

DOI: [10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT17.006](https://doi.org/10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT17.006)

## JOURNEY EM SALA DE AULA: UMA PROPOSTA DE LEITURA LITERÁRIA DO VIDEOJOGO

Deyseane Pereira dos Santos Araújo

Doutora em Literatura e Interculturalidade (UEPB), Professora de Língua Portuguesa do Instituto Federal da Paraíba (IFPB). E-mail: [deyseane.araujo@ifpb.edu.br](mailto:deyseane.araujo@ifpb.edu.br).

### RESUMO

É objetivo de nossas reflexões apresentar uma proposta de leitura em sala de aula que prioriza a experiência literária. Para tanto, está em nosso horizonte, a partir da análise do videogame *Journey*, lançado pela *Thatgamecompany* para *Playstation 3* em 2012, a tentativa de construção de uma proposta de trabalho que visa incorporar o uso de novas tecnologias de produção narrativa aos Círculos de Leitura, no intuito de despertar o interesse dos alunos de Ensino Médio para a leitura literária. Através da realização de uma pesquisa bibliográfica, partimos da percepção de como as mudanças nas tecnologias de comunicação ocorridas nos últimos tempos trouxeram transformações significativas para os regimes de representação baseados nos códigos da letra e da escrita, provocando reflexões sobre as materialidades da literatura, principalmente em âmbito narrativo, com reflexos tanto na investigação das formas literárias passadas, como das formas literárias atuais. Acreditamos que o uso das novas tecnologias, em especial, do videogame, presentes na vivência dos jovens, pode contribuir para o ensino de Literatura e para a aproximação deste público a outras fontes de leitura literária.

**Palavras-chave:** Leitura, Literatura, Videogame, Narrativa, Materialidades.

## INTRODUÇÃO

**D**e certo modo, e desde logo, as transformações sofridas pela literatura a partir de sua relação com as máquinas territorializadas (GUATTARI, 2012) advindas dos avanços da computação e da eletrônica, suscita em nós o questionamento, ainda polêmico e de difícil definição, sobre o que faz de um texto um “texto literário”, ou, dito de outro modo, o que pode ser definido, na contemporaneidade, como literatura. Essas reflexões nos colocam em uma espécie de “fronteira do presente” (BHABHA, 1998) difícil de ser ultrapassada. Diante dessa fronteira, não há como negar que titubeamos nas definições, uma vez que os conceitos são frouxos e “os princípios explicativos tradicionais, inexatos, ao serem chamados para explicar a nova realidade” (CAPPARELLI, 2010, p.222).

Dito isto, as reflexões aqui tecidas sobre a leitura literária no contexto dos novos suportes, em especial no contexto dos videojogos, e sua utilização para a formação literária, não pretendem, de todo modo, analisar a possibilidade ou não de definição do que é literatura. Entendemos que a relação entre a produção de narrativas no contexto midiático demanda coordenadas alteradas para ser compreendida, uma vez que tal relação traz à superfície questões múltiplas, dentre as quais se destacam as reconfigurações sofridas pelo texto narrativo-ficcional na emergência da cultura algorítmica e das novas mídias e as novas subjetividades assumidas pelo leitor neste universo.

Como afirma Mourão (2009), as designações atuais dadas a literatura a partir do surgimento de manifestações textuais no suporte além-livro – Literatura Gerada por computador, Literatura Informática, Literatura Algorítmica, Literatura Potencial, dentre outras – não deixa claro se estamos diante da “aparição de novos gêneros literários, de novas estruturas textuais, ou de uma nova corrente literária”. Contudo, e como há de se notar na afirmação deste autor, nesses tipos de manifestação, “o “texto virtual” é fundamentalmente uma estrutura literária associada a um motor informático que a põe para funcionar”. Em outras palavras, aqui ainda não saímos da questão do texto ou de uma outra questão, a do “experimentalismo literário” (MOURÃO, 2009, p.27-28).

Apesar de toda dificuldade de caracterização do quem vem a ser um texto literário, inquietação debatida desde os primórdios da concepção de teoria e crítica literária, percebe-se que a materialidade do suporte, no caso, do livro, não é fator suficientemente forte para negar a presença ou produção de literatura em âmbito digital, uma vez que aqui também estamos diante de textualidades fortemente expressivas, textualidades estas que exigem outros pressupostos de análise por se basearem na dinamicidade, efemeridade e multiplicidade de um objeto que é, antes de tudo, tátil. Por outras palavras, a reconfiguração trazida pela cultura digital exige de nós um outro conceito de obra literária, quiçá, a total superação do conceito clássico ao pressupor novas dinâmicas para o leitor, antes passivo e estático, para o interagente, ativo e dinâmico

Para Justino (2014, p.1), “a modernidade tem no livro e na instituição do letramento sua dominante cultural.” O livro como suporte dominante do período da Grafosfera (DEBRAY, 1993a) impôs um tipo específico de processo cognitivo e relacional para lidar com os textos e com as culturas, já que, como já preconizado por McLuhan, o surgimento do *homo typographicus* contribuiu para o enfraquecimento do gesto ativo do fruidor para um nível de contemplação. “A disseminação do livro impresso introduziu uma mudança estrutural responsável pela gradativa exclusão do corpo nas formas de comunicação”(GUMBRECHT, 1998a, p. 121). O novo processo midiático introduzido pela era da eletrônica, para lembrar ainda McLuhan, no qual os jovens atualmente estão imersos, engendra, portanto, um novo paradigma neste sentido, na medida em que assinala uma mudança qualitativa significativa pela expansão e atenção dadas ao corpo.

Dito de outra forma, a invenção e a propagação da imprensa afastaram o corpo do autor e separam os corpos dos receptores da situação mediada (OLINTO, 2002, p.60). Esse novo *locus* do texto literário, auxiliar na construção de um leitor mais racional, conforme cremos, introduz uma nova presença corpórea, por promover um retorno, “a modos coletivos de perceber e de experimentar o mundo”, como também por revalorizar a presença da sensorialidade, a presença do corpo (OLINTO, 2002, p.64), como poderemos perceber na leitura do videogame *Journey*.

## METODOLOGIA

A metodologia do trabalho aqui construído se enquadra em uma abordagem qualitativa e recorre ao método de pesquisa bibliográfica para a coleta de dados, fundamentado em textos que abordam a temática, contidos em artigos, livros e produções científicas. Tomamos como objeto de investigação o videogame *Journey* lançado pela *Thatgamecompany* para *Playstation 3* em 2012 para delinear uma proposta de leitura literária de narrativas interativas em sala de aula, usando, para tanto, o procedimento dos círculos de leitura abordados por Yunes (2002); SOUZA (2012) e COSSON (2014) e o Método Receptional de Bordini e Aguiar (1993), sistematizado em cinco etapas.

## RECONFIGURAÇÕES E METAMORFOSES DA LITERATURA NA ERA DIGITAL

É nosso intuito, devido amplitude dessa tarefa e do caráter desse trabalho, nos esquivarmos, de certo modo, de uma ontologia e historicidade do que se concebe como literatura, para propormos a experiência literária com narrativas, dentre elas o videogame

*Journey*. Para tanto, partimos de uma noção de literatura baseada em uma ótica deleuziana, ou seja, sobre um viés que vê a literatura como um agenciamento coletivo, como uma operação rizomática que nos leva antes de tudo a perceber quais são os entrelaçamentos que ela produz em termos de intensidades, a observar em que multiplicidades de sentido ela se introduz e se metamorfoseia, para que trama de corpos sem órgãos ela converge (DELEUZE, 1995). Ou seja, observamos o literário desfazendo-se da organização produtiva em que foi inserido para rizomatizar-se na produção de realidades diferentes da que lhe deram.

É em vistas desse entrave da definição e da classificação que aqui propomos, como fez Goodman para a arte (EIRAS, 2014) nos desviar da incomoda questão “o que é” para construirmos uma discussão partindo do “quando é”, uma vez que, como afirma Compagnon (2010, p.31), em sentido estrito, o que vem a ser literatura “varia consideravelmente segundo as épocas e as culturas”.

Ora, não é difícil notar que apesar da indefinição do “o que é”, definir o “quando é” foi a mais corriqueira das atividades já feitas dentro da teoria literária. Os conceitos de literatura desenvolvidos desde os clássicos até a atualidade demonstram diversos aspectos e funções da literatura, cada um privilegiando determinadas focalizações. Aristóteles, por exemplo, desenvolveu o seu conceito através de uma análise descritiva e funcional da obra; os românticos, por sua vez atribuíram à obra literária o caráter individualista do autor; os modernistas (formalistas e estruturalistas) ressaltaram a importância da linguística e do leitor na definição do conceito de literatura, através da “teoria da receptividade”, para falar de algumas posições.

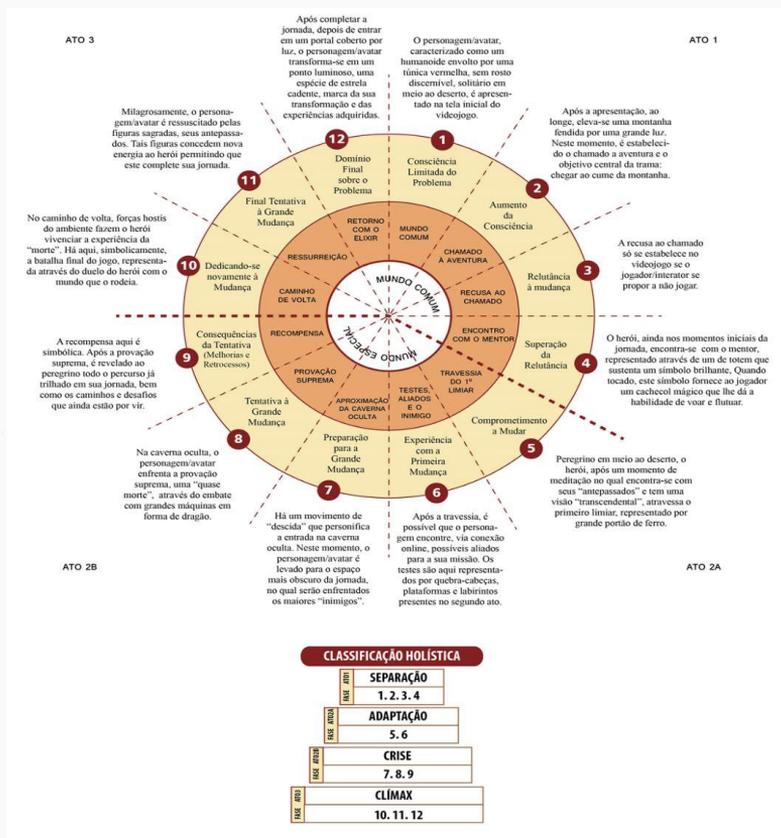
O fato é que em todos os tempos aquilo que se entende por literatura, variável desde a amplitude de tudo o que é impresso até a estreiteza do que é produzido apenas por grandes escritores (COMPAGNON, 2010), só pode ser entendido como uma questão de linguagem ancorada na noção de literariedade, termo advindo dos formalistas russos e definido como as “[..] propriedades dos textos (da organização do texto) e das convenções e pressupostos com que se aborda o texto literário” (CULLER, 2000, p. 54), ou, como afirma Compagnon (2010, p.42), como “uma organização diferente, (por exemplo, mais densa, mais coerente, mais complexa) dos mesmos materiais linguísticos cotidianos”. Partindo dessa noção, a literatura renova a sensibilidade linguística pelo uso de procedimentos que desterritorializam as formas habituais através da experimentação dos “possíveis da linguagem”.

Evidentemente, não há como negar, como salienta Compagnon (2010), que definir as propriedades de literariedade de um texto é ao mesmo tempo uma questão estética e de gosto, ou uma questão política ou de valor, como afirma Engleton (2003), todavia, esse redirecionamento do que é literatura para a noção de literariedade permite-nos perceber um grau maior ou menor de literariedade em narrativas ficcionais presentes nos novos suportes dando-nos margem para a reflexão sobre a possibilidade de a ficção narrativa (literária?) ter sido (e estar sendo) metamorfoseada pela emergência da cultura algorítmica. Dito por outras palavras, a noção de literariedade aplicada ao contexto dos videogames nos deixará mais à vontade para ler algumas produções desse sistema como uma possível atividade literária da babel contemporânea, tensionado

e alargando assim o próprio conceito de literatura para práticas experimentais, intermédia e performativa como *Journey*.

Concebido para despertar emoções, *Journey* tem como arco narrativo central a jornada do herói (Gráfico 1) descrita por Joseph Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces*. Esta jornada se constitui num ciclo de morte e renascimento e de busca de aquisição dos poderes intrínsecos. Ela representa a aventura vivida por cada ser humano quando este sai do mundo confortável e protetor do ventre materno para um mundo estranho e repleto de desafios. Em outras palavras, a jornada do herói contaria uma variação da busca por um objetivo específico que, após tirar o herói de sua zona de conforto, o lançaria em uma caminhada composta por inúmeros perigos e ciladas, até finalmente transformá-lo para sempre.

**Gráfico 1:** Arco narrativo da Jornada do herói em *Journey*



Fonte: Elaborado pela autora

Gráfico inspirado no livro *O herói de mil faces* de Joseph Campbell

Através da observação das etapas presentes no enredo disposto no gráfico podemos perceber a nítida utilização da estrutura narrativa linear do monomito no videogame em análise. Segundo Jenova Chen (2012), um dos criadores de *Journey*, a utilização dessa estrutura narrativa visa tocar profundamente pessoas de várias origens, já que todas elas vivenciam uma jornada interna e, nessa jornada, precisam ultrapassar barreiras em busca de um objetivo.

Controlando uma personagem que lembra um humanoide envolto por um manto vermelho vagando entre dunas móveis em uma região árida e quase desolada, *Journey* nos lança em uma jornada em direção ao topo de uma monumental e distante montanha. O jogo não nos conta a razão da peregrinação ou quais as suas consequências, na realidade, cada jogador é responsável por construir a significação de sua jornada, que variará em cada experiência. A jornada nos permite compor a história de uma sociedade, agora em ruínas, traçando desde o auge até a sua queda. Todavia, esta história é secundária e fica a cargo do jogador compô-la ou não, pois o que está em questão não é a história da sociedade em si, mas a metáfora da caminhada da vida trilhada por todos nós, em todos os lugares e em todos os tempos.

Característica emblemática que enfatiza a metáfora da jornada proposta por *Journey* encontra-se na possibilidade de este videogame poder ser jogado *online*, o que proporciona encontros com possíveis companheiros de viagem durante o caminho. Para muitos, o aspecto mais interessante da experiência é justamente a possibilidade de ter, num mundo tão desolado e por vezes opressivamente solitário, a presença de alguém que, em algum lugar do mundo, está trilhando a mesma jornada que você. Vale ressaltar que embora você saiba que é outra pessoa ali do lado, diferente de outros jogos *online*, não há como conversar com o outro por voz ou digitação. A comunicação é feita através de signos indiciais, de toques, de vocalização, aspectos que fortalecem a relação de companheirismo e solidariedade. Chen (2012) afirma que a opção por estabelecer este contraponto diferenciado dos demais jogos *multiplayer online* teve como objetivo criar uma experiência na qual os jogadores fossem amistosos, bem como incentivar a criação de um vínculo emocional entre os participantes, pois é dividindo a jornada com outra pessoa

que *Journey* nos leva a refletir sobre o que é realmente importante. Tematicamente complexo, *Journey* trata, portanto, da existência e do processo de compreensão da vida.

Dito isto, não é novidade dizer que o suporte no qual esta narrativa se configura, difere, em muito, do suporte livro, tradicionalmente utilizado pelas narrativas literárias que utilizam o monomito como estrutura de enredo. Contudo, para nós, a limitação do literário ao suporte livro, como já dito, é algo que não se sustenta em bases teóricas fortes. Ora, é só observarmos, atualmente, a exacerbada produção de ciberliteratura a partir do advento da

Internet e da formação das redes sociais de compartilhamento. Assim, desconsiderando esta questão e tendo-a como resolvida, partimos para outra um tanto mais complexa, a questão do código verbal, predominante nas produções literárias, na tentativa de perceber a literariedade de *Journey*.

Se concebemos a literatura como algo não limitado a materialidade do suporte-livro, mas como algo restrito ao código verbal escrito, uma convenção de prestígio fácil de ser percebida nas definições clássicas sobre o que é literatura, como estender a possibilidade de manifestações literárias em objetos intersemióticos, como no caso do videogame citado acima? Talvez essa questão só possa ser resolvida através da lógica semiótica proposta por Santaella (2005), uma vez que esta lógica nos permite aproximar esses dois campos através da percepção de que o verbal também se manifesta em domínios extraverbais.

Os videogames, eminentemente visuais, apresentam em sua constituição o substrato verbal pela presença da narrativa, “modalidade precípua do verbal” (SANTAELLA, 2005, p.321) – antes de continuarmos, abrimos aqui um espaço para deixarmos de lado as recusas feitas à narratividade dos videogames por crermos que elas não se sustentam em bases teóricas contundentes, pois todas se baseiam equivocadamente em duas dimensões, por serem os videogames narrativas em outros suportes técnicos, diferentes dos próprios da literatura, do cinema e da televisão, ou por serem predominantemente lúdicos. Ora, nenhuma dessas recusas se sustenta por não conseguirem questionar o que neles é determinante, a natureza temporal e sequencial de todos os jogos. Se o suporte é outro, mais antenado com os novos aparatos técnicos, isso não é suficiente

para se recusar sua narratividade, pois, como Fehér (1997) fez para a análise do romance, nestes novos suportes o que está em jogo é um novo estatuto da narrativa, não a sua inexistência. Por outro lado, o lúdico não é oposto ao narrativo, antes, nos *videogames*, um sustenta o outro.

Retomando a ideia acima iniciada, de acordo com a lógica semiótica explicitada por Santaella (2005), o verbal se manifesta mesmo na ausência de fala ou de escrita explícita através do viés da narratividade. Quando isto acontece, a autora observa que ocorre uma hibridização entre o discurso verbal e outras linguagens que acabam por apresentar um substrato verbal (SANTAELLA, 2005).

Em *Journey*, apesar da hibridez de linguagens presentes, o seu caráter narrativo o faz pertencer a matriz verbal da linguagem, mesma a qual pertence a literatura. Isto posto, é pelo caráter de narratividade que esses sistemas se aproximam e se misturam. Ressaltamos aqui, obviamente, que a experiência narrativa em um videogame como *Journey* é essencialmente diferente da experiência narrativa vivenciada em um meio tradicional como o livro. Enquanto “o destinatário das narrativas tradicionais permanece sentado confortavelmente em uma cadeira, sem conseguir interferir diretamente no enredo da narrativa que se apresenta a ele” (NESTERIUK 2009, p.30), na narrativa de um videogame “o jogador altera constantemente o estado da arte do jogo, construindo assim, a cada momento, o seu próprio jogo e a sua própria narrativa” (NESTERIUK, 2009, p.31), isto, dentro dos limites preestabelecidos pelo sistema.

É possível, portanto, afirmar que a prática interpretativa exercida pelo leitor de literatura tradicional ainda se sustenta em um videogame, todavia, através de uma nova dinâmica de mediação diferente da mão-olho, já que em *Journey*, por exemplo, o leitor-jogador experiencia as várias modulações existentes entre ele e o suporte que manuseia de forma mais participativa. A narrativa neste videogame é posta em funcionamento ao ter os seus códigos atualizados pelo jogador. *Journey* nos coloca diante de uma narrativa que só se efetiva e se completa enquanto tal através da (inter)ação do leitor-jogador, já que ela só adquire sentido na medida em que vai sendo experienciada, lida, significada, num jogo de linguagem em que a imersão do leitor-jogador é fundamental para compreender os códigos que são postos em narrativa.

O tecido narrativo de *Journey* é composto para que o interator possa penetrá-lo e dele venha fazer parte através da sensação de imersão ocasionada pela conexão/identificação com o avatar. Conectados a ele, somos lançados em uma vivência de uma nova corporalidade e passamos a vestir as motivações da personagem. A inserção do nosso corpo através da presença do avatar ativa a questão da performance da narrativa, uma vez que o corpo, a musculatura, os olhos, a atenção sem relaxamento, são aqui convocados. A participação do leitor-jogador como um personagem da história confere uma experiência imersiva através da extensão protética de agenciamento que é o avatar (KLEVJER, 2006), o intérprete é uma presença (ZUMTHOR, 2010) materializada no mundo ficcional através da vivência de uma espécie de *Umwelt* alternativo, filtrado pelo corpo desse Outro que, ao jogar, habitamos. Esse "Outro se dá para mim [jogador] como uma corporalidade que coloco em ação jogando (...)" (GOMES, 2009, p.94). Ele é a inserção do meu corpo no mundo diégetico do *videogame*.

Em termos de código, *Journey* se aproxima da literatura tradicional tanto por pertencer a mesma matriz semiótica presente neste campo, enquadrando-se, portanto, nessa convenção, quanto por colocar em jogo elementos representativos em forma de ficção narrativa, agora de modo performativo, uma vez que, anexado à dinâmica da ficção literária, este videogame carrega consigo, indubitavelmente, procedimentos narrativos ficcionais como personagens, enredo, espaço, conflito e afins. Como produto da imaginação criadora, *Journey* põe em cena uma técnica de arranjo e apresentação que dá a narrativa beleza de forma, estrutura e unidade de efeito. Utilizando as palavras de Coutinho (1976, p.30) para este contexto, a narrativa ficcional de *Journey* mimetiza a jornada da vida não pretendendo "fornecer um simples retrato da realidade, mas antes criar uma imagem da realidade, uma reinterpretação, uma revisão. É o espetáculo da vida através do olhar interpretativo do artista, a interpretação artística da realidade."

Diante dessas colocações, podemos dizer que o valor literário de *Journey* não está somente na perícia de sua linguagem, voltada inegavelmente para uma função poética pelo seu caráter metafórico e esteticamente trabalhado, mas também nos valores

socioculturais e históricos que o definem como a representação de novos modos de ser contemporâneo.

Ao tomarmos apenas o parâmetro da linguagem voltada para uma desfamiliarização não é difícil perceber que *Journey* causa um certo estranhamento devido a sua composição pois, apesar de ser um videogame, não apresenta como objetivo central o entretenimento. Diferente dos outros *games*, *Journey* não se volta para algum tipo de competição que, segundo Keifer-Boyd (2009), é sinônimo de jogo, ou para a busca por derrotar outro jogador ou a própria máquina. Na realidade, este videogame tende a “desafiar, subverter ou parodiar a cultura popular dos jogos eletrônicos” (KEIFER-BOYD, 2009, p.124) propondo aquilo que os criadores deste *game* têm denominado de “experiência”.

Ao desconstruir modelos de criação clássicos nesse sistema, *Journey* subverte a linguagem comum do jogo inserindo no sistema uma narrativa de terceiridade, para lembrarmos de Peirce, dando a esta uma orientação poética. Isto tem sido amplamente experimentado pelos milhares de jogadores espalhado por todo o mundo.

Como uma ficção simulativa e performativa, *Journey*, permite-nos pensar na reconfiguração da literatura (e das suas materialidades) na contemporaneidade a partir do momento em que mostra a sua capacidade de multiplicar os possíveis caminhos de significação. *Journey* seria, portanto, uma manifestação literária da babel contemporânea por chamar para si, no processo de atualização da leitura, o “além de si”, transcendendo a própria noção de forma para reconfigurar e metamorfosear a noção de literatura a partir das (re)combinatórias numéricas.

## **JOURNEY EM SALA DE AULA: UMA PROPOSTA DE LEITURA LITERÁRIA DO VIDEOJOGO**

Propomos aqui uma experiência de leitura literária com alunos do Ensino Médio, a fim de vivenciar e partilhar experiências com narrativas diversas, com destaque para a inserção de *Journey* entre elas, visto que, para alguns alunos, a convivência com narrativas digitais precede, muitas vezes, a escrita. A escolha pelo procedimento dos círculos de leitura citada na metodologia também coaduna com as reflexões dos tópicos anteriores à medida

que se configura como um percurso da experiência individual, uma jornada, rumo ao compartilhamento de leituras com a turma. A proposta se organiza em torno da saga do herói presente no videogame, e, dessa maneira, é possível que seja realizada a partir da realidade de cada grupo de alunos, para definir quais são seus horizontes de expectativa (BORDINI e AGUIAR, 1993) e que narrativas farão parte da experiência.

Esta proposta também considera como prioridade o acesso a diferentes modos de ler narrativas, da oralidade ao objeto tangível (livro, papel) dele para o fluxo de símbolos e objetos virtuais. O modelo de narrativa ao qual nos referimos, e que está presente em *Journey*, é que se reconhece como modelo básico de narrativa linear, composto por uma situação inicial, ou equilíbrio e problema, seu desenvolvimento e posterior desenlace. Presente nos contos orais e nas narrativas escritas, não apenas para o público infantil e juvenil, a linearidade está na mídia fílmica, apesar desta apresentar, por vezes, experiências de quebra de linearidade, e no videogame, visto que na maioria das narrativas dos videogames, o prazer de se jogar assemelha-se, em termos de estruturação narrativa, à experiência de ler um livro ou assistir a um filme de narrativa linear. Nele, experienciamos os conflitos gerados através de um avatar e nos identificamos com ele.

O fator interatividade que diferencia *Journey* das demais formas narrativas encontra-se, em grande parte, limitado ao conteúdo narrativo, reduzido, no mais das vezes, às opções dispostas ao jogador. Nesses tipos de videogames, somos obrigados a seguir rigorosamente a construção da intriga para passar para o nível seguinte, o que resulta em uma maior imersão na história que é contada do que propriamente no conteúdo lúdico. Assim, o máximo que vemos, em termos de construção narrativa, é a reativação da lógica do livro proveniente da Grafosfera (DEBRAY, 1993a), uma vez que um videogame, a exemplo de *Journey*, se utiliza de formas de construção narrativa já previamente convencionadas na literatura.

Desse modo, a experiência com *Journey* foi delineada considerando o procedimento dos Círculos de Leitura, amplamente utilizado em sala de aula e sobre o qual consideramos as observações de Yunes (2002), Souza (2012) e Cosson (2017). Yunes (2002) observa que atualmente é válido voltar às rodas de compartilhamento,

diante de uma organização social que não promove muitos espaços para trocas presenciais de experiências em ambientes não-escolarizados, e o círculo pode estimular o prazer da leitura e propiciar o compartilhamento da recepção do texto, estimular a interatividade entre os textos e também entre os receptores/ leitores. Já Souza (2012) sistematiza os círculos nos seguintes passos: escolhas dos textos que os alunos vão ler, orientados pelo professor, formação dos grupos de leitura, escolha de mediadores da leitura, definição e realização das reuniões para discutir as leituras que estão sendo realizadas. Cosson (2017), por sua vez, defende o círculo de leitura como processo de compartilhamento, que pode desenvolver uma competência social que poderá ser alcançada através de práticas de compartilhamento, que levem a uma maior interação.

Nossa proposta de leitura parte da saga do herói de Campbell (2005) e pode ser realizada com alunos do Ensino Fundamental ou Médio, visto que a jornada do herói costuma estar presente nos currículos da Educação Básica, além, obviamente do estudo da narrativa, em um estudo dos gêneros. Fora esses motivos, verificamos que a jornada do herói está presente em muitos dos textos não-escolarizados, que são lidos por nossos alunos e assim, a relação entre narrativas conhecidas por eles, de grande apelo comercial, como as de *Harry Potter* ou dos heróis da *Marvel* e da *DC Comics*, por exemplo, e as narrativas a serem lidas/vivenciadas durante essa experiência, amplia o horizonte de expectativas do leitor.

Para garantir o funcionamento da experiência no Círculo de Leitura, será necessário estabelecer o calendário para as leituras e o tempo para que todos leiam/vejam/joguem as narrativas; o local; se farão as leituras sempre juntos, em pequenos grupos ou sozinhos; eleger os mediadores da discussão e os elementos a serem observados nos textos – sugerimos que as discussões considerem também temas relativos à construção da narrativa: a construção da personagem, o enredo, o tempo e o espaço, sempre em relação com a identificação das etapas/ passos/ momentos da jornada do herói, e entre o *monomito* e o cotidiano da turma; estabelecer o (s) dia (s) para que a leitura seja compartilhada; e estabelecer um produto final para registrar o compartilhamento.

Para organizar as experiências dos círculos de leitura em uma unidade, optamos pelo Método Recepcional (BORDINI e

AGUIAR,1993), sistematizado em cinco etapas . Este método propõe que identifiquemos o horizonte de expectativas do aluno leitor, atendamos seu horizonte, provoquemos sua ruptura e fomentemos questionamentos deste horizonte, agora em construção, e por fim cheguemos à ampliação do horizonte de expectativas. Propomos abaixo pontos de partida para cada uma das etapas:

**PRIMEIRA ETAPA:** determinação do horizonte de expectativas sobre o mito do herói. Pode ser feita uma seleção de obras a partir da investigação do horizonte de expectativas dos alunos para selecionar textos. Sugestões: heróis da DC Comics ou Marvel, animações da Disney, heróis da mitologia grega ou romana, Percy Jackson e Harry Potter, etc.

**SEGUNDA ETAPA:** atendimento do horizonte de expectativas dos alunos leitores. Este momento pode abarcar o que Cosson (2014) denomina como motivação. O professor retomará as narrativas que fazem parte do repertório de sua turma, descobertas a partir do levantamento inicial na etapa anterior, a partir de conversas ou entrevista, por exemplo. Neste momento os círculos de leitura partem das obras selecionadas pelos alunos.

**TERCEIRA E QUARTA ETAPAS:** ruptura e questionamento dos horizontes de expectativa. Neste momento o círculo de leitura terá a experiência com *Journey*, considerando a reflexão individual ao jogar, para que se construa uma reflexão coletiva no círculo de leitura. O professor como mediador desta leitura poderá se utilizar das discussões e informações apresentadas nos tópicos anteriores deste artigo para definir alguns aspectos desta narrativa a serem discutidos. Ainda como ruptura, é importante que o professor apresente outras narrativas que não foram contempladas ainda no horizonte de expectativa da turma, com especial interesse para literatura brasileira, Considerando o diálogo com as escolhas priorizadas pela base curricular nacional, e o cânone escolar, é possível realizar a leitura de diversas narrativas que dialogam com a jornada do herói presente em *Journey*, repetindo-a ou rompendo-a desde romances do século XIX, como *Ubirajara* ou *O Guarani*, de José de Alencar, a "A hora e a vez de Augusto Matraga" ou "A volta do marido pródigo", novelas de João Guimarães Rosa, "As proezas de João Grilo", folheto de cordel de João Martins de Athayde, ou "O auto da compadecida", de Ariano Suassuna.

**QUINTA ETAPA:** ampliação do horizonte de expectativas. Sugerimos que neste momento de reflexão e fechamento da experiência com os círculos de leitura, seja realizada uma nova seleção de textos, fora do horizonte de expectativa inicial da turma e que atenda ao horizonte atual, pós-experiência, para que os alunos, em grupo, construam infográficos da jornada do herói das narrativas, que poderá se realizar como uma proposta de criação de jogo, ou um roteiro ou outro texto, outras possibilidades que abram caminho para que a turma atinja os próximos objetivos que o professor defina para a turma.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente texto, recorte de uma pesquisa maior, engendramos uma discussão sobre as aproximações possíveis entre *Journey*, videogame lançado em 2012 pela *Thatgamecompany* para *Playstation 3*, e o campo da literatura, no intuito de apontar caminhos possíveis para a construção de uma leitura literária desse objeto intersemiótico. Neste contexto, conforme foi apontado, ao entendermos que o contato dos alunos do Ensino Médio com narrativas digitais tem sido cada vez mais efetivo, construímos uma proposta teórico-metodológica baseada nos Círculos de Leitura, advindo do método recepcional e das questões levantadas por Rildo Cosson (2017), contemplando as cinco etapas desenvolvidas pelas autoras Bordini e Aguiar.

Acreditamos que a “literariedade” presente em *Journey* e evidenciada pela linearidade da narrativa, estruturada através da jornada do herói, e por sua linguagem poética, aponta para caminhos possíveis de aproximação entre essa narrativa e o campo da literatura, bem como para as potencialidades de construção do hábito de leitura literária a partir da utilização de videogames. Este instrumento funciona, conforme dito, como um auxílio para esta que é uma árdua tarefa do ensino, a saber, a formação de leitores.

Não há como negar que a leitura de textos literários nos coloca diante de um universo enriquecedor. Portanto, cabe ao professor, também leitor, construir pontes para que esta capacidade seja fortalecida. O professor de Língua Portuguesa, mas não somente este, deve reconhecer que ensinar o prazer da leitura implica buscar

meios que dialoguem com o leitor, com a sua vivência e as suas experiências de leitura. Dito isto, em nossas considerações finais, enfatizamos o aspecto de que a Literatura, em suas mais distintas manifestações, precisa chegar às escolas como algo possível, acessível, e não apenas elitizado. Acreditamos que incentivo à leitura literária na prática escolar possibilitará a construção de jovens mais críticos, conscientes do seu papel na sociedade e no mundo. A proposta aqui construída ainda não foi efetivada em sala de aula, porém, aponta caminhos, serve de norte e de incentivo para professores que estão em busca de outros aportes, de outras formas de inovar em suas aplicações de ensino.

## REFERÊNCIAS

- BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.
- BORDINI, Maria da Glória; AGUIAR, Vera T. de. **Literatura a formação do leitor**: alternativas metodológicas. 2. ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1993.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.
- CAPPARELLI, Sérgio. A ficção em hipertexto. In: RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tânia (orgs.). **Questões de literatura na tela**. Passo Fundo: Editora UPF, 2010. p. 222-241.
- CHEN, Jenova. **Religion, friendship, and emotion**: a Journey post-mortem. Gamespot. Disponível em: < <http://WWW.gamespot.com/features/religion-friendship-and-emotion-a-journey-post-mortem-637138>>. Acesso em 23 de Nov. 2012.
- COMPAGNON, Antonie. **O demônio da teoria**. Minas Gerais: UFMG, 2010.
- COSSON, Rildo. **Círculos de Leitura e Letramento Literário**. 1. ed., 1ª reimpressão. – São Paulo: Contexto, 2017.

COUTINHO, Afrânio. **Notas de Teoria Literária**. Civilização Brasileira, 1976.

CULLER, Jonathan. **Teoria literária**: uma introdução. São Paulo: Beca, 2000.

DEBRAY, Régis. A noção de mídiassfera. In: **Curso de midiologia geral**. Petrópolis: Vozes, 1993a.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: 34, 1995.

EIRAS, Pedro. **Gérard Genette**: A escrita de Figures IV. Disponível em <<http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/2815.pdf>> Acesso em 19 de Ago. 2014.

EAGLETON, Terry. **Teoria da literatura**: uma introdução. 5ed., São Paulo: Martins Fontes, 2003.

FEHÉR, Ferenc. **O romance está morrendo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

GENETTE, Gérard. **Figures IV**. Paris: Seuil, 1999.

GOMES, Renata Correia de Lima. Videogames: imagem, narrativa, participação. In: **Imagem Contemporânea**: cinema, tv, documentários, fotografia, videoarte, games. Hedra: São Paulo: Hedra, 2009, p.87-98.

GUATTARI, Félix. **Caosmose**: um novo paradigma estético. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2012.

GUMBRECHT, H.U. É apenas um jogo: História da mídia, Esporte e Público. In: ROCHA, J.C.C. (Org.) **Corpo e forma**. Rio de Janeiro: Eduerj, 1998a, p.155-135.

JUSTINO, Luciano Barbosa. **A crítica e o hipertexto**. Disponível em <[http://www.ufpe.br/nehte/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Mesa-Redonda\\_Luciano-Justino.pdf](http://www.ufpe.br/nehte/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Mesa-Redonda_Luciano-Justino.pdf)> . Acesso em 28 de Ago. 2014.

KLEVJER, Rune. **What is the avatar?** Fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games. Tese de Doutorado apresentada à Universidade de Bergen, 2006. Disponível em: <[https://folk.uib.no/smrk/docs/RuneKlevjer\\_What%20is%20the%20Avatar\\_finalprint.pdf](https://folk.uib.no/smrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf)>. Acesso em: 12 de julho de 2022.

KEIFER-BOYD, K. Jogos computacionais: arte no século XXI. In: In: SANTAELLA, LÚCIA. FEITOSA, Mirna (orgs). **Mapa do Jogo:** a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p.123-136.

MOURÃO, José Augusto. **Textualidade Electrónica:** Literatura e Hiperficção, Lisboa: Nova Veja, 2009

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações. In: SANTAELLA, LÚCIA. FEITOSA, Mirna (orgs). **Mapa do Jogo:** a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 23- 36.

OLINTO, Heidrun Krieger. Processos midiáticos e comunicação literária. In: **Literatura e Mídia.** Rio de Janeiro: Editora PUC Rio, Edições Loyola, 2002.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da Linguagem e pensamento:** sonora, visual e verbal. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.

SOUZA, Rodrigo Matos de. Leitores, Leituras e Círculos: uma perspectiva metodológica. In: **Revista Ponto de Acesso.** Salvador, Vol. 6, nº1, p. 92-107, abril de 2012. Disponível em: <<https://portalseer.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/4897>>. Acesso em 20 de setembro de 2017.

YUNES, Eliana. **A experiência da leitura.** Edição Loyola, São Paulo, 2003.

ZUMTHOR, Paul. **Introdução à poesia oral.** Belo Horizonte: UFMG, 2010.