



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS FLORIANÓPOLIS
DEPARTAMENTO GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA (GMT)
CURSO ANIMAÇÃO - BACHARELADO

Ana Laura Beatriz Santos Silva

Mun Ante: Comunicação Entre Personagens Sem Língua Em Comum Em Jogos
Digitais

Florianópolis

2023

Ana Laura Beatriz Santos Silva

Mun Ante: Comunicação Entre Personagens Sem Língua Em Comum Em Jogos
Digitais

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Campus Florianópolis da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador: Prof. André Luiz Sens, Dr.

Florianópolis
2023

Silva, Ana Laura Beatriz Santos

Mun Ante : Comunicação Entre Personagens Sem Língua Em Comum Em Jogos Digitais / Ana Laura Beatriz Santos Silva ; orientador, André Luiz Sens, 2023.

24 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Animação 2D. 3. Game. 4. Comunicação. I. Sens, André Luiz. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Ana Laura Beatriz Santos Silva

Mun Ante: Comunicação Entre Personagens Sem Língua Em Comum Em Jogos Digitais

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 22 de Junho de 2023.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Gabriel de Souza Prim, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. André Luiz Sens, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

André Luiz Sens, Dr.
(Orientador)
Universidade Federal de Santa Catarina

RESUMO

O diálogo entre duas pessoas que falam línguas diferentes pode tornar a comunicação inviável, embora esse tipo de situação seja comum em narrativas fictícias, inclusive com aceitação por parte do espectador como algo plausível. O presente artigo visa discutir as estratégias narrativas de representação dos diálogos entre personagens com idiomas diferentes, especialmente no game *Mun Ante*, tanto em relação à construção diegética, quanto na experiência do espectador sobre a obra. Inicialmente, são apresentadas as diferentes estratégias que jogos digitais usam para abordar essa questão. Posteriormente, foi apresentado o jogo digital *Projeto Mun Ante* e suas estratégias narrativas, incluindo a participação do *acting* dos personagens na animação para representar essa forma de comunicação.

Palavras-chave: Animação 2D, Game, Comunicação.

ABSTRACT

Dialogue between two people who speak different languages can make communication unfeasible, although this type of situation is common in fictional narratives, even with acceptance by the spectator as something plausible. This article aims to discuss the narrative strategies used to represent dialogues between characters who speak different languages, especially in the game *Mun Ante*, both in relation to the diegetic construction and in the viewer's experience of the work. Initially, the different strategies that digital games use to address this issue are presented. Subsequently, the digital game *Projeto Mun Ante* and its narrative strategies were presented, including the participation of the acting of the characters in the animation to represent this form of communication.

Keywords: 2D Animation, Game, Communication.

1 INTRODUÇÃO

No mundo real, o diálogo entre duas pessoas que falam línguas diferentes pode tornar a comunicação inviável, embora esse tipo de situação seja comum em narrativas fictícias. Há uma suspensão de descrença criada ao universo linguístico dos personagens falantes, no qual a audiência compreende ou simplesmente aceita situações de diálogo tomadas como inverossímeis no mundo real.

Podemos analisar o diálogo interlinguístico sob duas perspectivas: a comunicação diegética, isto é, a utilizada dentro do mundo narrativo e entre os personagens; e a comunicação não diegética, isto é, com o espectador, em como ele "lê" os diálogos emitidos pelas personagens.

Há, por exemplo, situações onde personagens conversam entre si, em idiomas diferentes, e é mantido o ruído natural da comunicação na diegese da trama. Entretanto, a audiência compreende por meio de legendas.

No filme *1917* (Sam Mendes, 2019), sobre a jornada de um soldado na Segunda Guerra Mundial, os personagens ingleses falam inglês, os franceses falam francês e os alemães falam alemão. Outro exemplo é o filme *Avatar* (James Cameron, 2009), onde os alienígenas Na'Vi aprendem a falar inglês, assim como os humanos aprendem a falar a língua deles.

Em *Star Trek* (1966) atenuam a barreira linguística a partir de uma estratégia diegética: todos os personagens utilizam um tradutor universal.

Entretanto, existem muitos exemplos narrativos que ignoram completamente as possíveis diferenças linguísticas, como é o caso todos os filmes da Marvel Studios, especialmente com o personagem Thor (2011): ele é um deus originário de outro mundo, cultuado pelo povo nórdico, mas ele fala inglês e não uma língua do mundo de onde ele vem, nem uma língua nórdica. Neste exemplo, a lógica do mundo real é ignorada arbitrariamente, priorizando a leitura ou experiência do espectador.

Nesse caso, inclusive, é importante ressaltar como o colonialismo tem um grande papel na representação nessa homogeneização linguística por consequência do domínio americano na indústria do entretenimento, o inglês é naturalmente visto como a língua neutra e padrão (NESTERENKO et al., 2015).

Assim, um recurso interessante que poderia ser utilizado, a depender da história e das decisões criativas da obra, é o uso de idiomas fictícios, sem qualquer apego a qualquer outro código cultural e de comunicação pré-existentes.

Em se tratando de jogos digitais, existem outras maneiras como essa questão pode ser retratada. O diferencial da interatividade presente nesse meio permite outros tipos de interações em relação à questão linguística. Existem jogos em que a barreira linguística é ignorada, como *Civilization VI* (FIRAXIS, 2016); onde a barreira é o foco da narrativa ou uma mecânica do jogo, como em *Heaven's Vault* (INKLE, 2019), e onde ela é uma mistura entre essas opções.

Essa questão linguística é desenvolvida também no Projeto *Mun Ante*, um *vertical slice*¹ visual de um game que conta a história de um jovem astronauta durante uma viagem interestelar tentando se comunicar com alienígenas.

O objetivo deste artigo é justamente apresentar e analisar as estratégias narrativas de representação dos diálogos entre personagens com idiomas diferentes no Projeto *Mun Ante*, tanto em relação à construção diegética, quanto na experiência do espectador sobre a obra por meio da narrativa, do acting na animação e do design de personagens.

2 DIFERENÇAS LINGUÍSTICAS DENTRO DAS NARRATIVAS DE JOGOS DIGITAIS

No mundo dos videogames vemos a comunicação entre línguas diferentes representadas de diversas maneiras diferentes. Podemos agrupar as divergentes estratégias utilizadas para representar a comunicação em duas categorias principais: jogos que lidam com a questão linguística de maneira mais profunda, a incorporando em mecânicas do jogo usando *puzzles* ou sistemas de progressão, e jogos que usam a questão linguística como forma de *worldbuilding* para aprofundar a imersão no jogo, de maneira similar a mídias não interativas como filmes e livros.

Dentre os jogos que se utilizam do diálogo entre línguas como mecânica do jogo, vemos a diferença de língua e a consequente dificuldade de comunicação de

¹ Um exemplo de tudo o que entraria no jogo; exemplos de cada efeito especial, cada mecânica de jogo e um nível de amostra completo; um de tudo [...]. Mais frequentemente, possui mais nuances, onde uma fatia demonstra aspectos particulares ou únicos de um jogo (como uma mecânica, estilo visual ou efeito específico), que podem então ser iterados com atenção a esses detalhes específicos (O'DONELL, 2009, tradução nossa).

duas maneiras. A primeira a retrata como uma barreira natural que define a jogabilidade, e não uma mecânica a ser superada - como em *World of Warcraft* (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2004), onde os jogadores são separados em duas facções diferentes. Na Figura 1, podemos ver que quando membros de facções diferentes tentam se comunicar pelo chat, o texto é alterado para não fazer sentido, simulando uma diferença de línguas. Neste caso, a comunicação entre os personagens do jogo, que é diegética, é interrompida devido à história do jogo, onde as facções falam línguas diferentes. Para refletir isso na experiência do jogador, a comunicação não-diegética também é interrompida. Outro exemplo da mesma categoria de barreira é *Overwatch* (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2016), um jogo *multiplayer* de tiro em primeira pessoa, onde encontramos diversos personagens de países diferentes que se encontram em confrontos. Como forma de aprofundar esses personagens e trazer um pouco de suas culturas ao jogo, é comum que algumas das falas deles sejam em suas línguas nativas, mas isso só acontece quando o herói está na equipe inimiga. Esse também é um exemplo da comunicação não-diegética sendo interrompida para explicitar o obstáculo na comunicação diegética.



Figura 1 - Exemplo de comunicação entre facções no jogo *World of Warcraft*.

Autor: KIJIMEA (2012)

A segunda maneira retrata a diferença linguística como uma dificuldade a ser superada - como em *Heaven's Vault* (INKLE, 2019), onde se joga como uma

arqueóloga desvendando uma língua antiga. Podemos ver na Figura 2 a mecânica de tradução do jogo, que é baseada em traduzir e aprender uma língua fictícia criada para o mesmo, esse sendo o tema central do jogo. Em *No Man's Sky* (HELLO GAMES, 2016), também da mesma categoria, se joga como um explorador espacial passando por diversos planetas. Há várias raças alienígenas, cada uma com sua própria língua construída. Há uma mecânica em que se aprende as diferentes línguas de cada raça alienígena, desbloqueando palavras de cada língua com o percorrer do jogo, podendo assim se comunicar mais efetivamente.



Figura 2 - Mecânica de tradução do jogo *Heaven's Vault*

Autor: SHORT (2019)

Dentro da categoria dos que utilizam a barreira linguística como um obstáculo a ser conquistado, há aqueles que fazem uso de *puzzles* para adquirir a língua, como em *Sethian* (DUANG! GAMES, 2016), no qual o personagem jogável é um linguista interagindo com um terminal de computador em uma língua que não é nativa a ele (Figura 3). As mecânicas do jogo são focadas em traduzir e formar frases nessa língua construída usando as poucas informações que o jogo provém.

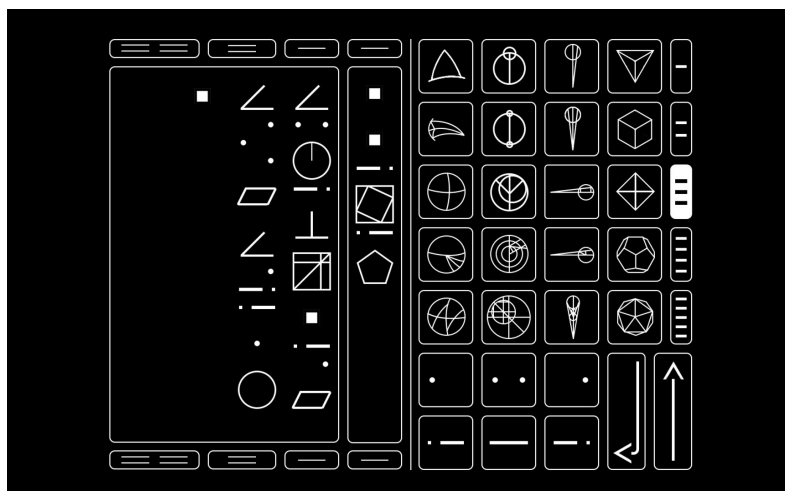


Figura 3 - Mecânica de tradução do jogo Sethian

Autor: DUANG! GAMES, LLC (2016)

Outro exemplo é Frog Fractions 2 (TWINBEARD, 2016), um jogo que parodia o gênero *edutainment*², com uma mecânica que envolve o aprendizado de uma pequena língua construída usando caracteres que são adquiridos durante o percorrer do jogo (Figura 4). Com contexto, ao se comunicar com um personagem, é possível aprender o que os caracteres significam e dialogar com os personagens.



Figura 4 - Exemplo de jogabilidade em Frog Fractions 2

Autor: HAWKINS (2016)

² “O processo de entreter as pessoas ao mesmo tempo em que você está ensinando algo a elas, e os produtos, como programas de televisão ou software, que fazem isso” (Dicionário de Cambridge, tradução nossa)

Em outros jogos, não há a aquisição da língua em si, e sim uma lembrança do idioma ou a troca para um personagem que saiba a língua. Esse é o caso de *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019), um *RPG* (Role-Playing Game) de tema policial, onde o jogador interpreta um detetive com amnésia retrógrada que investiga um assassinato. Em muitos dos diálogos (Figura 5), as conversas se dão com personagens que falam primariamente outras línguas, utilizando certos termos que não são conhecidos ao protagonista. O jogo utiliza uma mecânica de rolagens de dados para revelar os pensamentos do protagonista, de maneira similar à checagens de habilidades de *RPGs* de mesa. Quando se passa em checagens na habilidade de Enciclopédia nesses diálogos, é possível superar a amnésia e lembrar do significado das palavras.

Também está nessa categoria o jogo *Nier Replicant* (CAVIA, 2010), no caso de uma jogada seguindo a rota de outro personagem, é possível experienciar a história de maneira diferente, já que o outro personagem entende a língua dos Shades, os vilões do jogo. Isso permite uma visão mais aprofundada das motivações dos antagonistas, permitindo ver a narrativa por outro lado.



Figura 5 - Exemplo de diálogo em *Disco Elysium*

Autor: LEWIS (2021)

Em todos esses exemplos - *Heaven's Vault*, *No Man's Sky*, *Sethian*, *Frog Fractions 2*, *Disco Elysium* e *Nier Replicant* - a aquisição da língua pelo personagem

jogável se reflete na comunicação sendo desvendada ao jogador, isto é, a evolução na comunicação diegética sendo refletida na não-diegética.

Os jogos que focam mais na questão de *worldbuilding* se utilizam da diferença de línguas para aprofundar o *lore*³ do jogo. Em Final Fantasy XIV (SQUARE ENIX, 2010), os dragões falam uma língua própria, e, quando falam, o protagonista os entende mesmo não conhecendo a língua. No áudio do jogo, quando eles falam é ouvida a língua dos dragões, mas nas legendas, que sempre estão em todos os diálogos, é escrito na língua padrão do jogo.

Em outras palavras, a comunicação diegética é parcial – embora os personagens entendam o que os dragões falam, eles não reconhecem as palavras que eles dizem – assim como a não diegética – conseguimos entender o diálogo nas legendas, mas no áudio, ouvimos a língua dracônica. Em Dragon Age: Inquisition (BIOWARE, 2014), há uma língua própria que os elfos do jogo falam. Essa língua nunca é traduzida, pois sempre é falada brevemente, com uma única exceção: há uma *quest* com um longo diálogo em élfico, e, se você estiver jogando com um personagem elfo, o diálogo é traduzido pelas legendas (Figura 6). Em The Witcher 2: Assassins of Kings (CD PROJEKT RED, 2011) também há uma língua élfica, porém todo o diálogo utilizando-a é completamente traduzido nas legendas, pois o personagem jogável entende a língua (Figura 6). O caso contrário ocorre em The Elder Scrolls V: Skyrim (BETHESDA GAME STUDIOS, 2011), no qual os dragões falam uma língua própria, e as legendas nunca traduzem os diálogos (Figura 6). Nesses casos (Dragon Age: Inquisition, The Witcher 2: Assassin of Kings e The Elder Scrolls V: Skyrim), a comunicação não-diegética se alinha à diegética, ou seja, ao conhecimento do personagem jogável. Todos os jogos que usam a língua como *worldbuilding* citados são RPGs focados em contar uma história. Um exemplo que se utiliza da diferença de línguas da mesma maneira sem ser RPG é Civilization VI (FIRAXIS, 2016), um jogo de estratégia baseado em turnos, onde se joga com líderes de diversas civilizações históricas e atuais. Os líderes de diferentes nações falam frases em suas línguas nativas quando apresentados, e há legendas para todas as frases em outras línguas (Figura 6).

³ “O *lore* de um jogo é sua história de fundo, todos os elementos que complementam a narrativa principal. Esses detalhes agregam profundidade e riqueza ao universo de um videogame, expandindo sua história para fora da trama principal.” (SEARA, 2016, tradução nossa.)

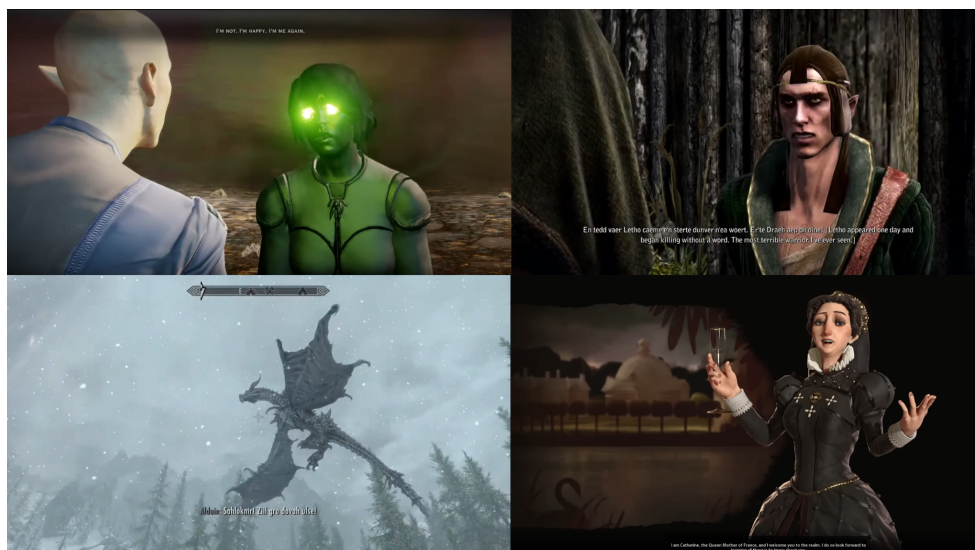


Figura 6 - Exemplos de diálogos em *Dragon Age: Inquisition*, *The Witcher 2: Assassin of Kings*, *The Elder Scrolls V: Skyrim* e *Civilization VI*

Autor: Autoria própria (2023)

3 PROJETO MUN ANTE

O projeto Mun Ante é um *vertical slice* visual de um videogame que retrata um *RPG* com um mundo 3D sendo habitado por personagens 2D. O projeto foi desenvolvido pela autora do artigo, Ana Laura Beatriz Santos Silva, e seus colegas de equipe, João Matheus Sautner Rossa e Letícia Madalozzo Seifert, e será publicada no YouTube.

A protagonista é uma criança de aproximadamente 8 anos de idade chamada Juju, que está numa viagem interestelar com seus pais (Figura 7). Ela tem uma personalidade curiosa, animada, brincalhona e assertiva. Ela está numa viagem de carro interestelar com seus pais, não vistos no projeto. A história mostra uma parada da nave espacial de seus pais, que tem o formato de um automóvel comum, em algo como um posto de gasolina espacial, num planeta alienígena.



Figura 7 - Personagens do projeto Mun Ante, Juju e Pexe

Autor: Aatoria própria (2023)

Esse planeta alienígena, ou pelo menos a parte dele que vemos, tem um tema náutico, como um recife de corais fora d'água. Quando Juju entra no posto de gasolina (Figura 8), querendo comprar um chiclete, ela tem dificuldade em se comunicar com o atendente: um alienígena similar a um peixe antropomorfizado, chamado de Pexe, que está claramente entediado com seu serviço.



Figura 8 - Cenário isométrico do Projeto Mun Ante

Autor: Aatoria própria (2023)

O projeto se utiliza da linguagem não-diegética típica de jogos digitais. Quando o personagem principal anda pelo mundo, o vídeo toma a forma de um *CRPG*⁴ isométrico, como o jogo *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019), citado anteriormente. Quando o personagem entra em um diálogo, o vídeo remete à *visual novels*⁵, com

⁴ “EM TRPGs (Tabletop RPGs, ou RPGs de Mesa), jogadores tipicamente criam e controlam um personagem fictício dentro de um mundo fictício compartilhado, mantendo informações do personagem (posses, habilidades específicas, etc.) em uma folha de papel habitualmente chamada de sheet de personagem. (...) Um jogador especial - chamado de árbitro, game master, juiz, dungeon master, ou algo similar - é o árbitro e gerente do jogo. O árbitro impõe as regras do jogo, e demonstra o mundo ficcional contando aos jogadores o que seus personagens veem e ouvem e o que os personagens não-jogáveis (NPCs, non-player characters) fazem. (...) CRPGs (Computer RPGs, ou RPGs digitais) podem ser descritos como TRPGs que são jogados sozinho em um computador: um jogador controla todos os personagens jogáveis, e o computador age como o árbitro, demonstrando o mundo do jogo pelo monitor e alto-falantes.” (ZAGAL; DETERDING, 2018, p.27-8, tradução nossa)

⁵ “O *visual novel* tipicamente articula sua narrativa por meio de extensas conversas de texto complementadas por planos de fundo, normalmente estacionários, e caixas de diálogo com sprites de personagens determinando o personagem que fala em cima delas.” (CAVALLARO, 2010, p. 8, tradução nossa)

caixas de texto sobrepostas por sprites animados dos personagens atuando na cena, como o jogo Danganronpa: Trigger Happy Havoc (SPIKE CHUNSOFT, 2010).

4 A QUESTÃO LINGUÍSTICA NO PROJETO MUN ANTE

Em narrativas fantásticas, o uso de línguas fictícias para desenvolver o universo sendo descrito é frequente. No prefácio da segunda edição de Senhor dos Anéis (1966), J. R. R. Tolkien conta como ele “tinha poucas esperanças de que outras pessoas se interessassem por essa obra, em especial por ela ser de inspiração primariamente linguística e ter sido iniciada para proporcionar o necessário pano de fundo de “história” para as línguas-élficas”. Outros exemplos de línguas fictícias populares, como as línguas élficas de Senhor dos Anéis, são o klingon, de Star Trek (1969), uma franquia de entretenimento de ficção científica, e o alto valiriano, de Crônicas de Gelo e Fogo (1996), uma série de livros de alta fantasia.

Toki pona é uma *conlang*, isto é, língua construída. As *conlangs* são criadas por inúmeros motivos, seja para servir como uma língua auxiliar à comunicação, para explorar conceitos linguísticos ou como forma de expressão artística. Segundo David J. Peterson, no livro *The Art of Language Invention*,

Qualquer idioma que tenha sido criado conscientemente por um ou mais indivíduos é uma *conlang*, desde que a intenção ou o resultado do processo de criação seja um sistema linguístico totalmente funcional. Isso inclui Esperanto, Quenya, Dothraki, Lojban e Lingua Ignota, mas não inclui projetos de revitalização modernos como havaiano moderno, corno Moderno e hebraico moderno. (...) *Artlang* é a forma curta de “língua artística”, uma *conlang* criada para propósitos estéticos, ficcionais ou artísticos. (...) *Auxlang* é a forma curta de “língua auxiliar”, uma *conlang* criada para comunicação internacional. (...) *Engelang* é a forma curta de “língua projetada”, uma *conlang* criada para atingir algum efeito linguístico específico.

Toki Pona é uma *artlang*, e não foi criada para uma narrativa específica. Segundo Lang (2014), Toki Pona é semântica, léxica e foneticamente minimalista, com aproximadamente 130 palavras e 14 fonemas, mas funcional. A linguista Sonja Lang, criadora do Toki Pona, desenvolveu a língua com o propósito de simplificar seus próprios pensamentos durante episódios depressivos. (ROBERTS, 2007)

Toki Pona foi escolhida para ser a língua usada pelos alienígenas no projeto Mun Ante por alguns motivos. A simplicidade da língua facilita o uso dela ao escrever diálogos, isto é, o domínio da língua é mais fácil de adquirir que outras

línguas e, portanto, há menor dificuldade em traduzir frases e conceitos. Além disso, o sistema de escrita com base em hieróglifos traz uma base de símbolos visuais úteis no desenvolvimento do *concept* visual do projeto, mencionados previamente.

No projeto Mun Ante, Toki Pona foi usada para interromper a comunicação verbal tanto no âmbito diegético - os personagens não entendem a língua um do outro - quanto no não-diegético - a maioria dos espectadores não entende Toki Pona.

O vídeo retrata uma pequena garota, utilizando um traje de astronauta estilizado, desembarcando de uma pequena nave espacial. De dentro da nave é possível ver um balão de fala a aconselhando a “não gastar toda sua mesada de uma só vez”. A menina se afasta da nave e anda em direção ao que parece ser um tipo de posto de gasolina para naves espaciais, e entra em uma loja de conveniência. Lá dentro, ela se aproxima do balcão, e pede ao atendente alienígena um chiclete. O atendente não entende a língua da menina e comunica isso com gesticulações. A menina, em resposta, aponta para sua boca com a língua para fora e tenta falar devagar “CHI-CLE-TE”. O atendente aponta para uma fatia de pizza no menu da interface do jogo atrás dele e pergunta, em Toki Pona, “Pizza?”. A garota faz que não, e tenta fazer uma mímica de uma bolha de chiclete expandindo. O atendente então aponta para um baiacu no menu atrás dele, e pergunta, em Toki Pona, “Baiacu?”. A menina, exasperada, se apoia então em cima da caixa de texto e pega o chiclete do menu com suas próprias mãos.

Alguns jogos usam somente legendas, tipicamente quando o jogo tem áudio de todo o diálogo, mas é muito comum *RPGs* que não são dublados demonstrarem seu diálogo por meio de caixas de texto. O projeto Mun Ante se utiliza de caixas de texto para demonstrar o diálogo entre personagens. Como maneira de enfatizar a diferença entre as línguas, optou-se por escrever as partes do diálogo em Toki Pona sem utilizar o alfabeto latino, e sim utilizando um sistema de hieróglifos criado para a língua chamado de Sitelen Pona. As falas do menino serão escritas em português brasileiro.

Além disso, a caixa de texto tem o propósito de servir como base literal e metafórica para a quebra da quarta parede no final do diálogo, quando a menina se apoia nela para pegar um item do menu com suas próprias mãos.

! a lênfase!	⊕ akesi répiti	X ala ndo	⊕ alasa caçar	∞ ale tudo	⊥ anpa bako	X ante diferente	Y anu ou	Λ awen ficar	>> e lobjeto!	+ en lei	⊗ esun loja
○ ijo coisa	∩ ike mau	⊕ ilo instrumento	⊥ insa interior	⊕ jaki sujo	⊕ jan pessoa	⊕ jelo amarelo	⊕ jo ter	⊕ kala peixe	⊕ kalama som	⊕ kama vir	⊕ kasi planta
K ken poder	⊕ kepeken usar	⊕ kili fruta	⊕ kiwen pedra	⊕ ko pasta	⊕ kon ar	⊕ kule cor	⊕ kulupu grupo	⊕ kute ouvir	⊕ la contexto!	⊕ lape dormir	⊕ laso verde
⊕ lawa cabeça	⊕ len pano	⊕ lete frio	> li [predicador]	∩ lili pequeno	∩ linja linha	⊕ lipu papel	⊕ loje vermelho	⊕ lon em	⊕ luka mão	⊕ lukin ver	⊕ lupa buraco
⊕ ma terra	⊕ mama pai	⊕ mani dinheiro	⊕ meli mulher	⊕ mi eu	⊕ mije homem	⊕ moku comer	⊕ moli morte	⊕ monsi traseiro	⊕ mu língua!	⊕ mun lua	⊕ musi brincar
mute muito	⊕ nanpa numero	⊕ nasa estranho	⊕ nasin maneira	⊕ nena montanha	⊕ ni este	⊕ nimi nome	⊕ noka pe	! o [comandante]	⊕ olin amor	⊕ ona ete	⊕ open abrir
⊕ pakala quebrar	⊕ pali fazer	⊕ palisa pau	⊕ pan pão	⊕ pana clar	⊕ pi lótul	⊕ pilin sentir	⊕ pimeja escuro	⊕ pini fim	⊕ pipi inseto	⊕ poka perto	⊕ poki contêiner
∩ pona bom	⊕ pu interagir com o livro	⊕ sama mesmo	⊕ seli fogo	⊕ selo pele	⊕ seme que	⊕ sewi alto	⊕ sijelo corpo	⊕ sike círculo	⊕ sin novo	⊕ sina você	⊕ sinpin face
⊕ sitelen imagem	⊕ sona saber	⊕ soweli animal	⊕ suli grande	⊕ suno sol	⊕ supa superfície	⊕ suwi doce	⊕ tan de	⊕ taso mas	⊕ tawa para	⊕ telo água	⊕ tempo tempo
⊕ toki falar	⊕ tomo casa	tu dois	⊕ unpa sexo	⊕ uta boca	⊕ utala lutar	⊕ walo branco	⊕ wan um	⊕ waso passaro	⊕ wawa forte	⊕ weka fora	⊕ wile querer

Figura 9 - Hieróglifos em Toki Pona (Sitelen Pona)

Autor: Ager (2023)

Além disso, os hieróglifos de Toki Pona (Figura 9) foram utilizados como inspiração para a criação do design, escolhendo os símbolos cujo significado se alinha à personalidade do personagem. Foram definidas algumas palavras-chave para os dois personagens principais, e os hieróglifos que mais se assemelhavam com essas palavras foram utilizados no desenvolvimento do design. Lili (pequeno), jelo (amarelo) e weka (fora) foram utilizados no design da Juju, e nasa (estranho), kala (peixe) e kute (ouvir) foram utilizados no design do Peixe.

O projeto também se utiliza do *acting*⁶ em animação como ferramenta de comunicação. O projeto se utiliza dos movimentos e gestos feitos pelos personagens como uma forma de comunicação não-verbal que suplementa a comunicação verbal mal-sucedida. Quando a menina pede ao atendente um chiclete, ela se comunica

⁶ O *acting* é “a arte de tomar a personalidade e características de outro e traduzir estas para um objeto previamente inanimado, um modelo de computação gráfica, um fantoche, ou um desenho” (JOULE, 2014).

com seu corpo, apontando para a própria boca e fazendo mímicas. O atendente não faz mímicas, pois é ranzinza e menos extrovertido, então ele só aponta para os objetos no menu, mostrando menos entusiasmo que a pequena astronauta.



Figura 10 - **Keyframes da Cena 3**

Autor: Autoria própria (2023)

O acting foi utilizado como representação da comunicação não-verbal mais detalhadamente em momentos como na Cena 3 (Figura 10), onde a jovem astronauta, após ver que o atendente parece não ter entendido seu pedido, enuncia lenta e exageradamente a palavra “chiclete”. Com cada sílaba da palavra, ela aponta para a própria boca. Como o atendente não conhece a língua dela, ele não compreende o que ela fala mesmo quando repetido de maneira devagar. Isso, de certa maneira, demonstra a inocência da personagem, que parece não compreender de primeira que ela e o peixe não falam a mesma língua. Na Cena 4 (Figura 11), o atendente oferece comida, apontando para uma fatia de pizza, se utilizando de outros elementos e objetos do ambiente para tentar se comunicar.



Figura 11 - **Keyframe da Cena 4**

Autor: Aatoria própria (2023)

Na Cena 5, a menina tenta uma nova estratégia, se utilizando de mímica para tentar expressar o que ela quer dizer. Ela faz um gesto de bolha de chiclete expandindo na frente de sua boca, dessa vez satisfeita por não estar utilizando uma língua que o atendente não irá compreender. Na Cena 6, o atendente aponta para um baiacu, não tendo entendido a mímica. Mesmo a mímica não utilizando de uma língua propriamente dita, a cultura de um povo e as experiências de qualquer indivíduo determinam como são interpretados gestos e outras formas de comunicação não-verbal.

No Projeto Mun Ante, abordou-se de maneira lúdica a dificuldade de comunicação entre pessoas sem línguas em comum e utilizou-se de ferramentas típicas de certos gêneros de jogos digitais, como a caixa de texto, para expressar a narrativa desejada. Escolheu-se utilizar de uma língua com um sistema de escrita diferente do alfabeto latino para representar a língua alienígena para replicar a experiência que a protagonista tem de não compreender absolutamente nada do que está sendo dito, algo que somente poderia ser replicado em mídias que se utilizam de texto para representar o diálogo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mídias interativas como jogos digitais apresentam múltiplas respostas à questão linguística que expandem o limite das mídias tradicionais, utilizando-se de recursos únicos desses meios que permitem uma imersão na experiência de

aprender uma língua e de se comunicar sem ter uma língua em comum. Vemos isso tanto em jogos que se utilizam de mecânicas para abordar a questão linguística como em jogos que exploram os métodos narrativos intrínsecos a este meio para contar narrativas que abordam diferenças de língua.

Apesar dos variados exemplos, verificou-se uma escassez de trabalhos que abordem o tema da comunicação não-verbal entre personagens sem um idioma em comum. Estudos sobre esses fenômenos poderiam dar luz à reflexão sobre as possibilidades narrativas e criativas em produtos que envolvem mundos narrativos linguisticamente complexos.

REFERÊNCIAS

AGER, Simon. **Hieróglifos em Toki Pona (Sitelen Pona)**, 2023. 1a imagem. 620x816 pixels. Disponível em <https://omniglot.com/conscripts/sitelenpona.htm>. Acesso em: 29 de maio de 2023.

CAVALLARO, Dani. **Anime and the Visual Novel**. Jefferson: McFarland & Company, 2010.

DUANG! GAMES, LLC. **Mecânica de tradução do jogo Sethian**. 2016. 3a imagem. 1728x1080 pixels. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/432370/Sethian/> Acesso em: 11 de Julho de 2023.

EDUTAINMENT. In: Cambridge Dictionary. Cambridge: Cambridge University Press, 2023. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/edutainment>. Acesso em: 09/06/2023.

HAWKINS, Janine. **Exemplo de jogabilidade em Frog Fractions 2**. 2016. 1a imagem. 1000x563 pixels. Disponível em: <https://www.polygon.com/2016/12/27/14084640/frog-fractions-2-review>

JOULE, Andy. **Acting for Animation & Character Performance**. 2014. Disponível em: <<https://www.skwigly.co.uk/acting-for-animation-character-performance/>> Acesso em: 21 de novembro de 2022.

KIJIMEA. **Exemplo de comunicação entre facções no jogo World of Warcraft**. 2012. 1a imagem. 1280x720 pixels. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rV2wySs4WkE>> Acesso em: 20 de novembro de 2022.

LEWIS, Catherine. **Exemplo de diálogo em Disco Elysium**. 2021. 3a imagem. 1920x1080 pixels. Disponível em: <<https://www.gamingbible.co.uk/features/disco-elysium-epitomises-individuality--theres-nothing-else-like-it-20211126>> Acesso em: 20 de novembro de 2022.

NESTERENKO, Veronica S.; VYCHUZHANINA, Elena V.; MILOVANOVA, Olga I. **Global Language: will the Sun ever set on the Empire of the English Language?**. Elsevier, Tomsk, v. 1, n. 1, p. 601, outubro, 2015. Disponível em <https://core.ac.uk/reader/82633570>. Acesso em: 12 de jun. de 2023.

O'DONNELL, Casey. **The everyday lives of video game developers: Experimentally understanding underlying systems/structures**, 2009. Disponível em: <<https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/download/73/76?inline=1?inline=1>> Acesso em: 29 de março de 2023.

PETERSON, David J., **The Art of Language Invention**. Nova Iorque: Penguin Books, 2015

ROBERTS, Siobhan. **Canadian has people talking about lingo she created**. 2007. Disponível em: <<https://www.theglobeandmail.com/technology/canadian-has-people-talking-about-lingo-she-created/article20399052/>> Acesso em: 22 de novembro de 2022.

SEARA, Pablo. **Telling Stories: The Importance of Lore in Video Games**. **GameSkinny**, 28 de novembro de 2016. Disponível em:

<<https://www.gameskinny.com/ow6z1/telling-stories-the-importance-of-lore-in-video-games>> Acesso em: 20 de novembro de 2022.

SHORT, Emily. **Mecânica de tradução do jogo Heaven's Vault**. 2019. 2a imagem. 3840x2160 pixels. Disponível em: <<https://emshort.blog/2019/07/23/heavens-vault-inkle/>> Acesso em: 20 de novembro de 2022.

TOLKIEN, J. R. R., **O Senhor dos Anéis**. Rio de Janeiro: Harper Collins Brasil, 2019

ZAGAL, José P.; DETERDING, Sebastian. **Role-playing Game Studies: Transmedia Foundations**. Nova Iorque: Routledge, 2018.