

RESUMO

A indústria dos videogames tem crescido muito em importância econômica, política e cultural em todo mundo nos últimos anos. Grandes desenvolvimentos tecnológicos têm sido realizados nessa área, que é considerada estratégica por muitos países.

Apesar de toda a relevância cultural, econômica e tecnológica dos jogos eletrônicos, poucas pesquisas têm sido feitas em relação a esse tema no nosso país, tanto do ponto de vista lingüístico quanto pedagógico. Este trabalho investiga a prática de leitura do gênero de discurso videogame por parte dos jogadores quando da leitura e interpretação dos enunciados verbais escritos em inglês presentes nos videogames que eles jogam e analisa o modo como eles interagem com esses *games*, uma vez que o conhecimento da maioria deles da Língua Inglesa é quase nulo ou pelo menos bastante incipiente. Apesar da ampla pesquisa bibliográfica realizada, verificou-se que os trabalhos são escassos nessa área e, especialmente no Brasil, não foi constatada a existência de nenhuma pesquisa que tratasse especificamente da questão da leitura em Língua Inglesa relacionada ao gênero de discurso videogame.

A fundamentação teórica desta dissertação é a teoria dos gêneros do discurso, desenvolvida originalmente por Bakhtin, com especial ênfase na teoria dos enunciados concretos, como meio de explicar o que acontece quando os jogadores são confrontados com os enunciados verbais escritos em LI na tela do computador.

O *corpus* foi colhido junto aos alunos da rede pública de ensino, através da utilização de entrevistas e questionários semi-estruturados em LAN-houses, visando entender como os eles processavam os referidos enunciados e também através de uma pesquisa preliminar junto a duas escolas públicas estaduais, que motivou a escolha do videogame a ser analisado, o *GTA – Vice City*. Foram analisadas tanto a constituição quanto o funcionamento do referido jogo, com o propósito de entender o êxito dos jogadores na leitura e interpretação desses enunciados. Os resultados demonstraram uma grande discrepância entre o conceito de leitura vigente na escola e a prática social situada de leitura dos jogadores. Acreditamos que este trabalho possa contribuir de maneira positiva para uma melhor compreensão das práticas de leitura, de modo geral, e para uma reflexão sobre o processo ensino-aprendizagem de leitura em língua estrangeira, em particular.

PALAVRAS-CHAVE: Gêneros do discurso. Videogame. Língua Inglesa. Letramento. Leitura.