

ENTRETEXTOS. Londrina, v.25, n. 2, 2025. Especial.  
ISSN 1519-5392 UEL  
DOI:10.5433/1519-5392.2025v25n2p133-151

## Entre narrativas e emoções: conectando educação linguística e *games*

*Between narratives and emotions: connecting language education and games*

*Entre narrativas y emociones: conectando educación lingüística y videojuegos*

Michely Gomes Avelar<sup>1</sup>

 0000-0003-4148-5692

Gustavo Soares Matos<sup>2</sup>

 0009-0001-9192-4262

**RESUMO:** O presente trabalho busca investigar, a partir de experiências oportunizadas pelos *games*, possibilidades para repensar questões socioculturais e socioemocionais, na perspectiva da educação linguística, tendo em vista que são jogados por pessoas de todas as faixas etárias. Ademais, os jogadores interagem com elementos e narrativas dos *games* para além do espaço do jogo. Nesse sentido, a partir das experiências dos autores, professores de línguas, enquanto jogadores, refletimos sobre os aspectos relacionados à narrativa e mecânica dos *games* “*It takes two*” e “*Hellblade: Senua's Sacrifice*” e as possibilidades de conexão com a educação linguística oportunizadas pela imersão provocadas pelas diferentes linguagens (sonora, visual, sensorial, textual) presente nesses jogos. A pesquisa, que é de cunho qualitativa-interpretativista, se ampara metodologicamente nos estudos sobre educação linguística e *games* (Gee, 2003; Kalantzis; Cope; Pinheiros, 2020; Murray, 2003; Salen; Zimmerman, 2012). Os resultados sugerem os *games* como espaço de problematização e experiência, abrindo possibilidades para a construção de uma educação linguística crítica e com expansão de perspectivas dos estudantes.

**PALAVRAS-CHAVE:** *games*; educação linguística; narrativas; *it takes two*; *hellblade: senua's sacrifice*.

**ABSTRACT:** Based on experiences provided by games, the present work seeks to investigate possibilities for rethinking sociocultural and socioemotional issues, from the perspective of language education, considering that people of all age groups play them.

<sup>1</sup> Doutora em Letras (USP). Professora efetiva da área de Letras Português/Inglês do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás - Câmpus Cidade de Goiás (IFG). E-mail: michelymg.avelar@gmail.com

<sup>2</sup> Graduado em Letras (UEG) e Graduando em Pedagogia (UEG). Professor de Língua Portuguesa na Rede Municipal de São Luís de Montes Belos - GO. E-mail: gustavo-topbr@hotmail.com

Furthermore, players interact with the elements and narratives of the games beyond the game space. To this end, we considered the experiences of the authors, language teachers and players, and the aspects of "It takes two" and "Hellblade: Senua's Sacrifice" narratives and mechanics. We also investigate the possibilities for connection with language education offered by the immersion created by the different languages (auditory, visual, sensory, textual) present in these games. The research is qualitative-interpretative and it is methodologically supported by studies on language education and games (Gee, 2003; Kalantzis; Cope; Pinheiros, 2020; Murray, 2003; Salen; Zimmerman, 2012). The results suggest games as a space for problematization and experience that open up possibilities for the construction of a critical language education that expands students' perspectives.

**KEYWORDS:** games; language education; narratives; it takes two; hellblade: senua's sacrifice.

**RESUMEN:** El presente trabajo busca investigar, a partir de experiencias proporcionadas por los videojuegos, posibilidades para repensar cuestiones socioculturales y socioemocionales desde la perspectiva de la educación lingüística, considerando que son jugados por personas de todas las edades. Además, los jugadores interactúan con elementos y narrativas de los videojuegos más allá del espacio del juego. En este sentido, a partir de las experiencias de los autores, profesores de lenguas, como jugadores, reflexionamos sobre los aspectos relacionados con la narrativa y la mecánica de los videojuegos "It Takes Two" y "Hellblade: Senua's Sacrifice", así como las posibilidades de conexión con la educación lingüística que ofrece la inmersión provocada por los diferentes lenguajes (sonoro, visual, sensorial, textual) presentes en estos juegos. La investigación, que es de carácter cualitativo-interpretativo, se basa metodológicamente en estudios sobre educación lingüística y videojuegos (Gee, 2003; Kalantzis; Cope; Pinheiros, 2020; Murray, 2003; Salen; Zimmerman, 2012). Los resultados sugieren que los videojuegos son espacios de problematización y experimentación, abriendo posibilidades para construir una educación lingüística crítica que amplíe las perspectivas de los estudiantes.

**PALABRAS CLAVE:** juegos; educación lingüística; narrativas; it takes two; hellblade: senua's sacrifice.

## **Starting a new game: início de conversa**

Jogar é uma atividade divertida, gratificante e empolgante. Enquanto jogamos podemos viver e explorar mundos, assumir diferentes identidades, desenvolver inúmeras habilidades que ultrapassam a natureza humana, interagir com pessoas geograficamente distantes ou mesmo com "a máquina". Os games possibilitam performar outras identidades sociais e culturais e, portanto, oportunizam ao jogador viver experiências como: uma estudante com habilidade de voltar no tempo (*Life is Strange*), um sacerdote que realiza magias de cura para ajudar seus aliados (*World of Warcraft*), um criador de mundos com a habilidade e liberdade para criar e dar vida a qualquer coisa que puder fantasiar (*Minecraft*), um bruxo medieval caçador

de recompensas capaz de realizar magias (*The Witcher*), vivenciar a experiência de duas crianças se comportando em meio a doença dos ratos ou peste negra (*A Plague Tale*), dentre tantas outras.

Entendemos que não apenas entretenimento, os *games* se constituem de linguagem. Neles emergem as multimodalidades, ou seja, eles fazem uso de outras modalidades que não somente a escrita e a fala. Lankshear e Knobel (2006) explicam que ontologicamente, esses ‘novos’ letramentos, envolvem, por exemplo, o uso de hiperlinks, sons, imagens e filmes entre os textos escritos, e, também, as linguagens semióticas digitais, tais como os emoticons e stickers, a navegação por mundos tridimensionais, a construção de dramatização multimídia nos universos online. Do ponto de vista sociocultural, o jogo é um espaço onde uma diversidade de pessoas pode se conectar e jogar juntas independentemente da faixa etária, gênero, cultura e localização geográfica. Por essa perspectiva, jogar requer que a pessoa navegue por uma variedade de modos de comunicação e de construção de sentidos, requer navegar pelos (multi)letramentos.

Kalantzis, Cope e Pinheiro (2020) destacam que os estudantes possuem letramentos extraescolares que envolvem rica experiência linguística, social e cultural, assim, incorporar textos da cultura popular é uma forma de valorizar o conhecimento dos estudantes. Portanto, considerando a educação linguística, valorizar os *games* e seus repertórios enquanto um dos letramentos extraescolares e explorá-los nas aulas de línguas, de maneira crítica, contribui para que os estudantes possam navegar pelos diferentes contextos de uso da língua e pelo pluralismo cultural, além de atuar no mundo interconectado e globalizado, negociando suas próprias identidades (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020).

A motivação para esse estudo vem da compreensão de que os *games* são jogados por grande parte da população brasileira. De acordo com a Newzoo (2022), realizada em 2022, o Brasil figura em 5º lugar no ranking mundial em número de jogadores, sendo que 80% dos brasileiros são entusiastas deles. Isso significa que, além de jogar, as pessoas consomem os conteúdos relacionados em outras fontes, tais como vídeos em plataformas de streaming. Nesse sentido, entendemos que muitos dos estudantes jogam e consomem conteúdos do mundo dos *games*, sendo

importante que a educação linguística conecte essas experiências ao contexto de sala de aula. Ademais, a partir de nossas aventuras como jogadores, conhecemos a relevância e o potencial de se atrelar o contexto à educação.

Para desenvolver a proposta, nos amparamos metodologicamente na pesquisa qualitativa-interpretativa “[...] a qual entende ser inadequado construir conhecimento sem considerar as vozes de quem vive as práticas sociais que queremos estudar” (Moita Lopes, 2006 *apud* Avelar; Capparelli, 2024, p. 29). Assim, as observações e as reflexões que trazemos neste artigo, são fruto das nossas praxiologias enquanto jogadores e pesquisadores. Partimos de nossas experiências jogando, das leituras que fizemos a partir do ato de jogar e das observações que fizemos do jogo (leituras, *gameplays*...). Pensando nas oportunidades advindas da experiência dos jogadores durante imersões na narrativas dos *games*, buscamos refletir sobre questões socioculturais e socioemocionais como possibilidade para a construção de uma educação linguística atrelada ao contexto dos estudantes. Desse modo, nas seções a seguir, abordaremos sobre o *game* e sua narrativa, sua mecânica e demais elementos, analisando os jogos *It takes two* e *Hellblade: Senua's Sacrifice*, observando oportunidades que podem despertar nos jogadores reflexões que se conectam à educação linguística.

### ***Level up: educação linguística e games***

A nossa escolha por investigar, a partir de experiências oportunizadas pelos *games*, possibilidades para repensar questões socioculturais e socioemocionais, na perspectiva da educação linguística, se deu pelo fato de que muitos estudantes da educação básica e superior jogam e que o ato de jogar pode expandir as possibilidades de leitura e comunicação. A expressão Educação Linguística, como apontam Pessoa, Silva e Freitas (2021), evita a dicotomia ensino e aprendizagem, entendendo o conhecimento como uma construção dialógica, portanto, “[...] todas as pessoas e materialidades envolvidas ensinam e aprendem ao mesmo tempo”

(Pessoa; Silva; Freitas, 2021, p. 16). Há que se considerar ainda que a expressão engloba a criticidade e, com isso, considera que os repertórios e as práticas dos estudantes podem expandir as visões de língua, sociedade e sujeito (Silva; Morgan; Monte Mór, 2022).

Com o avanço e a presença da tecnologia cada vez mais consolidada na vida das pessoas, os jogos se tornaram uma experiência quase canônica na realidade contemporânea, considerando que estão disponíveis praticamente em qualquer dispositivo tecnológico atual. Um exemplo disso é a presença de *minigames* no próprio direct do aplicativo Instagram. Portanto, partindo de uma perspectiva educacional multifacetada, por um viés de educação culturalmente responsável, seria de suma importância problematizar os jogos como linguagem, uma vez que, ao jogar, é exigido que os jogadores leiam, escutem, interajam e pensem (muitas vezes de forma natural, inconsciente e espontânea) multimodalmente. Vale destacar a importância de se pensar nos *games* na perspectiva da educação linguística e em oposição à ideia de um ensino imposto ou forçado.

O digital tem um poder da imersão intenso, pois como afirma Murray (2003, p. 41), “[...] assimila, o tempo todo, mais capacidades de representação, à medida que pesquisadores tentam construir dentro dele uma realidade virtual tão densa e tão rica quanto a própria realidade”. Com a capacidade dos *games* de inserir os jogadores de forma imersiva em diferentes realidades e culturas, jogar pode aflorar as emoções, levando os jovens a despertarem *insights* de acordo com a proposta e enredo desse novo universo carregado de ideologias, culturas, línguas e habilidades que podem se tornar extremamente motivadoras de acordo com o objetivo e metas a serem alcançadas. Assim sendo, jogar naturalmente impulsiona questões socioculturais, socioemocionais e cognitivas e pode aprimorar habilidades com o objetivo de conquistar um progresso cada vez maior dentro do jogo.

Mergulhar nas narrativas dos jogos e performar outra identidade possibilita a criação de experiências de letramentos, uma vez que, como explicam Clinton, Jenkins e McWilliams (2013), gera uma experiência de identificação a nível corporal, pois o jogador participa da história com sua presença virtual no jogo, ou seja, “*learning-by-being*” (aprender sendo). Para os autores, “[...] o processo de jogar o

jogo (de ‘ler’ o videogame) é um processo de ‘escrever’ a experiência do personagem do jogo” (Clinton; Jenkins; McWilliam, 2013, p. 13). Nesta perspectiva, os jogos podem ser uma das inúmeras e poderosas formas de contar histórias e fazer com que os jogadores vivam outras infinitas realidades, podendo provocar experiências imersivas estimuladas por linguagens capazes de construir sentidos relacionados a determinadas sensações ou sentimentos.

Para Salen e Zimmerman (2012, p. 100), “[...] jogar um jogo significa interagir com e dentro do universo de representação, um espaço de possibilidades com dimensões narrativas”. Os *games* utilizam descritores narrativos, que são as interpretações dos aspectos do jogo, por meio dos gráficos, do manual, das trilhas e efeitos sonoros, da estética visual, da história pregressa, das *cutscenes*, dentre outros, que explicam o universo do jogo e criam um contexto para eventos e ações (Salen; Zimmerman, 2012). Há ainda, exemplos que potencializam a imersão como a vibração do controle ou a possibilidade de movimentá-lo para realizar ações, as expressões faciais e o tipo de narrativa.

Murray (2003) explica que um dos principais mecanismos que usamos para compreender o mundo é a narrativa, sendo ela uma das formas de se construir as comunidades. Nos *games* essas histórias são participativas e nos envolvem como personagens delas. Durante a partida, o jogador é levado a se tornar “o outro”, experimentando sua cultura, crença, ideologia, com o objetivo de zerar o jogo. Ele experientia outras realidades, buscando superar obstáculos e dificuldades, cumprindo a meta estabelecida e se submetendo às regras do jogo. Isso possibilita que ele possa repensar sobre as questões socioculturais, refletindo sobre valores, cultura, tradições, língua e costumes de determinados grupos sociais, e sobre as questões socioemocionais, relacionadas às emoções do outro e de si mesmo. Consequentemente, o resultado dessas experiências pode resultar em aprendizagem de conteúdos que, de acordo com Ramos e Pimentel (2021), podem estar diretamente ou indiretamente apresentados no jogo.

As representações nos *games* estão relacionadas à cultura, isso porque os jogadores contam com suas experiências de mundo para compreender e viver as experiências do jogo. Embora os mundos sejam fictícios e fantásticos, eles são

associados por analogia a outros espaços familiares aos jogadores e podem também ser baseados na literatura ou em filmes (Salen; Zimmerman, 2012). Cada elemento da narrativa contribui para a construção de sentidos que não só permitem que o jogador decifre o jogo, mas que possa ressignificá-lo.

Gee (2003) explica que no mundo virtual do jogo, há três identidades a serem consideradas: a identidade virtual (identidade de alguém como personagem virtual); a identidade do mundo real (pessoa que está jogando o jogo) e a identidade projetiva (projetar os valores de alguém no personagem virtual e vê-lo como um projeto próprio de formação). Para Gee (2003), a identidade projetiva é um espaço onde é possível transcender as nossas limitações, construindo a partir da personagem uma outra história. O autor explica que, muitas vezes, lidamos com situações conflituosas nos jogos e a decisão de como agir pode ser impactada pelas limitações das identidades do mundo real como, por exemplo, não conseguir encontrar um caminho no mapa por falta de habilidades espaciais ou mesmo a angústia de, para cumprir uma das missões do jogo, ter que matar o elefante de pelúcia preferido da filha em *It takes two*. O jogador pode também, baseado na identidade projetiva, atribuir ao personagem, com base em seus conhecimentos de mundo e no que o jogo lhe ensinou, comportamentos que ele considere adequados. Ou seja, projeta-se uma identidade em seu personagem virtual, sendo essa projeção atrelada aos próprios valores pessoais e aos aprendizados oportunizados pelos games. Nesse sentido, em *Grand Theft Auto: San Andreas*, cujo enredo envolve rivalidade entre gangues e tráfico, o roubo de carros é um cenário possível.

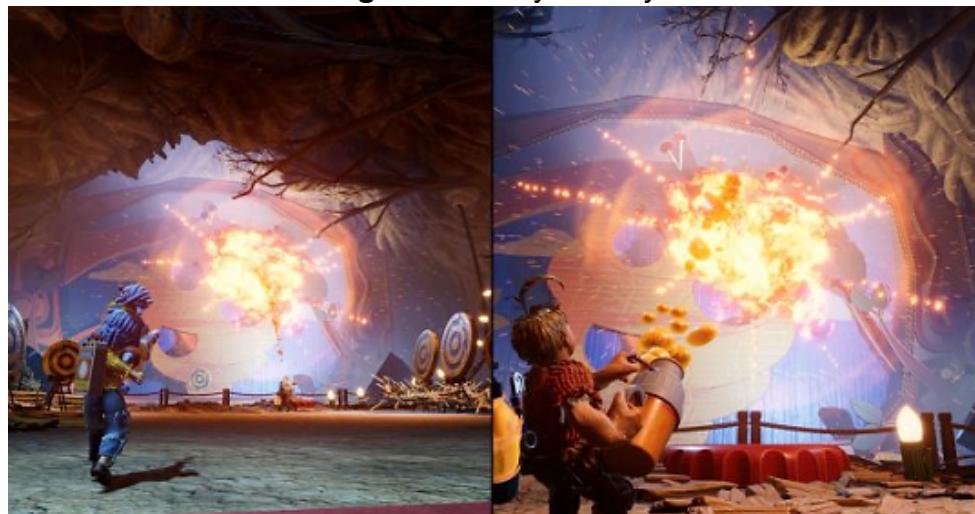
Nas próximas subseções serão abordadas algumas de nossas experiências, em interações com *It takes two* e *Hellblade: Senua's Sacrifice*, analisando também alguns aspectos relacionados à narrativa, mecânica e outros elementos.

## **It takes two**

Um dos jogos que escolhemos (re)pensar foi o *It takes two*, um jogo *multiplayer* multiplataforma cooperativo que conta a história de May e Cody, casal

que enfrenta um relacionamento cheio de turbulências. A narrativa dá início por meio da história pregressa de May, Cody e Rose. A estética visual e os elementos sonoros nos transportam para uma atmosfera de fragilidade emocional, trazendo Rose, única filha do casal, diante das brigas e do divórcio iminente dos pais, desejando desesperadamente a reconciliação deles. As lágrimas da garotinha, como em um feitiço mágico, fazem com que May e Cody sejam despertados nos corpos minúsculos de seus bonecos e para que possam retornar aos seus corpos reais precisam enfrentar uma série de desafios que são guiados pelo Dr. Hakim, um livro sobre relacionamentos. Entretanto, para realizá-los precisam de cooperatividade, ou seja, é preciso que os dois trabalhem juntos. Na figura 1, May e Cody trabalham juntos para superar os obstáculos com uso de armas conjuntas, Cody possui um tipo de produtor de mel inflamável e May um lança-chamas que é intensificado a partir da combinação do mel feita da arma de seu companheiro. Portanto, o casal precisa trabalhar em equipe para sobreviver tanto ao cenário que parece ser um tipo de colmeia dentro de uma árvore como aos inimigos que são exércitos de vespas gigantes e também ao *boss* final que é uma vespa rainha gigante de ferro.

**Figura 1 – May e Cody**



**Fonte:** EA (It Takes [...], 2021).

Neste jogo, foi utilizado o recurso chamado “*split-screen*” ou tela dividida, como mostra a figura acima, que consiste em dividir a tela em duas partes, uma para

cada jogador, reforçando explicitamente a necessidade cooperativa de ambos. A narrativa em primeira pessoa com o recurso da tela dividida mostra a perspectiva de cada jogador, possibilitando explorar o cenário a partir do olhar do personagem. Ademais, o jogo necessita a todo momento de um segundo jogador, pois é impossível passar pelos obstáculos de cada ambiente sozinho. Isso faz um paralelo com a própria história dos protagonistas, uma vez que quanto mais a cooperação se torna presente no desenrolar do jogo, mais os dois personagens se entendem como casal. Assim, temos um jogo onde a narrativa é aplicada propriamente em sua *gameplay*; o conflito dos personagens é a separação e o jogo exige cooperação, não por acaso.

Inicialmente, o jogo *It Takes Two*, nos induziu pensar que se tratava de uma simples jornada cooperativa entre dois personagens, que não haveria nada muito complexo no que tange narratividade ou mecânica. Até porque ele parece um desenho animado cheio de aventuras com elementos que criam uma lógica de representação divertida, semelhante aos desenhos infantis que estamos acostumados a assistir. Elementos do cenário, iluminação, detalhes e gráficos que remetem ao mundo mágico e da fantasia, por exemplo, cenários efêmeros em que os personagens precisam de armas específicas para sobreviver em uma colmeia gigante, aviões para sobrevoar e desviar de obstáculos aéreos, superpoderes para passarem por um jardim com plantas perigosas, aventuras galácticas entre dimensões, habilidades na neve, subaquáticas, etc., tornam real a transformação dos pais em bonecos. Além das personagens principais, há objetos que ganham vida, como o Dr. Hakim, que é um livro, e animais falantes, como o esquadrão de esquilos. Durante toda a partida, May e Cody se comunicam falando sobre os problemas no casamento, relembrando situações, comentando sobre os desafios.

Pautando a temática fantasiosa, há a escolha de uma paleta de cores diversificada e vibrante, personagens sendo bonecos em miniaturas, cenários um tanto quanto surreais, *minigames*, e até mesmo o contexto geral onde May e Cody (protagonistas do jogo) aprendem trabalhar em equipe apesar de suas diferenças. É possível associar o jogo ao filme *Toy Story*, uma vez que o mesmo acontece com seus protagonistas Woody e Buzz, já que ambas as obras carregam traços

aventurescos e cooperativos. Outra característica interessante do jogo é a capacidade de fazer referências a outros jogos mais consolidados do mundo *gamer*, como no caso de *Super Mario*, quando o personagem Cody solta a famosa frase de efeito do encanador mais famoso dos jogos “*It's me, Cody*” (*It's me, Mario!*) e, ainda, *Easter Eggs*<sup>3</sup> de cenário de *The Legend of Zelda*, com ideia de conseguir adaptar e transformar o cenário em um ambiente 2D como nos jogos de plataforma, entre outros.

Em relação à mecânica, há uma variedade de minijogos secretos que podem ser encontrados no decorrer da partida que colocam os jogadores em uma disputa um contra o outro, onde os personagens criam diálogos e momentos que reforçam laços de proximidade entre o casal. Portanto, os jogadores poderão jogar outros jogos como tiro ao alvo, corrida, luta, xadrez, laser tennis, guerra de neve, corrida de cavalos, voleibol, entre outros. Além disso, as *cutscenes* apresentadas no decorrer do jogo fornecem dicas sobre a sequência interativa das ações a serem desenvolvidas pelos jogadores (Salen; Zimmerman, 2012). Destacamos também, que a vida das personagens é “ilimitada”, ou seja, se um dos jogadores morre, ele renasce em seguida. Porém, se os dois morrem ao mesmo tempo, o jogo retorna ao *checkpoint*<sup>4</sup>. Quando os obstáculos são superados, existem recompensas como as conquistas desbloqueadas. No *It takes two* há 21 troféus e a medida que eles são conquistados os jogadores vão chegando mais perto do objetivo e as personagens, implicitamente, se unindo mais, o que torna a experiência mais significativa e motiva os jogadores a continuarem.

Nas experiências com o jogo, logo nos primeiros minutos, é possível perceber que a história carrega e transmite uma carga emocional imensa, considerando que acompanha as desventuras de um casal, que estava à beira da separação, tentando buscar um meio de agirem juntos para atingir um objetivo em comum: descobrirem alguma saída para reverterem as suas transformações em bonecos. Esse jogo pode

<sup>3</sup> O termo tem origem na tradição estadunidense de caça aos ovos de Páscoa. Trata-se de uma surpresa (mensagem, recurso, imagem) escondida nos jogos, filmes ou outra mídia e que fazem referência a outras mídias ou obras.

<sup>4</sup> *Checkpoints* são locais onde o *status* de um jogador é salvo e, caso o jogador morra ou pare de jogar, voltará ao mesmo local quando retomar.

comover e sensibilizar aqueles que o jogam, seja pelo ponto de vista do casal, seja pelo ponto de vista da filha. Em outras palavras, demonstra aspectos mais complexos do que pode aparentar, pois, apesar de utilizar de signos e simbologias infantis e fantasia, é carregado de emoções e sentimentos mistos que só vão aumentando à medida que as fases avançam e aqueles dois personagens vão redescobrindo o fio do destino que os uniu desde o princípio: o amor. Embora a história seja simples, existe a complexidade do tema e da necessidade de que os jogadores estejam em sintonia e que façam cada um a sua parte para conseguir alcançar o objetivo. No decorrer da história os jogadores vão descobrindo os elementos que unem os personagens e a cada desafio passado descobrem o porquê de serem perfeitos juntos, mesmo sendo sujeitos tão diferentes. Desse modo, estimula a reflexão, diálogo e resiliência. Tudo isto aplicado na jogabilidade única de cada personagem, ou melhor, cada um com suas características e habilidades desempenhando diferentes funções dentro dessa *gameplay*, tanto em nível narrativo como na própria jogabilidade, jogo este tomado por metalinguagem.

Em suma, *It Takes Two* consiste em uma jornada para a redescoberta do que é ser um casal. Do ponto de vista da educação linguística, esse jogo cooperativo pode oportunizar expansão de perspectivas a partir da vivência nos aspectos da narrativa/vida/emoções de outros personagens e, ainda, da cooperação no jogo e entre colegas, desenvolvendo a capacidade do diálogo, criatividade, trabalho em grupo, etc.

### ***Hellblade Senua's sacrifice***

O jogo *Hellblade: Senua's Sacrifice* é focado na história de Senua, guerreira celta que sofre de certos tipos de transtornos mentais e que, ao vivenciar na pele a carga emocional do luto após perder seu amado, adentra em uma jornada de autoconhecimento através de aventuras principalmente psicológicas. Aborda questões psíquicas de forma surrealista, apresentando aos jogadores o estado mental de uma pessoa que, possivelmente, sofre de ansiedade, depressão, psicose,

esquizofrenia quase que em sua essência.

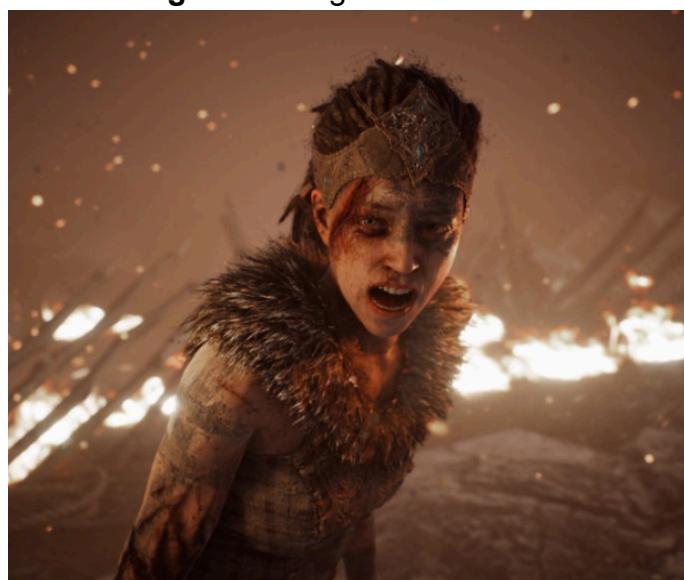
Nos primeiros momentos temos a protagonista conversando consigo mesma e, implicitamente, sugerindo que estava conversando com o jogador através de um lago em um momento autorreflexivo, quebrando, assim, a quarta parede. Isso acontece quando há o rompimento dessa barreira invisível e, de certa forma, há a interação entre jogador e personagem, ou seja, Senua fala com o jogador. O termo, segundo Zanetti e Sigiliano (2021), nasceu no teatro onde as atrações possuem quatro dimensões: três paredes físicas que compõem o cenário teatral e uma parede imaginária que separa o público espectador dos atores em palco; a princípio, a proposta inicial é ignorar a existência dessa parede fictícia para criar uma imersão e reforçar a existência desse universo alternativo. Todavia, tanto no cinema quanto nos jogos, a ideia é bem similar, ou seja, quando os personagens interagem com os espectadores fora das telinhas ou vice-versa, é onde acontece o fenômeno chamado de quebra da quarta parede. Esse momento propicia ao jogador conectar-se mentalmente com Senua, com narração em primeira e terceira pessoas, os jogadores podem ouvir vozes e os pensamentos da própria Senua, associada a uma trilha sonora excepcional torna os jogadores mais íntimos e imersos dentro dessa narrativa turbulenta enfrentada pela protagonista:

Olá, quem é você? [...] Não importa. Seja bem-vindo. Você está seguro comigo. Estarei bem aqui, bem perto, para que eu possa falar sem alertar os outros. Deixe-me falar sobre Senua. Sua história já chegou ao fim, mas agora começa de novo. Esta é uma jornada nas profundezas da escuridão. Não haverá mais histórias depois desta ( Frase de uma das vozes na cabeça de Senua, tida aqui como narrador) (Hellblade, 2017).

O áudio binaural, dá sensação de 3D, permitindo que os jogadores escutem sons em 360°, acrescentam maior imersão. A trilha sonora aliada aos sussurros das vozes mentais da personagem criam uma atmosfera sombria e misteriosa. Os ruídos de fundo associados à nebulosidade e à estética visual com uso limitado de luz intensificam os efeitos imersivos. Ademais, *Hellblade* adota um sistema de câmera em terceira pessoa bem aproximado da personagem, ocultando os perigos que a cerca, fazendo com que as vozes na cabeça de Senua alertam-na dos perigos

ocultos em suas costas, tornando o *game* mais imersivo em paralelo à possibilidade de vislumbrar cenas cinematográficas beirando a realidade. Não obstante, no intuito de trabalhar e deixar os *players* ainda mais submersos na história, o jogo possui o sistema de captação de expressões faciais chamado de “*facial motion capture*” no qual pessoas reais interpretam as próprias cenas dos jogos para levar reações mais genuínas e emotivas aos personagens. Na figura 2 vemos em detalhes as expressões faciais da guerreira viking, aproximando a personagem de uma pessoa real.

**Figura 2 – A guerreira Senua**



**Fonte:** Tecnoblog (Gogoni, 2021).

O jogo tem como *background* a mitologia e a magia nórdica, elas desempenham um papel crucial na narrativa do jogo, compondo grande parte dos aspectos principais como personagens, cenários, ambientação, entidades, histórias, contos, linguagem, vestimentas, etc. A tensão dramática se constrói a partir da estimulação sonora, visual e sensorial provocadas pela narrativa imersiva. À medida que o jogador avança, as atuações provocadas a partir da ação no jogo, o mover dos objetos, os sussurros e ruídos, a linguagem corporal, a visão panorâmica, provoca a sensação de estar presente no jogo. A qualidade gráfica do jogo transporta o jogador para as cavernas escuras, para as florestas sombrias e para

transitar pelo mundo dos mortos, conhecido pelos nórdicos como Helheim, enfrentando embates físicos e psicológicos que funcionam como uma representação exterior de seu estado mental. As *cutscenes* adicionam drama narrativo e reforçam o arco emocional dos eventos (Salen; Zimmerman, 2012), assim, através de *flashbacks* e visões, são reveladas informações sobre o passado da personagem.

*Hellblade: Senua's Sacrifice* apresenta aos jogadores uma experiência sociocultural única em uma intensa narrativa comovente, desafiadora e emocional que pode arrancar lágrimas de qualquer um que for pego desprevenido. A partir dessa nova realidade cultural/emocional e dramática vivida através de Senua, pautamos também um novo horizonte no que tange a regulação das emoções voltadas a interação e visão empática para com o próximo. Ademais, é possível refletir sobre como Senua enfrenta seus traumas, as dificuldades de uma pessoa com transtorno mental e, ainda, o processo de luto. Para que isso seja possível, é importante que o professor seja o mediador de um ambiente seguro para que os alunos se sintam confortáveis para discutir sobre questões emocionais, já que estamos falando de sentimentos e podemos encontrar distintas realidades, sensíveis e delicadas, tomadas por bloqueios, inseguranças, medos e gatilhos, sendo um tabu na contemporaneidade.

### **Final level: o que os jogos podem nos fazer sentir?**

Nossas experiências como jogadores e como professores de línguas nos inspiraram a enxergar os *games* como espaço para problematizar, experienciar e discutir questões socioculturais e socioemocionais, pensando acerca de possibilidades para a educação linguística. Entendemos que muitos estudantes, independente do gênero, faixa etária, raça ou classe social, são entusiastas de *games* e, mesmo aqueles que não têm um suporte digital para jogá-los, se envolvem com conteúdos e produtos relacionados.

A capacidade de adotar a visão do outro através dos *games* pode contribuir significativamente para promover novas maneiras de pensar. Protagonizar as histórias e experienciar outras formas de viver, sentir e agir pode despertar em nós

mais empatia e compreensão, uma vez que nos apresenta mundos e/ou realidades muitas vezes tão diversos do nosso. Murray (2003, p. 112) explica que quando adentramos ao mundo da ficção, exercitamos nossa criatividade construindo narrativas, ajustando as lacunas da história, praticando a criação ativa da crença, ou seja, “[...] aplicamos nossos próprios modelos cognitivos, culturais e psicológicos para cada história”.

Enquanto sistemas narrativos, como destacam Salen e Zimmerman (2012, p.140), os games “[...] podem representar poderosas experiências em nossa vida que queremos compartilhar e vivenciar com outros”. Isso acontece porque os jogadores constroem histórias a partir das experiências com os diversos elementos do jogo, que podem ser relacionados à narrativa inserida no sistema previamente ou, ainda, aquela que depende da ação/interação do jogador. Essas experiências imersivas oportunizam, ao mesmo tempo, que o jogador vislumbre outras identidades e a existência de fronteiras da realidade, uma vez que a imersão é uma “fantasia virtual” que permite “[...] entrar no mundo artificial e, também, manter uma parte de nós mesmos fora dele” (Murray, 2003, p. 114).

Os jogos são frequentemente vistos como um refúgio, podem ser como um portal que os levam à outra realidade. Pedroso e Forte (2021) afirmam que no ato de imaginar conseguimos nos transportar para diferentes realidades e residir nelas mesmo que brevemente depois de vivenciar um dia complicado. Isso se dá, pois pensamos em formas de afastar de nós a realidade caótica que nos rodeia, buscando certo prazer de modo a contrastar com o mundo real. Porém, não configura de fato um ato de fuga, mas sim uma escolha de tomar como realidade esse novo universo que o jogador escolheu vivenciar, mesmo que em uma realidade efêmera. Os autores explicam que, de acordo com Epicuro, filósofo do século III, é natural do ser humano buscar formas de “libertação da dor e do medo”.

Em tempos de internet, amizades e relacionamentos tornaram-se mais presentes na vida dos jovens e adolescentes, principalmente através das redes sociais (*Whatsapp, Instagram, Facebook, Twitter*, etc.). Contudo, o ambiente virtual e presencial dos games não fica para trás. Os jogos (*online* ou não) permitem interações e mensagens espontâneas que proporcionam aos jogadores

experimentar o contato social de forma mais recorrente e inconsciente. Em outras palavras,

[...] quando há mais de uma pessoa participando de um game, os jogadores podem se sentir motivados a interagir socialmente com seus adversários ou ‘colegas de equipe’ e ‘essa socialização pode existir tanto em games simples para duas pessoas como em casas de fliperama ou nos games online multijogadores massivos (MMOGs), com milhares de pessoas jogando simultaneamente’ (Bardella, 2015, p. 33).

Assim, consideramos que as interações sociais nos games são, de certa forma, multifacetadas, ou seja, vão além do simples “competir” ou “cooperar”, podendo promover/desenvolver uma ampla construção de relações entre comunidades. São vários os meios, formas e oportunidades de expandir as possibilidades de interagir e socializar, podendo oportunizar contato com inúmeras outras culturas e dialetos, aprendizagem, empatia e respeito às diferenças sob a gama de diversidade presente no Brasil e em todo o mundo.

Ao assumir o papel de Cody ou May, em *It takes two*, nos envolvemos em uma longa jornada de redescoberta da essência dos fatores que corroboram para a união de duas pessoas. O jogo de cooperação resgata a importância de conversar, formas de vencer fases, superar desafios, desvendar enigmas e destaca a relevância do trabalho em equipe para alcançar objetivos e para uma boa vivência social. Neste sentido, destacamos que este jogo, assim como outros, pode desencadear novas percepções sobre o funcionamento das relações humanas e a importância de trabalhar a empatia. Pautando a necessidade de cooperação, tanto dos protagonistas quanto dos próprios jogadores, visto que se não deixarem suas diferenças de lado e dialogarem, não conseguirão jogar.

Enquanto professores de línguas, *Hellblade: Senua's Sacrifice* nos instiga, a partir de uma vertente socioemocional e cognitiva mais ampla, a oportunizar aos alunos práticas e habilidades reflexivas no que diz respeito a importância da educação sobre saúde mental, empatia, o peso de julgamentos, a desconstrução de estigmas que norteiam o assunto em questão e habilidades de raciocínio lógico através de *puzzles*. Vivenciar a personagem na luta contra inimigos, participar de sua história intensa de autodescoberta, resolver *puzzles* ao mesmo tempo em que enfrentava desafios gerados pelos transtornos de sua própria mente é uma

experiência inovadora. Experimentar, enquanto personagem, uma realidade mental repleta de vulnerabilidade, desperta emoções no desenrolar de toda a história, desde o momento inicial até o desfecho da história que deixa à interpretação do jogador, o que torna o jogo ainda mais único.

Por outro lado, alguns conteúdos narrativos podem ser pouco representativos, não contemplando as diversidades e reforçando estereótipos de gênero, raça, cultura, por exemplo. Nesse sentido, enquanto mídia enviesada e não isenta de ideologias, as reflexões críticas são necessárias e o agir docente pode ser relevante para que as aulas de línguas tragam reflexões sobre as identidades socioculturais de modo a expandir perspectivas menos essencialistas e generalizantes (Avelar; Capparelli, 2024).

Os jogos indicados neste trabalho sugerem possibilidades, na perspectiva da educação linguística, para problematização de questões relevantes da vida social a partir de suas narrativas e associados ao contexto dos estudantes. Há inúmeros outros jogos comerciais ou educativos que poderiam ser cogitados com tal propósito e nossa escolha se deve pelas experiências e emoções que nos foram provocadas. Com isso, nosso intuito é demonstrar por meio desses exemplos que os jogos oportunizam, dentre tantas outras coisas, promover uma educação linguística a partir das emoções, exercitando empatia, expandindo perspectivas, refletindo sobre identidade (própria e do outro) e repensando as visões de língua, sociedade e sujeito.

## Referências

AVELAR, M. G.; CAPPARELLI, C. P. A. (Re)pensando as relações de gênero e os games: diálogos possíveis em contextos de educação linguística crítica. *In* SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO (SJEEC), 15., 2024, Salvador. *Anais* [...]. Salvador: UNEB, 2024. p. 28-36. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11270311>.

BARDELLA, B. *As reações do corpo humano utilizando jogos digitais*. 2015. Monografia (Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais) – Faculdade de Tecnologia de Americana, Americana, 2015. Disponível em: <https://ric.cps.sp.gov.br/handle/123456789/981>. Acesso em: 18 maio 2024.

CLINTON, K.; JENKINS, H.; MCWILLIAMS, J. New literacies in an age of participatory culture. In: JENKINS, H.; KELLEY, W.; CLINTON, K.; MCWILLIAMS, J.; PITTS-WILEY, R.; REILLY, E. (ed.). *Reading participatory culture: remixing Moby-Dick in the english classroom*. New York: Teachers College Press, 2013. p. 3-24.

GEE, J. P. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave McMillan, 2003.

GOGONI, R. Guia de troféus e conquistas de Hellblade: Senua's sacrifice. *Tecnoblog*, Americana, jan. 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/guia-de-trofeus-e-conquistas-de-hellblade-senuas-sacrifice/>. Acesso em: 24 jun. 2024.

HELLBLADE: Senua's sacrifice. Cambridge: Ninja Theory, 2017. 1 jogo eletrônico. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/414340/Hellblade\\_Senuas\\_Sacrifice/](https://store.steampowered.com/app/414340/Hellblade_Senuas_Sacrifice/). Acesso em: 24 June 2024.

IT TAKES two. Redwood City: Electronic Arts, 2021. 1 jogo eletrônico. Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/it-takes-two>. Acesso em: 24 June 2024.

KALANTZIS, M.; COPE, B.; PINHEIRO, P. *Letramentos*. Campinas: Editora da Unicamp, 2020.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. *New literacies: everyday practices and classroom learning*. 2nd ed. New York: Open University Press, 2006.

MURRAY, J. H. *Hamlet no holodeck*: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

NEWZOO. Key insights into Brazilian gamers. *Newzoo International B.V.*, Amsterdam, 22 Sept. 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/key-insights-into-brazilian-gamers-newzoo-gamer-insights-report>. Acesso em: 30 Apr. 2024.

PEDROSO, M. D.; FORTE, C. E. Comfort games: um estudo sobre os jogos como espaço de conforto emocional. In: SBGames – BRAZILIAN SYMPOSIUM ON COMPUTER GAMES AND DIGITAL ENTERTAINMENT, 20., 2021, Gramado. *Anais* [...]. Gramado: Sociedade Brasileira de Computação; Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2021. p. 1-4. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2021/CulturaShort/217167.pdf>. Acesso em: 18 maio 2024.

PESSOA, R. R.; SILVA, K. A.; FREITAS, C. C. Praxiologias do Brasil central: floradas de educação linguística crítica. In: PESSOA, R. R.; SILVA, K. A.; FREITAS, C. C. *Praxiologias do Brasil central sobre educação linguística crítica*. São Paulo: Pá de

Palavra, 2021. p. 15-24.

RAMOS, D. K.; PIMENTEL, F. S. C. Cognição, aprendizagem e jogos digitais. In: PIMENTEL, F. S. C. (org.). *Aprendizagem baseada em jogos digitais: teoria e prática*. Rio de Janeiro: Business Graphics Editora, 2021. p. 13-27.

SALEN, K.; ZIMMERMAN. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: interação lúdica*. São Paulo: Blucher, 2012. v. 3.

SILVA, K. A.; MORGAN, B.; MONTE MOR, W. Refletindo sobre a educação linguística crítica e base nacional comum curricular. *Revista da Abralin*, Aracaju, v. 21, n. 2, p. 254-260, abr. 2022. DOI 10.25189/rabralin.v21i2.2146.

ZANETTI, N.; SIGILIANO, D. A quebra da quarta parede em narrativas complexas: uma análise das séries Fleabag e High Fidelity. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 44., 2021, Juiz de Fora. *Anais* [...]. Juiz de Fora: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2021. p. 1-12. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/ij04/nayara-zanetti.pdf>. Acesso em: 18 maio 2024.

Recebido em: 07 out. 2024.  
Aprovado em: 19 mar 2025.  
Publicado em: 07 jul. 2025.

Revisor(a) de língua portuguesa: Lucas Mascetti Velho Dieguez

Revisor(a) de língua inglesa: Bruna Oliveira Braz

Revisor(a) de língua espanhola: Milena Patrícia de Lima