

Impactos das Tecnologias nas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

2

Francisca Júlia Camargo Dresch
(Organizadora)



 **Atena**
Editora

Ano 2018

Francisca Júlia Camargo Dresch
(Organizadora)

Impactos das Tecnologias nas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas 2

Atena Editora
2018

2018 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação e Edição de Arte: Geraldo Alves e Natália Sandrini

Revisão: Os autores

Conselho Editorial

- Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

I34 Impactos das tecnologias nas ciências humanas e sociais aplicadas
2 [recurso eletrônico] / Organizadora Francisca Júlia Camargo
Dresch. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2018. – (Impactos
das Tecnologias nas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas; v.2)

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-85107-75-8

DOI 10.22533/at.ed.758180511

1. Ciências sociais aplicadas. 2. Humanidades. 3. Tecnologia.
I. Dresch, Francisca Júlia Camargo. II. Título.

CDD 370.1

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

2018

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

www.atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

Me coube a apresentação deste exemplar cuja tarefa é a de estabelecer uma linha de raciocínio dos textos que aqui constituem os 25 capítulos desta obra. Após a leitura cuidadosa dos artigos submetidos, procurei conexões entre os contextos e as dimensões que poderiam sequenciar as discussões – trouxe a reflexão Sociológica que definem a vida humana na Terra através da produção de bens e serviços, refletidas na organização social, econômica, política, histórica, educacional, ambiental, cultural expressas pelas relações biopsicossociais do humano em seus ambientes.

Deste modo, poderíamos interrogar se nascemos ou nos tornamos humanos? A pergunta nos remete primeiramente a reflexão filosófica – em que momento inicia a vida sabendo que dependerá da abordagem selecionada, não há uma definição única que seja capaz de defini-la assertivamente. Podemos tentar explicar pela Religião, pelo Direito, e/ou pelas Correntes Filosóficas. Então, simplificamos vida é o oposto da morte, resulta do movimento contraditório que repousa na certeza de que vivendo estamos nos aproximando da morte. E para as ciências sociais, nascemos biologicamente humanos e nos tornamos humanos ao viver em sociedades e, nelas aprendemos agir moral e eticamente.

O desenvolvimento tecnológico atual nos situa na Era da Informática e das Comunicações. Tais características têm possibilitado registros inovadores na história humana. Nos interessa pontuar que o paradigma Neoliberal empregado para o permanente crescimento econômico que estabelece os padrões de consumo é o mesmo identificado no esgotamento dos recursos naturais, especialmente ao refletir o distanciamento entre *“os que acumulam, dos que nada possuem”*. Ora se o Planeta dá sinais de esgotamento e se as relações sociais apontam para a exploração sem precedentes, nos parece lógico também pensar na responsabilidade social como alternativa de sustentabilidade entre o educar para produzir e o papel das tecnologias para desenvolver a cidadania.

Portanto a obra Impactos das Tecnologias nas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas 2, defende que a vida é patrimônio a ser preservado. Reúne debates acerca de pesquisas empregadas nas organizações produtivas a partir das políticas que permeiam processos de ensino e aprendizagem das instituições sociais. A cada autor, nossos agradecimentos a submissão de seus estudos na Editora Atena. Aos leitores, desejo proveitosa reflexão na trajetória apresentada

Francisca Júlia Camargo Dresch

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
VANTAGEM COMPETITIVA EMPRESARIAL PELO USO DE SACOS DE PÃES ECOLÓGICOS POR PANIFICADORAS DE QUIXADÁ – CE.	
José Cazuza Lopes Neto Valter de Souza Pinho Marcos James Chaves Bessa Sérgio Horta Mattos Danielle Rabelo Costa	
CAPÍTULO 2	10
A GOVERNANÇA AMBIENTAL E AS COMPRAS PÚBLICAS SUSTENTÁVEIS NA ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA FEDERAL	
Anaítes Maria de Moraes Silva Jaíra Maria Alcobaça Gomes	
CAPÍTULO 3	28
A GESTÃO DE COMUNICAÇÃO <i>OMNICHANNEL</i> À PARTIR DOS EFEITOS DA TECNOLOGIA NUMA SOCIEDADE PLURAL, INOVADORA E PARTICIPATIVA.	
Ligia Fagundes	
CAPÍTULO 4	42
ANÁLISE DA PAISAGEM RURAL DO MUNICÍPIO DE MARIALVA – PR: A EMPRESA BSBIOS COMO AGENTE INDUTOR DA PAISAGEM	
Isadora Pinheiro Lucas César Frediani Sant’ana	
CAPÍTULO 5	57
CONSÓRCIO PÚBLICO INTERMUNICIPAL: UMA ALTERNATIVA VIÁVEL PARA A GESTÃO E O GERENCIAMENTO DE RESÍDUOS SÓLIDOS EM PEQUENOS MUNICÍPIOS	
Tassiana Justino Fernandes Maria das Graças de Lima	
CAPÍTULO 6	72
A REPRESENTAÇÃO SOCIAL DA IDENTIDADE DO PROFESSOR UNIVERSITÁRIO, SOB O OLHAR DOS ACADÊMICOS EM INSTITUIÇÕES DE ENSINO PRIVADAS.	
Eudes Cristiano Vargas Larissa Siqueira Camargo Sandra de Cássia Franchini Leticia Grazielle Roque Adriano Pereira Cardoso Dênis Martins de Oliveira	
CAPÍTULO 7	87
A EXPANSÃO DOS CURSOS PRIVADOS PRESENCIAIS DE SERVIÇO SOCIAL EM SALVADOR-BA: IMPACTOS PARA DISCENTES E DOCENTES	
Adriana Freire Pereira Férriz, Taís Ana de Oliveira, Thainan de Albuquerque e Santos,	

CAPÍTULO 8	103
A COLETIVIDADE DOCENTE NA ELABORAÇÃO DE UM PROJETO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO PARA A EDUCAÇÃO AMBIENTAL	
Paulo Vitor Teodoro de Souza Hélder Eterno da Silveira Iara Maria Mora Longhini	
CAPÍTULO 9	116
O CONTEXTO VIOLENTO DO ESTADO CAPITALISTA E O BULLYING	
Giovanna Back	
CAPÍTULO 10	129
O USO DOS PRINCÍPIOS DO DESIGN DE INTERIORES NA HUMANIZAÇÃO DA CASA DE APOIO	
Rubia Maiara Silva Marcon Larissa Siqueira Camargo	
CAPÍTULO 11	141
TEORIAS DE APRENDIZAGEM DE SEGUNDA LÍNGUA: UMA ANÁLISE CRÍTICA	
Laysa Cristina de Oliveira	
CAPÍTULO 12	153
USO DO KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM	
Ernane Rosa Martins Wendell Bento Geraldes Ulisses Rodrigues Afonseca Luís Manuel Borges Gouveia	
CAPÍTULO 13	160
O USO DAS REDES SOCIAIS NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO	
Juliana Santos Alves Paulo Sergio Machado Leila Maria Araújo Santos	
CAPÍTULO 14	168
TECNOLOGIAS MÓVEIS EM CONTEXTO EDUCATIVO	
Ernane Rosa Martins Wendell Bento Geraldes Ulisses Rodrigues Afonseca Luís Manuel Borges Gouveia	
CAPÍTULO 15	178
EVOLUÇÃO DOS ACIDENTES DE TRÂNSITO COM VÍTIMAS FATAIS EM ADULTOS JOVENS NO NOROESTE PARANAENSE	
Willian Augusto de Melo Maria Antonia Ramos Costa Neide Derenzo Verusca Soares de Souza Maria Dalva de Barros Carvalho	

CAPÍTULO 16	188
BIPOLARIDADE ESTADISTA-IDEOLÓGICA: ELIZABETH I E PONTIFICADO	
Giovana Eloá Mantovani Mulza	
CAPÍTULO 17	195
CONSIDERAÇÕES INICIAIS SOBRE A CONVENÇÃO JACOBINA NA REVOLUÇÃO FRANCESA	
William Geovane Carlos	
CAPÍTULO 18	205
ANÁLISE DE TENDÊNCIAS DO CONSUMO MEDIADO POR DISPOSITIVOS DIGITAIS NO MARKETING DE RELACIONAMENTO	
Guaracy Carlos da Silveira Fernando Augusto Carvalho Dineli da Cost	
CAPÍTULO 19	218
<i>CHILD OF THE DARK</i> : A PRESENÇA DA MULHER NEGRA NAS LITERATURAS TRADUZIDAS	
Tayza Cristina Nogueira Rossini Letícia Toniete Izeppa Bisconcim Wellington Júnior Jorge	
CAPÍTULO 20	229
INTERAÇÃO UNIVERSIDADE-EMPRESA NO BRASIL: MOTIVADORES E OBSTÁCULOS - UM ESTUDO MULTICASOS	
Vivien Mariane Massaneiro Kaniak	
CAPÍTULO 21	240
ANÁLISE DE ATIVIDADES LOGÍSTICAS: ESTUDO DE CASO EM UMA EMPRESA DO SETOR ALIMENTÍCIO DO NOROESTE PARANAENSE	
Renan Araújo de Azevedo Daniel Mantovani Aline Takaoka Alves Baptista Leandro Ferreira Pinto Amauri Henrique de Carvalho Júnior	
CAPÍTULO 22	252
O PROGRAMA DE EXCELENCIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA E A SISTEMÁTICA DA GESTÃO DO CONHECIMENTO ESTRATÉGICO NAS ORGANIZAÇÕES ESCOLARES DE EDUCAÇÃO INFANTIL NA CIDADE DE SARANDI – PR	
Tânia Corredato Periotto Fabiana Azevedo Picanço Tamires Selini Gouveia	
CAPÍTULO 23	259
ESTUDOS DA LITERATURA SOB A VERTENTE DO LETRAMENTO: A LENDA DE RUFF GHANOR E O UNIVERSO MULTIMODAL	
Letícia Toniete Izeppa Bisconcim Tayza Cristina Nogueira Rossini Wellington Júnior Jorge	

CAPÍTULO 24271

ESPORTE, MÍDIA CONTEMPORÂNEA E (IN)VISIBILIDADE SOCIAL: ATUAÇÃO PROFISSIONAL COM AUXÍLIO DAS REDES SOCIAIS

Bruno Bember Lofiego
Afonso Antônio Machado

CAPÍTULO 25282

A CULINÁRIA UCRANIANA NA CIDADE DE PRUDENTÓPOLIS, PARANÁ: ASPECTOS DA IMIGRAÇÃO E A INFLUÊNCIA CULTURAL DAS COMIDAS TÍPICAS

Renan Valério Eduvirgem

SOBRE A ORGANIZADORA.....291

ESTUDOS DA LITERATURA SOB A VERTENTE DO LETRAMENTO: A LENDA DE RUFF GHANOR E O UNIVERSO MULTIMODAL

Letícia Toniete Izepe Bisconcim

Centro Universitário Uningá (UNINGÁ)

Maringá – Paraná

Tayza Cristina Nogueira Rossini

Centro Universitário de Maringá (UNICESUMAR)

Maringá – Paraná

Wellington Júnior Jorge

Centro Universitário Uningá (UNINGÁ)

Maringá – Paraná

RESUMO: Nesta pesquisa objetivou-se destacar, dentro dos estudos no campo literário sob a vertente do letramento e suas práticas, o modo como o leitor constrói seu universo ficcional. Ao considerar o contexto de produção da obra “A lenda de Ruff Ghanor”, de Leonel Caldela, criada a partir de um jogo RPG (Role play game), em sessões de podcast do Nerdcast especial de RPG e reproduzido em um guia ilustrado: “Crônicas de Ghanor”; procuraremos evidenciar um contexto multimodal de produção, que serve de pano de fundo para a construção da narrativa literária, a circulação e recepção das práticas que almejam o letramento e possibilitam ao leitor o contato com o universo ficcional por meio de vários suportes. Buscaremos, primeiramente, apontar alguns elementos desafiadores que permeiam o processo de construção da narrativa literária

estudada, em termos de essência, por meio do referencial teórico de letramento, letramento literário e digital. Visamos, assim, com essa teoria e esse exemplo contribuir para outras possibilidades voltadas à leitura literária e sua relação com os diversos letramentos possibilitados pela cibercultura.

PALAVRAS-CHAVE: Multimodalidades; RPG; Letramento literário.

ABSTRACT: Based on studies of literacy and its practices, this research aims to highlight how the reader builds his/her fictional universe. Considering the production context of Leonel Caldela’s “The Legend of Ruff Ghanor” (created from an RPG game), in a special Nerdcast podcast session, and reproduced in an illustrated guide (“Chronicles of Ghanor”), the research tries to highlight a multimodal context of production that works as a background for the production of literary narratives, circulation and reception of practices that guide to literacy and enable the reader to get in contact with a fictional universe through several supports. Besides, some structural challenging elements presented in the text studied will be discussed using theories of literacy and literary and digital literacy. The purpose of this essay is to contribute to other possibilities aimed to the reading processes and its relation with many different types of literacies made possible by the

cyberculture.

KEY WORDS: Multimodalities; RPG; Literary literacy.

1 | CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Durante várias edições, instrumentos como Prova Brasil, Saeb, Enem e o Programa Internacional de Avaliação de Alunos (PISA) revelam porcentagens bem baixas de estudantes brasileiros que têm “nível adequado” de leitura. Somente alguns, em torno de 5%, conseguem interpretar dados em gráficos, tabelas, diagramas, estabelecem relações de causa e efeito, identificam o que está implícito num texto, entre outros pontos.

Uma pesquisa sobre os hábitos culturais dos brasileiros, realizada pela Federação do Comércio do Estado do Rio de Janeiro (Fecomércio-RJ) e divulgada em 2014 apontou que sete em cada dez pessoas no Brasil não leram nenhum livro. O número significa uma queda de 5% no número de leitores do País, se comparado a 2013. Os dados foram coletados em 70 cidades de nove regiões metropolitanas.

Essa pesquisa foi divulgada pela mídia televisiva e também em portais de notícias via internet. O principal motivo alegado pelos entrevistados para não ir ao teatro, sair para o cinema ou ler um livro é a falta de hábito.

Na última edição da pesquisa Retratos da leitura no Brasil, realizada pelo Instituto Pró-Livro em 2011, constatou-se que o brasileiro lê em média quatro livros por ano, sendo dois inteiros e dois em partes. Os gêneros incluem romances, contos, livros religiosos e didáticos. Embora o resultado tenha sido considerado positivo, se comparado à edição anterior, sabe-se ser ainda um percentual baixo, tendo em vista que muitas dessas leituras são realizadas dentro da escola como tarefa escolar e não por iniciativa própria.

Desse modo, o que se nota é que quando pesquisas investigativas sobre leitura consideram a leitura de materiais impressos, a estimativa é sempre baixa, gerando conclusões de que brasileiro lê pouco, ou simplesmente não gosta de ler.

No entanto, considerando as instâncias que compõem as “malhas” do sistema literário e as incontáveis práticas de letramento existentes, pretendemos tecer outras reflexões. Será que brasileiro realmente não lê ou suas leituras consistem em outras práticas de letramento, que não legitimadas e reconhecidas nessas pesquisas sobre leitura?

Frequentemente, ouvimos dizer que os jovens não gostam de ler, não frequentam bibliotecas, não querem saber de livros. No entanto, eles passam horas na frente da tela, jogando, ouvindo podcast, lendo e escrevendo seus comentários sobre os mais diversos assuntos, como é o caso do Portal Jovem Nerd e da Plataforma Skoob.

Pretendemos demonstrar, partindo dessas considerações e por meio de uma pesquisa bibliográfica como esse universo pode ser estudado dentro do campo literário. Assim, refletimos sobre o conceito de letramento, a leitura literária na escola e

a apropriação da literatura fora dela, os conceitos de multimodalidade, *multiletramentos* e *remediation*, mostrando através do exemplo da obra “A lenda de Ruff Ghanor” que cada uma dessas modalidades, são regidas por um decoro particular, direcionadas a um destinatário ideal e válidas como instâncias atuais, por onde o literário se constrói.

2 | A LEITURA LITERÁRIA NA ESCOLA

Na escola, muitas vezes, essas possibilidades de se ler literariamente não são levadas em consideração. A concepção de letramento vinculado à escola é denominada por Street (1984) como modelo de letramento *autônomo*, ou seja, em que a escrita é vista como um produto completo em si mesmo. No modelo autônomo de letramento, as atividades desenvolvidas com a escrita são feitas com base no texto e seu significado inerente a ele. No entanto, a escrita assume diferentes significados em diferentes contextos, e suas práticas vão muito além dos muros da escola, pois se trata de um fenômeno muito amplo.

No que diz respeito à definição específica do termo, letramento, podemos também recorrer à definição apontada por Kleiman (2004), que tece algumas considerações, baseando-se nos conceitos de Scribner e Cole:

Podemos definir hoje o letramento como um conjunto de práticas sociais que usam a escrita enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia em contextos específicos, e para objetivos específicos (KLEIMAN, 2004, p.19).

As ideias de Kleiman (2004) parecem elucidar o conceito de letramento, se as observarmos com vagar. Ao referir-se ao conjunto de práticas, podemos entender que letramento envolve as mais variadas ações que os indivíduos realizam, desde, por exemplo, uma ida ao supermercado, a participação em um culto, missa, ou evento religioso, uma reunião escolar etc. No entanto, em sua fala, Kleiman (2004) se refere às práticas que envolvem o uso do texto escrito, englobando ações que são realizadas em uma interação social mediada pela escrita. Desse modo, podem ser tidos como exemplos as mais variadas leituras: textos bíblicos, jornais, trechos de livros, receitas; a escrita de bilhetes, cartas, e os mais diversos gêneros textuais; escrever, assistir filmes, desenhos animados, videocliques que necessitem de legenda. Vale ressaltar que o termo “práticas sociais” faz referência a ações que são realizadas em nossa interação social e que envolvem, de algum modo, a escrita.

Assim, compreendemos que, embora a escola e as instâncias que legitimam o literário tenham definido o que deve estar no contexto escolar, há outras diversas práticas de letramento que colocam os indivíduos em relação com a ficcionalidade. Nesse contexto se inserem os jogos de RPG, os podcasts, guias ilustrados e narrativas como “A Lenda de Ruff Ghanor”.

Para a inserção dessas modalidades no contexto literário, é importante haver a apropriação do conceito de letramento aos estudos literários, Zappone (2007)

propõe o estabelecimento do sintagma “letramento literário”, a partir da apropriação do conceito de letramento de Kleiman (2004). O termo é compreendido, então, como o conjunto de práticas sociais que usam a escrita ficcional enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia em contextos específicos e para objetivos específicos. Para tanto, julga necessário conceituar a escrita ficcional, discutindo alguns de seus aspectos. Primeiramente, a presença de ficcionalidade, e, em seguida, a caracterização da escrita enquanto uma modalidade discursiva própria, presente não apenas em textos escritos (grafados ou impressos), mas em modalidades híbridas, nas quais podem se associar diferentes sistemas semióticos.

Como se nota, ao transpor a definição de letramento para os domínios da literatura é importante que se especifique o tipo de escrita à qual nos referimos. Como já demonstramos, são várias as definições que caracterizam o termo literatura ao longo da história. Entretanto, quando nos remetemos à escrita ficcional alguns traços são fundamentais para sua compreensão. Nesse sentido, a sugestão de Hansen (2005), que procura compreender a literatura a partir do seu caráter de ficcionalidade, é de grande importância. Dentre outras especificidades apontadas pela crítica ao longo da história, o literário está presente num texto quando é possível lê-lo como sendo “o resultado de um ato de fingir”.

É necessário, também, que a escrita ficcional seja compreendida não apenas em sua materialização impressa, grafada, mas no domínio discursivo, podendo ou não ser veiculada por meio do escrito. O discurso ficcional está presente, sobretudo nos dias de hoje, em outras materialidades e é composto, muitas vezes, pela junção de diferentes sistemas semióticos em mídias diferentes da impressa. Conforme reafirma Zappone (2007), indiferentemente de ser veiculada pelo som, por outro sistema semiótico que não a língua, ou por uma materialidade impressa ou grafada, o que caracteriza a escrita é sua natureza discursiva ou enunciativa.

É exatamente essa concepção que nos permite entender como narrativa a história narrada em podcast, no jogo de RPG, não por sua materialidade impressa, mas por sua natureza enquanto prática discursiva.

Além de compreender a escrita ficcional por seu aspecto da ficcionalidade e por seu aspecto discursivo, cabe, ainda, esclarecer seu conceito em função do tipo de relação que estabelece com seu público. Trata-se de uma relação de gratuidade que gera o prazer ou alguma motivação lúdica, como pondera Escarpit (1969):

É claro que não definimos a literatura por nenhum critério qualificativo. O nosso critério permanece o que nós chamaríamos a aptidão à gratuidade. É literatura toda a leitura não funcional, quer dizer, que satisfaça uma necessidade cultural não utilitária (ESCARPIT, 1969, p.36).

Assim, para ser caracterizada como literária, a “escrita ficcional” precisa estabelecer com seus públicos uma relação de gratuidade. Para o autor, é a natureza das relações estabelecidas entre os textos e seus consumidores que permitem situar as leituras como leituras literárias ou não.

Dessa forma, levando em consideração os pontos assinalados, o letramento literário poderia ser compreendido como o conjunto das práticas sociais que utilizam a *escrita ficcional*, cujos traços principais seriam a gratuidade e ficcionalidade. Isso implica em considerar não apenas os textos pertencentes à tradição burguesa, dos quais se ocupam a crítica literária, como sendo literatura. Esses textos, embora constituam o acervo do espaço escolar não são os únicos suportes para o literário, uma vez que o letramento literário pressupõe práticas que utilizam a escrita ficcional em vários outros espaços além do escolar. Nesse sentido, atividades como criar personagens e ações em um jogo RPG, ouvir ou participar de seções de podcasts, fazer a leitura de um guia ilustrado, assistir novelas, seriados, filmes no cinema ou na televisão, textos e vídeos da *internet*, contar histórias populares, piadas, anedotas, ler mangás, assistir animês, podem constituir importantes práticas de letramento.

3 | A APROPRIAÇÃO DA LITERATURA POR OUTROS MEIOS

Percebemos, assim, que os alunos se apropriam da literatura por outros meios e em grande escala. Dados evidenciam o quanto os jogos de RPG, embora não tão atuais, se constituem, ainda, em grandes possibilidades de letramento.

Vasques (2008) investigou as potencialidades do RPG na educação. No início de sua pesquisa, retratou as opiniões conflitantes sobre o jogo, sobre o qual pairavam questões relevantes e sentimentos que variavam da simpatia a repulsa explícita. O autor estudou diversas visões sobre este jogo, recorrentes tanto na mídia tradicional quanto na religiosa, constatando uma distorção dos elementos do RPG, resultando em uma imagem negativa do jogo. Ele ressalta que a mídia o faz por motivos comerciais, visando notícias espetaculares e curiosas, estimulando a compra de seus periódicos. Quanto a mídia religiosa, ele explica que suas críticas são fruto de um embate político no qual as religiões buscam reassumir a hegemonia perdida, questão intimamente ligada ao desencantamento do mundo, levando em consideração a filiação do RPG ao pensamento científico.

Para Vasques (2008), o RPG refunda a narrativa oral, apresentando aos jogadores técnicas e ferramentas que possibilitam a criação individual de histórias.

Desta forma, o autor enumera três elementos que contribuem para o conhecimento adquirido pelo jogador de RPG. Primeiro, a influência da ciência encontrada nos livros de RPG, contribui para um melhor desempenho educativo, oferecendo regras que mensuram quantitativamente os personagens, as ações e situações dentro da narrativa criada, permitindo ao jogador perceber o real enquanto objeto passível de apreensão.

As regras do jogo são elaboradas como ferramentas para a compreensão das características da ambientação narrada. No entanto, estas regras são apresentadas de forma aberta, podendo ser revisadas, reorganizadas, reescritas. Esta característica habilita o jogo como uma estratégia pedagógica que exercita no aluno habilidades cognitivas ligadas a conteúdos que podem ser desenvolvidos pelos professores em

suas aulas.

A possibilidade de interpretar as regras e a ambientação e reorganizá-las da forma que lhe aprouver, institui a sugestão da possibilidade de se posicionar enquanto produtor de cultura, rompendo com a passividade encontrada na maior parte das atividades proporcionadas pela Indústria Cultural. O autor atenta para o fato de que a narrativa jogada encerra um significado em si, não tendo como objetivo ser transformada em mercadoria.

Outro elemento é a necessidade de leitura por parte dos jogadores, visto que a atividade narrativa se pauta na utilização das informações contidas nos manuais do jogo. Os livros de RPG, na maioria das vezes, são volumosos e trazem inúmeras informações necessárias para se jogar, e com frequência apresentam referências literárias para uma melhor ilustração do assunto explorado. Nesse sentido, quanto mais o narrador conhecer a ambientação e as regras, melhor poderá desenvolver sua atividade, ou seja, para um melhor desempenho no jogo, o jogador deve sempre buscar um domínio cada vez maior do conteúdo a ser utilizado para elaborar suas histórias e personagens.

Pesquisas apontam que o RPG está ressurgindo no Brasil. Existem sistemas para todos os gostos sendo vendidos por pelo menos 4 editoras diferentes, totalmente disponíveis em nosso país e sem a necessidade de sofrer com materiais internacionais. O portal Jovem Nerd, palco de nosso objeto de análise traz um vídeo que, enquanto dá dicas para mestres iniciantes, ainda apresenta uma micro aventura com interpretação, para que quem ainda não conseguiu jogar entenda como tal prática se desenvolve.

Outra matéria do mesmo portal Jovem Nerd trouxe dados sobre o evento *Livros em Pauta*, criado pelo escritor Edson Rossatto com o intuito de promover o encontro de escritores, editores, críticos literários e demais profissionais do livro com leitores e escritores amadores, para discussões sérias e também para bate-papos descontraídos por intermédio de atividades gratuitas, como mesas-redondas, palestras, sessões de autógrafos e lançamentos de livros. O autor atenta para o fato de que até a 4ª edição, as temáticas giravam em torno apenas de “livros e literaturas” e o evento ostentava o subtítulo “*Encontro de leitores com escritores e outros profissionais do livro*”. Contudo, o consumidor de livros, ao longo dos anos, passou a apreciar outros tipos de mídias correlatas, como quadrinhos, cinema, séries de tv, jogos de RPG e games. Basicamente essas pessoas consomem histórias, não importando em qual tipo de mídias elas se apresentam. Assim, atualizando o evento para novos tempos, a partir da 5ª edição, o *Livros em pauta* passou a contemplar atividades culturais relacionadas a outras mídias, adotando, então, o subtítulo “*Congresso de Literatura, quadrinhos, RPG e outras mídias nerds*”.

Embora essa concepção tenha aparecido entre os produtores do evento, ela ainda não se consolidou no universo acadêmico no que diz respeito aos estudos literários, necessitando ainda de trabalhos que investiguem e abarquem esses novos universos multimodais.

Nesse sentido, Jenkins (2009, p. 161) esclarece que “as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo, em uma única mídia”. Isso explica, por exemplo, a criação da narrativa “A lenda de Ruff Ghanor”. Os ambientes atraentes criados na sessão de jogo RPG em podcast, extrapolaram essa mídia, sendo ampliados e representados no Guia ilustrado “As crônicas de Ghanor”, que não esgotaram as possibilidades de criação, estimulando o surgimento da narrativa.

4 | O JOGO ENQUANTO QUESTÃO DE LETRAMENTO

Aranha (2006, p. 105) ressalta que os jogos vêm se afirmando como objeto de pesquisa polêmico entre a fronteira dos campos da educação, comunicação social e literatura. No campo da educação representariam “uma promessa de aproximação dos sistemas de ensino em relação ao paradigma informacional contemporâneo”; no campo da comunicação social se destacaria a emergência de uma nova mídia, na qual se inserem os debates sobre os novos processos de mediação digital; e para o campo da literatura corresponderia a uma “enigmática forma textual sobre a qual começa a se debruçar a crítica literária, ainda bastante atrelada ao paradigma do impresso”.

Tal “enigmática forma textual”, assim como todas as novas possibilidades tanto de produção quanto da recepção da literatura propiciada pelas novas tecnologias, envolvem, na verdade, questões de letramento, que vão além da concepção de que a literatura está atrelada somente ao impresso, pois articulam, além de materialidades, também usos do universo digital que precisam ser reconhecidos como práticas atreladas à leitura, ao letramento, sobretudo ao letramento literário. Esta pesquisa se justifica, desse modo, pela necessidade de compreendermos as possibilidades que emergem para o ensino de literatura a partir de sua relação com as mais diversas mídias.

A porta de entrada para o letramento de crianças e jovens é e será cada vez mais o ciberespaço. O que precisamos articular, da melhor maneira possível, e ao mesmo tempo valorizando as propostas até então elaboradas, é pensar o letramento literário por meio das possibilidades que temos. Assim, como parte das instâncias de legitimação do literário, devemos mapear as experiências já em curso, ao invés de assumir uma postura de rejeição, um pré-conceito. O universo acadêmico deve se colocar diante de tais objetos com a consciência de que estamos diante de algo que ainda é estranho, uma vez que nossas ferramentas teóricas parecem não estar adequadas aos novos objetos e não o contrário, uma vez que, “as poéticas da cibermídia (narrativas em jogos de computador, poemas multimidiáticos, dramaturgia on-line, etc.) são proeminentes sinais rumo a um futuro para a Literatura” (ARANHA, 2006).

5 | A CAPACIDADE NARRATIVA DOS JOGOS

Desde o início do cinema, conforme Dinis (2005), verificou-se que a nova arte tinha a capacidade de narrar, com seus próprios recursos, uma história anteriormente contada em romances ou contos.

A partir daí, a prática de transformar uma narrativa literária em narrativa fílmica espalhou-se a ponto de boa parte dos filmes ter atualmente, como origem, não um script original, criado especialmente para o cinema, mas uma obra literária (DINIS, 2005, p. 13).

Tal como o cinema, os jogos também têm a capacidade de narrar, e de contar e recontar uma história, ou histórias, advindas do universo literário. Aranha (2008, p. 33) destaca que o surgimento dos jogos eletrônicos deve-se muito a um projeto em que se tinha a ideia de tornar o aparelho de televisão em algo que fosse passível de interferências com a participação dos telespectadores.

De acordo com Janet Murray (2004), os games são um novo gênero que cresce a partir de uma comunidade de práticas de elaboração de convenções expressivas. Ela defende que devemos parar de tentar assimilar os novos artefatos a partir de categorias do texto impresso, ou do cinema. Segundo a pesquisadora, devemos pensar as características de histórias e jogos e como essas características separadas estão sendo re combinadas e reinventadas no mundo surpreendentemente plástico do ciberespaço. Murray (2004) acredita que a mente humana, os protocolos das relações humanas são todos elementos de uma improvisada e coletiva *história-jogo*, ou seja, uma agregação de sobreposições conflitantes, sempre transformando as estruturas que compõem as regras pelas quais atuamos e interpretamos nossas experiências. Segundo Murray, nós precisávamos de um novo meio que expressasse essa história, que nos permitisse jogar este novo jogo, e encontramos o computador. O meio digital é o *lócus* adequado para explorar os conflitos e os puzzles da nova comunidade global e da vida pós-moderna.

Em *A aventura do livro: do leitor ao navegador*, Chartier (1999) reflete sobre a história da leitura para esclarecer seu pensamento sobre a leitura no meio digital, uma vez que este provoca, inevitavelmente, novas maneiras de ler, novas relações com a escrita, novas técnicas intelectuais:

Do rolo antigo ao códex medieval, do livro impresso ao texto eletrônico, várias rupturas maiores dividem a longa história das maneiras de ler. Elas colocam em jogo a relação entre o corpo e o livro, os possíveis usos da escrita e as categorias intelectuais que asseguram a compreensão (CHARTIER, 1999, p.77).

Essas novas maneiras de ler estão aliadas a um novo conjunto de leitores e autores habituados ao paradigma do “interativo”, e não mais somente ao paradigma da “construção mental de um filme” (ARANHA, 2008, p. 31) ou um livro impresso. Segundo Don Tapscott, a geração desses novos leitores é denominada “Geração Internet”. Segundo ele, essa geração se tornou global, com grandes semelhanças em diversos países.

Com a ascensão da internet, de alguma maneira, as diferentes características locais específicas dos jovens estão sumindo. Sim, países e regiões ainda terão culturas próprias e características independentes, mas cada vez mais jovens em todo o mundo estão se tornando muito parecidos (TAPSCOTT, 2000, p. 36).

Sob essa perspectiva, Hall (2000) afirma que quanto mais a vida social das pessoas torna-se mediada pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as relações sociais se tornam desvinculadas do aspecto geográfico e social. E sobre esse impacto denominado globalização, Hall (2000, p. 70) argumenta que “o tempo e o espaço são também as coordenadas básicas de todos os sistemas de *representação*”. Assim, todo meio de representação, seja escrita, pintura, desenho, fotografia, simbolização através da arte ou dos sistemas de telecomunicação, traduz seu objeto em dimensões espaciais e temporais, em diferentes épocas culturais, resultando em diferentes formas de combinar as coordenadas dos sistemas de representação.

Práticas sociais realizadas antes em espaços e tempos demarcados têm agora sua contrapartida no ambiente virtual, em jogos, em podcasts e portais. E a produção e o consumo de arte, dentre elas a literária, desenvolve-se nas telas de computadores.

James Paul Gee publicou, em 2003, o livro *What Video Games Have to teach us about Learning and Literacy*. Gee (2003, p.17) defende que, quando as pessoas aprendem a jogar elas estão aprendendo um novo letramento. Nesse sentido, o termo “letramento” deve ser considerado no seu sentido mais amplo. O pesquisador explica que a linguagem verbal não é o único sistema comunicacional importante, nunca as imagens, os símbolos, diagramas, e muitos outros elementos visuais significaram tanto quanto significam hoje. Nesse sentido, os textos se tornam *multimodais*, e a comunicação das diversas modalidades implicam em novos significados. Então, a atividade “jogar”, ou “ler” de um guia ilustrado, se constituem, por excelência, *letramentos multimodais*.

Partindo da mesma perspectiva, a pedagogia de multiletramentos ou *multiliteracies* (COPE E KALANTZIS, 2000; KRESS, 2003, 2010; KRESS; van LEEUWEN, 2001) considera que, em virtude do crescimento da importância dada à diversidade linguística e cultural em um mundo globalizado, precisamos negociar diferenças todos os dias, e a influência das linguagens das novas tecnologias propiciam que o significado seja produzido a partir de modos variados (multimodais ou multimidiáticos) – escrita, imagens, sons, movimento. Kress (2003) afirma que se trata de uma teoria que pode lidar muito bem com o gesto, a fala, a imagem, a escrita, os objetos em 3D, cores, músicas, dentre outros.

Conforme Tamer Thabet (2011), a textualidade que constitui a comunicação ficcional nos jogos e que agrega a visualidade, o som e o texto escrito, é constituída pela interação, denominada, por ele de “*playability*”, ou seja, a habilidade de entendimento do jogador, que, por sua vez, corresponderia aos multiletramentos promovidos.

Assim, é de fundamental relevância o conceito de *remediation* (BOLTER &

GRUSIN, 2000), que evoca a ideia de transferência de algo existente em um meio para outro, ou a apropriação de elementos adaptando-os para outro.

Jay Bolter e Richard Grusin publicaram, em 2000, *Remediation: understanding new media*. Os autores defendem que nenhuma mídia, hoje, é uma mídia isolada da outra. E o processo de remediação seria uma a lógica formal na qual uma mídia renova (*refashion*) as formas de uma mídia anterior ou, como o processo em que as “velhas mídias” são representadas e, até mesmo, realçadas pelas novas mídias, recebendo um novo propósito, uma nova forma e um novo tipo de acesso ou uso (*repurpose*). Bolter e Grusin (2000) afirmam que todo meio é capaz de remediar, de apropriar-se das técnicas, das formas e do significado social de outra mídia e renová-los, tomando seu lugar na sociedade, na economia e nas redes de tecnologia.

Além disso, o processo de *remediação* é um processo que se dá por meio de *imediações*, em que o observador (*the viewer*) fica em contato direto com o conteúdo do objeto. Assim, o jogador/leitor tem o sentimento de experiência e participação, de “realidade” no “virtual”, para maior aproximação entre autor/conteúdo/forma/leitor. E, portanto, promove o contato com a ficcionalidade, com a leitura literária, uma experiência do imaginário, que exige “procedimentos técnicos de um ato de fingir” (HANSEN, 2005, p.26).

Assim sendo, percebemos ter sido o contexto multimodal que motivou a construção da narrativa escrita: “A Lenda de Ruff Ghanor”. Os ambientes atraentes criados na sessão de jogo RPG em podcast, extrapolaram essa mídia, sendo ampliados e representados no Guia ilustrado “As crônicas de Ghanor”, que não esgotaram as possibilidades de criação, estimulando o surgimento da narrativa, que tem suas partes disponíveis em áudio dramas.

6 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

As práticas de escrita na mídia, em especial na internet, marcadas pelas relações entre oralidade e letramento, principalmente aquelas propiciadas pelo surgimento das novas mídias merecem olhares dentro do campo literário.

Consideramos haver diversas práticas de letramento além das práticas específicas do contexto escolar, e que ouvir sessões de podcasts, jogar RPG, ler e analisar imagens de um guia ilustrado se apresentam como práticas de grande relevância entre os jovens. Com esse exemplo, da Lenda de Ruff Ghanor, observamos ser possível a criação de uma narrativa literária, diante de um processo multimodal de letramento e que as características dessa criação, estão diretamente ligadas ao leitor, em termos de funcionalidade e recepção.

Existe, assim várias possibilidades para a leitura literária e os diversos letramentos possibilitados pela cibercultura. As práticas discursivas permeiam as mais diversas esferas e mídias, sobretudo o universo virtual, como novo espaço, que articula o sistema literário a partir de novas funcionalidades. As novas possibilidades tanto

de produção quanto da recepção da literatura propiciadas pelas novas tecnologias envolvem, na verdade, questões de letramento, pois configuram novas práticas de uso da escrita e da leitura.

Nesse sentido, atividades como ouvir uma sessão de representação de papéis em podcasts, acessar o Portal Jovem Nerd, apreciar o guia ilustrado *Crônicas de Ghanor*, fazer a leitura na narrativa criada, escrever comentários e publicá-los na plataforma Skoob são, indubitavelmente, demonstrações de novos letramentos promovidos pelo ciberespaço, que requerem tanto por parte de autores quanto dos leitores o desenvolvimento de habilidades multimidiáticas, postulando a utilização de diferentes sistemas semióticos, além do uso dos recursos tecnológicos ou técnicos que acercam o texto.

Desse modo, acreditamos que a apresentação dessas possibilidades por meio desse artigo, abre espaço para que outras análises sejam realizadas, bem como os vários aspectos que possibilitam a criação de narrativas, tanto orais quanto escritas, promovendo diferentes práticas de letramento e valorizando o leitor, que atua como participante, construtor e crítico de suas histórias.

REFERÊNCIAS

ARANHA, Gláucio. Infovias do literário na contramão da literatura. **Cadernos de Letras da UFF** n° 32 - Letras & Infovias. [online], 2006. Disponível em: <<http://www.uff.br/cadernosdeletrasuff/32/artigo7.pdf> >. Acesso em: out. 2015.

Narratologia e jogos eletrônicos. In: OSWALD, L. M. B.; PEREIRA, R. M. R. **Infância e juventude:** narrativas contemporâneas. Petrópolis: DP et alii, Rio de Janeiro: Faperfj, 2008, pp.31- 47

BOLTER, Jay David. **Writing Space:** Computers, Hypertext, and the Remediation of Print. 2. ed. London: Lawrence Erlbaum Associates, 2001.

GRUSIN, Richard. **Remediation:** understanding new media. Cambridge: MIT Press, 2000.

CHARTIER. **A aventura do livro:** do leitor ao navegador. Tradução de Reginaldo de Moraes. São Paulo: Editora UNESP/Imprensa Oficial do Estado, 1999.

COLOMER, Teresa. **Andar entre livros:** a leitura literária na escola. Trad. Laura Sandroni. São Paulo: Global, 2007.

COPE, B.; KALANTZSIS, M. **Multiliteracies.** Literacy Learning and the Design of Social Futures. London and New York: Routledge, 2000.

DINIZ, T. F. N. **Literatura e cinema:** tradução, hipertextualidade, reciclagem. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2005.

ESCARPIT, Robert. **Sociologia da literatura.** Lisboa: Arcádia, 1969.

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

- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 4 ed. Tomaz Tadeu da Silva e Quacira Lopes Louro (trad.). Rio de Janeiro: DP&A, 2000.
- HANSEN, J. A. Reorientações no campo da leitura literária. In: ABREU, M.; SCHAPOCHNIK, N. **Cultura letrada no Brasil: objetos e práticas**. Campinas: Mercado de Letras, 2005.
- JENKINS, H. Em busca do unicórnio de origami: Matrix e a narrativa transmídia. In: **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009, pp.135-86.
- KLEIMAN, A. B. Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In: *Os significados do letramento*. Campinas: Mercado de Letras, 1^a. ed. 1995, 7. ed. 2004.
- KRESS, Gunther. **Literacy in the New Media Age**. New York: Routledge, 2003.
- Multimodality**: A social semiotic approach to contemporary communication. London: Routledge. 2010.
- van LEEUWEN, T. **Multimodal discourses**. The modes and media of contemporary communication. London and New York: Routledge, 2001.
- LAJOLO, M; ZILBERMAN, R. **A leitura rarefeita: livro e literatura no Brasil**. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- MURRAY, Janet H. **From Game-Story to Cyberdrama**. 2004. Disponível em: <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/autodramatic>>. Acesso em: Out. 2015.
- STREET, Brian. **Literacy in theory and practice**. Cambridge, 1984.
- THABET, Tamer. **Monstrous Textuality**: Game Fiction between Postmodernism and Structuralism .Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association, 2011, Vol 5(8). pp 101-109. Disponível em: <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/97/111>> Acesso em: out. 2015.
- TAPSCOTT, Don. **Geração digital: A crescente e irresistível ascensão da Geração Net**. São Paulo: Makron Books, 2000.
- VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role play game) na educação escolar**. 2008. 180f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar). Faculdade de Ciências e Letras. UNESP. São Paulo: Araraquara: 2008.
- ZAPPONE, M.H.Y. **Modelos de letramento literário e ensino da literatura: problemas e perspectivas**. *Teoria e Prática da Educação*, v. 03, 2007, pp. 47-62.

Agência Brasileira do ISBN

ISBN 978-85-85107-75-8



9 788585 107758