

A TIPOGRAFIA EM JOGOS DIGITAIS: UMA ANÁLISE MULTIMODAL DO JOGO PEGGLE BLAST

TYPOGRAPHY IN DIGITAL GAMES: A MULTIMODAL ANALYSIS OF THE GAME PEGGLE BLAST

TIPOGRAFÍA EM JUEGOS DIGITALES: UN ANÁLISIS MULTIMODAL DEL JUEGO PEGGLE BLAST

Cristiana Barbosa Nunes da Silva

Mestrado em Letras Universidade Federal do Piauí (2020). Professora do Instituto Federal do Piauí.

<https://orcid.org/0000-0003-4409-2122>

E-mail: cristiana@ifpi.edu.br

Vânia Soares Barbosa

PhD em Linguística Aplicada – UECE. Professora Adjunta da Universidade Federal do Piauí.

<https://orcid.org/0000-0002-5816-1064>

E-mail: vanciasb@ufpi.edu.br

RESUMO

Neste artigo, investigamos a tipografia como recurso multimodal presente no jogo digital *Peggle Blast* (2014), com o objetivo de apontar seus significados potenciais enquanto recurso semiótico e sua possível contribuição para o entendimento da jogabilidade a partir da integração deste e dos demais recursos semióticos que compõem as imagens do jogo mencionado. Capturamos dois prints e os submetemos a uma análise descritiva e interpretativa, tomando como base noções introdutórias sobre multimodalidade (KRESS, 2010; KRESS & VAN LEEUWEN, 2006), semiótica social (KRESS, 2010), jogos digitais (JEWITT, 2005; GEE, 2005) e as características tipográficas apresentadas por Van Leeuwen (2006) e Serafini e Clausen (2012). As análises mostraram o potencial da tipografia como recurso semiótico comunicativo presente em jogos digitais e sua contribuição para a construção do sentido para além do texto verbal escrito. Como implicação pedagógica, apontamos possibilidades de que aquele recurso, quando explorado, possa contribuir para o ensino de língua inglesa.

Palavras-chave: Semiótica; Jogo digital; Tipografia; Multimodalidade.

ABSTRACT

In this article, we investigate typography as a multimodal resource present in the digital game *Peggle Blast* (2014), aiming to point out its potential meanings as a semiotic resource and its possible contribution to the understanding of gameplay through the integration of this and the other semiotic resources that make up the images of the mentioned game. We captured two prints and submit them to a descriptive and interpretive analysis based on introductory notions about multimodality (KRESS, 2010; KRESS & VAN LEEUWEN, 2006), social semiotics (KRESS, 2010), digital games (JEWITT, 2005; GEE, 2005) and the typographic characteristics presented by Van Leeuwen (2006) and Serafini and Clausen (2012). The analyzes showed the potential of typography as a communicative semiotic resource present in digital games and its contribution to the construction of meaning beyond the written verbal text. As a pedagogical implication, we point out possibilities that this resource, when explored, may contribute to the teaching of English.

Keywords: Semiotics; Digital game; Typography; Multimodality.

RESUMEN

En este artículo, investigamos a tipografía como recurso multimodal presente en el juego digital Peggle Blast (2014), con el objetivo de señalar los significados potenciales, mientras que la función semiótica de los empleados y su contribución para entender el modo de juego, a partir de la integración de los mismos y de los demás recursos semióticos que forman parte de las imágenes del juego que se hace referencia. Hemos capturados dos impresiones y os sometemos a un análisis descriptivo e interpretativo, tomando como base las nociones básicas acerca de multimodalidade (KRESS, 2010; KRESS & VAN LEEUWEN, 2006), semiótica social (KRESS, 2010), juegos digitales (JEWITT, 2005; GEE, 2005), y características de la tipografía, presentadas por Van Leeuwen (2006) y Serafini y Clausen (2012). Los análisis han demostrado que el poder de la tipografía como recurso semiótico comunicativo presente en los juegos digitales, y su contribución a la construcción de un sentido más allá de una texto oral o escrito. Como la implicación en el proceso educativo, destinados a las posibilidades de que aquél recurso, cuando se explota, contribuya a la enseñanza de la lengua inglesa.

Palabras clave: Semiótica; Juego digital; Tipografía; Multimodalidad.

INTRODUÇÃO

Somos constantemente rodeados por aparatos tecnológicos disponibilizados para contribuir e facilitar as tarefas diárias de nossa vida cotidiana. A tecnologia digital atual tem se tornado algo muitas vezes indispensável na rotina de muitas pessoas, seja para resolver questões pertinentes a bancos, estudos, viagens, entretenimento, entre outros, seja para a comunicação em geral. Isto faz com que o *estar online* passe a ser, em alguns aspectos, uma condição para a participação na sociedade contemporânea.

Devido a esta capacidade tecnológica de proporcionar praticidade à vida dos cidadãos conectados digitalmente, o termo tecnologia é comumente associado a ferramentas digitais. Entretanto, Veraszto *et all* (2009) apresentam uma outra visão na qual defendem a tecnologia como algo inerente ao ser humano. De acordo com estes autores, o homem possui a capacidade de criar e transformar, adaptando as ferramentas à necessidade de determinado momento. Como exemplo, estes autores citam o domínio do fogo pelo homem no período inicial da civilização humana, representando tal habilidade.

Em uma junção das ideias dos autores mencionados, o certo é que esta capacidade de adaptação e criação tem provocado mudanças perceptíveis na forma verbal escrita por meio dos recursos tipográficos promovidos pelas tecnologia digitais, que, por sua vez, tem proporcionado o contato com formas verbais que apresentam cores e tipos diferentes, movimentos e aspecto em 3D, como destaca Van Leeuwen (2006), representando novas formas de significar e facilitando a produção de composições multimodais a partir da

inserção destes e de outros recursos semióticos, tais como a imagem (estática e em movimentos), sons, entre outros.

Como exemplo destas composições multimodais que abrigam vários recursos semióticos, citamos os jogos digitais e, entre esses recursos, destacamos a tipografia, caracterizando-a como uma ferramenta multimodal. Esse recurso, em particular, pode ser encontrado nas interfaces dos jogos que apresentam informações técnicas, na tela de abertura, nos diálogos, nos tutoriais, nas instruções, entre outras situações. Portanto, o entendimento de como se dá a semiose representada naquelas interfaces se faz importante para uma maior fluidez na jogabilidade e, conseqüentemente, a realização desta em evento comunicativo.

Desta forma, objetivamos com este estudo apresentar significados potenciais para o uso da tipografia em interfaces do jogo digital infantil *Peggle Blast* (EA, 2014), por meio da análise desse recurso semiótico, descrevendo suas características de acordo com as categorias propostas por van Leeuwen (2006) e Serafini e Clausen (2012). Buscamos também com esta investigação evidenciar a relação da tipografia com os demais recursos semióticos da imagem selecionada, destacando a relação entre os aspectos tipográficos direcionados para o público infantil com os demais recursos da imagem. Para tanto, apresentamos, inicialmente, noções introdutórias das teorias que norteiam as análises do presente estudo, bem como as categorias acima mencionadas.

Multimodalidade e jogos digitais: uma proposta para entender a tipografia

Considerada uma abordagem que tem alcançado grande destaque nas últimas décadas, a multimodalidade tem em Kress e Van Leeuwen (2006) um de seus principais representantes. Esta perspectiva teórica enfoca o uso de mais de um modo semiótico empregado de acordo com a necessidade comunicativa do usuário. Van Leeuwen (2011) ressalta a presença da multimodalidade nas relações sociais, definindo-a como “o uso integrado de diferentes recursos comunicativos, tais como a língua, imagem, sons e música

em textos multimodais e eventos comunicativos.”¹ (VAN LEEUWEN, 2011, p. 668). Assim, o autor destaca a presença de diversos modos com diferentes funções realizando um trabalho de forma integrada em busca da produção de significados.

O uso destes modos de forma integrada é explicado por Kress (2010) ao elucidar sobre os modos semióticos presentes em uma placa de estacionamento de um supermercado localizada em local de grande trânsito veicular. O autor ressalta o trabalho em conjunto realizado pelos modos semióticos utilizados neste meio de comunicação e suas contribuições em significar, frisando o potencial que cada modo possui em produzir significado de acordo com sua potencialidade, como uma imagem que apresenta informações que podem ser captadas de forma rápida, e a escrita, que permite a denominação do que seria difícil de mostrar.

A explicação apresentada pelo autor tem como alicerce não apenas a multimodalidade, mas, também, a semiótica social segundo a qual a produção de significados se dá de acordo com o contexto social e os interesses dos interlocutores no momento em que ocorre o evento comunicativo. De acordo com o autor, a multimodalidade diz quais modos estão sendo utilizados, mas não seus significados potenciais, estes são entendidos quando considerados os princípios da semiótica social (KRESS, 2010).

Assim como a multimodalidade presente na placa lida por Kress (2010), podemos encontrar os recursos referentes a esta abordagem em diversas outras situações rotineiras, o que reforça a afirmação de Kress (2010) ao considerar a multimodalidade como “o estado normal da comunicação”² (KRESS, 2010, p.1), referindo-se ao seu poder comunicativo e seu uso cada vez mais frequente, principalmente com a contribuição das novas tecnologias que possibilitam a inclusão de diferentes modos e recursos semióticos em eventos comunicativos.

¹ Nossa tradução para: "the integrated use of different communicative resources, such as language, image, sound and music in multimodal texts and communicative events" (VAN LEEUWEN, 2011, p. 668). Doravante todas as traduções serão de nossa autoria.

² [...] the normal state of communication. (VAN LEEUWEN, 2010, P. 1)

Entre estes eventos comunicativos, destacamos os jogos digitais como uma ferramenta que apresenta em sua composição vários recursos multimodais integrados, tais como imagem, som, texto verbal escrito e falado, vibração, entre outros. Todas estas formas de significar juntas possuem potencial comunicativo multimodal. Essa ideia é corroborada por Jewitt (2005) ao descrever os jogos como um ambiente que disponibiliza vários recursos semióticos integrados tais como visuais, sonoros, gestuais e outros (JEWITT, 2005).

Assim, os recursos semióticos presentes em jogos digitais têm despertado a atenção de estudiosos que, observando o potencial desta ferramenta, investigam sua contribuição no ensino e aprendizagem. Como exemplo de estudos multimodais por meio de jogos, Jewitt (2005) apresenta uma análise semiótica multimodal do jogo *Kingdom Heart* (SONY, 2002) e destaca as formas de comunicação utilizadas pelos personagens/participantes, tais como falas, texto escrito, ou até mesmo ausência de fala, vencendo o jogo aquele que possuir mais formas de comunicação ao final da partida. Em um outro estudo, no qual a autora analisa o jogo *Ico* (SONY, 2001), Jewitt (2005) define o caráter multimodal como um marcador de identidade, pertencimento e diferença"³ (JEWITT, 2005, p. 320), ressaltando, assim, a importância dos recursos multimodais constituintes do jogo mencionado.

Além de Jewitt (2005), e entre outros pesquisadores, Gee (2005) tem realizado pesquisas diversas sobre jogos e suas contribuições. Em seus estudos, o autor apresenta algumas características de jogos de videogames que considera essenciais por promoverem a reflexão, engajamento, e que possibilitam ao jogador atuar como coautor, uma vez que em jogos (de console, plataformas e de *smartphones* aqui em estudo) as ações são condicionadas às escolhas dos jogadores.

O autor supracitado cita alguns aspectos que os jogos proporcionam entre os quais destacamos a habilidade em reconhecer padrões, a importância da trajetória que permite diferentes escolhas, as sensações de controle e tomada de decisão diante de situações de perigo, risco, entre outros. Todas estas são possíveis por contato digital, o que significa

³ (...) a marker of identity, belonging, and difference. (JEWITT, 2005, p. 320)

uma possibilidade de realizar por meio de jogos uma necessidade humana. Estas características citadas até aqui destacam o potencial multimodal dos jogos bem como a contribuição em diversos setores da vida humana, tais como nos negócios, no ensino, na vida pessoal, entre outros.

Um exemplo de recurso multimodal presente em jogos digitais, como mencionado no texto introdutório, é a tipografia que, a partir dos estudos com multimodalidade, tem também recebido atenção de pesquisadores, tais como Van Leeuwen (2006) e Serafini e Clausen (2012), cujos estudos destacam seu potencial comunicativo. A esse respeito, Van Leeuwen (2006) destaca o reconhecimento do potencial comunicativo da tipografia na atualidade ao afirmar que:

[...] a multimodalidade de textos escritos foi, em geral, ignorada, seja em contextos de ensino, na teorização linguística ou no senso comum popular. Hoje, na era da ‘multimídia’, pode de repente, ser percebida novamente⁴ (VAN LEEUWEN, 2006, p. 58)

Em um de seus estudos, Van Leeuwen (2006) promove uma categorização na qual apresenta as seguintes características para a tipografia: *peso, expansão, inclinação, curvatura, conectividade, orientação e regularidade*. Estas características podem ser visualizadas no Quadro 1, e seus significados potenciais são apresentados quando discutimos os resultados descrevendo-as a partir da identificação das mesmas nas interfaces do jogo selecionadas para esta investigação.

Serafini e Clausen (2012) também realizaram um estudo no qual discutem sobre as características tipográficas. De acordo com estes autores, a tipografia representa “um

⁴ the multimodality of written texts has, by and large, been ignored, whether in educational contexts, in linguistic theorizing or in popular common sense. Today, in the age of ‘multimedia’, it can suddenly be perceived again. (VAN LEEUWEN, 2006, p. 58).

elemento visual e recurso semiótico com seu próprio potencial em significar”⁵ (SERAFINI; CLAUSEN, 2012, sem paginação). Destas características apresentadas por estes autores, em destaque no Quadro 1, selecionamos a categoria cor para este estudo.

Escolhemos esta característica devido ao seu potencial comunicativo e por ser bastante utilizada de forma diversificada em jogos destinados ao público infantil, principalmente por estar ligado à representação das sensações, como afirma Serafini e Clausen (2012, sem paginação) ao sugerir que “a cor tem conexão com as emoções particulares e significados sociais”⁶. Esta conexão destacada pelos autores mencionados anteriormente está relacionada à ligação entre as cores e a expressividade de emoções, ressaltando também o seu significado cultural.

A fim de facilitar a visualização daquelas características, apresentamos a seguir um quadro-resumo com as categorias propostas por Van Leeuwen (2006) e Serafini e Clausen (2012), apresentando no nome da categoria a forma da característica que representa:

⁵ [...] a visual element and semiotic resource with its own meaning potentials. (SERAFINI; CLAUSEN, 2012, sem paginação).

⁶ [...] color has connections to particular emotions and social meanings. (SERAFINI; CLAUSEN, 2012, sem paginação)

Quadro 1- Resumo da categorização tipográfica proposta por Van Leeuwen (2006)

e Serafini Categorias propostas por van Leeuwen (2006)	e Clausen Categorias propostas por Serafini e Clausen (2012)
Peso	Peso
Expansão	Cor
<i>Inclinação</i>	TAMANHO
Curvatura	<i>Inclinação</i>
<i>Conectividade</i>	Moldura
Orientação	Formalidade <i>da fonte</i>
Regularidade	Floreios da fonte

Fonte: elaborado pelo próprio autor com base nas categorizações dos autores acima mencionados

Procedimentos metodológicos

O jogo *Peggle Blast*⁷ pertence a empresa *Electronic Arts* e foi disponibilizado para uso em 2014. Consideramos este jogo direcionado para o público infantil devido a possibilidade de acesso ao jogador que se autodeclarar pertencente a qualquer faixa etária, além de apresentar quesitos didáticos voltados para o público infantil, que apresentaremos na seção de análises. O objetivo deste jogo é eliminar pinos e demais obstáculos por meio de disparos promovidos pelo usuário do jogo. Este deverá escolher o ângulo e direcionar o lançamento das bolas com o intuito de atingir os pinos que possuem valores diferenciados condicionados à cor que possuem. Vence a etapa aquele que conseguir atingir o objetivo anunciado antes do início da partida.

Para esta investigação, capturamos dois *prints* deste jogo cujas cenas apresentam recursos tipográficos variados e que possibilitam uma ligação com os demais recursos

⁷ Disponível em <https://play.google.com/store?hl=en>.

presentes na imagem, além de evidenciarmos aspectos que caracterizem o público infantil. A captura destes *prints* ocorreu durante a jogabilidade realizada por uma das pesquisadoras. Dentre as várias capturas de telas realizadas, escolhemos aquelas que apresentassem recursos variados que contribuíssem para atingir os objetivos desta investigação.

Analisamos o *print* 1 com base nas categorizações propostas por Van Leeuwen (2006), por apresentar algumas características destacadas por este autor. Já o *print* 2, consideramos a característica *cor*, proposta por Serafini e Clausen (2012). Isto deve-se a oportunidade de ampliarmos nosso contato com outra categoria segundo uma ótica diferente.

Resultados e discussões

Devido aos direitos autorais, para efeito da demonstração dos *prints* analisados, buscamos imagens destes disponíveis na internet para facilitar a visualização das características mencionadas na sequência. Fizemos um recorte dos personagens e situações descritas de forma a contribuir para a compreensão das informações apresentadas.

Os *prints*⁸ selecionados para esta investigação foram intitulados: 1 - *Tela de abertura do jogo*, uma imagem que apresenta a cena introdutória deste jogo, com o nome *Peggle Blast* em destaque e a imagem de um cavalo, o *Peggle*, o personagem principal do jogo ; e 2 - *Tela de Finalização de Partida*, uma cena capturada após o término de uma partida que foi concluída com sucesso. Neste *print* há a imagem do *Peggle* (o cavalo) na parte superior, e logo abaixo as informações *Nice! 440 x 5 pinos, 2200, +25.000 pontos de estilo*. Estas informações serão explicadas logo na sequência deste item.

⁸ Não iremos disponibilizar as imagens devido aos direitos autorais. Informamos que as imagens do jogo em análise podem ser encontradas no jogo que se encontra no endereço <https://play.google.com/store?hl=en>.

Figura 1- recorte do título do jogo



Fonte: <https://www.pinterest.com/pin/74309462578336853/>

Sobre o print 1, *Tela de abertura do jogo*, descrevemos as características presentes no nome *Peggle Blast*, título do jogo. Ambos os nomes apresentam características tipográficas distintas, por este motivo apresentamos suas especificidades. Ao analisarmos o nome *Peggle*, de acordo com a características apresentadas por Van Leeuwen (2006), identificamos os recursos aumento do peso, devido à categoria com este mesmo nome, por referir-se ao preenchimento da letra, destacando a importância da palavra na frase; espaço condensado entre as letras, referente a categoria *expansão*, significando a restrição de movimento, comum em jogos de disparos por apresentar movimentos limitados.

A presença de *inclinação* em algumas letras, como sugere a categoria que apresenta o mesmo nome da característica, aponta aspecto referente a precisão, condizente com a habilidade necessária para que o alvo seja atingido; fluidez, devido a categoria *curvatura*, por não apresentar a presença de ângulos nas letras que compõem a palavra em análise, relacionado ao jogo com a espontaneidade, oportunidade de escolha; atomização, devido a categoria *conectividade*, uma vez que as letras não apresentam conexão externa, associado com a organização do jogo em etapas, fragmentado por níveis de dificuldade.

Destacamos também a característica elevação, devido a categoria *orientação*, uma vez que as letras que compõem a palavra em análise apresentam aspecto vertical, relacionado ao jogo com o desejo de progresso e sucesso na partida; e, por último, aspecto desregrado, devido a categoria *regularidade*, uma vez que as letras que compõem esta palavra não apresentam tamanho e espessura uniformes. Associamos esta característica ao jogo devido à falta de controle da direção da bola, após o lançamento desta, que seguirá uma direção desconhecida pelo jogador.

Em relação a análise da palavra *Blast*, apresentamos as características distintas daquelas descritas na palavra *Peggle*. Estas características são: expansividade, por apresentar espaço entre as letras, referente a categoria *expansão*, a qual associamos à liberdade de movimento do jogador ao escolher suas jogadas. Outra característica em destaque foi a presença de potencial enérgico, o que relacionamos a categoria *curvatura*, por apresentar presença de ângulos nas letras. Relacionamos estes aspectos com o jogo devido a intensidade na movimentação do pino ao percorrer o espaço determinado para atingir os alvos e conseguir pontos. Além disso, destacamos ainda uma relação entre estas características acima descritas e a tradução do nome do jogo “*Blast*”, que significa explosão, estrondo.

Figura 2- recorte da congratulação da tela de finalização de partida



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TDNZ1BOI9to&feature=youtu.be>

A análise do *print 2*, que nomeamos *Tela de Finalização de Partida*, foi realizada baseada apenas na categoria cor, apresentada por Serafini e Clausen (2012). Ressaltamos que nesta investigação consideramos o significado das cores de acordo com a cultura brasileira. O *print* selecionado para esta etapa apresenta uso de cores variadas nas palavras presentes. Referindo-se às congratulações ao jogador que concluiu uma determinada etapa do jogo com sucesso, são disponibilizadas informações verbais escritas em cores diferentes para determinadas informações apresentadas. A palavra *Nice!* (*legal!*), aparece na cor azul, o que relacionamos à harmonia, sensação agradável por concluir bem uma etapa do jogo. Ressaltamos também o aspecto pedagógico deste jogo ao oportunizar o contato do jogador (criança) com a língua inglesa, uma vez que utiliza palavras em língua inglesa, como a palavra *Nice!* para possibilitar o contato e associação de seu significado de acordo com a situação a qual foi empregada.

Figura 3 - recorte da explanação do resultado atingido durante a partida



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TDNZ1BOI9to&feature=youtu.be>

Outra informação que analisamos é a explicação da quantidade de pontos alcançados naquela jogada (440 x 5 pinos [=] 2.200), que se apresenta na cor amarela, geralmente associada a atenção. Compreendemos isso como uma sugestão impressa na cor sobre a importância desta informação para o entendimento de como este valor final foi alcançado (2.200 pontos), destacando a multiplicação realizada. Além disto, por ser um jogo permitido para crianças, esclarecer uma equação matemática em um jogo representa o aspecto pedagógico, ambientando seus usuários a este tipo de operação matemática.

Figura 4 - recorte dos pontos extras adquiridos ao final da partida



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TDNZ1BOI9to&feature=youtu.be>

Destacamos também que a informação contida no *print* refere-se à quantidade de pontos extras (representado pela presença do símbolo de adição ao lado do número 25.000) que o jogador adquiriu relacionados a pontos de estilo. Esta informação apresenta-se na cor verde, simbolizando uma conquista de pontos que facilitam a continuidade da jogabilidade, assim como o significado da cor verde nos semáforos, significando permissão para seguir em frente.

Conclusões

Após as discussões e análises dos *prints* descritos anteriormente, consideramos haver uma integração entre as características inerentes aos recursos tipográficos presentes nas informações verbais e/ou numerais analisadas com a temática do jogo e os demais recursos semióticos contidos na imagem em análise. A respeito destes, notamos o uso de cores vibrantes e energéticas, normalmente encontradas nas temáticas infantis em imagens e textos verbais escritos, fazendo uma associação tanto com o ambiente atrativo para crianças como produzindo significado por meio das cores empregadas nas informações verbais escritas.

Diante desses resultados, podemos concluir que a tipografia utilizada no jogo *Peggle Blast* condiz com a situação a qual foi empregada, reforçando o potencial semiótico deste recurso multimodal, ao passo que se relaciona com os demais recursos semióticos presentes na imagem capturada. Consideramos importante e necessário compreender o potencial semiótico da tipografia presente nos textos verbais escritos e sua contribuição na produção de significado na comunicação em geral. Como implicação pedagógica, apontamos possibilidades de que aquele recurso, quando explorado, possa contribuir para o ensino de língua inglesa.

REFERÊNCIAS

GEE, James Paul. *Why Video Games Are Good For Your Soul*. Austrália: Common Ground, 2005.

JEWITT, Carey. Multimodality, Reading and Writing for the 21st Century. *Discourse Studies in the Cultural Politics of Education*, University of London, v. 26, n. 3, p. 315-331, set. 2005. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/233364050_Multimodality_Readin . Acesso em: 10 dez. 2022.

KRESS, Gunther. *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication*. London: Routledge, 2010.

KRESS, Gunther.; VAN LEEUWEN, Theo. *Reading Images*. London: Routledge, 2006.

SERAFINI, Frank; CLAUSEN, Jennifer. Typography as Semiotic Resource. *Journal of Visual Literacy*, v. 31, n. 2, p. 1-16, 29. feb. 2012. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi>. Acesso em: 02 jul. 2019.

VAN LEEUWEN, Theo. Multimodality. In: SIMPSON, James. (ed.). *The Routledge Handbook of Applied Linguistics*. London: Routledge, 2011. p. 668-682.

VAN LEEUWEN, Theo. Towards a Semiotic of Typography. *Information Design Journal*, v. 14, n. 2, p. 139-55, jan. 2006. DOI: <https://doi.org/10.1075/idj.14.2.06lee>. Disponível em: <https://www.jbe-platform.com/content/journals/10.1075/idj.14.2.06lee> Acesso em: 05 maio 2019.

VERASZTO, Estéfano Vizconde.; SILVA, Dirceu da; MIRANDA, Nonato Assis; SIMON, Fernanda Oliveira. Tecnologia: buscando uma definição para o conceito. *Prisma.com (Portugual)*, n. 8, p. 19-46, 2009. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/66904>. Acesso em: 02 jul. 2019.

TABELAS E IMAGENS

Quadro 1- Resumo da categorização tipográfica proposta por Van Leeuwen (2006)

e Serafini e Clausen (2012)

Categorias propostas por van Leeuwen (2006)	Categorias propostas por Serafini e Clausen (2012)
Peso	Peso
Expansão	Cor
<i>Inclinação</i>	TAMANHO
Curvatura	<i>Inclinação</i>
<i>Conectividade</i>	Moldura
Orientação	Formalidade <i>da fonte</i>
Regularidade	Floreios da fonte

Fonte: elaborado pelo próprio autor com base nas categorizações dos autores acima mencionados

Figura 1- recorte do título do jogo



Fonte: <https://www.pinterest.com/pin/74309462578336853/>

Figura 2- recorte da congratulação da tela de finalização de partida



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TDNZ1BOI9to&feature=youtu.be>

Figura 3 - recorte da explanação do resultado atingido durante a partida



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TDNZ1BOI9to&feature=youtu.be>

Figura 4 - recorte dos pontos extras adquiridos ao final da partida



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TDNZ1BOI9to&feature=youtu.be>

Recebido em: 02/04/2023
Parecer em: 06/06/2023
Aprovado em: 09/08/2023