seja on-line ou presencialmente), entendo que a sincronidade on-line não pré-dispõe turnos de fala, uma vez que as atividades desenvolvidas em *Hogwarts Games* não requerem videochamadas nem chamadas de voz. Diferentemente, quando o WhatsApp é utilizado apenas para mediação das narrativas de RPGs tradicionais torna-se uma ferramenta que, para os jogadores, dificulta o desenvolvimento, pois nessa modalidade há a necessidade dos turnos de fala e a sincronidade on-line deixa a atividade “**confusa**” e desagradável.

Outro objeto discursivo identificados nas respostas a essa pergunta abarca “**as funcionalidades e configurações da plataforma digital**”.

Quadro 11 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: As funcionalidades e configurações da plataforma

As funcionalidades e configurações da plataforma digital	
Minerva McGonagall	<i>“Facilita, a funcionalidade do aplicativo nos permite gerir e ordenar um jogo onde a estrutura é essencial para manter a gestão de diversos indivíduos com personalidades, culturas e crenças diferentes.”</i>
Hermione Granger	<i>“Facilita. Devido a não consumir muitos dados móveis ou wi-fi, além de ser mais dinâmico e com uma ampla socialização com os outros jogadores e os administradores.”</i>
Tiago Potter	<i>“Facilita, obviamente. Acho que o motivo é mais pelo fato de estarmos mais adeptos de jogar pelo whatsapp desde sempre.”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho

Em discordância ao *The History of Gaming: an evolving community* e à opinião do participante Hagrid em relação ao uso da plataforma para jogos de RPG, o relato de Minerva McGonagall, uma das administradoras de *Hogwarts Games*, assegura que as configurações da plataforma dão o suporte necessário para gerir e desenvolver o jogo:

“Facilita, a funcionalidade do aplicativo nos permite gerir e ordenar um jogo onde a estrutura é essencial para manter a gestão de diversos indivíduos com personalidades, culturas e crenças diferentes.” (Minerva McGonagall)

Segundo Minerva, o jogo possui uma estrutura e disponibiliza os recursos (mencionados no capítulo 4) que permitem manter e gerir os indivíduos em suas singularidades, uma vez que *Hogwarts Games* reúne membros de todas as regiões

brasileiras e já teve a participação de estrangeiros. Indo ao encontro dessa fala, o relato da participante Hermione destaca que o fato de a plataforma não consumir tantos dados móveis, por ser um aplicativo de mensagens, facilita seu uso:

“Facilita. Devido a não consumir muitos dados móveis ou wi-fi, além de ser mais dinâmico e com uma ampla socialização com os outros jogadores e os administradores.” (Hermione Granger)

Em contrapartida, e retomando o relato dado por Hagrid, o WhatsApp não é visto como uma das melhores ferramentas para o desenvolvimento de RPGs, pois não possui rolaadores de dados nem permite chamadas com grandes grupos, o que requer a instalação de aplicativos de terceiros. Desse modo, Hagrid deixa claro seu descontentamento, acreditando ser confuso devido à sincronicidade on-line.

No entanto, acredito ser relevante reiterar que Hagrid se refere à tentativa de jogar RPGs tradicionais em outras plataformas, sendo o WhatsApp uma péssima escolha para o desenvolvimento das narrativas e cenas. Porém, *Hogwarts Games* se diferencia desse tipo de jogo, por isso, os olhares que grande parte dos jogadores têm sobre a ferramenta alegam a facilidade em utilizar a ferramenta para o desenvolvimento do jogo.

A discussão acerca das funcionalidades do WhatsApp serem boas ou ruins para o desenvolvimento das partidas de *Hogwarts Games* abriu caminho para o debate acerca de outro tópico discursivo, que aborda o **“uso de plataformas de terceiros”**.

Quadro 12 - Relato organizado a partir do objeto do discurso: O uso de plataformas de terceiros

O uso de plataformas de terceiros	
Draco Malfoy	“Depende muito. Pois utilizamos outras plataformas para leitura digital em busca de informações.”

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Embora os relatos supramencionados apontem, em grande maioria, as vantagens que o uso do WhatsApp proporciona à *Hogwarts Games*, o seguinte relato, dado pelo participante Draco Malfoy se destaca por expor uma necessidade dos jogadores diante do uso da plataforma:

“Depende muito. Pois utilizamos outras plataformas para leitura digital em busca de informações.” (Draco Malfoy)

Estabelecendo uma relação dialógica com os enunciados que atestam as limitações e desvantagens do aplicativo, o locutor se contrapõe às demais assertivas por afirmar que, em determinadas situações, o uso do WhatsApp facilita o desempenho do jogo e em outras, complica. Para sustentar a sua afirmação, Draco explica seu posicionamento argumentando a necessidade de utilizar outras plataformas para a leitura digital em busca de informações.

Essa dinâmica acontece, pois, para participar de algumas atividades de *Hogwarts Games* há a necessidade de respostas tidas como “completas”, ou seja, com todas as informações possíveis e até mesmo transcrições diretas dos livros, requerendo que os jogadores tenham os livros em formato digital, bem como um leitor de arquivos.

O fato de os livros serem considerados as fontes oficiais em *Hogwarts Games* deixa claro o valor e a relevância dada às informações oriundas da história disposta nos livros, tidos pelos *potterheads* como cânone/*canon*, ou seja, as obras escritas pela autora J. K. Rowling. Sendo assim, percebo os livros, cujas informações são as verdadeiras e absolutas, como o discurso de autoridade para os fãs e para o jogo *Hogwarts Games*.

A utilização de transcrições diretas dos livros é outro fator que chama a atenção para o funcionamento do jogo, uma vez que quando requerida tal transcrição, ela deve ser indicada ao fim da pergunta, em negrito e entre parênteses, da seguinte forma: **(transcreva)**. A partir dessa solicitação, toda e qualquer resposta às atividades deve ser dada entre aspas, “[...] sentida e empregada como palavra do outro” (BAKHTIN, 2016, p. 96), assim como acontece nas citações diretas requeridas pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT). Tal prática materializa fazeres que circulam em espaços acadêmicos, reforçando a mimetização do ambiente escolar da Escola de Magia e Bruxaria de *Hogwarts* que o jogo pretende realizar.

Quadro 13 – Outros motivos

Outros motivos	
Ginevra Weasley	“Facilita. Ajuda muito procurando as respostas para o game, conversando com os outros jogadores para chegar a resposta e etc”
Ronald Weasley	“Sim”
Cho Chang	“Facilita e muito”

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

A quarta questão aberta gira em torno das “Casas” da Escola de Magia e Bruxaria de *Hogwarts*: “**A qual Casa você pertence em Hogwarts Games? Quais características dela você acredita possuir?**”. A partir dela, foram narrados relatos que entendem a “**Sonserina como o lugar dos astutos e ambiciosos**”.

Quadro 14 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: Sonserina como o lugar dos astutos e ambiciosos

Sonserina como o lugar dos astutos e ambiciosos	
Dolores Umbrigde	<i>“Sonserina, astúcia, inteligência e determinação...”</i>
Minerva McGonagall	<i>“Sonserina. Ambição e um certo desprezo pelas regras.”</i>
Severo Snape	<i>“Sonserina! ambição, astúcia, inteligência e determinação.”</i>
Tiago Potter	<i>“Acredito que por estar na slytherin venha aflorar o lado da ambição, por sempre querer mais (em relação a pontos).”</i>
Cho Chang	<i>“Sonserina. Acredito que a persuasão, a astúcia e determinação fazem meu forte, além de odias seguir regras.”</i>
Fred Weasley	<i>“Sonserina. Ambição, astúcia e determinação.”</i>

Fonte: Preparada pela pesquisadora para este trabalho.

De maneira geral, as assertivas acima dialogam com enunciados e vozes passadas, oriundas da própria narrativa de ficção, como uma forma de reforçar as características e personalidades dos indivíduos pertencentes à “Casa” Sonserina. Percebo que, apesar de algumas diferenças, todos os enunciados refletem e refratam a valoração atribuída pela autora dos livros, através dos substantivos “**astúcia**” e “**ambição**”, que são empregados como palavras-chave para a descrição da personalidade dos “sonserinos”. A escolha por esses termos dá, então, entonação ao relato dos participantes, constituindo os valores que norteiam o discurso de que se apropriam os leitores, agora, locutores.

Essa apropriação discursiva fica evidente no relato 4:

“Acredito que por estar na slytherin venha aflorar o lado da ambição, por sempre querer mais (em relação a pontos).” (Tiago Potter)

Considerando o contexto geral, o participante Tiago afirma estar na “Casa” Sonserina. Por carregar consigo discursos outros, advindos não somente da leitura dos livros, mas de outras produções e informações acerca da obra, ele também acredita que a ambição é uma das características da “Casa”. Entretanto, deixa claro que não possui a ambição, mas tem a crença de que tal atributo possa ser “**aflorado**”

a partir da sua convivência com os demais membros da “Casa”, que pelos relatos, são ambiciosos.

Nesse viés, entendo que para o sujeito as características podem ser afloradas a partir do convívio com o outro, ou seja, requer a presença de outro indivíduo. Ademais, essa declaração carrega um discurso naturalista de que o contexto social influencia na construção das identidades, ou seja, o meio influencia o homem. Por fim, esse relato sinaliza um entendimento de que as identidades não são fixas, mas são “[...] pontos de apego temporário às posições-de-sujeito que as práticas discursivas constroem para nós” (HALL, 1995 apud HALL, 2000, p. 112).

O segundo tópico gerado a partir das respostas a pergunta mencionada adota a **“Grifinória como o lugar dos determinados”**.

Quadro 15 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: Grifinória como o lugar dos determinados

Grifinória como o lugar dos determinados	
Harry Potter	<i>“Grifinória. Amizade e determinação.”</i>
Lilian Potter	<i>“Grifinória. Determinação e coragem.”</i>
Jorge Weasley	<i>“Grifinória, inteligência e capacidade de ajudar aos outros.”</i>

Fonte: Preparada pela pesquisadora para este trabalho.

Segundo a música do Chapéu Seletor, disposta no primeiro livro de Harry Potter⁵⁷, os alunos da Grifinória têm o coração indômito (indomável), possuem ousadia, sangue frio e nobreza. Baseando-se nisso e em apropriação discursiva (BAKHTIN, 2016) a essa canção, os participantes que dizem pertencer a essa “Casa” destacam a **“determinação”** e a **“coragem”** como suas características.

O processo de apropriação discursiva se repete nos relatos que abarcam a **“Lufa-Lufa como o lugar dos leais e dedicados”**.

Quadro 16 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: Lufa-lufa como o lugar dos leais e dedicados

Lufa-Lufa como o lugar dos leais e dedicados	
Pedro Pettigrew	<i>“Hufflepuff. Parando para uma autoanálise acredito que possuo todas, sou pelo meu grupo e os defendo onde quer que seja, humildade, companheirismo e a honestidade para mim são a base de uma amizade sólida e duradoura.”</i>
Ginerva Weasley	<i>“Lufa-Lufa. Bondade, gentileza e honestidade”</i>
Hermione Granger	<i>“Lufa-Lufa. Esforço e dedicação”</i>

⁵⁷ Disponível em: <https://www.vagalume.com.br/harry-potter/cancao-do-chapeu-seletor-1-ano.html>. Acesso em: 14 dez. 2021.

Marieta Edgecombe	<i>“Lufa-Lufa. Lealdade, amizade, dedicação”</i>
Ronald Weasley	<i>“Lufa-Lufa”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Em polifonia discursiva e, também, em identificação com as características indicadas na canção do Chapéu Seletor, – que são reforçadas no decorrer da narrativa de ficção –, os participantes da pesquisa, que são membros da “Casa” Lufa-Lufa, destacam a **“lealdade”**, a **“honestidade”**, a **“sinceridade”** e a **“justiça”** como palavras que caracterizam a “Casa”.

Imediatamente, o relato de Pedro Pettigrew chama minha atenção por deixar explícito um processo que o locutor denomina de **“autoanálise”**:

“Hufflepuff. Parando para uma autoanálise acredito que possuo todas, sou pelo meu grupo e os defendo onde quer que seja, humildade, companheirismo e a honestidade para mim são a base de uma amizade sólida e duradoura.” (Pedro Pettigrew).

Embora eu constate que todos os participantes da pesquisa tenham realizado um breve processo de autoanálise para falar sobre si, noto que Pedro fez questão de explicitar o processo e que foi além, deixando claro que precisou parar por algum tempo – não mencionado – para refletir sobre as suas próprias subjetividades. Assim, realizando o que Ricoeur (1991, p. 73) denomina de interpretação do *self*, ele analisou a si mesmo, objetivando falar sobre si através de um texto verbal escrito. Nesse processo, é evidenciada a identidade pessoal (RICOEUR, 1991, p. 73-74) do locutor, que soma suas características psicológicas às suas virtudes. Para tanto, já que a pergunta direciona a resposta, foi necessário não somente a interpretação de si, mas uma comparação entre as características da “Casa” à qual pertence, advindas de um discurso plurivocal, e os atributos que acredita ter, por isso, chamado de interpretação do *self*. Como resultado, Pedro afirma ter todas as características constituintes da Lufa-Lufa e utiliza da interpretação de si para argumentar seu posicionamento.

Ao enfatizar que é pelo seu grupo e os defende em qualquer ocasião, o participante Pedro não se refere ao grupo *Hogwarts Games*, mas àqueles pertencentes à “Casa” Lufa-Lufa, ou seja, os membros da sua “Casa”. A continuação da sua argumentação me leva a identificar a maneira pela qual ele compreende uma **“amizade sólida e duradoura”**, que deve basear-se em **“humildade”**,

“**companheirismo**” e “**honestidade**”, termos que explicitam sua entonação valorativa diante do tema. Ao adotar esses valores em seu relato, ele não só dialoga com vozes passadas e alheias, mas as adota como palavras-própria e reforça o discurso que circunda entre os fãs.

Há ainda, os relatos que admitem a “Casa” **Corvinal como o lugar dos inteligentes e criativos**

Quadro 17 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: Corvinal como o lugar dos inteligentes e criativos

Corvinal como o lugar dos inteligentes e criativos	
Sirius Black	<i>“Corvinal. Inteligência.”</i>
Rúbeo Hagrid	<i>“Ravenclaw. Acho que o desafio da sabedoria em si”</i>
Alvo Dumbledore	<i>“Corvinal/Ravenclaw. Humor, inteligência, aceito que sou diferente e sou criativo.”</i>
Pomona Sprout	<i>“Corvinal. Criatividade, tolerância, o bom humor e ser “diferente””</i>
Draco Malfoy	<i>“Corvinal. Criatividade, sapiência, interesse em aprender e tenho desenvoltura com as artes.”</i>
Luna Lovegood	<i>“Corvinal. Acredito que sou inteligente e tenho a mente aberta, assim como os demais corvinos.”</i>
Remo Lupin	<i>“Corvinal. Vontade de aprender, criatividade, e inteligência acima da média hsshhs”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Reforçando que “[t]odo enunciado concreto é um elo na cadeia da comunicação discursiva de um determinado campo” (BAKHTIN, 2016, p. 57), também é possível notar a adoção do discurso alheio como palavra própria nos relatos dos participantes que se autodenominam corvinos. Dentre as assertivas acima, noto a identificação desses sujeitos como indivíduos com “**mente aberta**”, de “**grande espírito**” e dotados de “**sabedoria**”. Apesar desses termos, o relato de Alvo Dumbledore e de Pomona Sprout, respectivamente, se destacam por apresentar o adjetivo “**diferente**”, que caracteriza um valor discursivo dado pelos sujeitos que os enunciam.

“Corvinal. Criatividade, tolerância, o bom humor e ser ‘diferente’” (Pomona Sprout)

“Corvinal/Ravenclaw. Humor, inteligência, aceito que sou diferente e sou criativo.”
(Alvo Dumbledore)

O participante nomeado por Alvo Dumbledore, em seu relato, afirma aceitar ser diferente, em uma tentativa não apenas de confirmar o seu pertencimento à “Casa”, mas como se a sua característica não pudesse ser mudada, requerendo um processo de aceitação de si como si próprio. Ademais, usando a interpretação que me

proporciona o signo, ao evidenciar uma necessidade de aceitação de uma característica, “**ser diferente**” parece carregar sentidos negativos, como se fosse um atributo ruim, sinalizando a expressividade do sujeito acerca da sua própria característica. Por demonstrar a incapacidade da mutabilidade do ser, esse relato se encontra no bojo da discussão acerca da relação dialética entre as identidades *ipse* e *idem* concebidas por Ricoeur (1991) e adotadas por Lisboa (2013), por ressaltar a ideia de constância e imutabilidade e se opor à “manutenção de si”.

Em contraposição, o relato da participante Pomona Sprout, que também apresenta a palavra “**diferente**”, concretiza a sua valoração através do uso de aspas. A utilização desse recurso gráfico pode sinalizar tanto ironia quanto ênfase, entretanto, nesse contexto, entendo as aspas como uma ironia, de maneira a significar explicitamente que o “ser diferente” não é tão diferente como se imagina.

Esse perfil (**ser diferente**) é especialmente representado na caracterização da personagem Luna Lovegood na história de ficção. Com origem do latim, Luna significa Lua e seu apelido na escola é *Loony* (lunática) ou Di-Lua (tradução brasileira), enfatizando a mente aberta, criativa e o fato de Luna “viver” no mundo da Lua. Assim, na sua caracterização no enredo literário, a personagem se difere dos demais alunos de *Hogwarts*, demonstrando exotismo tanto pelas vestimentas quanto por sua personalidade.

Nesse contexto, as respostas dos participantes, embora apresentem posições divergentes sobre a característica “**diferente**”, assumem semelhanças, uma vez que ambos reproduzem enunciados anteriores, ao se identificarem com a personagem representante da “Casa” Corvinal e ao adotarem seus principais atributos como forma de afirmação de pertencimento.

Finalizo as análises em torno da questão levantada com os relatos abaixo, que não enfatizaram nenhum objeto discursivo, mas que se destacam por trazerem ao cerne da discussão a flexibilidade e a mutabilidade das identidades.

Quadro 18 – Outros motivos

Outros motivos	
Jorge Weasley	“Grifinória, creio que nenhuma kkkk”
Tiago Potter	“Eu estava a jogar pelo slytherin, mas minha casa de coração é a ravenclaw e gryffindor.”

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Considerando que *Hogwarts Games* é, antes de tudo, um jogo, muitas vezes, para prezar pela igualdade e justiça entre as “Casa”, os administradores solicitam que os jogadores participem, em alguns torneios, como representantes de outras “Casas” que não são às que, de fato, pertencem. Nesse caso – e assumo aqui meu papel de administradora por conhecer os indivíduos que fazem parte do grupo –, quando há a necessidade de proporcionar um equilíbrio entre as “Casas”, os administradores se reúnem e discutem quais participantes poderiam ser realocados, que não se importariam de representar outra “Casa” (uma vez que a representação de outra “Casa” pode ser algo inadmissível para alguns indivíduos).

Noto esse procedimento em ambos os relatos supramencionados, assim, percebo que mesmo com a características alocadas para grupos específicos, há jogadores que demonstram se identificar com mais de uma “Casa”, seja pelas características preestabelecidas para esses grupos ou em função dos personagens que a elas pertencem, no enredo literário, o que mostra que as identidades não são fixas e estereotípicas (como sugere a organização da narrativa de Potter), mas inacabadas, complexas e mutáveis.

Em geral, nos relatos dos participantes observo que eles destacam as características em que mais “se encaixam”, a partir da forma como são apresentadas nos livros, nos *sites* e até mesmo no resultado obtido no *site* oficial *Wizarding World*, um mecanismo seletivo acionado de modo separar os jogadores/fãs em categorias que a própria narrativa cria. Ao realizar uma interpretação de si, os relatos dos participantes chamam a atenção para a imutabilidade do *self*, que remete à dialética entre as identidades *idem* e *ipse* descritas por Ricoeur (1991). Desse modo, percebe-se que, embora afirmem a identidade *idem*, que é constante e que molda valores e crenças, os sujeitos reconhecem a existência da identidade *ipse*, ou seja, a possibilidade de transformações pelas quais a conduta do ser humano pode passar, proporcionando a “manutenção de si” e a (re)constituição da identidade, como esclarece Lisboa, leitor de Ricoeur (2013, p. 103).

Acerca da seleção realizada pelo *site* oficial, não posso deixar de ressaltar a motivação capitalista que permeia tal mecanismo, que busca gerar mais visualizações e participação no *site*, garantindo, conseqüentemente, mais lucro com patrocínios amparados em sua visibilidade. Assim, os detentores de direitos sobre a narrativa de ficção (que já oferta um produto de consumo), encontraram na paixão dos fãs formas

de continuar “lucrando”, seja através dos filmes, da venda de produtos oficiais, dos *sites*, da produção de livros complementares e até mesmo da expansão da franquia, como a produção de *Animais Fantásticos*, nova sequência de filmes sobre o universo mágico.

Retomando o meu tópico de discussão, noto que é em comunicação discursiva com os enunciados do passado e do presente que os jogadores tentam se “encaixar” e “definir” a sua personalidade, aos moldes de um sujeito positivista, o que fica reforçado pelo pensamento maquiavélico da luta entre o bem e o mal. A expressividade dos sujeitos em torno das características das “Casas” não é nova, mas perpetua posicionamentos outros como, por exemplo, o de que os alunos da Sonserina são “maus”, devido à má fama que esses personagens assumem na ficção. No entanto, essa argumentação é tópico de discussão, uma vez que a narrativa apresenta momentos que contrapõem esse discurso (e há até fanartes⁵⁸ acerca dessa discussão).

Essa separação me faz recordar a dúvida que muitas pessoas têm em relação aos personagens Hermione Granger e Harry Potter, e que permeia o *fandom* da saga. É comum ouvir/ler questionamentos acerca dos motivos de Hermione Granger não ser aluna da Corvinal, pois é muito inteligente, no entanto, apesar disso, Hermione não tem a mente aberta e é cética em relação à imaginação e à criatividade, o que a torna aluna da Grifinória. O mesmo acontece com o personagem que dá nome a saga, Harry Potter. Já na cerimônia de seleção das “Casas”, o próprio Chapéu Seletor afirma que Harry Potter tem muitas características da Sonserina, mas devido ao seu desejo de não pertencer a essa “Casa”, por não querer ser relacionado a ela, que abrigou muitos bruxos das trevas, o objeto mágico leva os desejos do jovem bruxo em consideração, colocando-o na Grifinória.

Nessas situações, bem como o fato de que os dois personagens da saga literária, a professora Minerva McGonagall e o professor Filio Flitwick serem considerados “empata-chapéus”, por deixarem o chapéu seletor em dúvida, observo a dificuldade de realizar a separação dos indivíduos com base nas características e personalidades destacadas nos livros, devido à incompletude dos sujeitos, que estão

58

Disponível

em:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fm.facebook.com%2FHarryPotter%2Fposts%2F3781903045248938&psig=AOvVaw3rtyNF-SROK5ZH0NtfKETK&ust=1633543143762000&source=images&cd=vfe&ved=0CAsQjRxqFwoTCLi9ncvss_MCFQAAAAAdAAAAABAS. Acesso em: 10 nov. 2022.

em processo constante de transformação, não podendo se limitar em características “a” ou “b”, mas sendo constituído por conjuntos, permeabilidades e hibridações, que supõe relações de sedimentação e inovação na formação do sujeito, como sugerem Ricoeur (1991, p. 75) e Lisboa (2013, p. 103).

Embora na narrativa de ficção os alunos de *Hogwarts* não possam mudar de “Casa”, pois a seleção feita pelo elemento mágico (que é descrito como “dotado de muito conhecimento e sabedoria”) é o mecanismo de separação oficial dos alunos, em *Hogwarts Games* há a possibilidade de mudança de “Casa” (ou seja, de grupo de participantes competidores) mediante o requerimento do jogador. Essa possibilidade de mudança é coerente com o processo de reconhecimento de si, pois, em geral, os participantes estão em período de transição da adolescência para juventude ou da juventude para a vida adulta. Esses processos, ao meu ver, são responsáveis pela mutabilidade do *self*, dos valores, das crenças e, conseqüentemente, dos traços identitários desses sujeitos (RICOEUR, 1991, p. 76).

Além disso, a familiaridade e as relações mais íntimas com determinados jogadores também podem ser aspectos motivadores para o requerimento de mudança de “Casa”. Partindo dessa prática, ao invés de reproduzir, *Hogwarts Games* confronta a postura limitante em relação às identidades que é presente na narrativa de ficção.

A quinta pergunta aberta é: **De que modo e em que medida você acha que jogar interfere em suas atividades cotidianas? Por quê?** Das respostas a essa pergunta, identifiquei a ideia de “**O jogo como interferência na vida cotidiana**”, constituída pelos relatos dispostos no Quadro 19.

Quadro 19 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: O jogo como interferência na vida cotidiana

O jogo como interferência na vida cotidiana	
Sirius Black	<i>“No momento, o estudo consome mais de um terço do meu dia, o que é ótimo. Tem sido revigorante. Por conta disso, tenho restringido o meu uso do celular ao período noturno. Acho que jogar em qualquer outro momento perturbaria o meu foco.”</i>
Pedro Pettigrew	<i>“Bom, a partir do momento em que você se acostuma com o jogo e com as pessoas que participam dele você tende a estar sempre presente, conversando sobre os diversos temas e sem horário específico o que pode acarretar numa possível procrastinação.”</i>
Harry Potter	<i>“Um pouco negativo, pois me toma um pouco de tempo que poderia estar fazendo outra coisa.”</i>
Ginevra Weasley	<i>“Interfere na concentração nas minhas atividades. Pois os jogos chama mais a atenção e sempre fico pensando em uma forma de conciliar minhas atividades com os jogos para ajudar mais”</i>
Hermione Granger	<i>“Interfere por causa da competitividade, pode interferir ao interromper outras atividades como aula (on-line ou presencial). Por causa da vontade de participar, tanto por competir quanto por simples interação social.”</i>

Lilian Potter	<i>“Quanto mais jogamos, mais queremos jogar e ganhar então acaba virando um vício(bom) mas temos nosso dia a dia.”</i>
Cho Chang	<i>“Acredito que tende a ser competitivo de forma saudável, levando o fato em consideração, os players de jogos virtuais que acontece 24hrs por dia, tendem a se viciar na telinha do celular para não perder nenhuma dinâmica.”</i>
Luna Lovegood	<i>“Acho que participar do Hogwarts Games interfere bastante nas minhas atividades, pois preciso elaborar os jogos e aplicá-los. Isso requer bastante tempo e atenção.”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

A percepção de que o uso das plataformas digitais afeta questões relacionadas ao foco, causando procrastinação e outros fatores tem sido amplamente discutida na sociedade vigente, como informam Astorga-Aguilar e Schimidt-Fonseca (2019). Considerando, principalmente, que os dados foram coletados no período de pandemia por SARS-Cov 19, é preciso lembrar que muitas atividades passaram a ser realizadas através do celular, ou seja, as pessoas passaram a ficar mais tempo envolvidas com atividades ancoradas no ciberespaço.

Embora alguns tenham desenvolvido um tipo de fobia, em que veem a necessidade de se ausentar das plataformas, é inegável que muitas pessoas desenvolveram vícios nas telas, o que pode ser configurado como um distrator das tarefas cotidianas (ASTORGA-AGUILAR; SCHIMIDT-FONSECA, 2019, p.4). Há também a não diferenciação dos ambientes de trabalho, escola e casa, em que não se consegue distinguir as tarefas e o que deve ou não ser feito nos horários estabelecidos. Isso afeta o desempenho profissional e acadêmico, pois o indivíduo utiliza o celular para realizar uma atividade e de maneira automática passa a desempenhar outras (e isso acontece no período inverso também, como resolver pendências do trabalho fora do horário).

O relato de Sirius confirma a interferência do jogo na vida cotidiana, mas também demonstra que é possível ter domínio sobre o uso da plataforma:

“No momento, o estudo consome mais de um terço do meu dia, o que é ótimo. Tem sido revigorante. Por conta disso, tenho restringido o meu uso do celular ao período noturno. Acho que jogar em qualquer outro momento perturbaria o meu foco.” (Sirius Black)

Essa assertiva, advinda de um aluno do Ensino Superior, indica que ele ainda está cursando a graduação, que é considerada por ele uma ótima atividade. Além disso, seu relato indica um apreço pelos estudos, uma vez que a palavra “**revigorante**” representa, dessa forma, a entonação valorativa do sujeito diante da temática.

Assim, nesse caso, por os estudos demandarem muito tempo do seu dia, o que ele afirma ser um terço, Sirius demonstra uma capacidade de domínio e controle sobre o uso do celular e seu tempo de disposição para o jogo, já que ele participa apenas duas horas por dia e poucas vezes na semana, pois tem conhecimento de que jogar, em outros momentos do dia, atrapalharia seu desempenho acadêmico e **“perturbaria o seu foco”**.

Em contrapartida, Pedro parece não ter o mesmo controle sobre o uso das tecnologias digitais, e elenca alguns motivos da interferência do jogo em sua vida:

“Bom, a partir do momento em que você se acostuma com o jogo e com as pessoas que participam dele você tende a estar sempre presente, conversando sobre os diversos temas e sem horário específico o que pode acarretar numa possível procrastinação.” (Pedro Pettigrew)

O costume com o jogo e com os membros do grupo decorrem de uma participação ativa do sujeito. Essa participação tende a ser maior a partir da aproximação e da intimidade não somente com as atividades, mas também com os demais jogadores. Nesse sentido, percebo um desejo de estar presente na comunidade, entretanto, isso coaduna para o desenvolvimento de um vício, expressado no trecho **“tende a estar sempre presente”**, vício que o sujeito parece compreender os malefícios, ao afirmar que acarreta procrastinação.

Desse modo, os estudos sobre o desenvolvimento de vícios de uso de celular alertam para o desenvolvimento de problemas, ativados pelo sistema de recompensas semelhantes ao uso de drogas (ASTORGA-AGUILAR; SCHIMIDT-FONSECA, 2019, p.11). A sensação satisfatória e recompensadora produzida pelo uso dos equipamentos pode ser notada a partir do relato de Lilian, que aborda essa temática, mas expressa, a meu ver, uma ingenuidade sobre esses sentimentos:

“Quanto mais jogamos, mais queremos jogar e ganhar então acaba virando um vício(bom) mas temos nosso dia a dia.” (Lilian Potter)

A participante Lilian afirma que quanto mais joga, mais quer jogar. Qual seria a motivação para tal sensação? Arrisco pensar na prática em participar das atividades, que desenvolve as habilidades tanto no quesito de buscar pelas respostas quanto na rapidez da digitação, fator importante para ganhar pontos nas partidas. Além disso, percebo a competitividade como outro aspecto responsável pela participação

frequente (valoração assumida também pelos relatos de Hermione e de Cho Chang), bem como a facilidade de acesso à plataforma.

Apesar de destacar o desenvolvimento do vício, esse relato se opõe aos discursos que circulam na sociedade ao empregar, entre parênteses, como ênfase, o termo “**bom**”. Ao pensar sobre a resposta de Lilian, refleti acerca da seguinte questão: “O que seria um vício bom?”. Diante disso, penso que o “**bom**” tenha sido utilizado como um amenizador da palavra vício, que denota conotação negativa (advinda de vozes passadas), e o sujeito não tem a intenção de atribuir essa negatividade ao jogo. Para finalizar, usando uma conjunção adversativa, reitera: “**mas temos nosso dia a dia**”, afirmando que embora o jogo seja um vício, que Lilian considera “**bom**”, há tarefas diárias a serem realizadas.

Assim como *Hogwarts Games* interfere diretamente nas atividades cotidianas dos jogadores, os administradores também têm seu cotidiano afetado para suprir as demandas relacionadas à gestão de um jogo amador, colaborativo e textual, e o relato da administradora Luna traz essa perspectiva:

“Acho que participar do Hogwarts Games interfere bastante nas minhas atividades, pois preciso elaborar os jogos e aplicá-los. Isso requer bastante tempo e atenção.”
(Luna Lovegood)

Luna é uma participante que assume no jogo a posição de administradora e de aplicadora das atividades. Embora sua resposta seja semelhante à de alguns outros jogadores, os argumentos apresentados divergem pela posição assumida, já que Luna tem mais atribuições e responsabilidades em *Hogwarts Games* do que os participantes que são apenas jogadores. Isso, porque, além das atividades cotidianas e de estar cursando o Ensino Superior, ao ocupar o papel de administradora do jogo, essa participante tem o compromisso de preparar, aplicar e corrigir partidas, realizar a somativa de pontuação diária, montar cronogramas e monitorar os grupos que constituem o jogo, de modo a evitar o descumprimento das regras.

Sendo o jogo construído e desenvolvido sem uma plataforma adequada para isso, os administradores precisam desempenhar as tarefas manualmente e todos os dias. Para Luna, esse é um processo que requer “**bastante tempo e atenção**”, pois (e aqui eu assumo novamente a minha posição-sujeito administradora), por falar do mesmo lugar ocupado pela locutora, se as atividades tiverem erros, podem ocasionar

problemas maiores, como conflito entre os jogadores e a reposição das partidas. Assim, ao contrapor os relatos dos jogadores e dos administradores, reconheço que, embora alguns compartilhem da mesma entonação valorativa, materializada na confirmação da interferência do jogo na vida cotidiana, cada discurso carrega consigo argumentos que refletem suas posições no jogo.

Em oposição aos discursos representados acima, há relatos que destacam “**a não interferência do jogo na vida cotidiana**”, e que revelam um afastamento das vozes dos participantes que assumem posições diferentes diante da temática.

Quadro 20 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: A não interferência do jogo na vida cotidiana

A não interferência do jogo na vida cotidiana	
Dolores Umbridge	<i>“No meu caso, não interferiria pois eu jogava mais a noite e os games relâmpagos eram rápidos de solucionar...”</i>
Alvo Dumbledore	<i>“De nenhum modo. Ainda não comecei a trabalhar, então, tenho muito tempo livre para jogar!”</i>
Tiago Potter	<i>“Não interfere na minha vida. Tenho as coisas sobre controle.”</i>
Rúbeo Hagrid	<i>“Nenhuma”</i>
Belatriz Lestrage	<i>“Nesse momento de pandemia nao acho que interfira, eu acho que o que precisávamos era de uma distração o jogo nos da isso.”</i>
Pomona Sprout	<i>“Não interfere tanto, pois nos horários que tem jogos, as vezes estou disponíveis. Pode acontecer de uma vez ou outra não participar por algo mais urgente que precisa fazer”</i>
Draco Malfoy	<i>“Por estar numa constante correia. Antes me atrapalhava, hoje já nem tanto.”</i>
Marieta Edgecombe	<i>“Nenhuma. Jogo quando estou disponível”</i>
Remo Lupin	<i>“Bom, cheguei a um ponto da vida em que não abro mão das minhas prioridades pra jogar. Mas, pensando no lado da diversão, o jogo é um ponto de escape pra aliviar a tensão do dia a dia, e exercitar tanto o lado social, quanto a memória.”</i>
Jorge Weasley	<i>“Nenhuma, só jogo no meu tempo livre, então não atrapalha”</i>
Fred Weasley	<i>“Não interfere, para que isso não aconteça eu divido meus horários para que assim que eu terminar minhas atividades cotidianas eu ficar livre para jogar.”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Dentre os relatos acima, destaco os dos participantes Belatriz e Lupin, respectivamente, que adotam o jogo como distração e diversão, sendo mecanismo necessário para o enfrentamento do dia a dia:

“Nesse momento de pandemia nao acho que interfira, eu acho que o que precisávamos era de uma distração o jogo nos da isso.” (Belatriz Lestrage)

Como já mencionado, a coleta dos relatos desta pesquisa deu-se em junho de 2020, período inicial da pandemia por Covid-19. Como ainda havia um certo desconhecimento acerca do vírus e sua periculosidade, muitos estados anunciaram o isolamento social. O fato de vivenciar um evento singular como esse desencadeou

muitas doenças⁵⁹, principalmente, pelas incertezas sobre o fim da pandemia. Além disso, com o isolamento social houve um aumento na produção de conteúdos midiáticos a serem consumidos pelas pessoas que estavam em casa.

Sendo assim, Belatriz alega que por estar no período da pandemia, o jogo não interferia em suas atividades cotidianas e complementa sua narrativa expressando entonação valorativa através do trecho “**precisávamos era de uma distração**”, ou seja, a necessidade de uma válvula de escape da pandemia. Desse modo, percebo que Belatriz entende o jogo como um propiciador dessa distração, o que validaria o objetivo principal de *Hogwarts Games*: proporcionar lazer e diversão.

Assumindo um olhar semelhante para o objeto do discurso, o relato de Lupin complementa a argumentação apresentada anteriormente:

“Bom, cheguei a um ponto da vida em que não abro mão das minhas prioridades pra jogar. Mas, pensando no lado da diversão, o jogo é um ponto de escape pra aliviar a tensão do dia a dia, e exercitar tanto o lado social, quanto a memória.”
(Remo Lupin)

Ao revisitar o perfil desse participante, notei que ele já se envolveu em muitos jogos ancorados no WhatsApp, inclusive, na versão anterior de *Hogwarts Games* – o que eu acredito ter lhe possibilitado uma noção sobre a gestão de tempo e o reconhecimento das atividades prioritárias, expressos em seu relato. Por outro lado, utilizando a conjunção adversativa “**mas**”, Lupin entra num embate discursivo, pois também reconhece a necessidade do lazer e vê no jogo uma possibilidade de “**escape pra aliviar a tensão do dia a dia**”. Além disso, pelo seu relato, nota-se uma importância dada ao exercício da socialização, e que é possibilitada pelo jogo, assim como a memória, uma vez que há atividades que requerem respostas rápidas, que são destacadas na narrativa de ficção e, por isso, são fáceis para os fãs lembrarem

Por fim, destaco os relatos que giram em torno dos **impactos do jogo nas subjetividades**:

Quadro 21 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: O impacto do jogo nas subjetividades

O impacto do jogo nas subjetividades

⁵⁹ Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/saude/pandemia-de-covid-19-provoca-aumento-global-em-disturbios-de-ansiedade-e-depressao/>. Acesso em: 18 nov. 2021.

Minerva McGonagall	<i>“Acredito que a necessidade de ser uma figura de autoridade para administrar indivíduos em prol de um objetivo coletivo me ajudou a desenvolver consciência sobre o próximo, empatia, liderança e a convivência social.”</i>
Ronald Weasley	<i>“Me proporcionou a oportunidade de conhecer novas pessoas, e novos cotidianos”</i>
Severo Snape	<i>“Funciona como uma válvula de escape, falar sobre o que eu amo.”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Prontamente, o relato da participante nomeado por Minerva chama a minha atenção, não apenas por ocuparmos (a locutora e eu) a mesma posição em *Hogwarts Games*, mas pelo olhar que ela apresenta sobre o objeto discursivo.

“Acredito que a necessidade de ser uma figura de autoridade para administrar indivíduos em prol de um objetivo coletivo me ajudou a desenvolver consciência sobre o próximo, empatia, liderança e a convivência social.” (Minerva McGonagall)

Imediatamente, noto que há uma percepção de Minerva acerca da sua posição assumida dentro do jogo, como voz de autoridade, não apenas por ser administradora, mas também por aplicar as atividades. Ao afirmar que acredita ser uma **“figura de autoridade para administrar indivíduos”** seu discurso explicita as relações de poder e a relação hierarquizada (administradores → monitores → demais jogadores) predominante em *Hogwarts Games*, em que se vê diante da tarefa de administrar indivíduos que tem um objetivo comum.

Ao exercer esse papel, a locutora, em um processo de interpretação do *self* (RICOEUR, 1991) reflete sobre si e sobre a influência do jogo no seu desenvolvimento pessoal, no qual tornou-se uma pessoa empática, pois ao lidar com pessoas, desenvolveu uma consciência sobre o próximo. Além disso, ela atribui ao jogo o desenvolvimento da capacidade de liderança, por estar à frente de uma prática que é social e que lida diretamente com outros indivíduos, o que também contribui para a melhoria da sua convivência em sociedade.

A partir de então, retomando o que discutem Thorne, Black e Sykes (2009, p. 807), identifico que a posição assumida no jogo é diretamente relacionada às influências que ele traz, não apenas no desempenho de atividades cotidianas, como também para as subjetividades dos participantes, uma vez que o relato acima demonstra que o desenvolvimento dos sentimentos e habilidades da participante da pesquisa estão relacionados ao papel assumido, devido às responsabilidades atribuídas a cada um.

A sexta questão é: **Você já parou em pensar de jogar por causa da interferência do jogo em suas outras atividades diárias? Explique.** Dos relatos dos participantes respondentes dessa pergunta abstraí a questão do **“jogo como interferência no desempenho acadêmico e profissional”** (Quadro 22).

Quadro 22 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: O jogo como interferência no desempenho acadêmico e profissional.

O jogo como interferência no desempenho acadêmico e profissional.	
Remo Lupin	<i>“Sim, quando me encontro sobrecarregado com o emprego e a faculdade, fica muito difícil conciliar as obrigações com o lazer.”</i>
Tiago Potter	<i>“Sim. Eu me aposentei de jogar em rpg’s tem um tempo, por estar cansado demais e isso não tem nada a ver com afetar as minha atividades diárias. Mas, sim pelo fato de estar cansado por ficar brigando por coisas desnecessárias quase que sempre.”</i>
Cho Chang	<i>“Sim. Trabalho em período integral e estudo durante a noite, foi o que me levou a desistir do jogo, pela falta de tempo mesmo.”</i>
Harry Potter	<i>“Sim. De alguma forma, eu acredito que as atividades que eu exerço devem ir ao encontro dos meus objetivos. Por exemplo, eu me sinto muito mais confortável em estudar depois de acordar cedo e praticar um exercício do que eu me sentiria caso tivesse gastado esse tempo em redes sociais. Acho que nossas atividades diárias devem consoar entre si de acordo com o que nós mentalizamos para o nosso dia.”</i>
Rúbeo Hagrid	<i>“Sim, mas parei devido ao trabalho que acabou pedindo mais tempo.”</i>
Draco Malfoy	<i>“Sim. Por trabalhar e me deslocar eu não tinha muito tempo.”</i>
Minerva McGonagall	<i>“Sim, estudos e obrigações diárias por vezes acabam ficando em segundo plano, tendo em vista que ser administrador abrange mais que aplicar os games, os jogadores encontram um local seguro e com pessoas que partilham dos mesmos interesses. Indiretamente nos tornamos amigos e mentores que aconselham e ensinam em uma esfera da vida pessoal.”</i>
Alvo Dumbledore	<i>“Já sim! Mas descobri como dividir meu tempo. Como sou um dos aplicadores, só preciso estar presente na hora de aplicar os games e corrigir gabaritos ou ajudar com outras cpisas na administração. Isso me ajuda a ter tempo para outras atividades diárias/noturnas.”</i>
Lilian Potter	<i>“Sim. Já parei por um tempo para poder me concentrar melhor nas minhas outras atividades, por não conseguir ajudar minha casa.”</i>
Severo Snape	<i>“Sim, como não tinha tanto tempo livre, achei melhor da uma parada.”</i>
Ginevra Weasley	<i>“Sim. Várias vezes eu fico sem jogar tanto ou sem me esforçar tanto nas minhas atividades, mas parar de jogar seria como tirar meu único lugar de prazer e refúgio”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Dentre as assertivas elencadas no Quadro 22, destaco o relato do participante Harry, que transparece um discurso sobre a necessidade de utilizar o seu tempo em atividades com objetivos pessoais:

“Sim. De alguma forma, eu acredito que as atividades que eu exerço devem ir ao encontro dos meus objetivos. Por exemplo, eu me sinto muito mais confortável em estudar depois de acordar cedo e praticar um exercício do que eu me sentiria caso tivesse gastado esse tempo em redes sociais. Acho que nossas atividades diárias devem consoar entre si de acordo com o que nós mentalizamos para o nosso dia.”
(Harry Potter)

O trecho da assertiva que afirma que **“as atividades que eu exerço devem ir ao encontro dos meus objetivos”** permite-me reconhecer traços de um sujeito centrado, que estabelece metas com planos para as realizar, bem como sabe identificar as práticas cotidianas que interferirão diretamente no cumprimento desses planos. Esse pensamento é confirmado com a finalização do discurso, que reitera

“[...] Acho que nossas atividades diárias devem consoar entre si de acordo com o que nós mentalizamos para o nosso dia.” (Harry Potter).

Entretanto, esse trecho complementa a seguinte afirmação:

“Por exemplo, eu me sinto muito mais confortável em estudar depois de acordar cedo e praticar um exercício do que eu me sentiria caso tivesse gastado esse tempo em redes sociais [...]” (Harry Potter).

Embora o participante tenha falado que se sente mais confortável desempenhando algumas atividades ao invés de outras, percebo que esse relato ressoa um discurso predominante no século XXI, regido pelo neoliberalismo, que critica a ociosidade e exalta o utilitarismo e a produtividade exagerada, como aborda Hall (2015), na necessidade de tornar todo o tempo útil, ou seja, gerenciar o tempo para o desempenho de atividades que possuem finalidades úteis.

Também assumindo a interferência do jogo, mas expondo outros olhares sobre o mesmo objeto de discurso, Minerva McGonagall, que ocupa a posição de administrador de *Hogwarts Games*, afirma:

“Sim, estudos e obrigações diárias por vezes acabam ficando em segundo plano, tendo em vista que ser administrador abrange mais que aplicar os games, os jogadores encontram um local seguro e com pessoas que partilham dos mesmos interesses. Indiretamente nos tornamos amigos e mentores que aconselham e ensinam em uma esfera da vida pessoal.” (Minerva McGonagall).

Diferentemente de Harry, a participante Minerva McGonagall, por assumir maiores responsabilidades no jogo, apresenta outra relação no que diz respeito à utilização do seu tempo. Por entender que o desenvolvimento do jogo, no que concerne a aplicação de atividades, depende de si, ela coloca suas obrigações e estudos em segundo plano, dando prioridade às partidas. Entretanto, não é esse o

motivo principal destacado por Minerva, mas sim o fato de entender que o jogo não é apenas um lugar de lazer, mas um ambiente em que **“os jogadores encontram um local seguro e com pessoas que partilham dos mesmos interesses”**, ou seja, é uma comunidade.

Esse discurso vai ao encontro do que Bauman (2003) entende por comunidade, uma vez que, para o autor, as comunidades são lugares em que encontramos segurança e acolhimento. Ainda, o relato enfatiza a compartilhamento por interesses semelhantes, quesito destacado não apenas na criação de comunidades em geral, mas, característica relevante para a construção de comunidades de fãs, como destaca Black (2005).

Assim, por entender que *Hogwarts Games* é um ambiente que proporciona segurança, acolhimento e refúgio para os membros, a locutora, ao assumir posição de autoridade, acredita que não deve se restringir à aplicação de atividades. Diante disso, toma para si e para os demais administradores (reforçado pelo uso do plural), a responsabilidade de aconselhar e ensinar, tornando-se mentores.

Do mesmo modo, a menção à representação do mentor pressupõe que os demais jogadores procuram pelos administradores no intuito de pedir conselhos e ajuda em outras áreas que não envolvem a temática do jogo, mas abarcam a vida pessoal. A partir de então, questionei-me sobre essa procura, objetivando compreender os olhares dos jogadores para os administradores. Dessa forma, cheguei à conclusão de que, ainda que alguns dos administradores sejam mais novos que os demais jogadores, o fato de ocupar uma posição de autoridade, em uma hierarquia verticalizada, pode indicar conhecimento e vivência para que se tornem mentores dos demais. Diante disso, entendo que para esse sujeito a posição de autoridade tem maior importância que a idade.

A segunda questão identificada abarca **“A não interferência do jogo na vida cotidiana”** (Quadro 23).

Quadro 23 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: A não interferência do jogo na vida cotidiana.

A não interferência do jogo na vida cotidiana	
Dolores Umbridge	<i>“Não, em nenhum momento o jogo interferiu em minha vida pessoal ou profissional...”</i>
Pedro Pettigrew	<i>“Por interferência nas atividades diárias não, mas por coisas, condições e conversas que alguns administradores do grupo faziam sem a menor explicação, como a expulsão de uma amiga da mesma comunal em que acarretou na saída de toda a Hufflepuff, uma pena pois gastamos do jogo e já tínhamos experiência com ele desde antes dos novos adms.”</i>

Harry Potter	<i>“Ainda não, estou conseguindo lidar.”</i>
Belatriz Lestrange	<i>‘Nao. Ate porque nao tem afetado.’</i>
Pomona Sprout	<i>“Não, mesmo com o tempo curto, conversar com as pessoas do grupo conseguir participar mesmo que uma ou outra atividade, é divertido.”</i>
Hermione Granger	<i>“Não. Pode até interferir em algumas atividades mas não acredito que seja num nível suficientemente alarmante para considerar a desistência do jogo.”</i>
Marieta Edgecombe	<i>“Não.”</i>
Ronald Weasley	<i>“Não”</i>
Jorge Weasley	<i>“Não, o grupo não interfere em outras atividades minhas”</i>
Fred Weasley	<i>“Não! Houve sim uma época em que eu parei mas por conta de outros problemas, mas recentemente votei firme e forte”</i>
Luna Lovegood	<i>“Já pensei na possibilidade de me ausentar por alguns dias, mas não totalmente. No entanto, não consigo ficar ausente um dia inteiro, estou sempre em contato com os jogadores e com as atividades que acontecem no jogo”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

O relato do participante Pedro expõe outros motivos para não querer mais participar do jogo em questão:

“Por interferência nas atividades diárias não, mas por coisas, condições e conversas que alguns administradores do grupo faziam sem a menor explicação, como a expulsão de uma amiga da mesma comunal em que acarretou na saída de toda a Hufflepuff, uma pena pois gastamos do jogo e já tínhamos experiência com ele desde antes dos novos adms.” (Pedro Pettigrew)

Em um discurso dissonante dos demais participantes da pesquisa, esse relato apresenta uma crítica em relação às ações de alguns administradores. Em um trecho, o enunciador relata a expulsão de uma amiga, também conhecido no jogo como “banimento/ban permanente”. Assumindo minha posição como participante do jogo, tenho conhecimento de que o desentendimento foi motivado pela não aceitação de uma contestação dos jogadores da “Casa” Lufa-Lufa. Contudo, a discussão foi acentuada por envolver questões pessoais não resolvidas entre uma administradora e uma jogadora, e que foram iniciadas nas primeiras versões do jogo, em 2015.

Como resultado, a maioria dos jogadores da “Casa” Lufa-Lufa saíram de *Hogwarts Games*, mas o locutor indica certa tristeza nesse fato e inclui os demais jogadores ao utilizar os verbos no plural, expressando, através do termo **“uma pena”** sua entonação valorativa, o que sugere que ele gostava de participar.

Hermione afirma não ter pensado em parar de jogar, todavia, acredita que o jogo interfere em suas atividades cotidianas:

“Não. Pode até interferir em algumas atividades mas não acredito que seja num nível suficientemente alarmante para considerar a desistência do jogo.” (Hermione Granger)

Identifico nessa assertiva um diálogo com o relato supramencionado que enxerga *Hogwarts Games* como um “**vício (bom)**”. Assim, o participante entende que, apesar de interferir no seu dia a dia, isso não é visto em um “**nível suficientemente alarmante**”, ou seja, o sujeito não vê o jogo como uma prática que o impede de realizar as suas tarefas diárias. Esse discurso carrega vozes passadas e polêmicas sobre o uso, que parece inofensivo, e a dependência das plataformas digitais, resultado do modelo preditivo de atenção fomentado pelas plataformas (BRUNO et al, 2019, p. 5). Retomando o relato, enquanto o indivíduo conseguir realizar suas atividades alheias ao jogo, *Hogwarts Games* não parece apresentar-lhe malefícios. No entanto, a partir do momento em que causa certo(s) tipo(s) de dependência e que afeta o seu rendimento e desempenho, torna-se um problema, pois terá atingido “**um nível suficientemente alarmante**”.

A sétima questão aberta é: **O que você mais gosta em Hogwarts Games?**

Tem preferência por algum(ns) jogo(s)? Explique.

Quadro 24 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: O jogo como espaço de socialização e pertencimento

O jogo como espaço de socialização e pertencimento	
Dolores Umbridge	<i>“Da companhia dos outros players da casa em que eu participei... Sim, reducio, engorgio, dementadores, anagrama, força, revelium e penseira...”</i>
Alvo Dumbledore	<i>“As pessoas que fazem parte dele. Gosto de todos eles, não tenho preferência”</i>
Minerva McGonagall	<i>“A família que construímos, hoje consigo enxergar como o amor pela saga Harry Potter me proporcionou o amadurecimento, amizades e recordações.”</i>
Tiago Potter	<i>“Acho que gosto companhia de lá. Eu gosto do Teclado Tijolo, até porquê é o meu jogo favorito e eu o domino com bastante maestria (ou tento).”</i>
Rúbeo Hagrid	<i>“As pessoas. Reducio, sou bom em digitação”</i>
Pedro Pettigrew	<i>“O que eu mais gosto é a possibilidade de trabalho em grupo, é a junção de várias pessoas num só lugar para falar daquele assunto em que todos conhecem e, justamente por isso acredito que o Coruja Correio e Quadribol são os meus preferidos, por possibilitar essa interação.”</i>
Harry Potter	<i>“A interação e espírito esportivo. Gosto muito de Mapa do Maroto.”</i>
Ginevra Weasley	<i>“A amizade que uns tem com os outros. Os games em que todos podem estar se ajudando são os mais divertidos como o Diário de Tom Riddle, ele é o meu preferido”</i>
Lilian Potter	<i>“As amizades que fiz. Gosto muito do quadribol, tenho uma certa sorte.”</i>
Luna Lovegood	<i>“Gosto das relações que são criadas, das amizades que as pessoas desenvolvem a partir do convívio diário nos grupos. O sentimento é de família. Acho que isso é muito importante. Como administradora, gosto de aplicar Dementadores e o Torneio Tribruxo pela tensão criada, mas também gosto do Quadribol e da Chave de Portal, que são jogos mais simples.”</i>

Fred Weasley	<i>“Eu amo a conexão que todos tem um com o outro, um laço de amizade que se forma com o tempo. Meu jogo favorito é o Diário de Tom Riddle pois parece muito com Adedonha, um jogo que eu amo desde criança.”</i>
Remo Lupin	<i>“Das pessoas. Eu amo o jogar forca, inclusive podem fazer mais S2.”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho

Em uma análise geral, os relatos que constituem a objetos do discurso mencionado no Quadro 24 enfatizam a amizade e as relações estabelecidas como os principais interesses e motivos para a participação em *Hogwarts Games*, sentimentos reforçados pelo uso dos substantivos “**pessoas**”, “**companhia**”, “**família**”, “**interação**”, “**amizade**”, “**relações**” e “**conexão**”. Em geral, esses relatos compartilham de um denominador comum que é a necessidade da existência do outro, essencial para a vida em comunidade, o que cria a sensação da construção de uma família, conhecida no jogo como “família HG” – uma vez que há o contato diário, propiciado pelos fins das barreiras geográficas –, como observado nos relatos de Minerva e de Luna Lovegood, respectivamente:

“A família que construímos, hoje consigo enxergar como o amor pela saga Harry Potter me proporcionou o amadurecimento, amizades e recordações.” (Minerva McGonagall)

Minerva destaca a construção da família com os outros integrantes do grupo como o aspecto que mais gosta em *Hogwarts Games*. Esse sentimento não surge do nada, mas advém do contato diário e do compartilhamento do tempo e da vivência nos grupos que constituem o jogo, como advoga Bauman (2003).

Em seu ato discursivo, ela explicita o sentimento de amor pela saga, que acredita ter proporcionado “**amadurecimento, amizades e recordações**”. O amadurecimento, de meu ponto de vista, carrega vozes outras, que tornaram palavras-próprias do sujeito-locutor, uma vez que os *potterheads* asseguram o amadurecimento causado pela narrativa de ficção, que não aborda apenas o amor romântico, mas ressalta relações fraternais, de amizade e companheirismo, bem como a luta entre o bem e o mal, em uma jornada de sete livros que narram o amadurecimento dos personagens e que gera um amadurecimento do próprio leitor.

Além disso, chamo a atenção para as recordações que são trazidas ao cerne da discussão pela locutora. Assim como Minerva, entendo que *Hogwarts Games* é um ambiente que promove um constante contato com a saga, proporcionando momentos de recordações ao ativar a memória dos participantes em relação ao enredo e aos

personagens. Desse modo, identifico na locutora um anseio por reviver as aventuras narradas no livro e que ela encontra no jogo a possibilidade de visitar as suas lembranças e a sensação propiciada ao ler a história.

Compartilhando do mesmo discurso acerca de *Hogwarts Games*, Luna complementa:

“Gosto das relações que são criadas, das amizades que as pessoas desenvolvem a partir do convívio diário nos grupos. O sentimento é de família. Acho que isso é muito importante. Como administradora, gosto de aplicar Dementadores e o Torneio Tribruxo pela tensão criada, mas também gosto do Quadribol e da Chave de Portal, que são jogos mais simples.” (Luna Lovegood)

Nesse caminho, a locutora, que ocupa a posição de administradora, também destaca o sentimento de família e expressa sua entonação acerca do tema através do trecho “**Acho que isso é muito importante**”. Percebo, pois, que a promoção de um convívio diário gera uma sensação familiar, em que a família é vista, muitas vezes, como uma instituição na qual os indivíduos mantêm um contato frequente/diário.

Ambos os relatos demonstram as expectativas que os jogadores têm acerca das relações com o outro, e até mesmo das relações familiares, pois delas espera-se acolhimento, ajuda, possibilidade de conversa, oportunidades de mostrar habilidades e compartilhamento de vivências. No entanto, percebo que, muitas vezes, essas relações não são criadas entre os familiares do mundo off-line, pela falta de diálogo, – no sentido de conversa –, e de intimidade, o que faz com que os jogadores recorram a essas comunidades, seja pelo compartilhamento das mesmas ideias e valores ou pelo sentimento de pertencimento (BLACK, 2005), em que se encontra refúgio e em que se sentem à vontade para desabafar.

Meu posicionamento diante do objeto discursivo novamente estabelece diálogo com o que Bauman (2003) entende por comunidade, quando afirma que “[...] a palavra “comunidade” soa como música aos nossos ouvidos. O que essa palavra evoca é tudo aquilo de que sentimos falta e de que precisamos para viver seguros e confiantes.” (p. 9). Dessa forma, chego à conclusão de que a busca pela comunidade é gerada pela motivação de viver em um mundo que está longe do alcance, mas que gostaríamos de vivenciar. Trata-se da busca pelo “[p]araíso perdido ou paraíso ainda esperado” (BAUMAN, 2003, p. 3).

No tocante aos jogos que gosta de aplicar, a participante Luna apresenta um embate discursivo por contrapor atividades que possuem dinâmicas diferentes:

“[...] Como administradora, gosto de aplicar Dementadores e o Torneio Tribuxo pela tensão criada, mas também gosto do Quadribol e da Chave de Portal, que são jogos mais simples.” (Luna Lovegood)

A “**tensão**” criada pelos Dementadores e pelo Torneio Tribuxo são ocasionadas pela rapidez requerida nas respostas. Além disso, enquanto os Dementadores se caracterizam como uma atividade “relâmpago”, que pode acontecer em qualquer período do dia, o Torneio Tribuxo é uma das principais atividades do jogo em si, por apresentar duelos entre as “Casas” e acarretar uma pontuação maior que as demais atividades – o que desperta altos níveis de competitividade entre os jogadores e a necessidade de baixa ocorrência de erros pelos aplicadores.

Em contrapartida, a atividade Quadribol mimetiza um jogo de tabuleiro, além de determinar que os jogadores tenham diferentes ordens de participação nas rodadas. Assim, por se tratar de um jogo de sorte e não de habilidades e conhecimentos, a competitividade, bem como a tensão, são menores nessa atividade, o que leva a participante Luna a considerar a atividade como “**simples**”.

Embora ainda esteja movido pela socialização, o relato do participante Pedro apresenta outros pontos que o fazem gostar de *Hogwarts Games*:

“O que eu mais gosto é a possibilidade de trabalho em grupo, é a junção de várias pessoas num só lugar para falar daquele assunto em que todos conhecem e, justamente por isso acredito que o Coruja Correio e Quadribol são os meus preferidos, por possibilitar essa interação.” (Pedro Pettigrew).

Como já visto no decorrer desta pesquisa, *Hogwarts Games* é desenvolvido de maneira colaborativa, assim como a maioria das atividades que o constituem requer o trabalho em equipe de modo a atingir os objetivos propostos de maneira satisfatória, obtendo a maior quantidade de pontos possível. Essa característica é exaltada por Pedro, que expressa seu sentimento acerca do jogo argumentando que a possibilidade de trabalho em grupo é o que mais lhe agrada.

Desse modo, ao declarar que gosta do agrupamento de várias pessoas que compartilham um interesse e conhecimentos acerca de uma temática em comum,

torna-se nítido que o participante é favorável ao diálogo para a tomada de decisões. Isso porque sua assertiva é acompanhada da citação dos jogos preferidos do participante, tais quais o Correio Coruja e o Quadribol, e ambos são atividades que demandam participação ativa e bastante diálogo entre os membros da “Casa”, de maneira que cheguem a um consenso acerca da construção dos textos e das respostas.

Ademais, destacando que a atividade Correio Coruja consiste em produções semanais de textos, percebo que há um interesse no desenvolvimento dessa tarefa pelo fato de abordar conteúdos que se relacionam com os gostos dos participantes de *Hogwarts Games*. Minha visão acerca desse assunto vai ao encontro das postulações de Prensky (2001), que são apresentadas por Monte Mór (2017, p. 9), e que afirmam o desejo das juventudes em verem seus interesses conectados com a escola.

A colaboratividade também é tópico reforçado no relato dos participantes Ginevra e Fred, que têm preferência pela mesma atividade:

“A amizade que uns tem com os outros. Os games em que todos podem estar se ajudando são os mais divertidos como o Diário de Tom Riddle, ele é o meu preferido” (Ginevra Weasley)

Nesse relato, Ginevra, que tem primazia pelo Diário de Tom Riddle (atividade que também requer trabalho em equipe e agilidade), alega que a possibilidade de ajuda entre os membros da “Casa” torna a partida mais divertida. Já no relato destacado abaixo, além da construção de laços de amizade e da conexão criada – que Fred credits ao tempo compartilhado com os membros do grupo –, a preferência pelo Diário de Tom Riddle advém de outros motivos:

“Eu amo a conexão que todos tem um com o outro, um laço de amizade que se forma com o tempo. Meu jogo favorito é o Diário de Tom Riddle pois parece muito com Adedonha, um jogo que eu amo desde criança.” (Fred Weasley)

A partir da explicação da estruturação de *Hogwarts Games* (disponibilizada no capítulo 8) é notável que muitas brincadeiras criadas no universo off-line foram reestruturadas e adequadas pelos membros do jogo para que pudessem ser desenvolvidas em ambientes digitais, como a força e o caça-palavras. O mesmo

acontece com o jogo denominado Diário de Tom Riddle, conhecido no off-line como *Stop* ou *Adedonha*, a depender da região de onde se fala.

No entanto, não me detenho aqui ao movimento de transposição da brincadeira do off-line para o on-line, por já ter apresentado tal discussão, mas destaco o trecho seguinte, que muito me interessa por carregar sentidos singulares para o sujeito-locutor: **“um jogo que eu amo desde criança”**.

Assim como para esse participante, *Stop/Adedonha* é uma brincadeira que também fez parte da minha infância. Entretanto, independente desse fato, essa não se configura como uma das minhas atividades preferidas em *Hogwarts Games*. Aliás, falando a partir da minha posição de administradora, essa é uma das atividades que mais tendo a não aplicar, devido às especificidades da aplicação e de correção, que não me agradam. Diferentemente, para o sujeito-locutor Fred, ao participar do Diário de Tom Riddle, lembranças da sua infância são ativadas, trazendo de volta vivências de um período que não retornará, mas que pode ser revivido a partir da atividade. Desse modo, reitero a minha opinião de que o *Hogwarts Games* é tido também como um ambiente que proporciona uma retomada de memórias afetivas e experiências passadas, e que com o passar do tempo e a chegada da vida adulta, na qual estão inseridos os participantes da pesquisa, percebe-se o sentimento de nostalgia que certas atividades despertam, no decorrer das partidas.

Outro objeto discursivo identificado gira em torno de **“O jogo como ambiente imersivo na narrativa”**:

Quadro 25 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: O jogo como ambiente imersivo na narrativa

O jogo como ambiente imersivo na narrativa	
Sirius Black	<i>“A sensação de imersão dentro do universo mágico. É como se eu passasse de um mero leitor para um aluno de Hogwarts. Creio que eu prefira jogos que não dependam de sorte e de probabilidades, como Quadribol e Cálice de Fogo.”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho

Já mencionei no decorrer do presente trabalho a mimetização proporcionada por *Hogwarts Games* na tentativa de proporcionar experiências semelhantes às vivenciadas na narrativa de ficção que, por sua vez, mimetiza ambientes escolares. Nesse contexto, o enunciador faz questão de mencionar a sensação de imersão pela narrativa como um aspecto favorável ao jogo.

Em seu relato, Sirius cita a troca de papéis, em que deixa de ser um “mero” leitor (e entendo a utilização do termo como uma expressão da sua visão do leitor)

como indivíduo que apenas lê, ou seja, que é passivo. Doutra volta, a partir do jogo, o participante Sirius sente que “se torna” um aluno da Escola de Magia e Bruxaria de *Hogwarts*, ou seja, um sujeito ativo, que age na narrativa.

O extrato retirado do relato desse participante representa conhecimentos do sujeito acerca dos vários papéis por ele desempenhados. Desse modo, em um momento ele se identifica como leitor, mas em *Hogwarts Games* torna-se um jogador, que também é aluno. Por conta disso, identifico um olhar para essa questão que se difere dos estudos sobre as identidades, mas vai ao encontro dos papéis sociais assumidos em situações próprias. De toda sorte, por entender que as identidades não são permanentes nem singulares, mas múltiplas, construídas dentro e fora do discurso (HALL, 2000, p. 106-108), asseguro que todos os papéis assumidos por esse(s) sujeito(s) revelam subjetividades e singularidades que constituem as suas identidades.

Por outro lado, chama também a minha atenção o discurso do sujeito acerca do leitor como agente passivo, provavelmente, porque esse leitor não seja capaz de “modificar” as narrativas dos livros (que não são interativos, no sentido de recriação ou (re)construção da narrativa). Entretanto, como pesquisadora, que carrega consigo vozes outras, advindas das leituras e discussões com as quais me defrontei durante minha trajetória acadêmica, encontro-me em embate com tal perspectiva.

Baseando-me nos estudos do Círculo de Bakhtin, entendo que o sujeito está em constante responsividade aos textos com que se depara, pois “[...] o ouvinte, ao perceber e compreender o significado (linguístico) do discurso, ocupa simultaneamente em relação a ele uma ativa posição responsiva” (BAKHTIN, 2011, p. 271), não somente através de palavras, mas também de pensamentos que, em compreensão ativa, dialogam com os discursos lidos/ouvidos/assistidos, seja em acordo ou desacordo, completando-os ou aplicando-os em enunciados próprios.

No entanto, realizado um trabalho exotópico e de alteridade (BAKHTIN, 2011, p. 47-48), embora não possa visualizar o mundo com “os olhos” do outro, compreendo que ocupamos (o participante-locutor e eu) posições de fala diferentes, que coadunam para a construção de discursos conflitantes, já que “[a] experiência real de um vivido possível é precisamente a sua inserção, a sua colocação em comunhão com o existir-evento singular” (BAKHTIN, 2017, p. 87) e, por isso, refletem e refratam os contextos sociais e culturais nos quais estamos inseridos.

Apesar de os relatos supracitados mencionarem algumas das atividades de *Hogwarts Games*, enfatizaram, como percebido nas análises, outros elementos que formam o jogo. Destarte, a seguir, apresento as assertivas que ressaltam “**o jogo como espaço de entretenimento**”, que é um dos principais objetivos da criação de *Hogwarts Games*:

Quadro 26 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso “O jogo como espaço de entretenimento”

O jogo como espaço de entretenimento	
Belatriz Lestrage	“Os jogos em e a competição. O quadribol, porque é usada a sorte para ganhar achando o pomo de ouro.”
Pomona Sprout	“O Enigma de Rowena Ravenclaw. É o jogo divertido por conta dos enigmas.”
Draco Malfoy	“Sim. Gosto muito do jogo Correio Coruja, onde temos que montar um texto bem elaborado indicado pelos aplicadores.”
Hermione Granger	“Os Dementadores, o Coruja Correio, o Diário de Tom Riddle, e o Torneio Tribruxo são meus favoritos. Cada uma me ajuda em algum aspecto, o dementador e o torneio (nos duelos) requer muita rapidez e raciocínio; o coruja me demonstra erros em um texto (principalmente os erros de português, conjuntura que dificultava minha nota em redações estilo Enem); o Diário faz com que a casa se junte e se organize, o que é simplesmente satisfatório de ser ver e fazer parte.”
Marieta Edgecombe	“Quadribol. É emocionante.”
Severo Snape	“Sem dúvidas o Coruja Correio...Criar um mundo inteiro apenas com palavras era fascinante.”
Ronald Weasley	“tudo num geral”
Jorge Weasley	“A dificuldade dos jogos, sim, Deletrius”
Cho Chang	“Os jogos. Gosto de todos sem exceção. Além de me ajudar a procurar saber mais do mundo mágico Harry Potter, ajuda a desenvolver a concepção rápida das coisas, memória e afins.”

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Embora todos os relatos apresentem as atividades e o entretenimento obtido através delas como fatores para gostar de *Hogwarts Games*, é possível perceber desencontros entre seus posicionamentos, que permitem reconhecer as subjetividades desses participantes.

Os relatos 1 e 8 apresentam, respectivamente, uma preferência pelo jogo Quadribol, atividade de tabuleiro que não requer nenhum conhecimento acerca da narrativa de ficção, mas demanda sorte:

“Os jogos em e a competição. O quadribol, porque é usada a sorte para ganhar achando o pomo de ouro.” (Belatriz Lestrage)

“Quadribol. É emocionante.” (Marieta Edgecombe)

Em contrapartida, o participante responsável pelo relato 4 afirma:

“[...] Creio que eu prefira jogos que não dependam de sorte e de probabilidades, como Quadribol e Cálice de Fogo.” (Sirius Black)

Considerando as divergências entre os tipos de atividades aplicadas, noto que as participantes Belatriz e Marieta prezam por jogos de sorte, por esses não demandarem conhecimento prévio, nem a consulta dos livros durante as partidas, o que permite a participação sem um envolvimento e atenção requerida em atividades mais complexas. Além disso, penso que, como consequência da sorte, ou seja, da imprevisibilidade da partida, o sujeito-locutor responsável ainda relaciona o jogo a um sentimento de emoção e empolgação: “**É emocionante**”, o que marca a tonalidade emocional-volitiva (BAKHTIN, 2016) ao se posicionarem sobre o tema.

Contrastando tais percepções, a assertiva de Sirius me permite reconhecer um sujeito que prefere não depender da sorte e da probabilidade, seja por se achar “azarado” ou pela imprevisibilidade de resultados. Assim, atividades que requerem habilidades e conhecimentos da saga literária são preferíveis, pois colocam à prova essas informações, bem como dependem exclusivamente da agilidade, da memória e do conhecimento do participante.

Há ainda aqueles que preferem os jogos colaborativos, complexos e que demandam mais tempo para a realização, como o Correio Coruja, atividade que solicita a produção de textos, geralmente, escritos, a partir de uma narrativa elaborada antecipadamente pelos administradores, como demonstra o relato abaixo:

“Sim. Gosto muito do jogo Correio Coruja, onde temos que montar um texto bem elaborado indicado pelos aplicadores.” (Draco Malfoy)

O desenvolvimento do Correio Coruja requer um trabalho em equipe para a elaboração de um texto, na maioria das vezes, escrito, mas com possibilidades da multimodalidade, com base em uma narrativa criada previamente pelos administradores. Essa prática apresenta similaridades à produção de ficções de fãs, pois possibilita a criação de novos enredos, personagens, lugares e elementos a partir da (re)apropriação da história de ficção original.

Na realização do Correio Coruja identifiquei a materialização do que deveria ser o trabalho dos letramentos, pois, retomando o que defende Knobel e Kalman (2016,

p. 6), os letramentos práticos na escola deveriam ter natureza participativa e colaborativa, bem como envolver espaços de afinidades (GEE, 2004), de modo a promover interação e multimodalidade.

Ao criar uma atividade do jogo em que se solicita uma produção textual fica nítida a mimetização de práticas escolarizadas que acontece em *Hogwarts Games*. No entanto, a atividade se torna ainda mais complexa, por apresentar requisitos a serem cumpridos tais como uma tabela de correção e a necessidade de uma devolutiva (*feedback*) geral do texto produzido pelos participantes. Partindo disso, questionei-me sobre o gosto por realizar essa atividade em um jogo, na esfera lúdica/de entretenimento, uma vez que a produção textual se faz presente na vida dos participantes desde os anos escolares iniciais, nem sempre como uma tarefa muito apreciada.

Esse questionamento decorre também da minha posição sujeito-professora de língua portuguesa, que mantém contato com outros professores de diversas áreas, e que encontra não somente em discursos proferidos por docentes, mas em textos acadêmicos, vozes que anunciam a dificuldade que é solicitar produções textuais aos discentes.

Em contrapartida, o participante Draco afirma que gosta (e utiliza o advérbio “**muito**” para intensificar sua preferência) de produzir textos para a atividade, e que não se trata de um texto simples, mas sim um texto “**bem elaborado**”, que indica uma dedicação dos membros na realização da tarefa proposta, já que existem requisitos a serem cumpridos que, se não atingidos, resultam na perda de pontos.

Há, então, um desencontro entre o discurso apresentado por docentes e que, muitas vezes, apenas reproduzem vozes outras, por ter sido legitimado por autoridades no assunto e por discussões passadas acerca da prática da escrita, e o discurso dos sujeitos-locutores que participam do jogo e desta pesquisa.

Nesse contexto, assumindo minha posição como fã e participante de *Hogwarts Games*, credito o gosto pela produção de texto aos interesses dos jogadores, pois nessa atividade o sujeito-jogador-escritor assume a agência (e certa liberdade criativa) sobre a narrativa, uma vez que há o direcionamento pelos requisitos, o que lhe assegura certo “poder” para modificar elementos da história – mesmo que isso não altere, de fato, a narrativa original.

Por ter essas características, a atividade “Correio Coruja” demonstra ser uma prática em que se condiciona a mente tipográfica e a sociedade da escrita (MONTE

MÓR, 2017, p. 272), já que segue padrões e que traz a homogeneidade da didatização de ensino.

Por outro lado, e ao mesmo tempo, ainda no âmbito dos estudos dos letramentos, entendo que essa atividade sinaliza o que seria a nova cultura de aprendizagem proposta por Gee (2003; 2008b), por capacitar e possibilitar aprendizagem através de compreensão situada, do engajamento das pessoas em práticas culturais populares.

Além dos aspectos mencionados, há aqueles que encontram na realização dessa atividade uma oportunidade para melhorar a prática da escrita.

“Os Dementadores, o Coruja Correio, o Diário de Tom Riddle, e o Torneio Tribuxo são meus favoritos. Cada uma me ajuda em algum aspecto, o dementador e o torneio (nos duelos) requer muita rapidez e raciocínio; o coruja me demonstra erros em um texto (principalmente os erros de português, conjuntura que dificultava minha nota em redações estilo Enem); o Diário faz com que a casa se junte e se organize, o que é simplesmente satisfatório de ser ver e fazer parte.” (Hermione Granger)

Apesar de o relato da participante Hermione abordar outras atividades, enfatizo o Correio Coruja (também chamado pelos participantes do grupo de “coruja” ou “tarefa”), pois percebo a hierarquização (verticalizada) em que o grupo está construído, uma vez que os administradores realizam a função de “corrigir” os textos produzidos (tal qual o fazem os professores na escola), permitindo-lhes a identificação dos “erros” na escrita dos participantes. Nesse quesito, não há somente o discurso de autoridade dos administradores, mas a presença de uma professora de língua portuguesa (no caso, eu), na administração do jogo.

Assim, por ser professora (fato de conhecimento de todos os participantes), penso passar “credibilidade” nas correções que realizo, e penso isso, principalmente, porque os jogadores geralmente recorrem a mim para explicações “mais completas” acerca dos “erros” cometidos nas produções escritas.

Ademais, por conter critérios de avaliação semelhantes aos do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), o que reafirma a prática escolarizada da atividade, o relato estabelece um diálogo com o jogo ao apresentar conhecimentos acerca do ENEM. Assim, além de assumir a dificuldade no quesito da escrita, o discurso da participante

Hermione mostra que ela já realizou essa prova, que é uma das principais maneiras para se conseguir vagas em universidades no Brasil.

O reconhecimento da importância da atividade não está presente apenas nesse relato, mas é reafirmado na mensagem enviada em um dos grupos que constituem o jogo (Figura 21):

Figura 21 – Imagem da captura de tela da mensagem avulsa do participante



Fonte: Arquivo de imagem da pesquisadora. Recuperado de conversa privada em 10 out. 2020

A participante Hermione Granger, durante o período da pandemia, realizou um curso pré-vestibular que visava a sua preparação para o ENEM e demais vestibulares. Nesse contexto, era comum a escrita de redações que simulavam a dissertação-argumentativa do exame. Em uma das devolutivas dessas produções textuais, a participante conseguiu a nota mil, pontuação máxima da redação no ENEM, no texto produzido no curso, que utiliza os mesmos critérios de avaliação do exame. Como consequência, a jogadora afirma:

“Eu agradeço ao coruja KKKKK faz eu ver sua erros gramaticais” (Hermione Granger)

Desse modo, a participante reforça que a atividade desenvolvida no jogo a ajudou a aprimorar seu desempenho em uma tarefa letrada da vida off-line.

Por fim, destaco outro relato que encontra no Correio Coruja a possibilidade de agência, em responsividade aos enunciados anteriores e com responsabilidade sobre novos atos discursivos:

“Sem dúvidas o Coruja Correio...Criar um mundo inteiro apenas com palavras era fascinante.” (Severo Snape)

A partir dessa assertiva de Severo Snape, identifico um olhar diferenciado sobre a produção textual que, para muitos, se trata de uma tarefa “chata e enfadonha” (e afirmo isso com base na minha breve experiência como professora), enquanto que para outros é tida como a possibilidade de criar mundos. Essa ideia é vista positivamente pelo sujeito jogador-participante que expressa sua tonalidade emotivo-volitiva no emprego da palavra “**fascinante**”.

Compartilhando do mesmo olhar para o objeto discursivo (a linguagem), determinei – antes mesmo de analisar esse relato –, a escolha da minha epígrafe nesta dissertação: “*Palavras são, na minha humilde opinião, nossa inesgotável fonte de magia*”.

Partindo disso, acredito que esse enunciado ressoa discursos anteriores, como aqueles que são denotados aos personagens de ficção Alvo Dumbledore (diretor da Escola de Magia e Bruxaria de *Hogwarts*) e da própria autora da história, J. K. Rowling – discursos esses que foram tomados para si e tidos como palavras-próprias, em processo de apropriação discursiva, por dialogar com a criação da própria narrativa de ficção, criada por e através da linguagem, bem como do próprio jogo *Hogwarts Games*, que possibilita uma imersão no universo mágico através da textualidade.

Diante disso, percebo que essa fascinação é causada pela possibilidade de criação a partir da linguagem, porque ela cria, faz ser parte, tornar-se parte. A linguagem é a materialização do pensamento, das emoções, dos sentimentos. É a passagem do mundo da cultura para o mundo da vida, tal como assegura Bakhtin ao afirmar que é apenas no mundo da vida “[...] que cada um de nós cria, conhece, contempla, viva e morre” (BAKHTIN, 2017, p. 43).

Desse modo, friso que a responsabilidade do fascínio e gosto dos participantes pela produção textual não se reduz ao uso da tecnologia digital (embora possa ser potencializada pelos recursos oferecidos por/nela), pois entendo que essa atividade apenas reproduz o texto manuscrito em um ambiente digital, ou seja, não há alteração do *ethos*, apenas do suporte. Entretanto, *Hogwarts Games* proporciona (no jogo em

sua totalidade e também ao apresentar um contexto prévio da produção textual) o que Gee (2003) denomina de espaços de imersão e simulação, que possibilita o agenciamento ao jogador através da temática e do trabalho em equipe.

Embora os tópicos da regulação e regulamentação já tenham sido mencionados neste trabalho, com a apresentação das regras que organizam *Hogwarts Games* ele é reforçado a partir da questão aberta 8: **Qual a sua percepção sobre as regras que estruturam o jogo?**. Diante dessa pergunta, alguns participantes reforçaram **“a necessidade das regras em espaços de socialização”**, como demonstra o Quadro 27:

Quadro 27 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: A necessidade das regras em espaços de socialização

A necessidade das regras em espaços de socialização	
Luna Lovegood	<i>“Eu acredito que as regras são muito importantes e essenciais para o grupo, pois ele envolve a convivência de muitas pessoas, então estabelecer alguns limites é importante. Também sei que muitos não gostam, porque temos muitas regras, mas todas foram criadas por alguma necessidade do grupo, então são necessárias.”</i>
Remo Lupin	<i>“É complicado dissertar sobre assunto pra mim, porque embora eu sinto que o excesso de regras acabou engessando um pouco a dinâmica, eu também compreendo que elas serviram pra evitar muitos conflitos que haviam. É a famosa frase “ruim com elas, pior sem elas”. ”</i>
Alvo Dumbledore	<i>“Acreditam que elas ajudem a manter o game ativo e com respeito entre os participantes.”</i>
Minerva McGonagall	<i>“Buscamos ouvir e respeitar a opinião dos jogadores e consideramos o fato de que, apesar de doarmos o nosso tempo para o bom funcionamento estrutural, o jogo é executado e vivenciado por cada pessoa de maneira individual e coletiva, assim podemos ajustar as regras conforme a necessidade de mudança que nos é imposta.”</i>
Ginevra Weasley	<i>“Acho todas muito necessárias, é difícil manter a ordem em um grupo onde tem tantas pessoas diferentes”</i>
Pomona Sprout	<i>“Essenciais, pois assim os jogadores não se perdem no que precisam fazer e nem as pessoas que fazem os games.”</i>
Draco Malfoy	<i>“São vitais para a coexistência do “convívio”. ”</i>
Hermione Granger	<i>“São essenciais e necessárias. É uma necessidade básica para poder ter uma boa estruturação e ordem.”</i>
Cho Chang	<i>“Muito boas, ajudou a desenvolver um “ambiente” mais saudável para os players.”</i>
Fred Weasley	<i>“São ótimas regras quem mantém o jogo de pé”</i>
Severo Snape	<i>“As regras são excelentes; protegem cada jogador.”</i>
Belatriz Lestrage	<i>“As regras servem para não virar bagunça.”</i>
Marieta Edgecombe	<i>“São ótimas”</i>
Ronald Weasley	<i>“Boas”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho

Já no primeiro relato coletado é exposta a opinião de Luna, uma participante que assegura a importância e a essencialidade das regras para a organização do grupo:

“Eu acredito que as regras são muito importantes e essenciais para o grupo, pois ele envolve a convivência de muitas pessoas, então estabelecer alguns limites é importante. Também sei que muitos não gostam, porque temos muitas regras, mas todas foram criadas por alguma necessidade do grupo, então são necessárias.”
(Luna Lovegood)

Conforme declara Luna, a existência das regras é uma necessidade, pois o grupo envolve a “**convivência de muitas pessoas**”, sendo preciso o estabelecimento de limites. Esse relato, bem como o fato de o jogo ser constituído por regras, traz à tona o discurso das instituições sociais como organizações que atuam no processo de socialização e que objetivam a adequação moral, ética e comportamental dos indivíduos em situações específicas. Isso, pois somos sujeitos constituídos por subjetividades, mas, além disso, somos sociais e, portanto, necessitamos de normas e contratos que visam uma convivência harmoniosa na sociedade. Como conseqüente, sendo *Hogwarts Games* um espaço de socialização, logo, também precisa de regras.

A assertiva ainda expõe vozes outras, dissonantes à entonação valorativa do enunciador:

“[...] Também sei que muitos não gostam, porque temos muitas regras, mas todas foram criadas por alguma necessidade do grupo, então são necessárias.”
(Hermione Granger)

Apesar do embate discursivo acerca do tópico temático, noto um exercício de alteridade do sujeito, que compreende a perspectiva do outro (aqueles que não gostam das regras). No entanto, Hermione reitera que elas foram criadas a partir da identificação das necessidades do grupo, prática que acontece colaborativamente e requer um processo de reflexão sobre as interações estabelecidas ali, e por isso são “**necessárias**”.

O relato de Lupin apresenta outro exemplo de embate discursivo, entretanto, no discurso do mesmo locutor:

“É complicado dissertar sobre assunto pra mim, porque embora eu sinto que o excesso de regras acabou engessando um pouco a dinâmica, eu também compreendo que elas serviram pra evitar muitos conflitos que haviam. É a famosa frase "ruim com elas, pior sem elas". (Remo Lupin)

A declaração já inicia com a expressão valorativa com o emprego do termo “**complicado**” à discussão acerca do tópico. Em seguida, o participante Lupin argumenta que as regras “engessaram”, atribuindo à palavra o sentido de inflexibilização, de tornar menos natural e fluído o desenvolvimento do jogo. Entretanto, nesse momento, o sujeito entra num embate discursivo de “tradição e de resistência”, pois compreende que as regras foram instituídas de modo a evitar conflitos existentes, ou seja, foram criadas para suprir as brechas encontradas na socialização do grupo. Assim, manifesta um contentamento com a existência dos mecanismos de regulação e regulamentação em *Hogwarts Games* ao finalizar seu enunciado com palavras-alheias: “**ruim com elas, pior sem elas**”.

Por fim, o relato de Minerva (uma das administradoras), expõe sua perspectiva sobre o assunto:

“Buscamos ouvir e respeitar a opinião dos jogadores e consideramos o fato de que, apesar de doarmos o nosso tempo para o bom funcionamento estrutural, o jogo é executado e vivenciado por cada pessoa de maneira individual e coletiva, assim podemos ajustar as regras conforme a necessidade de mudança que nos é imposta.” (Minerva McGonagall).

Ao utilizar a primeira pessoa do plural nos verbos, tais quais: “**buscamos**”, “**consideramos**” e “**doarmos**”, Minerva inclui em seu ato discursivo os demais administradores. Além disso, ao afirmar a busca pelo “**ouvir**” e “**respeitar**” os jogadores, ela demonstra uma tentativa da administração do grupo de promover não apenas o diálogo, mas o respeito, a empatia e a alteridade, principalmente, por *Hogwarts Games* ser estruturado de maneira verticalizada, que acarreta relações de poder e superioridade entre os membros, tal como acontece nas instituições escolares.

A locutora reconhece as singularidades que constituem cada um dos participantes, uma vez que são indivíduos que carregam consigo vivências

diversificadas, principalmente, por estarem situados em contextos sociais diferentes, comprovado pelo perfil dos participantes da pesquisa.

Por fim, em diálogo com o relato de Luna, Minerva complementa:

“[...] assim podemos ajustar as regras conforme a necessidade de mudança que nos é imposta.” (Minerva McGonagall)

Neste trecho, ela reafirma a adequação das regras conforme às características que constituem o grupo. Esse fator demanda atualizações semestrais das regras, uma vez que além da grande rotatividade de membros, entendemos que os jogadores, embora tenham valores e condutas que os constituem, estão em constante processo de manutenção das identidades, como defende Ricoeur (1991, p. 75).

Embora a maioria dos participantes defenda a essencialidade das regras para o convívio e a socialização, alguns relatos confrontam esses discursos alegando a **dispensabilidade das regras no jogo**.

Quadro 28 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: A dispensabilidade das regras no jogo

A dispensabilidade das regras no jogo	
Harry Potter	<i>“Um pouco exageradas no quesito ortográfico, com exceção das transcrições.”</i>
Tiago Potter	<i>“Na minha humilde opinião, existem regras que são um pouco desnecessárias e estas interferem diretamente no livre arbítrio que nos temos sobre qualquer coisa. Falar uma coisa a mais ou mandar algo para testar internet não vai afetar no decorrer do jogo, conversar também não vai tirar a concentração de ninguém a menos que você não esteja no rpg para jogar... e fora outros fatores também.”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho

Antes de analisar os relatos expressos no Quadro 28, reitero que as regras que constituem o jogo incluem questões de escrita, exigindo ortografia e pontuação “corretas” (ou seja, de acordo com a norma culta) nas respostas. Mais uma vez, a relação do jogo com as práticas escolarizadas fica explícita, porque ao priorizar o uso da norma gramatical e ao “punir” os textos em que são considerados erros normativos, *Hogwarts Games* restaura o discurso tradicionalista acerca do ensino da língua portuguesa, no bojo do desenvolvimento de um jogo que é gênero discursivo situado na esfera do entretenimento, em contraposição às discussões sociolinguísticas, que defendem não somente a variação linguística, mas a adequação situacional da comunicação discursiva, especialmente em ambientes informais (uma vez que o jogo acontece no WhatsApp):

“Um pouco exageradas no quesito ortográfico, com exceção das transcrições.”
(Harry Potter)

Desse modo, o participante aqui nomeado por Harry Potter demonstra seu descontentamento com as regras que exigem a “ortografia correta”, expressado através do termo “**exageradas**”. Entretanto, talvez por conhecimento sobre o uso de citações diretas, por ser um estudante universitário, ele acredita que a aplicação de tais regras nas transcrições diretas do livro são necessárias. De minha parte e nesta análise, penso que isso se deve ao fato de que as transcrições são cópias diretas dos livros em arquivo digital e/ou físico, o que dificulta a ocorrência de erros ortográficos, por se tratar, literalmente, de um processo de cópia e colagem.

A exigência das respostas escritas de acordo com a norma padrão não só me (re)direciona para uma discussão acerca das inter-relações do jogo com a instituição escolar como também abre caminhos para o debate sobre o privilégio da norma culta nos fazeres linguísticos. Desse modo, embora a norma padrão tenha sido aceita e convencionalizada por figuras de autoridade no campo linguístico, o privilégio dado à sua utilização reforça sua autoridade perante os dialetos existentes, e no âmago dessa questão, já existe embate entre forças centrífugas e centrípetas (BAKHTIN, 2015, p. 41-42).

Enquanto isso, o relato do participante Tiago me chama a atenção por apresentar um confronto entre as regras e o livre-arbítrio:

“Na minha humilde opinião, existem regras que são um pouco desnecessárias e estas interferem diretamente no livre arbítrio que nos temos sobre qualquer coisa.”
(Tiago Potter)

O enunciado já inicia com a expressão “**Na minha humilde opinião**”. Em geral, o uso dessa frase indica a tentativa de dar uma opinião, de modo que não pareça arrogante e/ou superior. Nesse sentido, o uso antecedente da expressão adverte a honestidade do indivíduo sobre o assunto e, geralmente, precede uma crítica negativa. Essa crítica aparece logo em seguida através do emprego do termo “**desnecessárias**”.

Além disso, o sujeito deixa evidente sua crença de que as regras interferem diretamente no livre arbítrio, que faz parte do discurso religioso que diz respeito à liberdade da tomada de decisões pelos indivíduos, ou seja, dá o poder de escolha ao

ser humano. Desse modo, a imposição de regras é vista pelo sujeito como contraditória à noção de liberdade.

Por fim, os relatos abaixo discutem **a facilidade e objetividade das regras**:

Quadro 29 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: A facilidade e objetividade das regras

A facilidade e objetividade das regras	
Rúbeo Hagrid	<i>“Fáceis de entender e de seguir”</i>
Sirius Black	<i>“Bem completas e sem lacunas”</i>
Belatriz Lestrange	<i>“As regras sobre os jogos eram bem objetivas, bem explicado com clareza... mas as regras de convivências eram falhas, pois quando uma era quebrada não havia punição adequada e aplicada para tal “deslize”...”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Quadro 30 – Outros

Outros	
Pedro Pettigrew	<i>“As regras são bem escritas apesar de ter alguns viés e de não ser cumprida por que deveria fazer-se cumprir.”</i>
Lilian Potter	<i>“Acho um pouco rígidas, mas se não fossem assim não seria um jogo tão bom.”</i>
Jorge Weasley	<i>“Não li as regras direito kkk”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

A nona questão aberta do formulário digital é: **Você acredita que participar de Hogwarts Games lhe aproximou mais ainda do universo de Harry Potter? Em caso positivo, de que forma e por que você acredita que isso ocorreu? Caso não tenha acontecido, informe que não alterou em nada a sua relação com a saga.** A partir dela, cheguei à ideia do jogo **“como forma de expansão do conhecimento sobre a narrativa literária”**.

Quadro 31 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: O jogo como forma de expansão do conhecimento sobre a narrativa literária

O jogo como forma de expansão do conhecimento sobre a narrativa literária	
Alvo Dumbledore	<i>“Sim, muito! Passei a ter mais contato com os livros (todos eles), desse modo fiquei mais próximo da saga.”</i>
Minerva McGonagall	<i>“Sim, como utilizamos apenas material oficial da saga para desenvolver os games precisamos sempre buscar novas informações e conhecimentos sobre a saga o que nos permite uma gama ampla de informações que não são encontradas apenas nos livros ou filmes.”</i>
Sirius Black	<i>“Com toda certeza. Depois de entrar no grupo, eu percebi que o conhecimento que eu tinha da saga era só a “ponta do iceberg” e havia todo um outro mundo a ser explorado. Acho que o alto nível dos jogos me forçaram a ler mais e, conseqüentemente, visitar (ou revisitar) algumas partes da saga.”</i>
Rúbeo Hagrid	<i>“Sim, ao pesquisar sobre as perguntas, os desafios, acabei me aprofundando e conhecendo mais sobre o Universo de Harry Potter”</i>

Pedro Pettigrew	<i>“Sim, ao participar dos games você deve responder as perguntas, questionários que se pede sobre a saga e, é nesse momento em que vc começa a buscar nos livros as respostas, isso faz com que mesmo que inconscientemente reter informações sobre a saga.”</i>
Ginevra Weasley	<i>“Com toda certeza. Acho que aconteceu pelo fato de conhecer cada vez mais desse mundo e buscar conhecer para poder conseguir jogar”</i>
Pomona Sprout	<i>“Sim, aproximou, pois você descobre muitas outras curiosidades através dos jogos.”</i>
Hermione Granger	<i>“Sim. Consegui me afrontar de forma absurda no universo e descobrir diversas informações novas e interessantes.”</i>
Marieta Edgcombe	<i>“Sim. Sempre tem alguma coisa q não sabemos”</i>
Lilian Potter	<i>“Sim, pois aprendi mais sobre o universo Harry Potter.”</i>
Severo Snape	<i>“Sim, os games me faziam ir cada vez mais fundo na história da saga.”</i>
Remo Lupin	<i>“Com certeza, proporcionou muito conhecimento específico, concedeu na oportunidade de se aprofundar em alguns temas, e na história de personagens secundários.”</i>
Ronald Weasley	<i>“sim, pois consigo conhecer ainda mais sobre este universo”</i>
Jorge Weasley	<i>“Sim, acrescentou muito no meu conhecimento sobre HP”</i>
Luna Lovegood	<i>“Sim, demais! Com a participação no grupo, passei a ter contato com os livros diariamente e, às vezes, com os filmes. Nesse período, até reli a saga, no intuito de lembrar alguns detalhes. É uma saga muito extensa, com muita informação e detalhes interessantes e, muitas vezes, deixamos passar, mas com o jogo, descobrimos coisas muito legais.”</i>
Harry Potter	<i>“Sim. Me incentivou a ler mais os livros diversos que derivam da saga.”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Desse modo, apresento o relato da participante Minerva:

Sim, como utilizamos apenas material oficial da saga para desenvolver os games precisamos sempre buscar novas informações e conhecimentos sobre a saga o que nos permite uma gama ampla de informações que não são encontradas apenas nos livros ou filmes.” (Minerva McGonagall)

O excerto acima que, como já pontuei anteriormente, tem como autora uma das administradoras de *Hogwarts Games*, marca a tomada de locutor em primeira pessoa do plural através do emprego verbos “**utilizamos**” e “**precisamos**”, bem como do pronome oblíquo “**nos**”, aproximando mais uma vez as vozes dos demais administradores, correlacionadas pelas responsabilidades compartilhadas.

Ao afirmar que as atividades do jogo são desenvolvidas com base no “**material oficial**”, Minerva se refere aos livros publicados pela autora britânica, nos quais estão inclusos os sete livros que compõem a saga, a conhecida biblioteca de *Hogwarts* (com

três livros citados na obra original) e três livros complementares (com informações extras), que foram publicados posteriormente, em versão digital, no *site* oficial da saga.

A meu ver, ao adotar o considerado cânone/*canon* como base principal das atividades de *Hogwarts Games*, os administradores – inclusive como responsáveis pelo discurso mencionado –, não apenas ressoam as vozes da comunidade *potterhead*, mas configuram esses livros como “discurso de autoridade”, que são tidos como oficiais, ou seja, os detentores da “verdadeira” história de Harry Potter. Esse discurso sugere certa deslegitimação do *fandom*, tanto no que diz respeito a suas produções audiovisuais quanto das postagens que circular em *sites* desenvolvidos e mantidos por amadores.

É possível ainda identificar a preocupação dos administradores em “**buscar novas informações e conhecimentos sobre a saga**” que, através das atividades, são posteriormente compartilhadas com os demais membros do grupo. Desse modo, embora todos os jogadores possam discutir e apresentar informações acerca da obra literária, os administradores tomam para si (devido a posição hierárquica ocupada no jogo) a responsabilidade de estar “por dentro” das novidades e de “deterem” uma “**gama ampla de informações**” da saga, como se ocupassem os papéis de professores escolares e, portanto, de responsáveis por “transferir conhecimento” a supostos alunos (neste caso, os jogadores). Ou seja, mais um ato dos participantes de *Hogwarts Games* em que se reproduz a visão tradicional de escola e da relação professor-aluno.

Nesse âmbito, destaco também a visão de que o próprio jogo seria uma escola, uma vez que simula e representa a Escola de Magia e Bruxaria de *Hogwarts* e que, por isso, é tido como um ambiente em que haveria “aquisição” de conhecimento – o que reforça a retratação da escola “[...]como uma criação ou um produto da sociedade da cultura escrita (...)voltada para propostas de construção de conhecimento” (MONTE MÓR, 2017, p. 5) que são orientadas pela escrita.

Em diálogo com o relato anterior, a assertiva abaixo reforça a linha de pensamento supramencionada e reafirma a expansão de conhecimento da saga proporcionada pela participação no jogo:

“Com toda certeza. Depois de entrar no grupo, eu percebi que o conhecimento que eu tinha da saga era só a “ponta do iceberg” e havia todo um outro mundo a ser explorado. Acho que o alto nível dos jogos me forçaram a ler mais e, conseqüentemente, visitar (ou revisitar) algumas partes da saga.” (Sirius Black)

Nesse depoimento, o locutor confirma que apesar de conhecer a saga, houve um reconhecimento (possibilitado pela análise e interpretação de si), de que ainda havia muito a ser explorado. Para tanto, esse participante utiliza a analogia da “**ponta do iceberg**” de maneira a ilustrar a diferença entre o que era conhecido e o que está por vir. Em seguida, ele expressa sua opinião sobre as atividades do jogo, classificando-as como de “**alto nível**”, ou seja, difíceis. Esse argumento é utilizado para indicar a dedicação que é requisitada ao jogador, uma vez que tais tarefas o “**forçaram**” (no sentido de que era indispensável) a (re)ler a saga.

Do mesmo modo, a declaração do participante Pedro afirma que:

“Sim, ao participar dos games você deve responder as perguntas, questionários que se pede sobre a saga e, é nesse momento em que vc começa a buscar nos livros as respostas, isso faz com que mesmo que inconscientemente reter informações sobre a saga.” (Pedro Pettigrew)

Nesse caso, o locutor, dialogando com os relatos supramencionados, cita a necessidade de buscar nos livros que compõem a saga as respostas para as atividades. Assumindo minha posição-sujeito como administradora e participante do jogo, tenho conhecimento de que a maioria dos jogadores utilizam os livros em versão digital, pois, ao meu ver, essa é uma forma de acesso facilitado e ágil para quem está jogando em ambiente digital. Sendo assim, quando o participante indica o ato de “**buscar**” se refere ao movimento de “abrir” os livros digitais para procurar as respostas para as questões, utilizando palavras-chave digitadas no recurso de pesquisa oferecido pelos aplicativos de leitura de PDFs, por exemplo.

Assim, entendo que a participação em *Hogwarts Games* pressupõe não apenas o interesse e conhecimento sobre a saga literária, mas requer também letramentos outros ligados à leitura, à escrita e aos letramentos digitais, que são necessários para a utilização do aplicativo e, também, das plataformas de terceiros que propiciam a participação plena nas atividades do jogo.

Já os demais relatos acerca dessa questão entendem “**o jogo como propiciador de sentimentos pela saga**” (Quadro 32).

Quadro 32 – Relatos sobre o jogo como propiciador de sentimentos pela saga

Objetos do discurso: O jogo como propiciador de sentimentos pela saga	
Draco Malfoy	<i>“Sim. Adquiri mais paixão pela saga. Pelos filmes principalmente por esta onda de Animais Fantásticos e pelo próximo game que está vindo com o nome Hogwarts Legacy.”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

De acordo com o participante nomeado por Draco, participar de *Hogwarts Games* permitiu o desenvolvimento de maior paixão pela história de ficção. Entretanto, o que se destaca em seu relato é afirmação de que também ama os filmes, em que é notável a tendência à convergência entre mídias que é estimulada pelo mercado financeiro da indústria do entretenimento.

Enquanto isso, o relato abaixo aborda **o jogo como ambiente imersivo na narrativa**.

Quadro 33 – Relato sobre o jogo como ambiente imersivo

O jogo como ambiente imersivo na narrativa	
Fred Weasley	<i>“Siiim me aproximou bem mais, eu sempre amei esse universo bruxo e amo me divertir com os jogos pois isso me ajudou extremamente e me deixou demasiadamente feliz, eu me sinto acolhido neste universo me sinto em casa com esses jogos, eu posso dizer que é como se eu estudasse em Hogwarts e por conta da pandemia eu tô tendo as aulas online kkkkkkkkkk”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Além de confirmar a aproximação da saga através da participação no jogo, o participante Fred reafirma seu amor pela narrativa de ficção e deixa claro que esse sentimento não é novo, mas que já o acompanha a algum tempo. O relato ainda revela, através do verbo no presente do indicativo “**amo**”, a prática do sujeito em participar de jogos e como para ele o ato de jogar está relacionado à diversão.

Trazendo à tona os seus sentimentos em relação à saga, Fred se mostra acolhido pelo universo mágico e confirma esse sentimento ao também expressar (como vimos em relatos anteriores), que se sente “**em casa**” por ser parte de *Hogwarts Games*. Dessa forma, seu discurso permite-me compreender que, para ele, estar “**em casa**” relaciona-se diretamente a sensações de conforto e de segurança.

Ao finalizar seu relato, o participante, que assume o papel de jogador-aluno, conta que o jogo (a partir da narrativa que o constitui), proporciona uma imersão na história que assume amar. Ademais, em seu discurso, o participante Fred faz uma comparação entre se sentir um estudante de *Hogwarts* através de um jogo organizado

no WhatsApp e a sua realidade, em decorrência da pandemia, (que eram então, as aulas remotas). Assim, *Hogwarts Games* simboliza a “representação, a interação, o conflito e a segurança”, quatro atributos que definem um jogo, de acordo com Salen e Zimmerman (2003, p. 8).

De tal forma, os relatos dados pelos participantes demonstram olhares semelhantes diante do objeto discursivo, ao assegurar a contribuição de *Hogwarts Games* para a expansão de conhecimento sobre a saga, a reafirmação dos sentimentos pela história e a sensação de imersão na narrativa. Contudo, apesar de também creditar *Hogwarts Games* pela aproximação com Harry Potter, o relato a seguir elenca outra contribuição do jogo, relacionada diretamente a sua “**identificação como fã**”.

Quadro 34 – Relato sobre o jogo como propiciador da identificação como fã.

Objetos do discurso: A identificação como fã a partir do jogo	
Cho Chang	<i>“Sim. Apesar de gostar muito de HP, não me considerava apta a ser uma potterhead e o Hogwarts Games me ajudou a desenvolver meu lado de fã, me incentivando a aprender e procurar saber mais, além de incentivar a ler os livros.”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

O relato da participante Cho reforça, como já dito anteriormente, os discursos abordados pelos demais participantes. Entretanto, ele é complementado por um trecho que se destaca por explicitar o processo de aproximação identitária:

“Sim. Apesar de gostar muito de HP, não me considerava apta a ser uma potterhead e o Hogwarts Games me ajudou a desenvolver meu lado de fã, me incentivando a aprender e procurar saber mais, além de incentivar a ler os livros.”. (Cho Chang)

Considerando o espaço biográfico do sujeito (ARFUCH, 2010), noto que Cho não se identificava nem se achava apta a ser considerada uma “*potterhead*”, pois acreditava não ter conhecimento suficiente para ser parte da comunidade de fãs de Harry Potter. No entanto, através das práticas estabelecidas em *Hogwarts Games*, ou seja, das experiências vivenciadas em/no grupo, Cho passou por um processo de (re)constituição identitária e de construção de conhecimento. Sua afirmação: “**Hogwarts Games me ajudou a desenvolver meu lado fã**” deixa evidente o processo de manutenção do *self* (RICOEUR, 1991, p. 75) implicado na relação do sujeito com o outro, reforçando a instabilidade das identidades e o inacabamento do ser (RENFREW, 2017, p. 57-58).

Quadro 35 – Outros

Outros	
Dolores Umbridge	<i>“Não, o game só era uma diversão para me lembrar de fatos esquecidos...”</i>
Tiago Potter	<i>“Não alterou muita coisa não, pois já estou imerso no mundo de Harry Potter há 12 anos, mas devo dizer que foi bom ver os games de forma fáceis que fazem.”</i>
Belatriz Lestrange	<i>“Eu ja era bem proxima, sempre pesquisava bastante, entao nao mudou nada.”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

A última questão aberta é: **Além de contribuir para o seu lazer, você acredita que participar de Hogwarts Games lhe ajuda em alguma questão individual? Em caso positivo, a qual(is) questão(ões) você percebe que o jogo está relacionado em sua vida? Você poderia exemplificar? Indique se ainda não tiver pensado sobre isso.**

Embora já tenha ficado explícita as contribuições do jogo para questões individuais dos participantes, percebo nas respostas dadas a essa questão, que os sujeitos puderam refletir exclusivamente acerca do tema, expondo suas relações com *Hogwarts Games*. Desse compilado de relatos, destaquei os que entendem **“o jogo como forma de distração e válvula de escape”**:

Quadro 36 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: O jogo como forma de distração e válvula de escape

O jogo como forma de distração e válvula de escape	
Alvo Dumbledore	<i>“Sim! Me ajuda a me manter controlado quando estou tendo crises de ansiedade. Me distraio durante a aplicação, e os jogadores administradores me ajudam bastante nessa questão.”</i>
Tiago Potter	<i>“Bom, participar do RPG me ajuda a não pensar em muitas coisas que ocorreram na minha vida ultimamente, mas devido ao excesso de trabalhos da faculdade tive que me ausentar um pouco do mesmo. Porém pretendo voltar em breve para poder ajudar minha comunal.”</i>
Ginevra Weasley	<i>“Sim. Como estamos vivendo em um momento tão complicado, o grupo me ajuda muito a fugir um pouco dessa realidade cansativa e estressante. Para mim que tem ansiedade o grupo chegou no momento certo.”</i>
Pomona Sprout	<i>“Ajudou sim, principalmente o acolhimento, quando a dias que nao estamos bem, as pessoas te acolhem, mesmo que não falem o motivo, te dão apoio e tentam te alegrar.”</i>
Draco Malfoy	<i>“Sim. Muitas das vezes pessoas trazem seus dilemas pessoais e isso faz com que nosso grupo se una em prol de ajudar psicologicamente cada um.”</i>
Cho Chang	<i>“Em meio a pandemia, me sentia muito sozinha e mais ansiosa a cada minuto e Hogwarts Games me ajudou muito nesta questão, alem de me fazer conhecer pessoas incríveis as quais quero levar para a vida toda. A experiência de ser monitora foi única para mim e sempre serei grata pela oportunidade.”</i>
Fred Weasley	<i>“Bom como eu expliquei, me ajudou muito na questão da Ansiedade e do Pânico, eu andava meio desanimado e depressivo por assim dizer, e comecei a fuçar no Instagram até que achei o perfil de hogwarts games, por um tempo não dei muita atenção mas depois de entrar eu fiquei tão animado... É como se os "Dementadores" tivesse saído da minha vida naquele instante, é incrível poder participar e poder sorrir</i>

	<i>com isso, poder sentir aquele espírito de competição, aquela vontade de sempre querer me divertir mais com os jogos, é extremamente bom!”</i>
--	--

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Desse modo, apresento uma análise que correlaciona os relatos dos participantes Alvo e Fred, respectivamente:

“Sim! Me ajuda a me manter controlado quando estou tendo crises de ansiedade.”
(Alvo Dumbledore)

“Bom como eu expliquei, me ajudou muito na questão da Ansiedade e do Pânico, eu andava meio desanimado e depressivo por assim dizer, e comecei a fuçar no Instagram até que achei o perfil de hogwarts games, por um tempo não dei muita atenção mas depois de entrar eu fiquei tão animado... É como se os "Dementadores" tivesse saído da minha vida naquele instante, é incrível poder participar e poder sorrir com isso, poder sentir aquele espírito de competição, aquela vontade de sempre querer me divertir mais com os jogos, é extremamente bom!” (Fred Weasley)

Em ambos os excertos a ansiedade é topicalizada por ter sido amenizada através da participação no jogo. Todavia, o relato de Fred, por ser mais detalhado, permite-me conhecer os sentimentos do sujeito, construções/subjetividades, não somente em relação ao jogo, mas diante do período que estava vivenciando quando fez seu relato. Assim, Fred revela ter crises de ansiedade e do pânico, acentuadas pelo desânimo que o acometia na ocasião. Ademais, utiliza o adjetivo “**depressivo**” não para sinalizar que tem a doença, mas para indicar que se sentia como uma pessoa depressiva o que, a meu ver, está expresso por estar desanimado e cabisbaixo. Temo que a associação do desânimo com a doença depressão possa trazer à tona um discurso que banaliza os sintomas da doença, generalizando-a e relacionando-a à sintomas isolados.

Elencando outros aspectos, ao contar sua trajetória até o encontro do jogo, o participante informa que estava utilizando a plataforma digital Instagram até que encontrou a conta do jogo *Hogwarts Games*. Fred adianta que, de início, não deu devida importância ao jogo, no entanto, em um movimento transmídiatico, após entrar nos grupos organizados no WhatsApp, ficou “**animado**”.

A título de ilustração dos seus sentimentos, o participante faz uma analogia com elementos da narrativa literária, como explicarei a seguir: os Dementadores são seres das trevas que sugam a felicidade das pessoas, assim, o sujeito-locutor os compara com as doenças e sentimentos ruins que o perturbam. No entanto, ao entrar em *Hogwarts Games*, relata que sente como se esses sentimentos ruins tivessem saído da sua vida.

A argumentação do sujeito perante sua participação no jogo não é finalizada com essa metáfora, mas complementada com o emprego do seguinte trecho:

“[...] é incrível poder participar e poder sorrir com isso, poder sentir aquele espírito de competição, aquela vontade de sempre querer me divertir mais com os jogos, é extremamente bom!”. (Fred Weasley)

O mesmo sentimento pode ser observado nos relatos dos participantes Tiago e Gina:

“Bom, participar do RPG me ajuda a não pensar em muitas coisas que ocorreram na minha vida ultimamente, mas devido ao excesso de trabalhos da faculdade tive que me ausentar um pouco do mesmo. Porém pretendo voltar em breve para poder ajudar minha comunal.” (Tiago Potter)

Com a concentração demandada pelas atividades, Tiago encontra em *Hogwarts Games* um refúgio, porque o jogo lhe parece funcionar como válvula de escape, que o ajuda “**a não pensar em muitas coisas que ocorrerem na minha vida**”. No entanto, apesar de dizer que se ausentou do jogo devido aos trabalhos da faculdade, reafirma a sua pretensão em voltar, pois tem um anseio em ajudar os membros da sua comunal. Isso reforça o discurso que remete ao sentimento de colaboração gerado pela convivência com os demais e que suscita não somente um vínculo de amizade, mas também a necessidade de ser útil à “Casa” a qual pertence.

“Sim. Como estamos vivendo em um momento tão complicado, o grupo me ajuda muito a fugir um pouco dessa realidade cansativa e estressante. Para mim que tem ansiedade o grupo chegou no momento certo.” (Ginevra Weasley)

Compartilhando da mesma opinião, o relato de Gina indica a sua tonalidade valorativa em relação à pandemia através do emprego da palavra “**complicado**”. A atribuição desse adjetivo para caracterizar esse momento coaduna com o uso dos adjetivos “**cansativa**” e “**estressante**” como desígnios da “**realidade**”. Assim, com um

discurso repleto de signos de conotação negativa, há uma necessidade de fuga da realidade, que é propiciada através do jogo. Com base nisso, ao adicionar ao relato o diagnóstico de ansiedade, Gina assegura que **“o grupo chegou no momento certo”**.

Em complemento às relações estabelecidas entre *Hogwarts Games* e os seus membros, as declarações dos participantes Pomona, Draco e Cho, respectivamente, destacam os sentimentos de recepção e acolhimento propiciados pelo grupo.

“Ajudou sim, principalmente o acolhimento, quando a dias que nao estamos bem, as pessoas te acolhem, mesmo que não falem o motivo, te dão apoio e tentam te alegrar.” (Pomona Sprout)

Neste excerto, a participante Pomona, em resposta à pergunta, afirma que *Hogwarts Games* a ajudou em questões individuais e destacou também o acolhimento como fator principal. Esse realce acompanha uma justificativa que não dá voz apenas à locutora, mas que engloba, pelo uso da primeira pessoa do plural, os demais membros do grupo, indicando uma percepção do sujeito ao que acontece ao seu redor (trazendo vozes alheias). Assim, diante dos dias em que não estão bem, o grupo ofereceu acolhimento e apoio.

Compartilhando dos mesmos argumentos, o relato de Draco reitera as afirmações do excerto anterior:

“Sim. Muitas das vezes pessoas trazem seus dilemas pessoais e isso faz com que nosso grupo se una em prol de ajudar psicologicamente cada um.” (Draco Malfoy)

Também exercendo um olhar comunitário para o grupo, o participante Draco notou que muitos dos jogadores discutem suas questões individuais no grupo, assumindo um discurso plurivocal. Exercendo a função de uma comunidade, como entende Bauman (2003), os participantes do grupo se unem com o objetivo de auxiliar psicologicamente cada um dos jogadores, como se fora um grande “grupo de apoio”.

De meu ponto de vista, esse é um ato que reforça o senso de comunidade e de família. Assim, por acreditar que família é sinônimo de segurança, conforto, acolhimento e intimidade, os membros do grupo firmam um compromisso de ajudar a pessoa necessitada, como uma maneira de “cuidar dos seus”, como reforça o relato a seguir:

“Em meio a pandemia, me sentia muito sozinha e mais ansiosa a cada minuto e Hogwarts Games me ajudou muito nesta questão, além de me fazer conhecer pessoas incríveis as quais quero levar para a vida toda. A experiência de ser monitora foi única para mim e sempre serei grata pela oportunidade.” (Cho Chang)

O relato de Cho aborda os sentimentos causados pela pandemia em razão do Covid-19 e a interação com pessoas que compartilham dos interesses pela temática. Entretanto, destaco o seguinte trecho do excerto:

“A experiência de ser monitora foi única para mim e sempre serei grata pela oportunidade” (Cho Chang)

Esse trecho mostra como os ambientes digitais, projetados para simular configurações físicas, e no caso de *Hogwarts Games*, fictícias, possibilitam a representação e o desempenho de papéis em que os sujeitos aprendem a lidar e se responsabilizar a partir das funções que estão ocupando (THORNE; BLACK; SYKES, 2009).

Nessa direção, chamo a atenção para os relatos que entendem “**o jogo como espaço de desenvolvimento de habilidades**”:

Quadro 37 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: O jogo como espaço de desenvolvimento de habilidades

O jogo como espaço de desenvolvimento de habilidades	
Minerva McGonagall	<i>“Sim, padrões de ação como: cronograma, cumprimento de horário, comunicação aberta e receptiva, empatia, hábitos e rotinas remanejadas e amizades.”</i>
Hermione Granger	<i>“Sim! Me ajudou enormemente no quesito de pontuação, acentuação e gramática normativa. As tarefas do Correio Coruja contribuíram de forma massiva para a elevação da minha nota de redação de 800 para 960 e 1000.”</i>
Remo Lupin	<i>“Acredito que o ponto principal, são as relações sociais, porque o grupo é aberto pra qualquer tipo de pessoa, seja qual for sua classe econômica, gênero, posição política, religião... E isso é muito positivo, pois evidencia a pluralidade na qual nossa sociedade é constituída. Vale ressaltar também, sobre a questão da superação das dificuldades, pois com treinamento você consegue se tornar um dos melhores jogadores. O que reflete nas nossas vidas pessoais, pois a nossa jornada não se baseia em desistir diante de um obstáculo, mas procurar evoluir para superar nossos desafios diários.”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Expandindo os estudos de Thorne, Black e Sykes (2009), os relatos acima destacam que dentre as principais contribuições do jogo em suas individualidades está o desenvolvimento e/ou acentuação de habilidades que são requeridas na comunidade e nas atividades. É a partir deles que entendo as implicações econômicas

(JENKINS, 2006a, p. 10), mas também emocionais e cognitivas que os espaços de afinidades como *Hogwarts Games* proporcionam aos indivíduos, que conseguem desempenhar multitarefas, tomar decisões, trabalhar colaborativamente e exercitar o raciocínio lógico na resolução de problemas, como já advogava Gee (2008b).

Ainda que *Hogwarts Games* reflita sob as subjetividades dos participantes das mais diversas maneiras, a socialização continua sendo um aspecto de muita relevância para os jogadores, como observado no quadro a seguir:

Quadro 38 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: O jogo como espaço de socialização

Objetos do discurso: O jogo como espaço de socialização	
Pedro Pettigrew	<i>“Sim, a comunicação com outras pessoas para pessoas que têm dificuldade em se comunicar é de grande ajuda, por exemplo, uma pessoa que não é muito sociável pessoalmente no grupo ela tem a liberdade de conversar e conhecer pessoas.”</i>
Marieta Edgecombe	<i>“Sim. A lidar com pessoas.”</i>
Lilian Potter	<i>“Ajuda a explorar nossas ideias, a melhorar nossa convivência com outras pessoas e a trabalhar em equipe.”</i>
Luna Lovegood	<i>“Sim. Com o Hogwarts Games pude reviver algumas amizades antigas e conhecer novas pessoas. O grupo é bem unido e se ajuda muito, seja com ações ou com palavras. Participar de Hogwarts Games é saber que sempre que você precisar, tem uma rede de apoio te esperando. Principalmente no período em que estamos, vivendo uma pandemia, ter uma rede de amizade, de laços é fundamental para passar por aqueles dias que estamos bem pra baixo.”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Apesar de todos os relatos enfatizarem a interação social, destaco o relato de Pedro, por apresentar uma tensão acerca dos modos de socialização:

“Sim, a comunicação com outras pessoas para pessoas que têm dificuldade em se comunicar é de grande ajuda, por exemplo, uma pessoa que não é muito sociável pessoalmente no grupo ela tem a liberdade de conversar e conhecer pessoas.” (Pedro Pettigrew)

A assertiva de Pedro aborda a dialética das relações estabelecidas em ambientes on-line e off-line. De tal maneira, vejo nesse discurso os reflexos dos processos de mediação que se envolvem os sujeitos, que por estarem “em rede” conseguem ter “**a liberdade de conversar e conhecer pessoas**”.

O desenvolvimento socioafetivo das gerações que transitam com as ferramentas digitais tem sido um tópico discutido acerca das comunidades digitais, pois há ainda quem considere essa socialização a quebra de barreiras físicas e culturais, mas também há aqueles que consideram apenas a superficialidade das

relações humanas, como apontado por Turkle (1997). Assim, as interações digitais são facilitadas, principalmente, em comunidades de fãs, por “[...] estabelecer relações significativas com outros utilizadores que se encontram geograficamente distantes e cujo perfil seria improvável de encontrar entre os nossos amigos ‘da vida real’” (TURKLE, 1997, p. 114). Desse modo, constato que a “**liberdade**” abordada pelo participante advém do pensamento sedutor de que, no ciberespaço, sempre haverá alguém disposto a interagir.

Quadro 39 – Relatos organizados a partir do objeto do discurso: Não viu mudanças/Nunca parou para pensar sobre o assunto.

Objetos do discurso: Não viu mudanças/Nunca parou para pensar sobre o assunto.	
Dolores Umbridge	<i>“Não vi nenhuma mudança significativa...”</i>
Sirius Black	<i>“Nunca parei para pensar sobre.”</i>
Rúbeo Hagrid	<i>“Não”</i>
Harry Potter	<i>“Não pensei sobre isso.”</i>
Belatriz Lestrange	<i>“Ainda nao pensei sobre isso.”</i>
Severo Snape	<i>“Não tinha pesando sobre isso.”</i>
Ronald Weasley	<i>“Não”</i>
Jorge Weasley	<i>“Não pensei sobre isso”</i>

Fonte: Preparado pela pesquisadora para este trabalho.

Finalizo essa seção abordando os relatos acima, que afirmam que não perceberam e/ou não pensaram sobre as mudanças e contribuições ofertadas pelo jogo além do lazer e assumem uma posição contrária à minha, na visão em que partilho assumindo minha bivocalidade (pesquisadora-participante), pois entendo que os sentidos que construímos sobre o eu, o outro e o mundo estão intrinsecamente relacionados e condicionados no/pelo dialogismo.

10. CONSIDERAÇÕES (QUASE) FINAIS E REFLEXÕES EM DEVIR

Em diálogo com as vozes das quais me apropriei para desenvolver esta pesquisa, alguns questionamentos levantados no texto de Brait e Melo (2020) permitiram-me refletir acerca das considerações finais, embora não acabadas, deste estudo. Portanto, ao considerar *Hogwarts Games* como um enunciado, a partir da perspectiva do Círculo de Bakhtin, indaguei-me: “*Como o discurso verbal na vida se relaciona com a situação extraverbal que o engendra?*” (BRAIT; MELO, 2020, p. 66).

Primeiramente, enfatizo que, como fã imersa na narrativa e no jogo, desenvolver a pesquisa a partir de um olhar crítico para as questões aqui pontuadas foi uma tarefa árdua e complexa, pois, muitas vezes, deixei-me ser levada pelo amor à fantasia e ao próprio jogo *Hogwarts Games*. Entretanto, respaldada pela metodologia adotada, que possibilitou um viés interpretativo e uma relação dialógica com o objeto estudado, e com auxílio da minha orientadora, que foi de extrema importância para o processo de análise, consegui vislumbrar o objeto de estudo a partir da situação extraverbal, enxergando os discursos e as valorações entonativas que engendram tanto o jogo quanto os elementos e narrativas que o constituem.

Em segundo lugar, considero elucidar que, em se tratando de um enunciado, o jogo instaura um enunciador que assume posições no ato discursivo, mas também requer a existência de um destinatário. Sendo assim, a partir do que foi observado percebo que *Hogwarts Games* não é um jogo destinado apenas aos fãs de Harry Potter, muito menos aos estereótipos da juventude nerd, daqueles que gostam de ler, escrever, imaginar, produzir, estudar e buscar conhecimento. A estrutura e organização do jogo fascina aqueles que apreciam regras e valorizam práticas letradas, além de sujeitos que revelam gostar de ‘navegar’ pela internet, que trabalham em equipe, que elaboram textos multimodais e veem a possibilidade da aprendizagem em espaços de afinidades (GEE, 2004).

Ao perceber essas subjetividades, entendo que *Hogwarts Games* não aborda apenas práticas letradas, mas engloba outros letramentos que possibilitam a inter-relação entre a cultura de fãs e os tempos-espacos digitais. Assim, o jogo propicia eventos de letramentos ao permitir aos jogadores a criação de atividades por meio de diversas linguagens, como a imagética e a audiovisual.

No entanto, esclareço que a participação no jogo não é democrática, uma vez que, para isso, os jogadores devem ser letrados, principalmente, no que diz respeito

aos letramentos digitais, além da necessidade da portabilidade de dispositivos eletrônicos e do acesso à internet. Essa, todavia, não é a realidade do nosso país, que se encontra em um alto nível de desigualdade de conectividade⁶⁰.

No âmago da análise dos relatos pessoais, notei o processo de apropriação discursiva (BAKHTIN, 2016, p. 61), em que discurso alheio é transformado em discurso alheio-próprio até ser assumido pelos participantes da pesquisa, que os tomam por discursos próprios. São esses relatos que revelam uma macroestrutura que determina – perpetuando – os discursos privilegiados e desvalorizados tanto na comunidade *potterhead* quanto nas esferas da vida cotidiana. É nesse processo que a voz de autoridade é utilizada para impor um discurso de autoridade, dando espaço para o embate de forças centrífugas e centrípetas que abarcam não apenas as comunidades de fãs, mas a vivência em sociedade e a prática escolar.

Em *Hogwarts Games* nota-se, ainda, a perpetuação dos discursos referentes às características das “Casas” que dividem os jogadores. Diante disso, ainda que de modo ingênuo, presencia-se resquícios do positivismo e das antigas discussões que adotavam a construção da identidade como algo estável e imutável. Mas, não posso deixar de destacar a participação na pesquisa de indivíduos que já compreendem que a constituição das identidades é um processo inacabado e, portanto, que se dá de maneira constante, impossibilitando o encaixe de um sujeito em apenas uma das “Casas” de *Hogwarts* e, conseqüentemente, de *Hogwarts Games*.

Assim, apesar de ser um jogo, a dinâmica que o envolve demonstra a obediência à hierarquia existente, em que os jogadores ocupam as posições de acordo com o que é estabelecido e, em mimese à narrativa de ficção, se prendem a essas relações de poder. Desse modo, aqueles que estão no topo da pirâmide hierárquica que rege o jogo são vistos como os maiores detentores de conhecimento da saga e, muitas vezes, não são questionados – mesmo com a possibilidade de contestação de respostas –, a fim de não causar atritos entre os membros. Todavia, os jogadores que ocupam essas posições também são procurados para conselhos, como mentores dos demais jogadores, uma procura motivada pelas próprias relações estabelecidas.

Ademais, destacando essa natureza social do jogo, comprovei, pelos relatos dos participantes da pesquisa, que *Hogwarts Games* é tido não apenas como uma

⁶⁰ Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2022/03/23/os-desafios-de-conexao-e-do-acesso-a-internet-no-brasil.html>. Acesso em: 06 jul. 2022.

comunidade de fãs movida pelos interesses em comum, mas como uma família, na qual os jogadores encontram acolhimento, apoio e ajuda. Ainda, considerando que estávamos no início da pandemia por Covid-19 e num período de aumento dos distúrbios mentais, como ansiedade e depressão⁶¹, os jogadores viram o jogo como um espaço de fuga da realidade, por gerar conforto e segurança.

Entretanto, como já dizia Bauman (2003, p. 129), por estarmos imersos num mundo fluído e imprevisível, a insegurança e a ansiedade tomaram conta dos indivíduos, que são atraídos pelas comunidades, ambientes que devido aos interesses em comum, apresentam pouca diversidade. Dessa forma, a segurança dada pelas comunidades é contraditória, pois ao mesmo tempo que elas são adotadas como espaços de pertencimento e afiliação, elas se fundam na divisão e segregação, mantendo os jogadores ocupados, felizes e obedientes, mas longe daqueles que são diferentes (BAUMAN, 2003, p. 132-133), contribuindo para a criação de “bolhas sociais”.

A mimetização escolar ocorrida em *Hogwarts Games* não apenas permite a imersão na narrativa de ficção, que proporciona aos jogadores assumir funções e desempenhar tarefas como se fossem participantes da história apreciada, mas vem acompanhada de discursos que rondam as práticas escolarizadas. Apesar de ser um espaço de entretenimento, os participantes da pesquisa defendem a necessidade dos mecanismos de regulação e regulamentação, principalmente, os relacionados à escrita de respostas e produções textuais. Nesse viés, percebo a presença de gêneros acadêmicos, ou seja, o jogo solicita a presença de outros enunciados. Portanto, observo um movimento que contraria os estereótipos de que os jovens odeiam regra, pois quando criadas com objetivos específicos, é possível compreender os sentidos e necessidades das regras para a socialização, do mesmo modo que acontece na vida em sociedade.

Por conseguinte, *Hogwarts Games* torna-se uma prática paradoxal, que realiza a mimese escolar, mas, diferentemente dessa instituição, apresenta a sua aceitação pelas narrativas que não são consideradas canônicas. Dessa forma, é evidente que não há reciprocidade pela escola, uma vez que as juventudes compartilham de interesses e gostos que não são retribuídos por esse ambiente, muito menos veem conexões com as práticas ali realizadas. Urge, portanto, a necessidade de revermos

⁶¹ Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/saude/pandemia-de-covid-19-provoca-aumento-global-em-disturbios-de-ansiedade-e-depressao/>. Acesso em: 07 jul. 2020.

nossas práticas escolares, de modo a nos conectarmos aos indivíduos que se fazem presentes nesse espaço na contemporaneidade: sujeitos ativos, participativos, engajados e multimodais.

Apesar do propósito da pesquisa não visar a inserção do jogo *Hogwarts Games* em sala de aula, mas a reflexão sobre as práticas nele estabelecidas para pensar a educação linguística, exponho minhas conclusões a partir do caminho que tenho trilhado ao estudar a interrelação dessas áreas desde 2018.

Ao concluir que a escola não é recíproca ao interesse dos alunos, encontro nas temáticas de interesse a possibilidade de conectá-los. Tendo conhecimento do desejo e anseio dos sujeitos-leitores em realizar alterações nas histórias que leem, a produção do gênero textual *fanfiction* – também conhecido como história de fã – torna-se uma grande aliada, podendo acontecer de forma individual ou, até mesmo, suscitando um trabalho colaborativo, como acontece no jogo.

No cerne dos estudos dos multiletramentos, engana-se quem pensa que o desempenho desse trabalho acontece apenas em escolas amparadas pelas tecnologias digitais. Dito isso, embora haja a possibilidade de realizar a produção textual colaborativa por *sites* como o Google Docs⁶², que permite a inserção de *links*, imagens e vídeos, com o trabalho realizado à mão também é possível produzir textos multimodais, explorando as habilidades artísticas dos alunos e, portanto, integrando as linguagens e diversas produções de sentidos.

Com a necessidade de adaptação das práticas escolarizadas e visando o protagonismo e autonomia dos alunos, questões discutidas e tidas como objetivos da escola a partir dos documentos normativos da educação, torna-se primordial promover diálogos no intuito de descobrir o que os alunos estão consumindo e produzindo, a fim de conhecer seus interesses. Isso, pois, como notável a partir da discussão realizada, o desinteresse dos sujeitos advém da falta de temáticas que lhes chamem a atenção e de não encontrar sentido nem compreender os objetivos das atividades propostas, por muitas vezes, essas serem construídas de maneira descontextualizada.

A partir desses pressupostos e tendo em mente que a literatura permite ao homem o conhecimento de si e da própria realidade, direcionando ao despertar do senso crítico, cabe à escola possibilitar o trabalho com as leituras de interesses dos

⁶² Disponível em: <https://docs.google.com/?hl=pt-BR>. Acesso em: 06 jul. 2022.

alunos, uma vez que, muitos desses textos abordam temáticas de relevância social, cultural e política, como a própria narrativa de Harry Potter.

Ao refletir sobre a mobilização de uma plataforma digital para a criação e o desenvolvimento de *Hogwarts Games*, identifico outro movimento paradoxal dessa prática, primeiramente, pelo jogo não ressignificar os usos e propósitos do WhatsApp, mas atribuir novas funções ao aplicativo ao mesmo tempo que perpetua os objetivos dos desenvolvedores: a interação ubíqua. Os relatos analisados demonstraram que o motivador da participação e continuação no jogo é, principalmente, a possibilidade de socialização e criação de conexões sociais com indivíduos que partilham de mesmos interesses temáticos, o que cria não apenas o senso de comunidade, mas de família.

Em segundo lugar, ao refletir sobre a criação de um jogo ancorado em uma plataforma digital, que pressupõe práticas digitais, interativas e inovadoras, vi-me diante de uma estrutura e composição em que é inegável o predomínio da linguagem escrita, revelando os efeitos culturais da sociedade da escrita. Assim, por mais que o domínio da leitura e da escrita seja uma chave para entrar nos mundos de progresso material e riqueza cultural (KALANTZIS; COPE; PINHEIRO, 2020, p. 46), não podemos fechar os olhos para as restrições que as práticas letradas trazem, uma vez que fixam e homogeneízam significados.

Logo, concordo que a sociedade contemporânea é menos capaz de lidar com as mudanças provocadas pelas transformações na comunicação do que os primeiros povos. Afirmo isso, pois vejo que “[...] usamos a leitura e a escrita para manter hierarquias fixas de poder e, por isso, nossa aflição ao lidar com mudanças parece ser mais notável do que a nossa capacidade para lidar com elas em nossas realidades sociais” (KALANTZIS; COPE; PINHEIRO, 2020, p. 46).

Ao privilegiar as práticas letradas em ambientes digitais, como acontece em *Hogwarts Games*, reconheço traços de uma cultura baseada na sociedade da escrita, “[...] que tende a padronizar e homogeneizar os significados, assim como tendem a abstrair ou separar modos de significação” (KALANTZIS; COPE; PINHEIRO, 2020, p. 46). Dessa forma, perpetua-se o uso da escrita, constituindo um contexto com pouco abertura para negociação de sentidos e agência ao mesmo tempo em que os jogadores têm, no desempenho de algumas atividades, a liberdade criativa que abrange e explora letramentos multimodais.

Ao propor analisar *Hogwarts Games*, principalmente, os relatos dos jogadores, de modo a conhecer traços identitários a partir das identidades narrativas, já

imaginava me deparar com os descompassos entre as práticas leitoras e escritoras que se dão fora e dentro da escola. A partir do que foi narrado pelos participantes da pesquisa ficou evidente que o distanciamento entre a escola e a juventude está, principalmente, na desconexão entre os conteúdos valorizados.

Em vista disso, olhando para minha trajetória acadêmica e considerando as pesquisas realizadas por mim desde a Iniciação Científica, percebo a desvalorização e a desconsideração daquilo que é apreciado pelas juventudes. Assumindo meu lugar de fã, professora e pesquisadora, concordo e reitero que não olhar para as práticas juvenis “[...] não permite enxergar que essas práticas à margem formam leitores encantados e seduzidos por livros, sagas, séries que os juntam, amorosamente, em torno delas para produzirem novos sentidos, novas práticas e outras sociabilidades” (ALVES; ROJO, 2020, p. 157), como o jogo *Hogwarts Games*.

Considerando que os enunciados são unidades da comunicação discursiva (BAKHTIN, 2016, p. 31), retomo minha posição de que *Hogwarts Games* é um enunciado que advém de enunciados antecedentes. Assim, por nascer, viver e morrer no existir-evento, que é único, irrepetível e singular, ele só pode ser compreendido dentro do contexto que o abriga, pois apenas dessa forma podemos considerar “[...] como a enunciação se dá, formada por discursos que circulam socialmente, reiterando a integração constitutiva entre o plano verbal e os demais que lhe são constitutivos” (BRAIT; MELO, 2020, p. 77). Assim também é a dissertação que nesse momento encerro e que, como um enunciado-resposta a *Hogwarts Games*, nasceu, viveu e morreu, mas será sempre um elo dessa cadeia discursiva.

REFERÊNCIAS

- ALVES, M. P. C.; ROJO, R. H. R. Comunidades de leitores: cultura juvenil e os atos de descolecionar. **Bakhtiniana, Rev. Estud. Discurso**, São Paulo, v.15, n. 2, p. 145-162, 2020. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2176-45732020000200145&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 10 ago. 2020.
- AMORIM, M. O Pesquisador e seu outro: Bakhtin nas ciências humanas. São Paulo: Musa, 2004.
- ANDRADE, A. L. M. Adaptação de novos instrumentos psicológicos para detectar problemas no uso de celulares em brasileiros. **SciELO em Perspectiva: Humanas**, 2020. Disponível em: <https://humanas.blog.scielo.org/blog/2020/05/05/adaptacao-de-novos-instrumentos-psicologicos-para-detectar-problemas-no-uso-de-celulares-em-brasileiros/>
- ANDROUTSOPOULOS, J. **Mediatização e mudança sociolinguística**. Berlin: De Gruyter, 2014.
- ARFUCH, L. **O espaço biográfico: dilemas da subjetividade contemporânea**. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 2010.
- ASTORGA-AGUILAR, C.; SCHMIDT-FONSECA, I. Peligros de las redes sociales: Cómo educar a nuestros hijos e hijas en ciberseguridad. **Educare**, Heredia, v. 23, n. 3, pág. 339-362, 2019. Disponível em: http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582019000300339&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 12 set. 2020.
- AZZARI, E. F. **Discursos sobre a presença de tecnologias em aula de inglês na educação básica: abismos e pontes**. 2017. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2017.
- AZZARI, E. F. Endangered languages, social subjects and mediatization: the case of Wikitongues. **International Journal for Innovation Education and Research**, v. 7, n. 8, p. 253-261, 2019. DOI: <https://doi.org/10.31686/ijer.vol7.iss8.1671>.
- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.
- BAKHTIN, M. **Teoria do romance I: a estilística**. São Paulo: Editora 34, 2015.
- BAKHTIN, M. **Os gêneros do discurso**. São Paulo: Editora 34, 2016.
- BAKHTIN, M. **Para uma filosofia do ato responsável**. 3 ed. São Carlos: Pedro & João Editores, 2017.
- BAUMAN, Z. Uma introdução ou bem-vindos à esquiva comunidade. *In*: **Comunidade: a busca por segurança no mundo atual**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

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

BRAIT, B.; MELO, R DE. Enunciado/enunciado concreto/enunciação. *In*: BRAIT, B. (Org.) **Bakhtin: conceitos-chave**. 5 ed. São Paulo: Contexto, 2020.

BRUNO, F. G. et al. Economia psíquica dos algoritmos e laboratório de plataforma: mercado, ciência e modulação de comportamento. **Revista FAMECOS**, n. 26, v. 3, 2019. DOI: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2019.3.33095>

CASTELLS, M. **A Sociedade em rede**. 6 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

CHARTIER, R. **A aventura do livro: do leitor ao navegador: conversações com Jean Lebrun**. 2009.

COULMAS, F. **Escrita e sociedade**. Tradução: BAGNO, M. 1 ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2014.

DARTIGUES, A. Paul Ricoeur et la question de l'identité narrative. **Reflexão**, Campinas, n. 69, set/dez, 1997.

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

FELINTO, E. Cibercultura: Ascensão e Declínio de uma Palavra quase mágica. **E-Compós**, v. 14, n. 1, 26 set. 2011.

FESTINO, C. G. Os avanços tecnológicos: o fim da literatura? *In*: TAKAKI, N. H.; MACIEL, R.F (Orgs.). **Letramentos em Terra de Paulo Freire**. Campinas, SP: Pontes Editores, 2014. p. 89-100.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy?** Palgrave Macmillan, New York: NY, 2003.

GEE, J. P. **Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling**. New York: Routledge, 2004

GEE, J. P. Game-like learning: an example of situated learning and implications for opportunity to learn. *In*: **Young (eds) Assessment, Equity, and Opportunity to Learn**. New York: Cambridge University Press, 2008a.

GEE, J. P. Learning theory, video games, and popular culture. **The International Handbook of Children, Media and Culture**, p. 196-218, 2008b. DOI: 10.4135/9781848608436.n12.

HALL, S. Quem precisa de identidade? *In*: SILVA, T. T. da (org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 12 ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.

- HAN, B. **Sociedade do cansaço**. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2015.
- JENKINS, H. et al. **Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st Century**, MacArthur Foundation, 2006a.
- JENKINS, H. **Convergence culture: where old and new media collide**. Nova York: New York University Press, 2006b.
- JENKINS, H. **Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture**. New York: New York University Press, 2006c.
- KALANTZIS, M., COPE, B., PINHEIRO, P. **Letramentos**. Campinas: Editora Unicamp, 2020.
- KALMAN, J., KNOBEL, M. Teacher Learning, Digital Technologies and New Literacies. *In: New Literacies and Teacher Learning Professional Development and the Digital Turn*, NY: Peter Lang, 2016.
- LEMKE, J. L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. Tradução: DORNELLES, C. **Trabalho. Linguist. Apl.** V. 49, n. 2, p. 455-479, 2010.
- LEMOS, A. Apropriação, desvio e despesa na cibercultura. **Revista FAMECOS**, v. 8, n. 15, p. 44-56, 2008.
- LIMA, M. M. A. Sujeito em Bakhtin: autoria e responsabilidade. **PERcursos Linguísticos**, Vitória, v. 8, n. 19, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/percursos/article/download/20305/14247/61854>. Acesso em: 14 nov. 2018.
- LISBOA, M. J. A. O conceito de identidade narrativa e a alteridade na obra de Paul Ricoeur: aproximações. **Impulso**, Piracicaba, v. 23, n. 56, jan/abr 2013. DOI: <http://dx.doi.org/10.15600/2236-9767/impulso.v23n56p99-112>
- MONTE MÓR, W. 2017. Sociedade da Escrita e Sociedade Digital: Línguas e Linguagens em Revisão. *In: TAKAKI; MONTE MÓR (orgs). Construções de Sentido e Letramento Digital Crítico na Área de Línguas/Linguagens*. Campinas: Ed. Pontes, 2017, p 267-286.
- PINK, S. et al. **Digital Ethnography: Principles and Practice**. Los Angeles: Sage, 2016.
- RECUERO, R. Jogos e Práticas Sociais no Facebook: Um estudo de caso do Mafia Wars. *In: ANDRADE, Luiz Adolfo de; FALCÃO, Thiago. (EDs.) Realidade Sintética: Jogos eletrônicos, comunicação e experiência social no início do século XXI*. Salvador: EDUFBA, 2012.
- RECUERO, R. **Mídia social, plataforma digital, site de rede social ou rede social? Não é tudo a mesma coisa?**. 2019. Disponível em: <https://medium.com/@raquelrecuero/m%C3%ADdia-social-plataforma-digital-site-de-rede-social-ou-rede-social-n%C3%A3o-%C3%A9-tudo-a-mesma-coisa-d7b54591a9ec>. Acesso em: 20 jun. 2021;

RENFREW, A. **Mikhail Bakhtin**. 1 ed. São Paulo: Parábola, 2017. 224 p.

RICOEUR, P. **Narrative Identity**. *Philosophy Today*. Spring, n. 35, v. 1, p. 73-81, 1991.

ROSSETTI, R., ROSSETTI, R. Sentido, argumentação e identidade narrativa: intersecções entre Bakhtin, Perelman e Ricoeur. **Questões Transversais**, v. 2, n. 4, jun/dez 2014.

SALEN, K., ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2003.

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

STASIAK, D., BARICHELLO, E.M.R. Mídiaatização, identidades e cultura na contemporaneidade. **Contemporânea**, n. 9, 2007.

THORNE, S. L., BLACK, R. W., SYKES, J. M. Second Language Use, Socialization, and Learning in Internet Interest Communities and Online Games. **Modern Language Journal**, 2007.

TURKLE, S. **A vida no ecrã: a identidade na era da internet**. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

VOLÓCHINOV, V. **Marxismo e a filosofia da linguagem**. São Paulo: Editora 34, 2018.

ANEXOS

ANEXO A - PARECER CONSUBSTANCIADO DO COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Jogos digitais e mídias sociais: a (re)constituição da identidade narrativa em ambientes síncronos

Pesquisador: Bruna Eduarda Ignácio

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 31792820.0.0000.5481

Instituição Proponente: Pontifícia Universidade Católica de Campinas - PUC/ CAMPINAS

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.068.904

Apresentação do Projeto:

O desenvolvimento das mídias digitais propiciou o aparecimento de novas práticas sociais, tais como aquelas em que fãs se apropriam de plataformas digitais em que, apoiados em recursos síncronos e gratuitos, engajam-se em práticas letradas que resultam na ressignificação de tais mídias. Dentre essas práticas, há o desenvolvimento de jogos amadores e colaborativos, como o Hogwarts Game, um jogo do tipo MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game). Assim sendo, este estudo propõe investigar postagens dos jogadores e organizadores, elaboradas no decorrer de seu envolvimento no jogo, e também relatos pessoais, a serem elaborados pelos participantes da pesquisa, que permitam dar a conhecer a (re)constituição identitária a partir do estudo de narrativas e práticas sociais advindas da cultura participativa ou imersas nela. Adotando a perspectiva dialógica, como proposta em discussões bakhtinianas, entende-se o sujeito como ser que "age" em eventos únicos, permeados e constituídos pela e na linguagem, que é prática, social e historicamente situada. Do ponto de vista metodológico, busca-se apoio na Etnografia Digital, uma abordagem que amplia a perspectiva etnográfica para investigações centradas na coleta e análise de práticas socioculturais ambientadas em contextos pertinentes ao ciberespaço. Assim, trata-se de realizar um estudo qualitativo, que almeja interpretar, com base no desenvolvimento de um dispositivo teórico-analítico, processos de mediação em que se inter-relacionam: narrativas literárias mídias sociais e um jogo MMORPG online. Objetivamente, propõe-se investigar traços da

Endereço: Rua Professor Doutor Euryclides de Jesus Zerbini, 1516
Bairro: Parque Rural Fazenda Santa Cândida **CEP:** 13.087-571
UF: SP **Município:** CAMPINAS
Telefone: (19)3343-6777 **Fax:** (19)3343-6777 **E-mail:** comitedeetica@puc-campinas.edu.br



Continuação do Parecer: 4.068.904

(re)construção de identidades narrativas a partir da investigação de dados advindos do envolvimento de fãs da ficção literária centrada no personagem Harry Potter, que se definem como jogadores e/ou administradores no/do Hogwarts Game, em uma rede social privada, criada com apoio dos recursos da plataforma digital WhatsApp. Ademais, busca-se compreender em que medida a mobilização de redes sociais em plataformas síncronas para a criação e o funcionamento desse jogo ressignifica e/ou ressitua os usos dessa mídia na sociedade vigente.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo primário: pesquisar processos de mediação do sujeito contemporâneo através do estudo de narrativas no jogo digital Hogwarts Game, a fim de compreender de que maneira as identidades narrativas construídas nessa prática dão a conhecer interfaces entre a cultura participativa, os ambientes síncronos e as mídias digitais.

Objetivos secundários:

- * identificar e analisar processos de mediação em que se inter-relacionam: narrativas literárias, mídias sociais e um jogo do tipo MMORPG online;
- * compreender em que medida a mobilização de redes sociais síncronas para a criação e o funcionamento de Hogwarts Game ressignifica e/ou ressitua os usos e propósitos das mídias digitais envolvidas;
- * estudar de que maneira os relatos a serem elaborados pelos participantes da pesquisa e as postagens que corporificam a criação e o desenvolvimento de Hogwarts Game dão a conhecer a (re)constituição de identidades narrativas oriundas do envolvimento desses sujeitos na cultura participativa.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

como informa o TCLE a ser assinado, a participação na pesquisa poderá oferecer riscos especialmente relacionados a ocorrência de ordem cognitiva e/ou emocional, resultantes do uso excessivo de dispositivos eletrônicos móveis (tais como tablets e celulares) necessários para o acesso ao grupo fechado do jogo no WhatsApp. Dentre essas ocorrências podem estar gastos pessoais com contas de telefonia celular, distração e/ou diminuição de sua capacidade de concentração, já que o jogo poderá funcionar por 24 horas, todos os dias da semana, ininterruptamente, ou até que os organizadores desejem interrompê-lo.

Endereço: Rua Professor Doutor Eurýclides de Jesus Zerbini, 1516
Bairro: Parque Rural Fazenda Santa Cândia **CEP:** 13.087-571
UF: SP **Município:** CAMPINAS
Telefone: (19)3343-6777 **Fax:** (19)3343-6777 **E-mail:** comitedeetica@puc-campinas.edu.br



Continuação do Parecer: 4.068.904

Benefícios:

incentivo à socialização e interação com outros indivíduos que compartilham de suas apreciações da narrativa literária sobre Harry Potter, além do desenvolvimento de competências pertinentes e esperadas para o trabalho colaborativo, já que o jogo demanda a participação em equipes e o espírito de cooperação e assistência mútuas.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Pesquisa de reconhecida relevância acadêmica e social, com referências e metodologia bem escolhidas e suficientes para o cumprimento dos objetivos propostos. Projeto redigido de tal forma que todos os itens constitutivos sejam necessários para o cumprimento do que se propõe a fazer.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Todos foram entregues, são pertinentes e estão bem redigidos.

Recomendações:

Não há.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Com relação as pendências apontadas anteriormente, todas foram atendidas, conforme decisão do CEP/PUC-Campinas.

Considerações Finais a critério do CEP:

Dessa forma, e considerando a Resolução CNS nº. 466/12, Resolução CNS nº 510/16, Norma Operacional 001/13 e outras Resoluções vigentes, e, ainda que a documentação apresentada atende ao solicitado, emitiu-se o parecer para o presente projeto: Aprovado. Conforme a Resolução CNS nº. 466/12, Resolução CNS nº 510/16, Norma Operacional 001/13 e outras Resoluções vigentes, é atribuição do CEP "acompanhar o desenvolvimento dos projetos, por meio de relatórios semestrais dos pesquisadores e de outras estratégias de monitoramento, de acordo com o risco inerente à pesquisa". Por isso o/a pesquisador/a responsável deverá encaminhar para o CEP PUC-Campinas os Relatórios Parciais a cada seis meses e o Relatório Final de seu projeto, até 30 dias após o seu término.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
----------------	---------	----------	-------	----------

Endereço: Rua Professor Doutor Euryclides de Jesus Zerbini, 1516
Bairro: Parque Rural Fazenda Santa Cândida **CEP:** 13.087-571
UF: SP **Município:** CAMPINAS
Telefone: (19)3343-6777 **Fax:** (19)3343-6777 **E-mail:** comitedeetica@puc-campinas.edu.br



Continuação do Parecer: 4.068.904

Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_P ROJETO_1550596.pdf	01/06/2020 16:15:21		Aceito
Parecer Anterior	PB_PARECER_CONSUBSTANCIADO_ CEP_4060959.pdf	01/06/2020 16:13:36	Bruna Eduarda Ignácio	Aceito
Outros	CartaInformaPendencias.pdf	01/06/2020 16:13:04	Bruna Eduarda Ignácio	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto.pdf	01/06/2020 16:11:43	Bruna Eduarda Ignácio	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.pdf	01/06/2020 16:11:25	Bruna Eduarda Ignácio	Aceito
Cronograma	Cronograma.pdf	01/06/2020 16:10:59	Bruna Eduarda Ignácio	Aceito
Outros	CartaDeCienciaEAutorizacaoPrevia4.pdf	08/05/2020 15:42:15	Bruna Eduarda Ignácio	Aceito
Outros	CartaDeCienciaEAutorizacaoPrevia3.pdf	08/05/2020 15:41:51	Bruna Eduarda Ignácio	Aceito
Outros	CartaDeCienciaEAutorizacaoPrevia2.pdf	08/05/2020 15:41:32	Bruna Eduarda Ignácio	Aceito
Outros	CartaDeCienciaEAutorizacaoPrevia1.pdf	08/05/2020 15:41:12	Bruna Eduarda Ignácio	Aceito
Folha de Rosto	FolhaDeRosto.pdf	08/05/2020 15:36:52	Bruna Eduarda Ignácio	Aceito
Solicitação Assinada pelo Pesquisador Responsável	CartaProPesq.pdf	05/05/2020 13:12:36	Bruna Eduarda Ignácio	Aceito
Orçamento	DeclaracaoCustos.pdf	05/05/2020 13:08:17	Bruna Eduarda Ignácio	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	DeclaracaoInfraestrutura.pdf	05/05/2020 13:07:57	Bruna Eduarda Ignácio	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

Endereço: Rua Professor Doutor Euryclides de Jesus Zerbini, 1516
Bairro: Parque Rural Fazenda Santa Cândida **CEP:** 13.087-571
UF: SP **Município:** CAMPINAS
Telefone: (19)3343-6777 **Fax:** (19)3343-6777 **E-mail:** comitedeetica@puc-campinas.edu.br

ANEXO B - CARTA DE CIÊNCIA E APROVAÇÃO PRÉVIA DO RESPONSÁVEL**CARTA DE CIÊNCIA E AUTORIZAÇÃO PRÉVIA DO RESPONSÁVEL**

Eu, _____ (nome completo), RG _____, estou ciente de que a mestrande Bruna Eduarda Ignácio (RG 56.352.575-7), responsável pelo projeto de pesquisa **“Jogos digitais, narrativas literárias e mídias sociais: a (re)constituição identitária e(m) cibercultura”**, a ser realizado e sediado no Centro de Linguagem e Comunicação, no PPG - Linguagens, Mídia e Arte, da PUC-Campinas, irá elaborar e aplicar um projeto de pesquisa, que tem como contexto grupos formados na mídia social *WhatsApp*, com a participação de indivíduos jogadores, que participam de tais grupos.

Autorizo, assim, o estabelecimento da parceria para a aplicação de questionários de pesquisa e/ou outros instrumentos de coleta de dados referentes ao projeto executado, que permitam o registro das percepções e ações dos sujeitos participantes, que serão previamente informados através de instrumento TCLE (Termo de Conhecimento Livre e Esclarecido), bem como de atividades, tarefas, e relatos de aplicações que comprovem a execução do projeto e permitam estudar suas implicações pelos/em processos de midiatização e mobilização de redes sociais para a criação e funcionamento de cultura de massa por intermédio de fãs.

Sem mais, subscrevo-me,

Campinas, _____ de fevereiro de 2020.

Nome e assinatura do responsável

ANEXO C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) a participar do projeto de pesquisa intitulado “Jogos digitais e mídias sociais: a (re)constituição da identidade narrativa em ambientes síncronos” de responsabilidade da pesquisadora Bruna Eduarda Ignácio, discente do Curso de Mestrado em Linguagens, Mídia e Arte, do Centro de Linguagem e Comunicação (CLC), da PUC-Campinas.

A investigação tem por objetivo estudar a mobilização de mídias digitais para a criação e funcionamento de narrativas contextualizadas no âmbito da cultura participativa, em ambientes síncronos. Especificamente, busca-se investigar processos de midiaticização decorrentes da sua participação no jogo *Hogwarts Game*, desenvolvido em um grupo fechado, criado na plataforma *WhatsApp*.

De maneira pontual, o estudo tem por intuito compreender, através da análise das postagens construídas nessa prática, somadas a relatos – a serem elaborados pelos participantes –, a (re)constituição da identidade narrativa a partir do estudo dessa prática sociocultural, contextualizada na cultura participativa/de fã.

O seu envolvimento neste estudo é voluntário. A coleta de dados se dará a partir da captura de tela de algumas postagens, dentre elas as suas, no decorrer de sua participação no jogo. Além disso, você será convidado a produzir relatos pessoais, que poderão estar no formato de textos escritos e/ou orais, realizados de forma analógica e/ou digital, que versarão sobre sua participação, opinião e envolvimento no jogo em questão.

Note que lhe é garantido que os seus dados pessoais serão mantidos em sigilo e que os resultados obtidos na pesquisa serão utilizados apenas para alcançar o objetivo do trabalho, exposto acima, incluída sua publicação na literatura científica especializada. Portanto, os dados coletados serão organizados de forma a assegurar o seu anonimato e que não seja possível identificá-lo.

Os critérios para sua inclusão neste estudo resumem-se a seu interesse em participar como jogador e/ou administrador do jogo *Hogwarts Game*, e/ou do grupo fechado criado para esse fim na plataforma *WhatsApp*, e estão restritos à sua concordância com este termo.

São critérios para sua exclusão como participante nesta investigação: idade menor que 18 anos; a não concordância com este termo; sua recusa em produzir os relatos pessoais e/ou sua desistência na participação do jogo *Hogwarts Game* e/ou do grupo fechado criado para esse fim na plataforma *WhatsApp*.

A sua participação nesta pesquisa não lhe trará qualquer prejuízo ou benefício financeiro ou profissional e, se desejar, a sua exclusão do grupo de pesquisa poderá ser solicitada, em qualquer fase da pesquisa, sem lhe causar penalidade, nem prejuízo.

Os riscos em participar da pesquisa podem estar especialmente relacionados a decorrências de ordem cognitiva e/ou emocional, resultantes do uso excessivo de dispositivos eletrônicos móveis (tais

como tablets e celulares), necessários para o seu acesso ao grupo do jogo no *WhatsApp*. Dentre essas decorrências podem também estar gastos pessoais com contas de telefonia celular, distração e/ou diminuição de sua capacidade de concentração, já que o jogo poderá funcionar por 24 horas, todos os dias da semana, ininterruptamente, ou até que os organizadores desejem interrompê-lo.

Em relação aos benefícios, salienta-se o incentivo à socialização e à interação com outros indivíduos que compartilham de suas apreciações da narrativa literária sobre Harry Potter, além do desenvolvimento de competências para o trabalho colaborativo, já que o jogo demanda a sua participação em uma equipe.

Destaca-se que caberá à pesquisadora responsável manter em arquivo, sob sua guarda, por cinco anos, todos os dados da pesquisa, contendo fichas individuais e todos os demais documentos referentes a esta pesquisa.

O projeto em questão foi analisado e aprovado pelo **Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade da PUC-Campinas**, telefone de contato (19) 3343-6777, e-mail: **comitedeetica@puc-campinas.edu.br**, endereço Rua Professor Doutor Euryclides de Jesus Zerbini, 1516 – Parque Rural Fazenda Santa Cândida – CEP 13087-571 - Campinas – SP, **horário de funcionamento de segunda a sexta-feira, das 08h00 as 17h00, que poderá ser contatado para quaisquer esclarecimentos quanto à avaliação de caráter ético do projeto.**

Em caso de dúvidas em relação à pesquisa, favor entrar em contato com a pesquisadora responsável: Bruna Eduarda Ignácio, telefone de contato (19) 98265-5887, e-mail: bruna.ei1@puccampinas.edu.br.

Caso concorde em dar o seu consentimento livre e esclarecido para participar desta pesquisa, assine o seu nome abaixo.

Atenciosamente,

Bruna Eduarda Ignácio

RG: 56.352.575-7

Estou esclarecido(a) e dou consentimento para que as informações por mim prestadas sejam usadas nesta pesquisa. Também, estou ciente de que receberei uma cópia integral deste Termo.

Nome do(a) participante da pesquisa

Assinatura do(a) participante da pesquisa

Data: ____ de _____ de 20 ____.

ANEXO D – FORMULÁRIO DIGITAL ONLINE: RELATOS PESSOAIS

PROJETO: Jogos digitais e mídias sociais: a (re)constituição da identidade narrativa em ambientes síncronos

Olá, caro jogador/jogadora!

Gostaria de contar com a sua participação no meu Projeto intitulado "Jogos digitais e mídias sociais: a (re)constituição da identidade narrativa em ambientes síncronos". Para isso, preciso que você leia atentamente o TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido) abaixo, registrando seu ACEITE e colocando as informações solicitadas. Em seguida, você será orientado/orientada a preencher um formulário com dados sobre a sua participação no jogo digital Hogwarts Games.

Obrigada!

Bruna Eduarda Ignácio (mestranda - PPG Limiar - PUC Campinas)

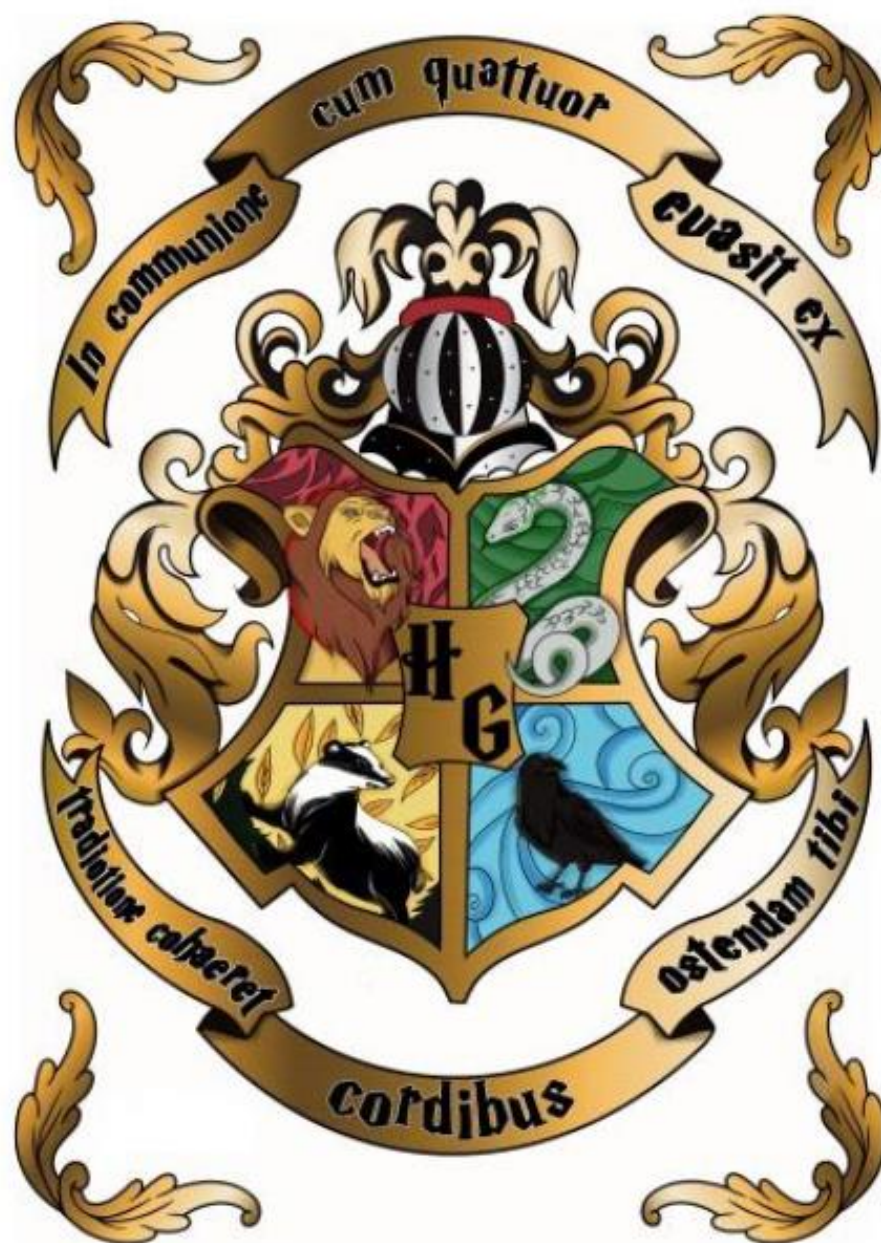
Contato: bruna.ei1@puccampinas.edu.br

***Obrigatório**

1. E-mail *



ANEXO E – LIVRO DE LEIS DO MINISTÉRIO DA MAGIA



Hogwarts Game