

O GÊNERO GAME: POSSIBILIDADES CRIATIVAS DE LEITURA

Camila Mourão Dias (UERJ)

camilamourao.uerj@yahoo.com.br

Maria Teresa Gonçalves Pereira (UERJ)

luizrobertoss@yahoo.com.br

O presente trabalho tem como objetivo geral defender o ato de jogar como processo de leitura, concebida como construção de sentido(s), da qual o jogador participa como coautor. Para realização dessa tarefa, sugerimos uma descrição do game como gênero discursivo hipermodal. Teorias da área do estudo de games foram articuladas a teorias da área de letras, a fim de respaldar com coerência teórica os objetivos aqui pretendidos. O *corpus* a ser estudado compõe-se de uma transcrição de uma jogada completa do game Heavy Rain e de gravações de cenas fílmicas e controláveis do mesmo jogo. A atividade lúdica é defendida como um processo de leitura bastante enriquecedor, que exige do jogador uma postura ativa, na qual ele precisa concretizar habilidades diversas para dar conta de construir sentidos a partir da multiplicidade semiótica do game.