


unesp  **UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Faculdade de Ciências e Letras
Campus de Araraquara - SP

MÁRIO SÉRGIO TEODORO DA SILVA JUNIOR

A TEXTUALIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA SENSÍVEL
EM VIDEOGAMES



ARARAQUARA – SP

2021

MÁRIO SÉRGIO TEODORO DA SILVA JUNIOR

A TEXTUALIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA SENSÍVEL EM VIDEOGAMES

Tese de Doutorado, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa da Faculdade de Ciências e Letras – da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Doutor em Linguística e Língua Portuguesa.

Linha de pesquisa: Estrutura, organização e funcionamento discursivos e textuais.

Orientador: Prof. Dr. Arnaldo Cortina.

Bolsa: Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), processo nº2017/19008-2.

ARARAQUARA – SP

2021

S586t

Silva Junior, Mário Sérgio Teodoro da

A textualização da experiência sensível em videogames / Mário Sérgio Teodoro da Silva Junior. -- Araraquara, 2021

186 p. : il., tabs.

Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp),
Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara

Orientador: Arnaldo Cortina

1. Semiótica. 2. Jogos eletrônicos. 3. Análise do discurso. 4.
Cultura. 5. Corpo e mente. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

MÁRIO SÉRGIO TEODORO DA SILVA JUNIOR

A TEXTUALIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA SENSÍVEL EM VIDEOGAMES

Tese de Doutorado, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa da Faculdade de Ciências e Letras – da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Doutor em Linguística e Língua Portuguesa.

Linha de pesquisa: Estrutura, organização e funcionamento discursivos e textuais.

Orientador: Prof. Dr. Arnaldo Cortina.

Bolsa: Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), processo nº2017/19008-2.

Data da defesa: 09/09/2021

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientador: Prof. Dr. Arnaldo Cortina

Universidade Estadual Paulista – Faculdade de Ciências e Letras (UNESP/FCLAr)

Membro Titular: Profa. Dra. Norma Discini de Campos

Universidade de São Paulo – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (USP/FFLCH)

Membro Titular: Profa. Dra. Eliane Soares de Lima

Universidade de São Paulo – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (USP/FFLCH)

Membro Titular: Profa. Dra. Renata Ciampone Mancini

Universidade Federal Fluminense – Instituto de Letras (UFF)

Membro Titular: Profa. Dra. Patricia Veronica Moreira

Universidade Estadual Paulista – Faculdade de Ciências e Letras (UNESP/FCLAr)

Local: Universidade Estadual Paulista
Faculdade de Ciências e Letras
UNESP – Campus de Araraquara

Ao Arnaldo, pela orientação ao longo desses anos;

À banca examinadora, pela contribuição não apenas com este trabalho, mas com minha formação como um todo;

A todos os colegas e professores que também contribuíram com a abordagem semiótica desta tese;

À Faculdade de Ciências e Letras da UNESP de Araraquara, sobretudo à equipe técnico-administrativa, que tornou possível meu caminho pela Pós-Graduação, com todo o suporte prestado;

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, a FAPESP, pelo financiamento e oportunidade de dedicação exclusiva à pesquisa (processo nº2017/19008-2).

[...] o sujeito, ao dizer essa verdade que marca como sendo sua opinião, seu pensamento, sua crença, tem de assumir certo risco [...].

A *parresía*, portanto, põe em risco não apenas a relação estabelecida entre quem fala e aquele a quem é dirigida a verdade, mas, no limite, põe em risco a própria existência daquele que fala.

Michel Foucault – *A coragem da verdade* (2011, p.12-13).

RESUMO

Das grandezas caras ao convívio humano, as práticas sociais ligadas ao corpo e às sensações assumem formas distintas (sexo, alimentação, esporte, artes e apreciações estéticas dos mais diversos tipos) e ganham conotações morais também variáveis ao longo da História. Em última instância, falamos de prazeres da carne, porque são comportamentos que sancionam valores eufóricos aos sujeitos engendrados em seus percursos, e a modalidade imprescindível para atingi-los é o corpo próprio. No escopo da semiótica discursiva, o debate sobre as sensações e o corpo já foi realizado, mas jamais encerrado. Tampouco a expansão do nível de pertinência dos textos-enunciados ao das práticas semióticas ocorre salva de controversas, nem a inclusão, nas análises, dos destinatários do discurso dá a eles caráter ativo, tratando-os, via de regra, como pressuposto lógico da enunciação, contraparte do enunciador, desprovido de corporeidade. São problemas sobre os quais refletimos, explorando uma abordagem de acordo com a teoria. Elegemos, para tanto, videogames como objeto de análise, pois os entendemos enquanto textos audiovisuais inseparáveis de um uso prototípico, dependentes do corpo de um sujeito que os controle, por meio de aparatos também corpóreos. No liame entre texto e uso e entre enunciatário pressuposto e jogador de corpo ativo, buscamos métodos de sistematização do agir desse sujeito e de seu espaço de autonomia e de liberdade, em detrimento das destinações e coerções mais ou menos inflexíveis postas pela enunciação. Na economia desse esquema, compreendemos serem essenciais as competências sensíveis, pragmáticas e volitivas do jogador, cujo desenvolvimento está intimamente ligado aos efeitos veridictórios e fiduciários, por sua vez concatenados às conotações morais lançadas socialmente sobre a experiência de jogar videogames. Demos preferência à mobilização intensa de conceitos caros a três importantes nomes da semiótica discursiva: Claude Zilberberg, Eric Landowski e Jacques Fontanille. Por meio da comunhão dos princípios de semiótica tensiva, da sociossemiótica e das práticas semióticas, tão bem como da semiótica narrativa e de noções da fenomenologia, pudemos compor um trabalho de análise e de revisão teórica capaz de dar diretrizes à compreensão do lugar do corpo perceptivo e carnal na conjuntura social da significação de videogames contemporâneos.

Palavras-chave: Sociossemiótica. Sensível. Corpo. Videogames. Praxeologia.

ABSTRACT

Bodily practices such as sports, esthetical appreciation, art, and sex, assume variable moral connotations throughout human history. That sort of practice implies carnal pleasure once it grants people euphoric values only achievable through their own bodies. The issue of body feelings and self-sensing has already been addressed in the research field of Discursive Semiotics, but neither the study of semiotic practices has occurred without controversies nor the discourses' addressees have been given an active status in the analysis, being mostly treated as a logical implied element of text enunciation itself, therefore lacking a corporeal existence. Those are issues we address in the present research, to produce some possibilities of comprehension on Discursive Semiotics. To do so, we proceed with the analysis of video games, since they are audiovisual texts, attached to the usage of a player's body that manages also corporeal gadgets. In games economy, the sensible, pragmatic, and volitive competencies of a player are crucial to developing parameters of veridiction and the fiduciary contract, which reach out to a moral sense in social life. The conceptual arrangement here presented had been built based on three of the most important names of Discursive Semiotics: Claude Zilberberg, Eric Landowski, and Jacques Fontanille. Their put-together theoretical efforts, along with the greimasian narrative bases, and some phenomenological point of view made possible the construction of a work of analysis and theoretical revision capable of pointing out the place of a carnal, perceptive body in the social scenario of video games meaning.

Keywords: *Social Semiotics. Sensibility. Body. Video games. Praxeology.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: exemplos de videogames famosos do século XX (respectivamente: uma máquina de arcade, o Atari 2600, o Mega Drive e o Super Nintendo).	20
Figura 2: consoles do Xbox (2001), do PlayStation (1994) e do Nintendo Switch (2017), respectivamente.	20
Figura 3: um cartucho de Super Nintendo e um disco de Xbox 360, respectivamente.	20
Figura 4: periféricos de videogames contemporâneos: Wii remote (2006), PlayStation Camera (2007), Kinect 360 (2010) e PlayStation VR (2016), respectivamente.	21
Figura 5: controladores do tipo joystick: Atari (1983), Super Nintendo (1990) e Xbox One (2013)	21
Figura 6: a Ilha dos Dinossauros, espaço onde se desenrola a ação de <i>Super Mario World</i>	23
Figura 7: focalização em 3ª pessoa, no jogo <i>The Witcher 3</i> , e em 1ª pessoa, no jogo <i>Alien isolation</i> , respectivamente.	25
Figura 8: percurso gerativo da expressão da experiência semiótica.	27
Figura 9: interações ascendente e descendente dos níveis de pertinência.	30
Figura 10: telas iniciais de <i>Super Mario World</i>	41
Figura 11: mapa da Ilha do Yoshi.	42
Figura 12: tela de salvamento após Mario vencer Iggy Koopa.	43
Figura 13: mapa geral de <i>Super Mario World</i> , a Terra Dinossauro.	43
Figura 14: diferentes ambientações durante a primeira região explorada em <i>Super Mario World</i>	44
Figura 15: tela de salvamento de <i>The Witcher 3</i>	45
Figura 16: mapa impresso do mundo de <i>The Witcher</i> , integrante da edição "Jogo do ano".	46
Figura 17: captura da tela de <i>The Witcher 3</i> , da região de Velen.	47
Figura 18: mapa da região de Velen e de Novigrad, conforme mostrada no jogo.	47
Figura 19: captura da tela de <i>The Witcher 3</i> , da região de Novigrad.	48
Figura 20: captura da tela de <i>The Witcher 3</i> , da região de Skellige.	48
Figura 21: mapa da região de Skellige, conforme mostrada no jogo.	48
Figura 22: tela de missões, no menu do jogo <i>The Witcher 3</i>	50
Figura 23: quadro de avisos locais em <i>The Witcher 3</i>	51
Figura 24: abertura do jogo <i>Alien isolation</i>	52
Figura 25: exemplo de mapa em <i>Alien isolation</i> , conforme mostrado dentro do jogo.	53
Figura 26: estação de salvamento em <i>Alien isolation</i> e aviso de perigo ao fazer barulho.	54
Figura 27: abertura de <i>Hearthstone</i>	55
Figura 28: imagem promocional de <i>Hearthstone</i> do ambiente da estalagem em que os clientes jogam e se enfrentam, em Azeroth.	56
Figura 29: classes de heróis em <i>Hearthstone</i>	57
Figura 30: o campo de batalha, os lacaios e os heróis, em uma partida de <i>Hearthstone</i>	57
Figura 31: modelo triangular da cena interpretativa.	62
Figura 32: controles do Super Nintendo e do Xbox One, respectivamente.	65
Figura 33: o esquema da práxis.	69
Figura 34: modelo tensivo de análise semiótica de videogames proposto por Ângelo (2015).	71
Figura 35: regimes de interação, regimes de sentido e regimes de risco.	72
Figura 36: as competências pragmáticas, <i>power-ups</i> , de Mario em <i>Super Mario World</i> . .	79
Figura 37: a morte e retomada da ação em <i>Super Mario World</i> , com desconto da vida (em destaque).	80

Figura 38: o tutorial em <i>The Witcher 3</i> .	81
Figura 39: os alto-falantes instrutivos (quadrados azuis acima de Mario) em <i>Super Mario World</i> .	82
Figura 40: indicação de objetivos em <i>Alien isolation</i> .	83
Figura 41: avisos instrutivos na tela de carregamento de <i>Alien isolation</i> .	84
Figura 42: captura de tela do tutorial em <i>Hearthstone</i> .	85
Figura 43: dicas de jogo, narradas durante a tela de carregamento da partida, em <i>Hearthstone</i> .	85
Figura 44: criação de itens em, respectivamente, <i>Alien isolation</i> e <i>The Witcher 3</i> .	87
Figura 45: salvamento do jogo em, respectivamente, <i>Alien isolation</i> e <i>The Witcher 3</i> .	88
Figura 46: desdobramento temático-figurativo do espaço em <i>Super Mario World</i> .	90
Figura 47: desdobramentos temático-figurativos em <i>The Witcher 3</i> .	90
Figura 48: desdobramentos temático-figurativos em <i>Alien isolation</i> .	91
Figura 49: seleção de personagem em <i>Hearthstone</i> .	94
Figura 50: marcações da enunciação na textualidade de <i>Hearthstone</i> , indicando a presença do narratário.	95
Figura 51: deslocamentos entre os graus e limites do espaço tensivo.	100
Figura 52: condições tensivas da prática em <i>Super Mario World</i> .	102
Figura 53: o caminho do jogo pela Ilha dos Dinossauros (mapas exibidos no jogo).	103
Figura 54: a marcação do meio da fase e a seta que avisa o final da fase, respectivamente.	104
Figura 55: o interruptor que transforma os blocos pontilhados em blocos sólidos.	104
Figura 56: percurso sincopado em <i>Super Mario World</i> .	105
Figura 57: os caminhos possíveis da 3 ^a à 4 ^a área (tracejados vermelho e verde), e a circularidade da 5 ^a área.	106
Figura 58: condições tensivas da prática em <i>The Witcher 3</i> .	107
Figura 59: o aviso de que Geralt chegou ao limite do mundo explorável.	108
Figura 60: as missões em <i>The Witcher</i> subordinadas à localidade em que ocorrem.	108
Figura 61: a criação de poções e o armamento equipado em <i>The Witcher</i> .	109
Figura 62: as quatro dificuldades disponíveis em <i>The Witcher 3</i> .	110
Figura 63: as <i>cutscenes</i> em <i>The Witcher</i> .	111
Figura 64: a escolha em diálogos, com limite de tempo.	111
Figura 65: condições tensivas da prática em <i>Alien isolation</i> .	112
Figura 66: as dificuldades possíveis em <i>Alien isolation</i> , que não podem ser alteradas ao longo da partida.	113
Figura 67: a instrução da furtividade, reiterada em diversos momentos ao longo do jogo.	113
Figura 68: condições tensivas da prática em <i>Hearthstone</i> .	114
Figura 69: algumas cartas de efeitos aleatórios em <i>Hearthstone</i> .	115
Figura 70: na área 1 do mundo, Mario enfrenta um inimigo solitário. Na área 5, 3 inimigos cercam o herói.	116
Figura 71: os riscos nos regimes de interação e de sentido.	117
Figura 72: direções tensivas e zonas do acento e do inaccento.	119
Figura 73: a zona da autonomia em função dos riscos de interação e das coordenadas tensivas.	120
Figura 74: exemplos de cartas que manipulem o turno do oponente em <i>Hearthstone</i> .	121
Figura 75: modelo de ponto triplo de produção do ato do corpo-actante.	126
Figura 76: a exacerbação da presença de inimigos, em <i>Super Mario World</i> e em <i>The Witcher 3</i> .	128

Figura 77: as práxis, os níveis de pertinência, o corpo do jogador e o campo sensorial.	129
Figura 78: valores perceptivos do jogador no desenvolvimento do jogo.....	131
Figura 79: modalidades veridictórias.	138
Figura 80: cruzamento dos gradientes das modalidades veridictórias.	138
Figura 81: algumas escolhas de Geralt que afetam o desfecho do jogo.....	140
Figura 82: os finais possíveis de Ciri, mostrados por <i>cutscenes</i>	141
Figura 83: o final de <i>Alien isolation</i> , com Amanda à deriva no espaço.....	142
Figura 84: telas da vitória e da derrota em <i>Hearthstone</i>	143
Figura 85: as telas finais de <i>Super Mario World</i>	144
Figura 86: alguns dos diversos cenários de ajustamento em <i>Super Mario Wolrd</i>	144
Figura 87: os componentes do corpo-actante na geração de autonomia e no autojulgamento.	148
Figura 88: representação da função semiótica, com ênfase no contato.	155

SUMARIO

INTRODUÇÃO	11
1 VIDEOGAMES: OBJETO DE ANÁLISE E SEMIÓTICA-OBJETO	17
1.1 O videogame como semiótica-objeto	17
1.2 A retórica dos níveis de pertinência.....	25
1.2.1 Integrações ascendente e descendente	29
1.2.2 Sincretismo actancial	32
1.2.3 O corpo como competência do jogador	35
1.3 Jogos analisados.....	38
1.3.1 Super Mario World (1990)	40
1.3.2 The Witcher 3: Wild Hunt (2015)	45
1.3.3 Alien isolation (2014)	51
1.3.4 Hearthstone: Heroes of Warcraft (2014)	55
1.3.5 Direcionamentos para a análise	58
2 ENUNCIÇÃO, INTERPRETAÇÃO E INTERAÇÃO	61
2.1 A prática interpretativa	62
2.2 A esquematização da cultura	64
2.3 Práxis e inovação	68
3 A TEXTUALIZAÇÃO DA PRÁTICA E A DISCURSIVIZAÇÃO DO ATO	75
3.1 Sincretismo das competências modais do operador e da personagem	77
3.2 A discursivização do ato	88
3.3 As condições tensivas do desdobramento e da recursividade	98
3.3.1 Super Mario World (1990)	102
3.3.2 The Witcher 3: wild hunt (2015)	106
3.3.3 Alien isolation (2014)	112
3.3.4 Hearthstone: heroes of Warcraft (2014)	114
3.4 Das condições tensivas às zonas de risco	115
4 O EFEITO VERIDICTÓRIO DA AUTONOMIA	123
4.1 O corpo como actante	123
4.2 A memória no videogame.....	126
4.3 Graus de concessão na experiência da autonomia.....	135
4.4 Fidúcia, veridicção e corporalidade.....	145
5 ENCAMINHAMENTOS FINAIS: O CORPO SENSÍVEL	151
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	161
Bibliografia	161
Videogames analisados.....	164
ANEXOS	165
ANEXO A – ENCARTES DE <i>SUPER MARIO WORLD</i>	167
ANEXO B – ENCARTES DE <i>THE WITCHER 3: WILD HUNT</i>	169
ANEXO C – ENCARTES DE <i>ALIEN: ISOLATION</i>	176

INTRODUÇÃO

Nesta tese, apresentamos uma pesquisa, que foi motivada pela seguinte inquietação: o que pode o sensível na significação? Qual sua importância, sua relevância? Não apenas no escopo da teoria, mas na vida em geral, observamos um mundo que, ao menos, parece regido pela racionalidade. Sobretudo, fora do campo científico e acadêmico, nos discursos de *coaches*¹ acerca da inteligência emocional e das distintas práticas terapêuticas que vemos, por exemplo, nos treinamentos para liderança na vida profissional, não compreendemos haver outro interesse final senão aquele da eficiência, seja na vida pessoal, seja na vida profissional.

Logo de início, cindem-se aí dois atores da significação: o sensível e, por exclusão, o inteligível, e nosso posicionamento revela-se comprometido com a zona do sensível. Esse cenário é muito menos a constatação de um suposto problema e mais a aferição de uma condição de vida, antiga e persistente, que perpassa o cotidiano e as diversas tradições científicas e filosóficas ocidentais, conforme aponta Nietzsche:

A sabedoria instintiva mostra-se, nessa natureza tão inteiramente anormal, apenas para contrapor-se, aqui e ali, ao conhecer consciente, obstando-o. Enquanto, em todas as pessoas produtivas, o instinto é justamente a força afirmativa-criativa, e a consciência se conduz de maneira crítica e dissuasora, em Sócrates é o instinto que se converte em crítico, a consciência em criador – uma verdadeira monstruosidade *per defectum*! (NIETZSCHE, 1992, af.13, p.83)

A semiótica de que falamos, por sua vez, é a vertente hoje chamada de discursiva, advinda da teoria desenvolvida inicialmente pelo grupo gravitado em torno do nome de Algirdas Julien Greimas, no profícuo cenário cultural francês das ciências humanas na segunda metade do século XX. É uma semiótica que, assim como as outras diversas semióticas e teorias do discurso e da comunicação, dedica-se à análise da produção de sentido na interação humana pautada em linguagem, verbal ou não-verbal, mas que tem, em sua essência, fortes influências não apenas da linguística moderna saussuriana, do trato estruturalista hjelmsleviano e do trabalho de Propp, mas também da filosofia, em especial

¹ Segundo o Instituto Brasileiro de Coaching, um *coach* é o profissional que, treinado por outro *coach*, aplica metodologias na vida pessoal, profissional e empresarial das pessoas que o contratam. Particularmente, o *coach* não foca no passado do cliente, mas se dedica a treiná-lo rumo ao futuro pretendido. Do ponto de vista de nossa pesquisa, não podemos concordar com essa visão do desenvolvimento pessoal e profissional que marginaliza o passado, pois trabalhos, em nossa reflexão sobre videogames, com uma perspectiva que privilegia tanto a memória individual quanto a memória coletiva, cultural, no tecido sociohistórico do mundo. Cf. <https://www.ibccoaching.com.br/portal/coaching/o-que-faz-um-coach-2/>, acesso em: 20/03/2021.

da fenomenologia, reservando um espaço único à sensibilidade dos sujeitos expostos aos fenômenos de sentido.

Esse lugar do sensível na semiótica pode ser visto, por exemplo, nas palavras do próprio Greimas em *Da Imperfeição* (2002), e nos desenvolvimentos tensivos liderados por Claude Zilberberg, que nos influenciam mais diretamente aqui. Entendemos que, desde a interação humana, passando pelas estratégias do contato até os processos interpretativos, há grandezas susceptíveis à sensibilidade dos sujeitos, de maneira que há produtos de comunicação, mídias, gêneros e situações, que podem se beneficiar de estudos sobre essa subjetividade.

De fato, há um comércio do sensível, que engloba, por exemplo, mídias, no sentido estético da Arte, e situações, no sentido físico das práticas corporais desportivas, entre outros, sem mencionar a importância corriqueira das perturbações sensíveis das emoções e do corpo na vida cotidiana das pessoas. Está aí uma vastidão sem fim de práticas humanas que correspondem a problemas tão basais da existência e da ação do ser-humano no mundo que, essencialmente, toda empreitada rumo a essa seara configura uma atitude filosófica. Essas práticas, por sua vez, são mediadas pela linguagem, segundo a compreensão teórica adotada aqui:

A linguagem [...] é uma inesgotável riqueza de múltiplos valores [...] é inseparável do homem e segue-o em todos os seus atos [...] instrumento graças ao qual o homem modela seu pensamento, seus sentimentos, suas emoções, seus esforços, sua vontade e seus atos, o instrumento graças ao qual ele influencia e é influenciado, a base última e mais profunda da sociedade humana. (HJELMSLEV, 2013, p.1)

Logo, a atuação do sensível na significação e as práticas que constituem seu comércio instituem um objeto de linguagem, pertinente ao escopo da semiótica:

A semiótica fornece um conjunto de conceitos e métodos para examinar, em primeiro lugar, práticas, textos, objetos, interações sociais, formas de vida e os modos de existência coletivos e das coletividades, sendo capaz de construir o seu sentido, colaborando com todas as ciências sociais que constroem, cada uma sob uma perspectiva própria, essa arquitetura dos sentidos humanos: história, filosofia, psicologia, antropologia, economia e sociologia. A semiótica é capaz de colaborar com essas ciências, desde que seja capaz de escolher os planos de imanência e de análise apropriados. Trata-se, portanto, de se observar sob quais formas e com quais efeitos semióticos as escolhas tecnológicas, econômicas e culturais influem na transformação de nossas sociedades, bem como nas transformações dos “regimes de crença” e de identificação que são propostos globalmente e oferecidos a todos nós. (FONTANILLE, 2016a, p.2)

Para aplicar nossa reflexão em torno do sensível, elegemos videogames como objeto de estudo, pois compreendemos que se trata de uma mídia do comércio do sensível, tanto artística como desportiva, nitidamente dependente de uma prática interativa do jogador com o jogo para que se produza sentido. Os *games* enunciam instruções de uso que ligam o jogador, dotado de corpo, percepção e sensibilidade, a corpos motores enunciados audiovisualmente, nas personagens do vídeo. Dessa maneira, simulam uma vida, com dimensões relativas ao corpo, à memória e à sensorialidade, projetando-as sobre seu operador, por meio dos aparatos físicos utilizados na prática de jogo. Sobretudo, trata-se de um objeto que condensa esse cenário sensível em limites facilmente discrimináveis, o dos aparatos, o do segmento temporal e o do vídeo que um televisor reproduz.

Do ponto de vista dos desdobramentos mais contemporâneos da semiótica discursiva, a aproximação que adotamos a esse objeto de análise concerne a parâmetros de três nomes expoentes da área: Claude Zilberberg, Eric Landowski e Jacques Fontanille. Greimasianos na base e líderes cada um de uma vertente sólida adotada nas pesquisas brasileiras e internacionais, eles puderam avançar o estudo do sensível, manifestado por diversos conceitos-chave da epistemologia, como o corpo, a percepção, as paixões, o contágio, a estesia e a estética, a afetividade, entre outros (Cf. MOREIRA, 2019, p.17-21).

Claude Zilberberg, fundador da vertente intitulada semiótica tensiva, direciona sua atitude científica concernindo os afetos gerados na experiência sensível de um sujeito com base na disposição do sujeito e das grandezas com as quais há interação em um espaço de gradientes. São gradientes, tensões, entre a verificação de posições espaço-temporais das coisas e a aferição do impacto e da velocidade delas. Esta é a dimensão da intensidade e aquela, a da extensidade. A congruência das duas gera valores sensíveis, e os diversos movimentos tensivos ao longo do devir da experiência são capazes de instaurar duas lógicas de percepção: a lógica implicativa, de máxima causalidade, em que a percepção é um exercício de máxima previsibilidade, e a lógica concessiva, em que a percepção é da ordem da surpresa, rumo à imprevisibilidade do acontecimento.

Eric Landowski, por sua vez, localiza sua proposta bastante particular na complexificação dos tipos de agentividade, na chamada sociosemiótica. Para o período da denominada semiótica greimasiana, também chamado semiótica *standard*, a progressão narrativa que envolve os agentes se dá por meio da programação da ação, na observação das condições necessárias para que se cumpra um determinado fim, isto é, as competências

requeridas para a *performance* de um fazer. Landowski parte desse chão narrativo, acrescido ainda das discussões acerca da manipulação, o fazer persuasivo de um sujeito sobre outro, operando sobre suas paixões, e expande o cenário para mais dois regimes narrativos: o do ajustamento mútuo entre dois sujeitos com uma finalidade almejada, e o do acidente, em que o sujeito, tal qual no acontecimento tensivo, é pego de surpresa e despido da causalidade que fazia sua ação ir adiante.

Finalmente, Jacques Fontanille leva a semiótica ao diálogo máximo com outras ciências humanas, como a psicanálise, a fenomenologia, a sociologia e a antropologia, rumando a uma semiótica da cultura. O intuito é compreender as ações humanas que se dão no seio social e que geram os valores ideológicos. Assim, sua proposta está locada academicamente como a semiótica das práticas, ou ainda semiótica das formas de vida, e também como semiótica do vestígio ou da marca, conforme será discutido ao longo deste texto.

Vale ressaltar que nenhuma dessas direções de nossa pesquisa revoga a operacionalidade da base do pensamento semiótico. Não há um período greimasiano no sentido de ele ser superado, mas sim segundo sua posição de fundamento. A missão sempre foi estruturar a geração de sentido nos diversos produtos da comunicação humana, desde a interpretação do mundo segundo suas grandezas naturais, sociais e científicas, até a maneira como as práticas discursivas modelam o conteúdo e a expressão daquilo que os sujeitos comunicam, segundo suas estratégias enunciativas. Essa base ganha síntese no consagrado percurso gerativo do sentido do conteúdo. Esse percurso é uma chave de leitura estrutural dos conteúdos. Nós o interpretamos, particularmente, a partir de duas experiências humanas basais: a da **agentividade**, que sedia as narrativas do conteúdo; e a da **figuratividade**, que traça as relações ideológicas dessas narrativas com o mundo vivo ou, ao contrário, enfraquece essas referências, no que se entende, grosso modo, como um texto abstrato.

Temos, assim, um objeto claro e delimitado que sedia dinâmicas sensíveis pontuais e lançamos mão de uma hipótese bastante simples: **o videogame é uma prática sensível de textualização**, isto é, um ato que produz um substrato textual a partir de condições sensíveis vivenciadas pelo sujeito que o comanda. Seu objetivo estratégico não é produzir esse substrato, ainda que o texto seja o único registro documental de tal prática. Em nossa visão, o objetivo tem a ver com a competencialização do usuário e com a sanção de seu desempenho, segundo os valores culturais que atravessam a própria prática.

A regência sensível da prática, especificamente, depende da percepção e da atitude interpretativa de um agente humano, cujas dimensões somática e da memória são intensamente mobilizadas para a produção de sentido na sintaxe intraprática, no constante contato interativo com a dimensão instrutiva e avaliativa, que constitui a mídia digital do jogo. Trata-se de um fazer interpretativo-interativo que responde a um fazer instrutivo-avaliativo, engendrados em uma economia social.

Do ponto de vista da praxeologia, nosso esforço pode contribuir com a aproximação entre as formas da prática e as formas do texto, já que os elementos audiovisuais do videogame, enquanto mídia reproduzível em um televisor, correspondem tanto a controles táteis sob o comando do jogador, quanto a todo um andamento aspectual da prática.

Do ponto de vista dos estudos discursivos, com contribuições relevantes dos desdobramentos pós-greimasianos da semiótica, nossa pesquisa pode jogar luz sobre os conteúdos culturais do nível de pertinência do texto, usualmente central nas análises da área, justamente porque é o substrato material das interações sociais que o animam.

Do ponto de vista dos estudos sobre a sensibilidade do sujeito cognoscente, podemos oferecer uma perspectiva particular aos videogames, enquanto práticas que lidam justamente com a previsibilidade da percepção do destinatário e com o condicionamento e a modalização do seu corpo, pautadas em um objetivo claro: completar o jogo com êxito.

Para dar estrutura a nossa jornada neste texto, apresentamos os capítulos que se organizam na sequência. Começamos formalizando a aproximação da semiótica discursiva em relação ao videogame enquanto objeto de estudo, mas que recobre grandezas multissensoriais, desde a visualidade e a sonoridade até a dimensão tátil, do contato do corpo do jogador com os aparatos físicos, além da temporalidade norteadora da prática. Entre prática e texto, forma-se uma grandeza sincrética de estudo, a que chamamos semiótica-objeto. Não se trata de forjar uma grandeza por justaposição, mas de encontrar as relações pertinentes que o vídeo na tela estabelece com o uso do jogo e vice-versa, relações essas encontradas nas propostas de Jacques Fontanille sobre os níveis de pertinência (Cf. FONTANILLE, 2008a, 2008b, 2010), que são, na realidade, uma das maneiras de a semiótica discursiva endereçar a cultura em seus estudos.

Sendo assim, também tratamos, no capítulo primeiro, “Videogames: objeto de análise e semiótica-objeto”, da dimensão cultural que os jogos abarcam e, brevemente, de seu desenvolvimento histórico, expondo também os jogos selecionados para essa pesquisa:

(i) *Super Mario World* (1990), o sucesso do Super Nintendo na década de 1990, exemplar *vintage*, de consoles de videogames antigos; (ii) *The Witcher 3: wild hunt* (2015) e (iii) *Alien isolation* (2014), jogos contemporâneos para Xbox, PlayStation e computadores, que encenam, respectivamente, uma jornada epopeica de um caçador de monstros por um mundo medieval de fantasia, à margem da guerra e dos conflitos civis, e uma história de terror em uma estação espacial infestada por alienígenas, membro da franquia de cinema *Alien: o oitavo passageiro*; e, finalmente, (iv) *Hearthsonte: heroes of Warcraft* (2014), que dá ao jogador posse de um baralho de cartas colecionáveis para conduzir uma partida contra outro jogador, *online*, encenando o confronto entre heróis do mundo fictício de Azeroth, em que raças diversas convivem com humanos, travando embates sociais dos mais diversos tipos.

Em seguida, no capítulo dois, “Enunciação, interpretação e interação”, lidamos com a maneira como um jogador adentra a experiência do videogame dotado de conhecimentos culturais, localizado na sociedade e na História, e como sua atitude interpretativa, em contrapartida à atitude enunciativa, advinda das intenções da empresa desenvolvedora do jogo, em sua produção, estabelece um contato interativo pautado em estruturas práticas.

No capítulo três, “A Textualização da prática e a discursivização do ato”, formalizamos as análises dos jogos selecionados, observando o desenvolvimento do texto audiovisual exibido na tela em sincronia ao desenvolvimento da prática de jogo, compreendendo os perfis de jogador e as estratégias práticas que emergem desse liame, segundo as condições tensivas que os trazem à existência.

No capítulo quatro, “O Efeito veridictório da autonomia”, trazemos esses perfis à luz de uma leitura axiológica dos jogos, tratando, sobretudo, da capacidade perceptiva e sensível do jogador como piso para a fundação de sua autonomia, isto é, de sua independência prática na estrutura prática, sua capacidade plena em finalizar e fazer avançar o jogo, e de sua assunção dos valores postos em jogo pelo videogame.

Encerramos o presente texto no capítulo cinco “Encaminhamentos finais: o corpo sensível”. “O corpo sensível” foi o título dado a nosso projeto de pesquisa, e retomá-lo para finalizar a tese auxilia no retorno às inquietações iniciais, a fim de refletir sobre a pertinência da abordagem do sensível na significação, avaliando como a realizamos no estudo de videogames.

1 VIDEOGAMES: OBJETO DE ANÁLISE E SEMIÓTICA-OBJETO

Neste capítulo, exploramos as dimensões do videogame que nos parecem essenciais para discriminar o percurso pelo qual um jogador executa sua ação, interagindo com a mídia reproduzida na tela e com os aparatos físicos. Associamos essas dimensões a uma perspectiva interna da semiótica discursiva, que considera as práticas sociais nos processos de significação, proposta filiada, sobretudo, a Jacques Fontanille, autor cujo peso em nossa pesquisa é indiscutivelmente alto, e que traz consigo uma série de diálogos teóricos com a filosofia, com a sociologia, com a antropologia e outras áreas, abrindo um caminho possível para uma semiótica discursiva da cultura.

Essas dimensões também dizem respeito à existência particular dos videogames, àquilo que os diferencia de um filme, por exemplo, mesmo ambos sendo grandezas audiovisuais. Videogames são interativos, processos práticos. Ao mesmo tempo, eles enunciam valores encenados por personagens, que permitem identificar macroisotopias temáticas recorrentes no passado histórico dessa mídia, importantes para compreender as disposições éticas do sujeito disposto a jogá-los.

Levando em conta os componentes práticos, sociais e os componentes do enunciado, além da objetividade que sedia os videogames e a própria ação do jogador, indicamos os constituintes de uma grandeza global analisável, que define nosso objeto de estudo aqui. Assim, seguimos para a apresentação dos jogos específicos com os quais trabalhamos, descrevendo-os do ponto de vista prático e temático.

1.1 O videogame como semiótica-objeto

O termo “semiótica-objeto” refere-se a “uma grandeza manifestada qualquer, que se propõe conhecer [...] um conjunto significativo que se suspeita, a título de hipótese, possua uma organização, uma articulação interna autônoma” (GREIMAS; COURTÉS, 2013, p.448). Isto é, uma semiótica-objeto é um conjunto portador de sentido, composto por partes internas dispostas em uma estrutura de interdependências.

Aliás, esse conceito reitera uma máxima saussuriana: “o ponto de vista [...] cria o objeto” (SAUSSURE, 2012, p.39). Em outras palavras, a dimensão da semiótica-objeto depende das intenções do analista, já que “todo conjunto significativo, desde o instante em que se pensa em submetê-lo à análise, pode ser designado como uma **semiótica-objeto**; [...]” (GREIMAS; COURTÉS, 2013, p.448, grifo dos autores).

Os videogames possuem uma pertinência social, importante para a formação das abordagens analíticas que os endereçam, relativa à sua posição determinante na contemporaneidade, por sua alta difusão entre o público jovem, da adolescência à média dos 30 anos (Cf. SUZUKI *et al*, 2009); a escola, a universidade e o trabalho inclusive sofrem as consequências das mudanças ocasionadas na vida de seus integrantes devido ao uso de videogames, deflagrando uma maior ou uma menor produtividade e eficácia das rotinas acadêmicas e administrativas (Ibidem), não obstante o senso comum que acusa certa nocividade e viciosidade nas práticas dessa mídia.

Logo, algumas intenções possíveis do analista, em estudos que tomem por objeto de análise os videogames, vão desde aplicações imediatas nos perfis mercadológicos até possibilidades de compreensão do perfil interacional e ético da atual e da futura geração (Cf. CALLIARI; MOTTA, 2012), porque os *games* são práticas cujos usuários interagem entre si, compartilham suas conquistas do jogo *online*, policiam seu próprio agir e se inserem em um mercado bastante ativo, que lança novos jogos, consoles e controles, aprimorando constantemente sua tecnologia. Trabalhos nessas direções já ocorrem, reservando-se à semionarratividade, à interação, à aplicação didática ou a consequências à saúde (Cf. ANGELO, 2015, ERNICA, 2014, 2019, OLIVEIRA; MARINHO, 2010 e SOUZA JUNIOR, 2009, 2015).

Nosso objetivo específico é apresentar o movimento interativo entre um jogador e um discurso que instrui o uso, concebido como um processo que resulta na textualização de um enunciado audiovisual. Assim, o conjunto significante pertinente a nossa semiótica-objeto é heterogêneo, do ponto de vista substancial; não analisamos videogames simplesmente como uma grandeza audiovisual reproduzida por um monitor, sob o comando de um jogador, mas tomamos essa sequência de vídeo como substrato de uma cadeia complexa de operações, interpretações e outras estruturas enunciativas, responsáveis pela textualização daquilo visto na tela.

Sobretudo, damos primazia ao jogador, tomamos seu ponto de vista, pois é ele o responsável por afetar a sociedade com seu comportamento, ele é quem cristaliza na cultura o estereótipo de jogador (Cf. ERNICA, 2019), ele é a vítima ou o beneficiado pelos efeitos ditos nocivos ou terapêuticos dos jogos, ele é quem alimenta o mercado e a ele é que se destina todo o produto midiático do jogo. Isto é, em nenhum momento analisamos a qualidade ou as técnicas e tecnologias inovadoras dos jogos que selecionamos. Eles estão presentes em nosso trabalho por causa de sua representatividade social, mas com a

finalidade de servir de exemplos da prática interpretativa e interativa que estudamos em semiótica discursiva, remontando conceitos como o de percepção, o de sensível, o de práxis e o de textualização.

Quando falamos em práxis, particularmente, falamos em linguagem posta em uso, implicando um cenário social e histórico, dotado de profundidade espacial, relativa às dinâmicas dos agentes sociais (pessoas, grupos, instituições, etc.), e de profundidade temporal, relativa aos agentes históricos, ambas regidas por um senso ideológico. O jogador, enquanto um estereótipo na sociedade, inserido nesse campo cultural, é resultado e, ao mesmo tempo, motivo do jogador-enunciatório, discursivo, funcional, cujo corpo é competência. Dessa relação ambígua entre cultura, sociedade e discurso, que intercambia pressupostos e pressupostos, trataremos logo adiante, quando trouxermos a proposta de Fontanille ao debate.

Tudo que pode ser tratado como “pano de fundo” à experiência de um jogador em um determinado jogo é, em nosso caso, componente da semiótica-objeto, porque explica as valorações enunciativas adotadas e engendra o jogador no cenário cultural. A esse respeito, quando, no *Dicionário de semiótica*, abre-se o verbete “Semiótica”, que trata da semiótica-objeto, retoma-se o conceito de mundo natural como macrossemiótica, isto é, o mundo — o planeta e toda a vida, toda a História humana e sua cultura —, como lugar de “exercício do conjunto das semióticas” (GREIMAS; COURTÉS, 2013, p.450), como base para toda figuratividade exercida pelo discurso da prática interativa e do texto audiovisual dos videogames.

O vocábulo videogame designa um tipo de aparelho doméstico que, ligado a um televisor, reproduz uma mídia de vídeo, em que o espectador pode interagir com a história contada, no controle do ator enunciado na tela. Esse aparelho denomina-se console. Vale citar o Super Nintendo, da empresa desenvolvedora de jogos Nintendo, e o Mega Drive, da Sega, que popularizaram personagens como Mario e Sonic, respectivamente. Da mesma forma, nos anos 1980, o Atari foi o grande protagonista desse mercado, como uma das primeiras versões domésticas das grandes máquinas de *arcade*, ou fliperama, que ofereciam basicamente a mesma experiência de jogo e de controle, mas em locais públicos e de uso compartilhado; em que se compartilhavam, inclusive, as pontuações, criando-se um ranque de jogadores (ver Figura 1).

Figura 1: exemplos de videogames famosos do século XX (respectivamente: uma máquina de arcade, o Atari 2600, o Mega Drive e o Super Nintendo).



Fonte: Wikipedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/>, acesso em: 17/01/2019.

Hoje, as empresas exponenciais nesse mercado são a Sony, com o PlayStation, nascido em 1994, rumando já para sua 5ª geração, o PS5, e a Microsoft, com o Xbox, que surgiu em 2001, indo, hoje, para sua 4ª geração, o Xbox Series. A Nintendo também continua investindo na criação de máquinas, e conta, atualmente, com o Nintendo Switch em seu catálogo (ver Figura 2).

Figura 2: consoles do Xbox (2001), do PlayStation (1994) e do Nintendo Switch (2017), respectivamente.



Fonte: Wikipedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/>, acesso em: 17/01/2019.

O termo videogame ainda pode indicar pontualmente o jogo, o produto audiovisual embutido ou inserido dentro do console, na forma de cartucho, de disco, ou como mídia digital carregada diretamente de um site de compras para a memória eletrônica da máquina do usuário (ver Figura 3).

Figura 3: um cartucho de Super Nintendo e um disco de Xbox 360, respectivamente.



Fonte: Wikipedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/>, acesso em: 17/01/2019.

Além do console e do disco de mídia do jogo, os videogames possuem periféricos essenciais ou opcionais. Na esteira de inovações tecnológicas, vale citar o recém-aposentado Kinect, do Xbox, e o Playstation Camera, que são câmeras de captação dos movimentos do jogador. Tanto o Kinect quanto o Playstation Camera são opcionais, dispensáveis para a esmagadora maioria de jogos no mercado, assim como os óculos de realidade virtual, o Playstation VR, capaz de criar o efeito de imersão, com áudio isolado dos sons do ambiente e com campo de visão de 180° a 360°. Sobre essa toada cinética dos *games*, vale citar que a Nintendo, na época do Nintendo Wii (2006-2013), seu quinto console, lançou um catálogo de jogos exclusivos (não disponíveis para o Xbox e o Playstation) com a funcionalidade de captação de movimentos, pelo Wii remote. Essa tecnologia não se encontra no atual Nintendo Switch (ver Figura 4).

Figura 4: periféricos de videogames contemporâneos: Wii remote (2006), PlayStation Camera (2007), Kinect 360 (2010) e PlayStation VR (2016), respectivamente.



Fonte: Wikipedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/>, acesso em: 17/01/2019.

Essas tecnologias supracitadas propuseram, a suas épocas, a imersão do corpo do jogador nas dinâmicas de controle, mas não tiveram sucesso quando posta sob a prova do tempo, que manteve o *joystick* como único controle verdadeiramente estável no mercado, que pouco se altera (ver Figura 5).

Figura 5: controladores do tipo joystick: Atari (1983), Super Nintendo (1990) e Xbox One (2013)



Fonte: Wikipedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/>, acesso em: 17/01/2019.

Hoje em dia, ele é produzido da forma mais anatômica possível para propiciar a melhor pegada para a mão do jogador e permitir um grande número de combinações dos botões ou hastes (os *sticks*) pressionados, para o controle mais amplo e orgânico dos movimentos das personagens. Não apenas o console doméstico pode rodar videogames atualmente, mas se incluem outras plataformas de mídias digitais, como computadores

(cujo instrumento de controle são o mouse e o teclado) e celulares (com controle na própria tela, *touchscreen*).

A máquina em questão é que determina a plataforma dos jogos. Isto é, o suporte, tanto em termos físicos (*hardware*), quanto relativo ao sistema informático (*software*), designa os tipos de jogos que podem ser “rodados” nele. Discos de Xbox não são legíveis em Playstation, nem em microcomputadores, e vice-versa, apesar de o catálogo de *games* ser comum. Isso ocorre porque as desenvolvedoras de jogos são empresas independentes das desenvolvedoras de consoles e publicam para as diferentes plataformas. Os *smartphones*, por sua vez, tem um catálogo à parte, porque suas capacidades de processamento de dados são bastante limitadas em comparação aos consoles e micros.

Se há certa corporeidade nos objetos colocados em cena na prática interativa, que condicionam o modo como o corpo enunciatário ocupa o espaço, há também certas predisposições narrativas e temáticas para o jogador, implicadas pela macrossemiótica do mundo natural, relativas a estereótipos e/ou constâncias temático-figurativas dos jogos, do conteúdo que eles apresentam. No vasto campo dos jogos em geral, tomados como atividades de recreação e/ou de educação, os videogames aproximam-se bastante de brincadeiras lúdicas em que crianças encenam papéis, como Esconde-esconde, em que há quem busca e quem foge, “Polícia e ladrão”, “Mestre mandou”, “Pega-pega”, “Estátua”, etc. Mas sua interação é gerada no contato com as inteligências artificiais do enunciado, com os atores informatizados. Assim, nos parece plausível considerar que os videogames com os quais lidaremos na pesquisa são a digitalização interativa de uma narrativa teatral.

Especificamente, eles trazem histórias ambientadas na guerra, no embate, em que o ataque direto ao ator inimigo é o que movimenta o jogador e a personagem para frente na narrativa e é o que os premia com pontuações, levando-os à vitória final. São conflitos e confrontos forjados em um universo criado, que envolve toda sorte de ficção científica e fantasia, apelando ora para a temática da sobrevivência, ora para a do terror, ora para a da política, ora para a do misticismo, etc.

Exemplos desses eixos temáticos ficarão mais claros conforme avançemos as análises de nosso cópuz, mas consideremos como um grande representante dessa mídia o jogo de Super Nintendo *Super Mario world* (1990). Nele, Mario faz parte de um mundo habitado por vegetais e animais falantes, sociais, em que a missão do herói, assim como em outros títulos da franquia, é resgatar a princesa Peach, governante do Reino dos cogumelos, do vilão Bowser, rei dos Koopa, uma raça de tartarugas (ver Figura 6).

Figura 6: a Ilha dos Dinossauros, espaço onde se desenrola a ação de *Super Mario World*.



Fonte: Super Mario Wiki. Disponível em: <https://www.mariowiki.com/>, acesso em 18/01/2019.

A fantasia e a política estão emaranhadas em uma jornada que consiste, via de regra, na exploração de terras desconhecidas, no descobrimento de novas espécies e no conhecimento da lógica funcional desse outro mundo. Constitui-se um percurso que vai do conhecimento das coisas e dos regimes desse lugar de fantasia, passa pelo cumprimento das determinações narrativas a chega a assunção do papel de salvador do dia. Esse percurso pode ser re-encontrado em outros jogos com a mesma temática da “aventura”.

Devido à historicidade longa desse tipo de mídia, é possível identificar, no seio social, um destinatário dos *games* mais ou menos dotado dessas informações, que compõem uma memória cultural. O mercado também se interessa pela identificação das constâncias estruturais do conteúdo dos jogos para classificá-los e vendê-los em catálogos apropriados, para consumidores apropriados, como o gênero narrativo, a focalização na tela e a espacialização do enunciado.

Quanto ao gênero da narrativa, o mercado fala em jogos de tiro, em que a ação consiste nos ataques armados aos adversários; em jogos de aventura, em que, de maneira semelhante a *Super Mario world*, uma longa jornada é encenada; em jogos de esporte, como os de futebol e os de corridas automobilísticas; e em RPGs, os *role-playing games*, em que a encenação ganha complexidade na interação dos atores.

Particularmente, os RPGs configuram narrativas bastante extensas para serem jogadas, já que, além de um percurso central no mundo fictício que o herói trilha rumo ao objetivo final, esse tipo de jogo dá ao sujeito controlador a opção de interagir com personagens e com missões secundárias. É propiciado certo grau de customização da jogada individual, que pode ser mais ou menos longa, a qual se concedem mais ou menos pontos no placar (se um jogador cumpre mais missões, mesmo que secundárias, ele ganha mais benefícios), mais ou menos agressiva (muitas vezes, são dadas escolhas ao jogador se sua personagem, por exemplo, mata ou não um inimigo, rouba ou não uma casa, etc.) e assim por diante. A única relação entre os percursos da maioria dessas missões opcionais e o percurso de base são os incrementos à competência pragmática do herói.

O RPG pode ser jogado sozinho, mobilizando personagens para interação, chamadas de NPCs (*non-player characters*), ou ser jogado *online*, com outros jogadores reais que encarnam outras personagens, como o popular *World of Warcraft*, chamado de MMORPG (*massive multiplayer online role-playing game*), em que cada jogador cria um herói para explorar o mundo digital, podendo formar times com outros jogadores ou duelar contra eles.

Quanto a sua focalização visual, o mercado costuma chamar de *game* em 3ª pessoa aqueles jogos em que a personagem é completamente capturada pela câmera, revelando todo o seu corpo, e de *game* em 1ª pessoa aqueles em que veem-se somente suas mãos e partes do corpo da personagem, quando ela olha para si mesma, porque o jogador tem como visão na tela o mesmo campo apreendido pelos olhos da personagem (ver Figura 7).

Finalmente, quanto à espacialização desses mundos fictícios, os jogos mais populares, hoje, são classificados, mercadologicamente, como sendo de “mundo aberto”, como o caso dos RPGs. A liberdade de locomoção do jogador é bastante ampla nesse tipo de espaço. Ele pode explorar qualquer região que quiser e traçar um caminho completamente personalizado, mobilizando quaisquer missões secundárias, na ordem que preferir. Na situação contrária, com o espaço delimitado, o *game* tem sua progressão pré-determinada, como em *Super Mario World*, chamado de jogo de plataforma, pois a personagem segue em frente sobre o chão, a plataforma, sobre a qual a ação ocorre. Salvo alguns atalhos, o percurso espacial de Mario é o mesmo independente das jogadas feitas. Esse caso é comum também nos jogos esportivos, em que as pistas, raias e campos são o único espaço possível, explorados em sua linearidade.

Figura 7: focalização em 3ª pessoa, no jogo *The Witcher 3*, e em 1ª pessoa, no jogo *Alien isolation*, respectivamente.



Fonte: jogos do corpus.

1.2 A retórica dos níveis de pertinência

Recobrimos o conjunto significante que analisamos aqui: **um processo interativo** que **textualiza** um vídeo na tela, operando por meio de **aparatos táteis** sobre um **fundo ideológico** e uma **profundidade cultural** própria aos videogames. Essas instâncias são heterogêneas, porque envolvem substancialidades diferentes: som, luz, espaço tridimensional, canais perceptivos, cognição, tempo, ideias, identidade, etc. Como já dissemos, Jacques Fontanille (2008a) é um importante nome da semiótica discursiva, hoje, justamente por ter dado atenção ao denominado percurso gerativo da expressão.

Na realidade, não se trata de um percurso gerativo do plano da expressão tal como se configura o percurso gerativo do plano do conteúdo, correspondente ao texto enquanto globalidade material. Trata-se de um percurso das expressões diferentes que uma mesma experiência envolve, não restrito ao texto verbal, visual, sonoro, etc., mas ao conjunto de grandezas significantes que envolvem a existência dos textos. Assim como apontamos nos videogames, o seu texto, sua grandeza material audiovisual, não navega em abstração, mas é resultado de uma cadeia complexa, localizada no tecido da sociedade e da História, mobilizada por sujeitos igualmente sociohistóricos e responsável por uma práxis enunciativa e outra práxis interpretativa que culminam em um processo de textualização. Nesse sentido, o trabalho de Fontanille ao propor um percurso da experiência, é o de reservar a cada substancialidade específica, dotada de formas de expressão, um nível de pertinência próprio.

Segmentar uma semiótica-objeto, à luz dos desenvolvimentos da semiótica greimasiana dados por Fontanille, não consiste em coletar do mundo quantos elementos sejam necessários para explicar a significação de um fato, fenômeno, objeto, etc., mas encontrar os níveis de pertinência relativos à vivência propiciada por tal fato, fenômeno ou objeto aos sujeitos sociais. O analista dispõe da possibilidade de levar em conta apenas aqueles níveis necessários para a finalidade de sua atividade analítica, mas os que lhe sejam relevantes deverão ser abordados com uma descrição formal em termos de plano de conteúdo e plano de expressão, tal como se opera com os textos, visto que cada nível de pertinência possui plano de conteúdo e de expressão próprios, além de implicarem relações recíprocas com os demais níveis.

O texto é o nível referido, na metalinguagem de Fontanille, como texto-enunciado, responsável pela experiência de interpretação, conduzida por um sujeito “leitor”. Concebê-lo como texto já enunciado localiza a enunciação de maneira transversal a outras experiências. Não obstante, lidamos com a prática da enunciação em videogames, ligada à interpretação-interação do jogador, como um contínuo cujo fim é ocupado por um texto-enunciado. A prática, por sua vez, ocupa o nível das cenas predicativas, em que tomam lugar as operações, sejam as de enunciação, as de interpretação, as de manuseio, etc., cuja experiência é pragmática.

Entre texto e prática há uma mediação realizada pela superfície na qual um texto encontra-se inscrito, o objeto-suporte, manipulado pelos actantes de uma cena predicativa e instaurador de coerções materiais para a existência da expressão linguística, plástica,

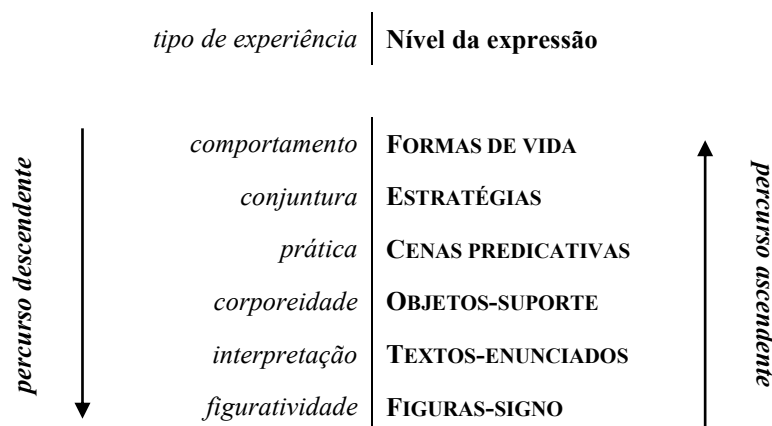
musical, etc. A experiência que tais suportes fornecem aos sujeitos da cena é a de corporeidade, de materialidade.

As cenas predicativas possuem uma finalidade que, frente a uma globalidade de outras práticas, demonstram uma estratégia de conjunto. A estratégia é o nível que dá a experiência de conjuntura ao sujeito. A conjuntura alimentada por essa estratégia, por sua vez, culmina em uma experiência de comportamento, responsável pela criação de identidades localizáveis na cultura, denominadas formas de vida.

Por fim, como partimos do nível dos textos-enunciados, deixamos de apontar o nível inferior, em que as figuras de um texto, na medida em que possuem alguma autonomia, configuram símbolos nutridos de significação suficiente para denominar o nível das figuras-signo, cuja experiência é a própria figuratividade.

Uma representação simples dos níveis e de suas experiências pode organizá-los no chamado percurso gerativo, de um ponto de vista ascendente, do mais simples ao mais complexo, ou descendente, do mais complexo ao mais simples (ver Figura 8).

Figura 8: percurso gerativo da expressão da experiência semiótica.



Fonte: formulado a partir de Fontanille (2008b, p.20).

No caso dos videogames, a extensão das expressões da experiência recobre elementos imbricados na seguinte cadeia:

- i. a expressão audiovisual do texto-enunciado, em uma tela de televisão, de computador ou de celular;

- ii. os aparatos físicos palpáveis que garantem tanto a reprodução desse jogo (a tela), como objeto-suporte, quanto a interação do sujeito por meio de controles (o *joystick*, o mouse, o teclado), como instrumento de textualização;
- iii. a operação das ações e atos interpretativos, que compõem uma cena de predicados práticos;
- iv. o porquê jogar, a estratégia do jogador, que se explica no tecido sociohistórico e psicossocial;
- v. e, por fim, os comportamentos estratégicos desse jogador enquanto configurações de uma maneira de ser, um *ethos* ou forma de vida.

Entretanto, a essas expressões distintas subjaz um mesmo discurso. O modo como compreendemos o conceito discurso decorre, mais especificamente, das propostas de Fontanille, que, em suas obras, define-o como o sentido global proveniente dos atos de linguagem, que atualizam as estruturas semióticas do conteúdo (Cf. FONTANILLE, 2012, p.88-94). A contraparte do discurso, nessa acepção, é o texto, o suporte sobre o qual o discurso se deixa apreender e sobre o qual o ato de linguagem o inscreve, transformando a substância material em forma de expressão.

Dessa maneira, o texto, assim como os outros níveis de pertinência da expressão, é uma instância formal e o discurso, uma instância mais ampla, porque abstrata, que aloca cada nível como apenas um de seus componentes. O discurso provém do dito, do enunciado textual, e se amplia ao incluir seus pressupostos enunciativos, suas condições de produção, seu eixo temporal que adentra a História e seu eixo ideológico que adentra a sociedade. Está aí prestigiado o interesse comum a todos os estudos discursivos: compreender a estrutura da comunicação na vida humana coletiva.

Pensar em uma semiótica da experiência consiste muito mais em integrar a completude do sentido e torná-la visível à análise, aproximando as ciências humanas, que segmentar níveis a serem apreendidos isoladamente. A experiência é uma globalidade que não se apreende parcialmente pelo sujeito receptor do discurso, mas em uma toada só.

Mas esse esboço de tipologia das experiências é por si mesmo enganoso, porque antes de sua declinação em “semióticas-objeto” e em níveis de pertinência, a própria experiência é indivisível e holística e, assim, é a hierarquia dos planos de imanência que induz retroativamente a uma hierarquização e a uma segmentação da experiência. (FONTANILLE, 2008b, p.27)

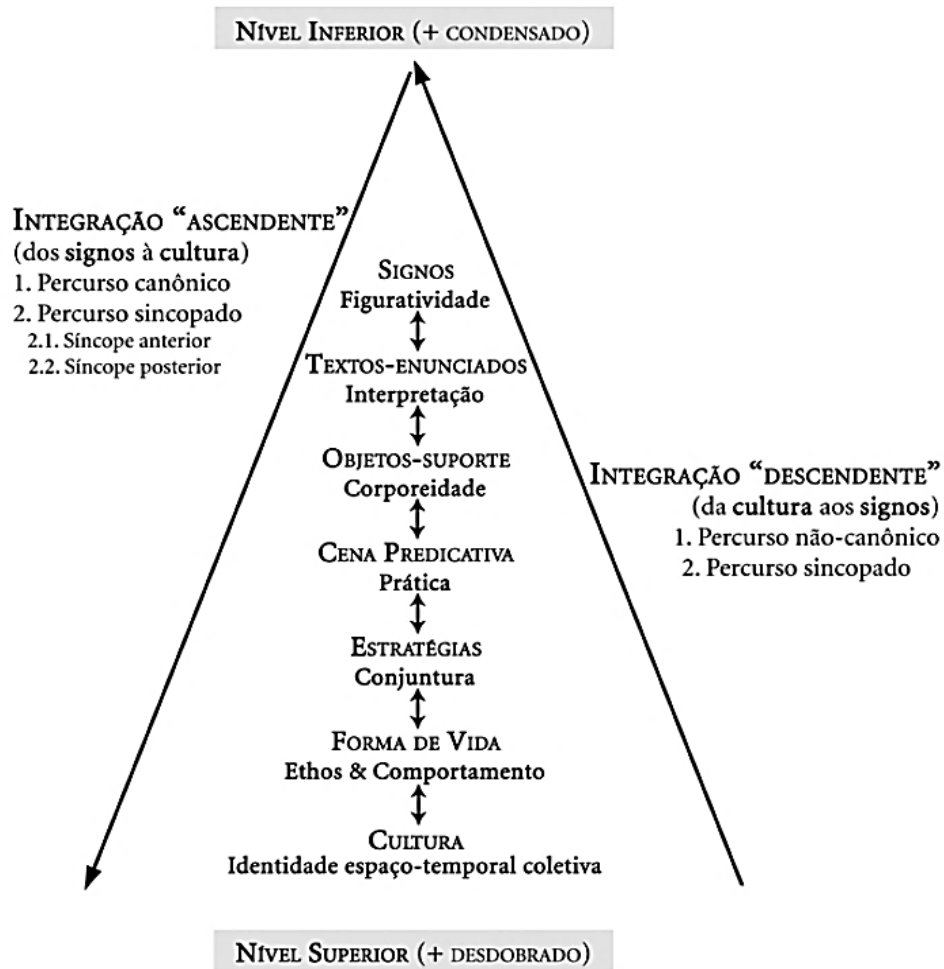
Portanto, o videogame é também um contínuo integral, em que tal segmentação só faz sentido do ponto de vista de sua expressão, mas, do ponto de vista de seu conteúdo, do ponto de vista discursivo, são instâncias distinguíveis apenas em um exercício “meta-jogo”. Para um jogador, aquilo visto na tela, os movimentos operados, as instruções fornecidas, as punições ou recompensas recebidas, o compartilhamento das pontuações online, enfim, todos esses elementos de ordem textual, prática, estratégica e ética estão amalgamados no mesmo contínuo de experiência, localizado na macrossemiótica do mundo natural.

Inclusive, a divisão em níveis de pertinência, enquanto proposta analítica, não é terminativa e pode ser revista, mas sua maior eficácia é permitir a ampliação da visão de uma análise do tipo discursiva ao tecido do mundo e da vida, regida por um método estrutural. É de suma importância reiterar o escopo discursivo, que é nossa formação e filiação. Outras abordagens possíveis desse mesmo objeto de análise, aqui formatado nas condições de uma semiótica-objeto complexa, textual, prática e ética, podem partir do lugar até onde chegamos, a competência corporal e o percurso interpretativo-interativo do jogador, podem levar em consideração nossas contribuições. Sabemos da cumplicidade entre discurso, sociedade e história, pois são o mesmo contínuo da vida. No discurso, circulam as ideologias e o ser-humano convence a si mesmo das ideias que veicula e, a partir do discurso, encontra a energia de manutenção ou de transformação das estruturas sociais. Trazer as práticas à análise do discurso configura uma retórica da abertura teórica, sem perda de coerência, mas da tendência à interdisciplinaridade nas ciências.

1.2.1 Integrações ascendente e descendente

A divisão em níveis de pertinência também prevê a adoção de dois percursos distintos de integração dos níveis, a ascendente, dita canônica, e a descendente, dita não-canônica (FONTANILLE, 2008b, p.29-38) (ver Figura 9).

Figura 9: interações ascendente e descendente dos níveis de pertinência.



Fonte: extraído de Portela (2008, p.110)

Do ponto de vista ascendente, figuras são integradas a textos que compõem, textos integrados a objetos em que se inscrevem, objetos integrados a práticas nas quais se encenam, práticas integradas a estratégias pelas quais são motivadas, estratégias integradas a formas de vida na qual persistem e as formas de vida integradas à cultura na qual existem. Nesse percurso, a instância inferior desdobra-se na instância superior, em que suas propriedades sensíveis e materiais, que lhe eram apenas expressão de um conteúdo figurativo e simbólico, são tornadas partes de um conteúdo maior, o do texto, que, por sua vez, tem sua expressão como componente do conteúdo integral do objeto-suporte, e assim por diante.

Já do ponto de vista descendente, uma cultura está integrada a uma forma de vida porque nela se faz presente, porque dela é dêixis, a forma de vida está integrada a uma estratégia, porque dela é finalidade, uma estratégia está integrada a uma prática, porque dela é norte de ajustamento, uma prática está integrada a um objeto-suporte, porque dele é o conjunto de diretrizes espaço-temporais de certa ergonomia, um objeto está integrado a um texto, porque dele é a imposição de limites da inscrição, e um texto está integrado a um signo-figura, porque dele é a possibilidade de combinação com outros signos, a fim de completar uma significação. Nesse percurso, a instância superior condensa-se na inferior, prefigurando os caminhos de desdobramento.

Fontanille aponta que esses percursos de integração são também estratégias enunciativas (FONTANILLE, 2008b, p.34), por exemplo, dando relevo à prescrição de um uso prototípico em um texto (ascendente, do texto à prática) ou recuperando uma crença social na repetição de gestos simbólicos (descendente, da forma de vida à prática), podendo ser combinados a depender da intencionalidade discursiva, como o caso de um

manual de instrução, de um kit de montar [que] descreve e organiza a prática da montagem. [...] é objeto de um duplo movimento: (1) a prática está integrada ao texto como prefiguração discursiva (na direção descendente), e (2) o texto obtido integra-se ao objeto e à prática que o constrói, como inscrição (na direção ascendente) (2008b, p.34).

O tipo de integração pode depender da visão do analista, que forma a semiótica-objeto segundo uma atitude direcionada pelos objetivos assumidos, conforme discutimos. Assim, partir de um nível para chegar a outro é uma atitude impregnada pelo risco de dar estatuto de anterioridade e primazia a uma ou outra dimensão.

Em nosso caso, procedemos dessa maneira, porque, ao escolher a entrada do jogador nessa experiência, prestigiando seu corpo, seu percurso e sua ação, já se dispõe uma hierarquia dos níveis em nossa semiótica-objeto. Fosse o caso de integrarmos o texto à prática de maneira ascendente, estaríamos lidando com prefigurações de uso a serem atualizadas pelo jogador. Ao contrário, integramos a prática ao texto, no caminho descendente, não-canônico, como condensação da experiência sensível do jogador. Essa condensação parece-nos mais propícia para explicar a textualização como resultado do percurso interpretativo-interativo do sujeito, e, assim, dá à cena predicativa o estatuto de anterioridade e papel de sede e dêixis da enunciação.

1.2.2 Sincretismo actancial

Formalizar uma divisão do tipo dos níveis de pertinência implica reservar termos específicos para os elementos constituintes de cada um. Na relação entre prática e texto, devemos, inicialmente, considerar um mesmo método de análise para seus conteúdos específicos, no tocante àquilo chamado, em semiótica, de nível narrativo do percurso gerativo do sentido, já que os desenvolvimentos da semiótica narrativa contemplam as dinâmicas actanciais de modo amplo, não distinguindo ações enunciadas, textos, e ações em tempo real, encenadas como prática.

Da mesma maneira, é possível lançar mão também do nível discursivo para descrever as duas instâncias pertinentes, pois ele se baseia na figurativização de um espaço, de um tempo e de atores, pertinentes tanto para um texto-enunciado como para uma cena predicativa, aplicável tanto às personagens na tela, em seu espaço alhures e tempo indeterminado da ficção, quanto ao jogador enquanto ator, num dado espaço e num dado tempo culturalmente marcados e socialmente relevantes.

Apenas o percurso gerativo do conteúdo não satisfaz uma distinção formal de níveis com experiências diferentes, entretanto, e exige cautela na análise de suas especificidades. Do texto, um sujeito interpreta esse percurso gerativo do conteúdo, codificado em uma expressão finita, delimitada e perfectiva, de substancialidade sonora, visual e tátil, no caso do videogame. Da prática, um sujeito vive um processo indefinido, durativo e imperfeito, cujo fim não existe senão como possibilidade e horizonte estratégico do discurso em ato. Assim, alguns termos, na metalinguagem da qual partilhamos, referem-se especificamente a cada tipo de experiência e nível de pertinência apresentado pela proposta de Fontanille, apesar de engendrados em um percurso de conteúdo bastante similar, de ordem narrativa e figurativa. Os pormenores dessa especificidade, discutimos adiante, ao falar detidamente sobre a prática, mas já é conveniente, sobretudo, fornecer um tratamento específico para os sujeitos a que temos chamado de jogador e de instrutor.

Já dispendemos do conceito de enunciador, porque a enunciação não é por si só um nível de pertinência, mas um liame entre texto e a prática que o enuncia. Isto é, a prática que produz um texto-enunciado é a enunciação, um ato de linguagem, de codificação das informações segundo uma gramática própria (linguística, plástica, musical, etc.), que, nos videogames, por se valer de diferentes códigos, pode ser chamada de enunciação sincrética. Essa prática específica responsável pela textualização recebe o nome de práxis enunciativa, conceito de longa data na linguística moderna.

Assim, enunciador e enunciatário são roupagens possíveis para os sujeitos próprios da prática, tão bem como para os sujeitos enunciados, atuando como o liame entre os dois níveis de pertinência. Na prática, o enunciatário possui o papel actancial de operador, o condutor dos próprios movimentos, ainda que conduzido por coerções do jogo. Já esse jogo que impõe limites corresponde à ação de um enunciador, que interage com o jogador que enuncia seus próprios movimentos.

Na realidade, esses limites do jogo são as diretrizes axiológicas do enunciador enquanto destinador-julgador de todo o ato que se desenrola na cena predicativa. Ele é responsável por orquestrar a significação e provém da práxis enunciativa de produção. As atitudes enunciativas desse sujeito são segmentos audiovisuais já textualizados em pequenos enunciados instrutivos, destinados à atualização do jogador, a qual pequenas sanções também já se encontram compactadas dentro de uma mídia digital, informática. O papel actancial desse enunciador na prática de jogo em exercício é o de adjuvante no percurso narrativo do operador, pois fornece saberes e poderes necessários para a consumação do ato, ao qual sucede a outra posição actancial do enunciador na prática, a de destinador-julgador.

Operador e adjuvante da prática, respectivamente o jogador e o jogo, são projetados como enunciatário e enunciador no texto. O jogo apenas mostra seu estatuto de julgador quando a sequência audiovisual completa demonstra que ele, enquanto conjunto de coerções, é, na verdade, quem coordena a prática que textualiza o filme visto na tela. Dele dependem as condições da ação do operador, que, por isso, adentra o texto-enunciado como um enunciatário, que responde devidamente às solicitações de sua contraparte e por ela foi avaliado.

Dessa forma, instruções são enunciadas, mas, na prática, parecem se diluir frente ao exercício da liberdade corporal de um operador que as interpreta e age *sobre* elas (e não *sob* o jugo delas), em seu próprio tempo. Porém, no limite, as instruções e as avaliações não deixam de delegar ao supostamente livre operador o papel de enunciatário que se lança sobre o texto-enunciado. A igualdade com que um jogador lida com os aparatos e movimenta a personagem na tela segundo sua vontade é apagada no texto-enunciado, sob uma intencionalidade original da produção do jogo.

Vemos que essa dessimetria é um ponto crucial na significação de videogames. Trata-se da estratégia enunciativa do enunciador para com o enunciatário, a fim de controlar e modular a ação deste último, ao mesmo tempo em que comunica grandezas

submetidas à axiologia de uma cultura, responsável por nortear e por validar o ato de jogar e sua eficácia, que perpassa necessariamente a textualização.

A produção, enquanto uma prática estratégica na conjuntura de que também faz parte o ato de jogar videogames, participa dessa economia de satisfazer uma demanda do público, seja por jogos desafiadores, para autoafirmação de competências interativas, em algum campo semântico desportivo, seja por jogos encantadores, que supram o lugar dado ao entretenimento. De qualquer maneira, trata-se de uma conjuntura em que ambas as estratégias, longe de reduzirem as possibilidades de uso estratégico de um videogame, compõem o tecido da vida social. Por sua notória complexidade, limitamo-nos ao nível das práticas de jogo e do texto.

Ainda resta aprofundar o sincretismo entre essas posições actanciais. Esses sujeitos são transformados de operador e de adjuvante e julgador da prática em enunciatário e enunciador de um texto-enunciado, mas, neste último nível, assumem ainda outras funções, porque a relação entre a enunciação e o texto-enunciado, nos videogames, tende a ser debreada enuncivamente. Ou seja, o enunciador instrutivo e o enunciatário jogador não são as personagens do jogo; elas correspondem a outros sujeitos, geralmente pertencentes aos universos imaginados e não vividos praticamente, no seio social; tempo, espaço e ator do enunciado tendem a estar projetados distanciados do tempo, do espaço e dos atores da enunciação, estes sim contíguos ao operador, ao adjuvante e ao julgador da cena predicativa.

As personagens são atores do enunciado do texto, enquanto o enunciador e o enunciatário possuem tratamentos textuais de outro tipo. Souza Junior e Mancini (Cf. SOUZA JUNIOR, 2009, 2015, SOUZA JUNIOR; MANCINI, 2015), ao trazer videogames também para a ótica da semiótica discursiva, já apontou o sincretismo entre jogador e enunciatário do texto, e entre o enunciatário e a personagem controlada, ator do enunciado, com um dos responsáveis pelo efeito de interatividade. Essa relação de esmaecimento entre o ator enunciado e um sujeito da enunciação pressuposto é bastante produtiva para compreender os efeitos de sentido dos jogos que analisamos, de maneira que o jogador, operador da prática, pode estar mais ou menos próximo ou desvinculado da personagem do jogo e, conseqüentemente, a prática também pode estar mais discreta e desconexa ou mais isomórfica em relação ao texto. Tudo depende da intensidade do sincretismo entre o operador e o enunciatário à personagem controlada.

Uma maneira de esse distanciamento ser ou não acentuado e de dar nitidez a uma cena predicativa que anima o texto é reforçar ou não a figura actorial do narrador e do narratário. Há aí uma diferença de pertinência entre a personagem e o enunciatário. Este tem uma faceta implícita, que corresponde mais proximamente a um sujeito cultural visado pela enunciação, operando o videogame, mas possui também uma faceta enunciada. Daí, distinguem-se, na toada *standard*, quatro instâncias:

- (i) o enunciado: a completude do dito e do expresso. É o texto, com conteúdo e expressão;
- (ii) a enunciação: a instância pressuposta pelo texto, responsável pelo gesto de inscrição, pela textualização, e pela organização do conteúdo. É o ato comunicativo, do qual o texto é componente;
- (iii) a enunciação enunciada: a parte desse ato comunicativo que se deixa textualizar, se deixa materializar no texto, dando expressão ao sujeito da enunciação;
- (iv) e o enunciado enunciado: aquilo que é textual, mas não compete à representação do sujeito da enunciação, apenas à história contada, no caso dos videogames.

Por isso, quando o destinatário está explicitamente instalado no enunciado (a enunciação enunciada), ele será chamado de narratário — e o mesmo vale para o destinador do discurso, que, se enunciado, nomeia-se narrador.

Actantes da enunciação enunciada, são eles diretamente delegados do enunciador e do enunciatário, e podem encontrar-se em sincretismo com um dos actantes do enunciado (ou da narração), tal como o sujeito do fazer pragmático ou o sujeito cognitivo [...] (GREIMAS; COURTÉS, 2013, p.327).

O enunciatário, como sujeito pressuposto à destinação do texto-enunciado e do objeto-suporte, é a interface desses níveis de pertinência com a cena predicativa, da personagem com o operador.

1.2.3 O corpo como competência do jogador

Particularmente, “percepção” e “sensível” são conceitos caros a nossa retórica aqui, pois foram os maiores motivadores desta pesquisa. No processo interativo de instrução, interpretação e execução, o contato sensível é o que mais nos importa, em detrimento de

um jogador hipotético de extrema racionalidade, cartesiano, maquinal em seus movimentos e impecável em sua interpretação. Nosso jogador, o sujeito abstrato ao qual nos referiremos a todo o momento, pressuposto ao videogame, esse papel funcional da prática de jogo, crucial à textualização, é um sujeito sensível, atento não apenas aos dados inteligíveis enunciados, mas também às variações sonoras, luminosas, táteis e aos valores afetivos do jogo e também da cultura.

A instância sensível e basal do jogador é aquilo que chamamos, em nosso trabalho, de corpo. Estamos longe de ter elegido a palavra pelo seu conteúdo na vida real, em que, grosso modo, o corpo de uma pessoa é responsável, biologicamente, pela sobrevivência, motivado em torno desse objetivo, e, simbolicamente, motivado pela mais diversa e ampla sorte de estratégias, que perpassam a valoração dele como instrumento para a conquista de dados fins ou como objeto de valor em si mesmo, exibido e cultuado. Na verdade, o termo entra em nossa metalinguagem por influência da literatura semiótica, sobretudo de Jacques Fontanille (2016b) e Norma Discini (2015), cujas obras são, respectivamente, *Corpo e sentido* e *Corpo e estilo*.

Nessa perspectiva, o corpo é uma dimensão relativa à subjetividade, explorado em sua capacidade relacional. Na semiose, seu papel relacional é a atribuição de valor ao mundo e o agenciamento de outros corpos em percursos narrativos. No contato intersubjetivo, o corpo tem função de se modificar e de modificar o outro, ao mesmo tempo em que cria para si uma identidade própria e, para o outro, uma identidade mais ou menos díspar.

Pensando nos videogames, entendemos que a criação da identidade do jogador depende de seu corpo, pois ele é responsável pelas conquistas e pelas derrotas, avaliadas pela enunciação. É preciso que o corpo seja hábil e que a leitura daquilo que se desenrola na tela seja eficiente; o medo, o susto, a ânsia, o ato falho, a precipitação, etc., e seus afetos, não são bons auxiliares para esse corpo. Mais que uma questão de vencer ou de perder, o corpo hábil é requisitado para terminar o jogo, encerrar a prática e cumprir a textualização integral. Entretanto, o corpo maquinal não é de interesse aqui, porque ele não revela com a mesma profundidade que o corpo falho os contatos intersubjetivos entre aquele instrutor que a enunciação apresenta e o papel do jogador. Não revela, portanto, as nuances do andamento da prática e a imperfeição responsável pela duração e pela marcação de sensações na “alma” ou na carne do jogador, que, no melhor dos cenários

mercadológicos, é responsável pela revenda e pelo consumo, porque agradou o jogador, e, na melhor das hipóteses sociológicas, explicaria o gosto do consumidor.

Se esses valores são bem ou mal avaliados, isso depende de como a enunciação premia ou pune aquele ato sensível que os configurou, estando diretamente ligado a um eixo ideológico, compreendendo a enunciação como a instância que comunga os processos práticos interativos a seu conseqüente registro na forma audiovisual. As sanções vêm de um destinador-julgador, aquele que atribui pontuações e ranqueia os diversos jogadores *online*, no caso de jogos dependentes da internet². Esse destinador é validado e feito crível na amplitude de seu julgamento e na quantidade de atores-jogadores que se sujeitam a ele.

Do ponto de vista da semiose, o corpo também é crucial, porque, antes que haja a finalização da ação coroável ou da ação punível, o jogador apreende o espaço sensível, exercita sua sensibilidade ao longo da dificuldade crescente do jogo e aperfeiçoa o controle sobre a personagem. Dessa maneira, o corpo atribui sentidos e engendramentos narrativos às sensações e aos atores enunciados a elas associados. Nesse processo, ele é quem atualiza a foria e põe em funcionamento o sistema de valores capazes de reger a experiência de jogo.

Assim, para melhorar a precisão terminológica, devemos entender “corpo do jogador” como “competências corporais do enunciatário”. É o sentir, a competência estética, como aponta Landowski (Cf. LANDOWSKI, 2014, p.50), que permite ao enunciatário cumprir sua ação, junto ao conhecimento adquirido (o saber) e aos poderes que a personagem enunciada acumula (o poder). Essa competência age no âmago da capacidade que esse sujeito tem em se sair vitorioso ou perdedor e, por consequência, tem responsabilidade sobre a sanção que termina por compor a identidade do jogador.

O corpo-competência pertence ao enunciatário, mas, como contraparte, o enunciador também possui um corpo e que também pode ser tratado como um conjunto não de competências especificamente, mas de coerções corporais. Quando falamos, por exemplo, em “corpo do jogo” ou “corporeidade do objeto-suporte”, referimo-nos à dimensão material dos aparatos físicos com os quais o jogador entra em contato. Sendo esses aparatos previstos pela enunciação, já que são o lugar em que o próprio texto se inscreve ou por meio do qual ele se deixa controlar, não sendo facultativos à comunicação dos videogames, suas dimensões são controladas também pelo mesmo ato enunciativo. O

² O Xbox, console no qual foram filmadas as cenas referidas, conta com uma comunidade *online* chamada Xbox Live, em que os jogadores podem compartilhar suas conquistas, entre outras atividades de interação.

tipo de toque e a pegada que o *joystick* tem são determinantes na apreensão sensível do jogador.

Em outras palavras, as coerções corporais do enunciador, que são manipulações sensíveis, determinam o ganho de competências corporais do enunciatário. Portanto, o corpo como conceito utilizado em nossa pesquisa é o contato sensível, estésico, entre as duas partes do sujeito da enunciação, em uma estrutura em que os limites materiais do enunciador determinam a superfície sensível do enunciatário, discriminando suas capacidades interativas ao mesmo tempo em que as avalia.

1.3 Jogos analisados

Selecionamos quatro títulos de videogames para nossa pesquisa. Três bastante recentes e um contraponto mais antigo:

O primeiro deles é *Super Mario World*, lançado pela Nintendo no Japão em 1990, originalmente chamado de *Super Mario Bros. 4*, para o console *Super Nintendo Entertainment System*. Seu impacto cultural é inegável, visto o reconhecimento que desperta não apenas em um público jogador restrito mais ou menos contemporâneo, mas em um público amplo, que viveu não só a experiência desse jogo, ainda que indiretamente, mas a popularização dos videogames nas décadas de 1980 e 1990. Não obstante, a Nintendo investiu em mais de vinte títulos envolvendo a personagem Mario, ativa ainda hoje no jogo para o *Nintendo Switch*, *Super Mario Maker*.

O segundo, *Hearthstone: Heroes of Warcraft*, atualmente chamado apenas de *Hearthstone*, algo como pedra da lareira, é um jogo de cartas lançado pela *Blizzard Entertainment* para computadores (Windows e MacOS) e dispositivos móveis (Android e iOS), em 2014, ativo ainda hoje. Selecionamos esse jogo por sua grande popularidade³ e por ser um representante da temática de jogos estratégicos, inclusive para *smartphones*. Trata-se de uma releitura tragicômica do universo de outros jogos da empresa, sem conotação cômica, *Warcraft*, um jogo de RPG online para computadores de 1994, (*Warcraft: orcs and humans*), seguido por duas sequências e o atual *World of Warcraft*, lançado em 2004 e ainda ativo.

O terceiro, *Alien isolation*, é um jogo de tiro e terror, desenvolvido pela *Creative Assembly* e publicado pela Sega, que acumula cinco prêmios e doze nomeações na área de

³ Cf. https://www.washingtonpost.com/sports/2018/11/05/hearthstone-basks-glow-million-users-awaits-its-next-challenge/?noredirect=on&utm_term=.a6ef7f913480, acesso em: 15/11/2018, e

videogames⁴. Ele traz como bagagem a referência à franquia do filme *Alien: o oitavo passageiro* (17 prêmios e 20 nomeações)⁵, do diretor Ridley Scott, continuada pela franquia em produção, *Prometheus* e *Covenant*. Esse tipo de jogo equivale, contemporaneamente, aos títulos dos consoles populares na época de *Super Mario World*, não necessariamente por ser algo da ordem do “mais do mesmo”, mas por ser jogado em um console popular (o que não significa barato). Na realidade, *Alien* é possível de ser adquirido *online* ou em disco para quatro consoles diferentes, o PlayStation 3 (lançado em 2006) e o PlayStation 4 (lançado em 2013), da Sony e o Xbox 360 (2005) e o Xbox One (2013), da Microsoft, além de ser possível jogá-lo em um computador com Windows.

O quarto e último corresponde ao *The Witcher 3: wild hunt*, um jogo do mesmo tipo que *Alien*, disposto ao PlayStation e ao Xbox e a computadores com Windows, mas com temática alinhada à aventura, à fantasia, à caça de monstros e a um ambiente medieval. Foi produzido pela *CD Projekt Red*, publicado em 2015, com reconhecimento expresso em 13 prêmios e 15 nomeações⁶, e com um seriado realizado pela Netflix⁷. O universo de *The Witcher* é baseado na série de contos escritos pelo polonês Andrzej Sapkowski, *Wiedźmin*, cuja primeira publicação data de 1986.

Cada um desses jogos possui um andamento próprio da sua prática de uso, que se revela em diferenças sensíveis na materialidade textual. As análises, propriamente, são apresentadas mais adiante, e os momentos dos jogos dos quais tratamos são exemplificados com imagens inseridas em nosso texto, mas deixamos arquivos de vídeo das jogadas carregados na plataforma *YouTube*, em página pessoal, que podem ser acessados por meio do seguinte endereço eletrônico: <https://youtube.com/playlist?list=PLNyXObcWaz7pyIZJQIjDRx836dUdS0VVe>⁸.

Por hora, cabe explorar esses títulos segundo o que oferecem de direcionamento temático, mesmo ideológico, já lhe estabelecendo um fundo cultural, e segundo o que oferecem de indícios da segmentação, temporalidade e dinâmicas interativas da cena

⁴ Tal como há as premiações para filmes, concedidas pela Academia, para jogos há a BAFTA *Games Awards* (British Academy of Film and Television Arts), BTVA Awards (Behind the Voice Actor) e o NAVGTR Awards (National Academy of Video Game Trade Reviewers). Cf. https://www.imdb.com/title/tt3391132/awards?ref=tt_awd, acesso em: 30/11/2018.

⁵ Cf. https://www.imdb.com/title/tt0078748/awards?ref=tt_awd, acesso em: 12/11/2016.

⁶ Cf. <https://www.imdb.com/title/tt2993508/>, acesso em: 30/11/2018.

⁷ Cf. <https://www.netflix.com/br/title/80189685>, acesso em: 07/01/19.

⁸ Conferir a *playlist Anexos audiovisuais da pesquisa "O corpo sensível: interatividade em videogames"*, disponível em: <https://youtube.com/playlist?list=PLNyXObcWaz7pyIZJQIjDRx836dUdS0VVe>, acesso em: 20/06/2020.

predicativa. Assim, essas informações nos permitem dialogar com o corpus mesmo nos mergulhos teóricos que trazem os capítulos seguintes, dando concisão ao trabalho.

1.3.1 *Super Mario World* (1990)

Em *Super Mario World*, Mario é a personagem controlada pelo jogador, e faz parte de um mundo habitado por vegetais e animais falantes, sociais, em que a missão do herói, assim como em outros títulos da franquia, é resgatar a princesa Peach, governante do Reino dos cogumelos, do vilão Bowser, rei dos Koopa, uma raça de tartarugas. Em anexo, tanto para *Super Mario World* como para os outros jogos, deixamos diversas informações que são apresentadas pelas publicadoras, em encartes, material digital extra, etc., e que auxiliam a compreensão desses eixos temáticos (ver [Anexo A](#)).

No início do jogo, após o logotipo da Nintendo, uma tela permite ao jogador continuar uma partida já salva ou começar uma nova, e a quantidade de jogadores que irão participar. Até que se pressione qualquer botão no controle, uma animação é repetida, mostrando Mario em plena ação, com o dinossauro Yoshi, derrotando algumas tartarugas koopa. A trilha sonora, por sua vez, é bastante agitada e também é cíclica⁹.

Ao iniciar novo o jogo, Mario aparece em frente a um cenário com grama e terra sendo mostrados na parte inferior da tela, e construções altas, que se assemelham a montanhas meio à bruma, figurando bem ao fundo. A seguinte mensagem surge em um quadrado preto centralizado: “*Welcome! This is Dinosaur Land. In this strange land we find that Princess Toadstool is missing again! Looks like Bowser is at it again!*”¹⁰. Novamente, a trilha começa intensa, mas dessa vez com notas mais longas, fazendo o som se prolongar, como se ele anunciasse o início da jornada, vide também o timbre metálico tal qual se tratasse de trompetes, como os que anunciam a entrada de um importante ator em situações oficiais e formais da realeza (ver Figura 10).

⁹ Conferir a abertura, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LIIYtRKUhzE>, acesso em: 20/09/2019.

¹⁰ Bem-vindo! Essa é a Terra Dinossauro. Nesse país estranho, descobrimos que a Princesa Cogumelo desapareceu novamente! Parece que Bowser está de volta! (Tradução nossa).

Figura 10: telas iniciais de *Super Mario World*.



Então, a tela sofre um esmaecimento para a cor preta e Mario, miniaturizado, posiciona-se sobre um mapa que possui regiões ligadas por um caminho, uma rota desenhada em cor clara, e regiões e caminhos ainda não ligados, mas com o esboço da rota já feito, em tons mais escuros. Mario fica posicionado, inicialmente, sobre o lugar que se chama “Casa do Yoshi” (*Yoshi’s house*), como aparece no topo da tela do mapa, onde também se vê outra miniatura do herói e um número disposto logo em frente a ele; a quantidade de “Marios”, que reflete a quantidade de vidas disponíveis. O som é de flautas e assobios, acelerado e cíclico.

Assim, a casa do Yoshi é o primeiro nível ou fase, mas, quando Mario a adentra, não há inimigos, não há princesa, não há Bowser, apenas a casa, com uma lareira acesa, pássaros sobre as árvores (que fazem inclusive a vez de telhado da residência), uma caixa de correio, o nome do morador e um alto-falante quadrado, pequeno, logo acima da cabeça

de Mario. Quando ele o atinge, surge um aviso em preto centralizado e grande: *“Hello! Sorry I’m not home, but I have gone to rescue my friends who were captured by Bowser. — Yoshi”*¹¹. Quando a personagem dirige-se para qualquer dos lados do cenário, ela deixa o nível, e retorna ao mapa daquela área, chamada de Ilha do Yoshi (ver Figura 11).

Figura 11: mapa da Ilha do Yoshi.



Mario precisa passar pelos níveis desse primeiro mapa, representados pelos círculos amarelos. Quando o jogador posiciona a personagem sobre eles, o nome da fase é mostrado, tal como *“Yoshi’s house”*, e é possível iniciá-la. O castelo no topo do mapa, representado por uma torre cinza, é onde Mario enfrenta Iggy Koopa e, após ser bem-sucedido, avança e salva seu jogo (ver Figura 12). Depois desse ponto de salvamento, Mario continua sua jornada por mais seis áreas que compõem a Terra Dinossauro (ver Figura 13).

¹¹ Olá! Lamento que eu não esteja em casa, mas fui resgatar meus amigos que foram capturados pelo Bowser. — Yoshi (Tradução nossa).

Figura 12: tela de salvamento após Mario vencer Iggy Koopa.

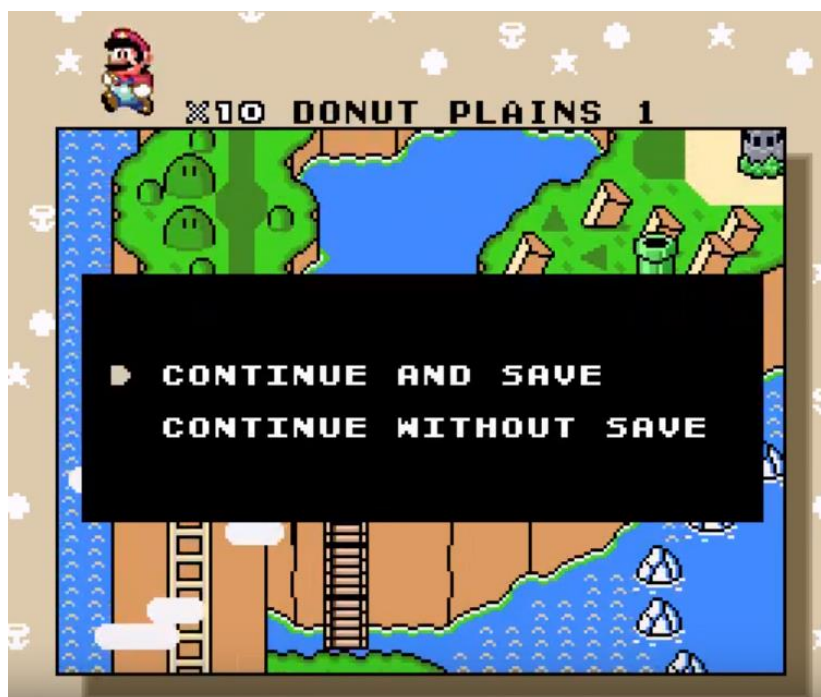


Figura 13: mapa geral de *Super Mario World*, a Terra Dinossauro.



Fonte: Super Mario Wiki. Disponível em: <https://www.mariowiki.com/>, acesso em 28/01/2020.

Cada área apresenta alguns níveis e um dos filhos do Bowser, os Koopa, como chefe que o herói deve derrotar. Após cada vitória sobre um desses chefes, o jogo permite o salvamento, também ofertado após dois tipos de níveis específicos: as casas-fantasma e os palácios de blocos coloridos.

Os níveis de *Super Mario World* agrupam-se em ilhas ou países, em lugares espaciais do universo enunciado. São ilhas ou países do ponto de vista temático. Do ponto de vista operacional, sintático e interativo, não teríamos palavra melhor para descrevê-los senão “áreas” ou termos similares.

As áreas são talvez o mais importante tipo de segmentação em cada jogo porque, além de ofertarem sempre uma espécie de salvamento do progresso, sancionando a competência do jogador até aquele momento, também configuram um efeito de “renovação”, inserindo novos elementos figurativos e temáticos ao percurso que já vinha sendo desenvolvido, instigando o senso de apreensão estética do jogador (ver Figura 14).

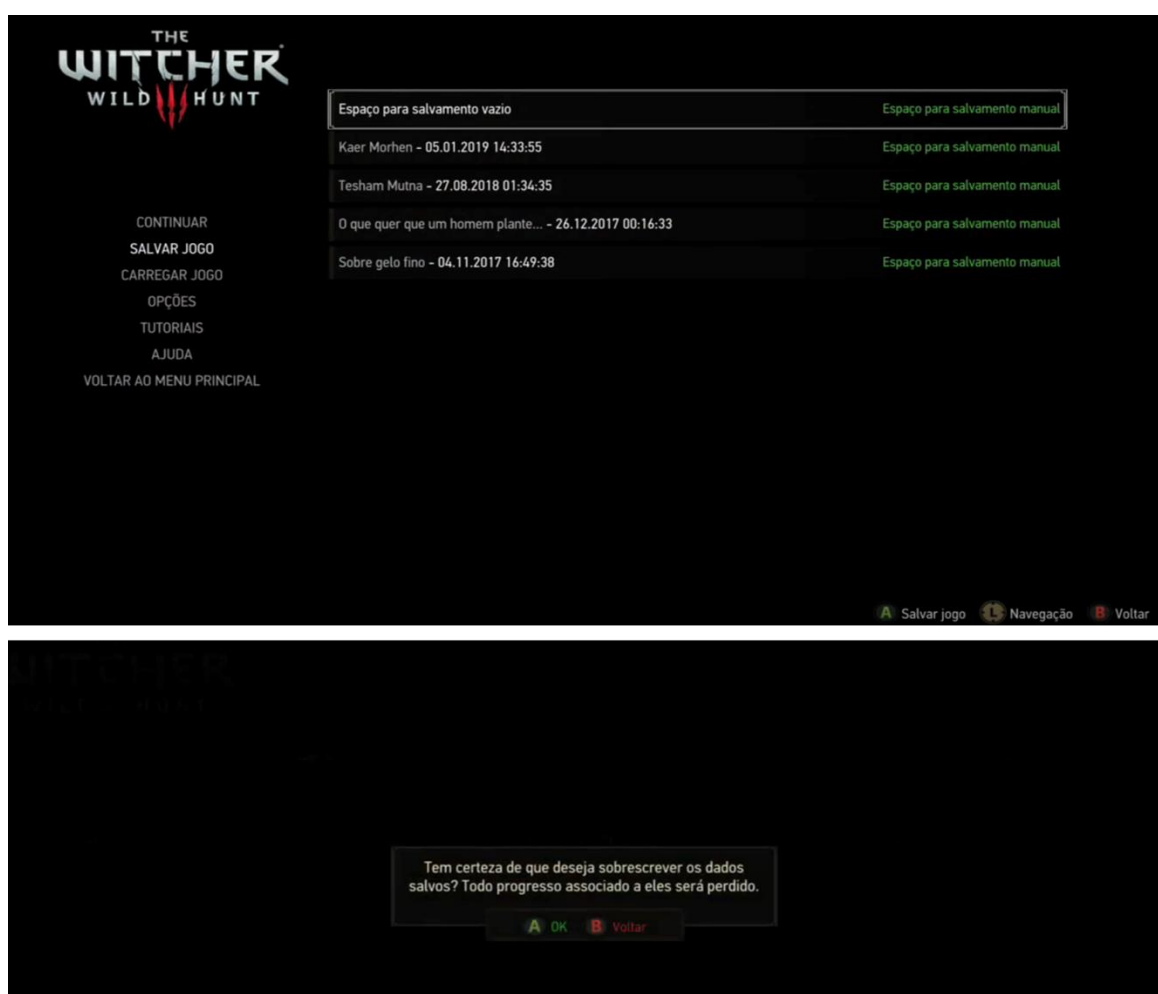
Figura 14: diferentes ambientações durante a primeira região explorada em *Super Mario World*.



1.3.2 *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015)

Em *The Witcher 3: wild hunt*, também verificamos um ambiente de fantasia, com temática medieval nórdica, o herói segue uma jornada pela terra do mundo fictício, passando por regiões e países (ver [Anexo B](#)). Porém, não há pontos de salvamento pré-determinados, o jogador que controla a personagem Geralt de Rívia pode pausar o jogo a qualquer momento e salvá-lo naquela posição específica, quantas vezes quiser (ver Figura 15).

Figura 15: tela de salvamento de *The Witcher 3*.



Diferentemente do que apontamos acima, há momentos em que o jogador não pode pausar o jogo para realizar o salvamento, como qualquer batalha em que o herói entre. Isto é, durante uma luta, o jogador não pode salvar o jogo, somente quando fora dela, tenha ele fugido ou tenha ele derrotado seu(s) inimigo(s). Nesses momentos, se Geralt sofre um

ferimento letal, ele morre e o jogador pode carregar qualquer salvamento prévio. Em suma, o andamento cabe muito mais ao jogador que a predefinições enunciativas.

Entretanto, a divisão espacial do universo fictício ainda demarca os tais renovamentos temático-figurativos do enunciado, ainda mais por se tratar de apenas três grandes áreas (ver Figura 16): (i) Velen: que abarca vilas localizadas entre florestas densas e pântanos, onde senhorios governam à base do medo e da violência (ver Figura 17 e Figura 18); (ii) Novigrad: centro comercial do mundo de *The Witcher*, contando com cidades mercantis e a presença da aristocracia (ver Figura 19); e (iii) Skellige: um arquipélago com ambientação típica litorânea nórdica, com vilas muito apegadas a suas crenças religiosas (ver Figura 20 e Figura 21)¹².

Figura 16: mapa impresso do mundo de *The Witcher*, integrante da edição "Jogo do ano".



¹² Conferir o mapa interativo *online*, não oficial, baseado nas versões apresentadas ao jogador dentro do próprio jogo, que lista as missões e locais importantes das localidades. Disponível em: <https://witcher3map.com/>, acesso em: 20/01/2020.

Figura 17: captura da tela de *The Witcher 3*, da região de Velen.

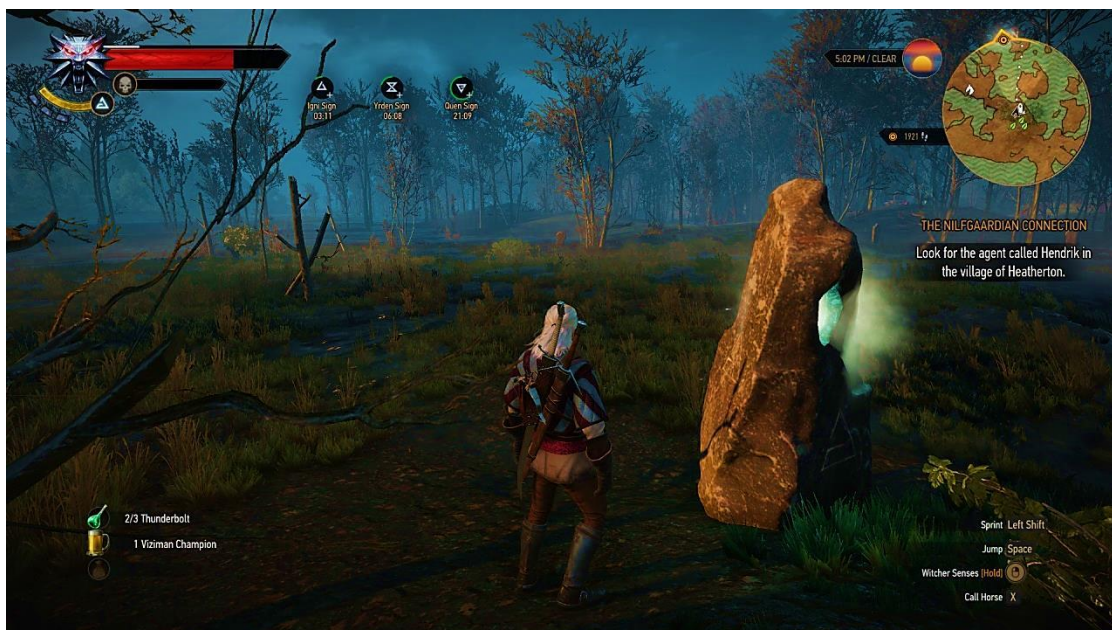


Figura 18: mapa da região de Velen e de Novigrad, conforme mostrada no jogo.

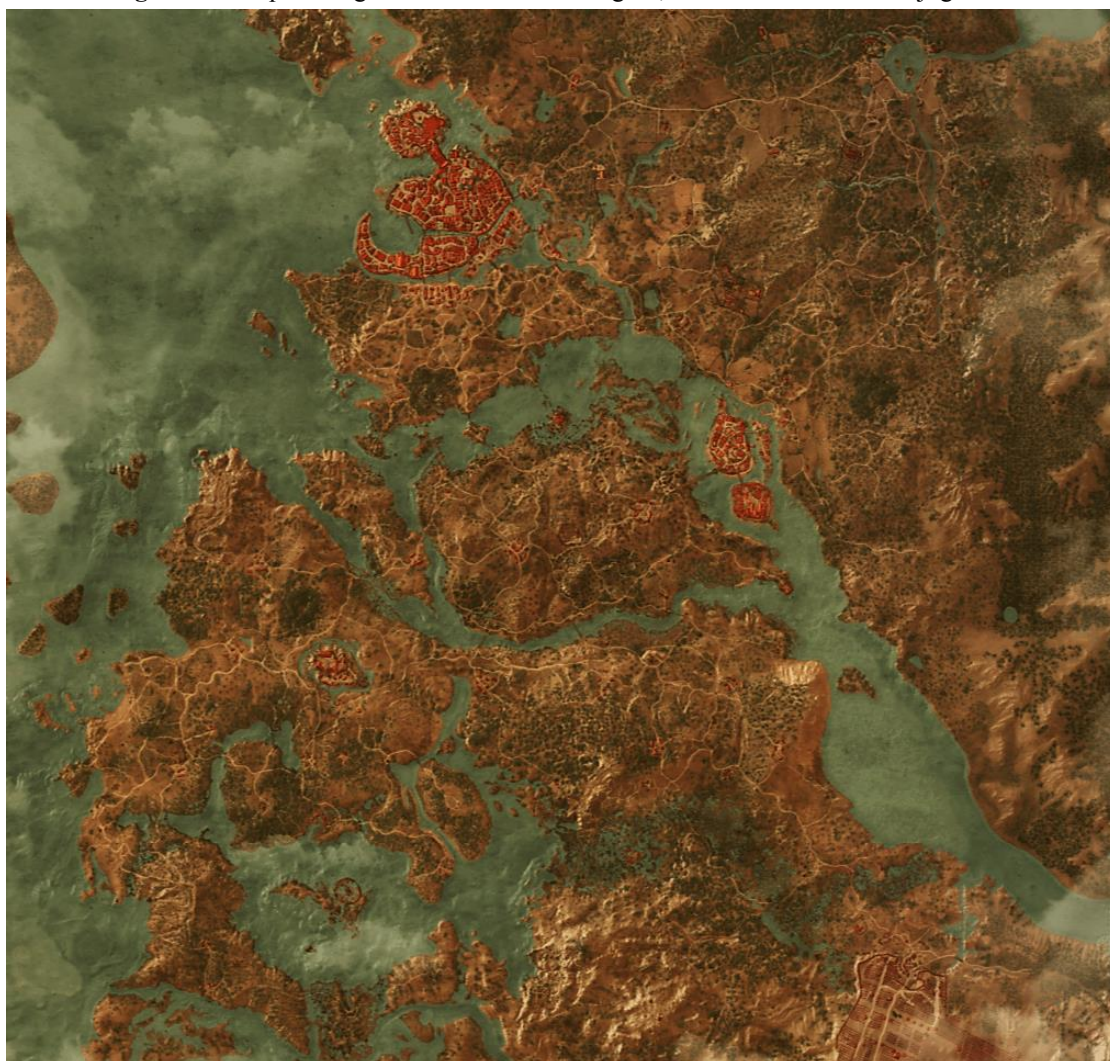


Figura 19: captura da tela de *The Witcher 3*, da região de Novigrad.

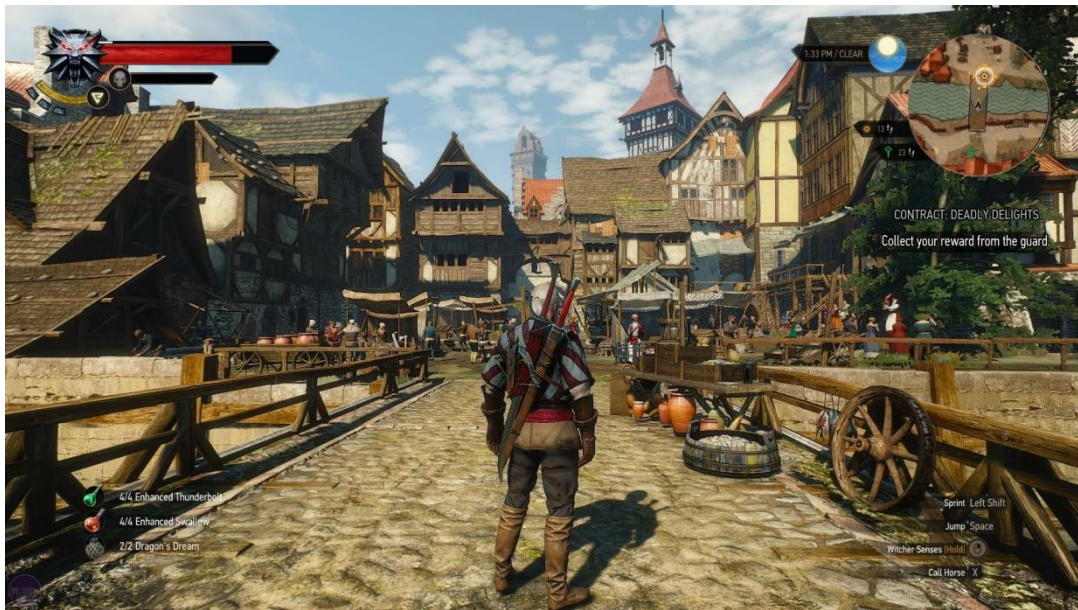


Figura 20: captura da tela de *The Witcher 3*, da região de Skellige.

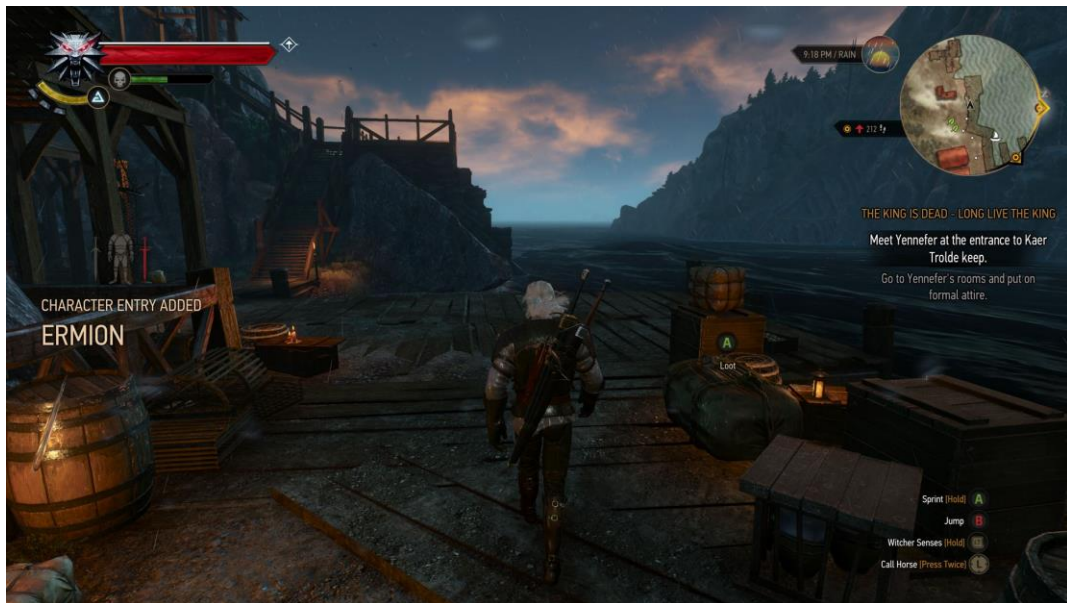


Figura 21: mapa da região de Skellige, conforme mostrada no jogo.



As fortes identidades dessas regiões, de sua moda, de sua natureza, de sua urbanização e das pessoas que nelas habitam, garantem temáticas distintas para cada momento do percurso do jogador, funcionando, portanto, como uma forma de segmentação. Dessa maneira, a missão central da personagem, que é encontrar sua filha adotiva Ciri, que está desaparecida, percorre as três regiões, onde, pouco a pouco, vão sendo reveladas pistas sobre o paradeiro da jovem.

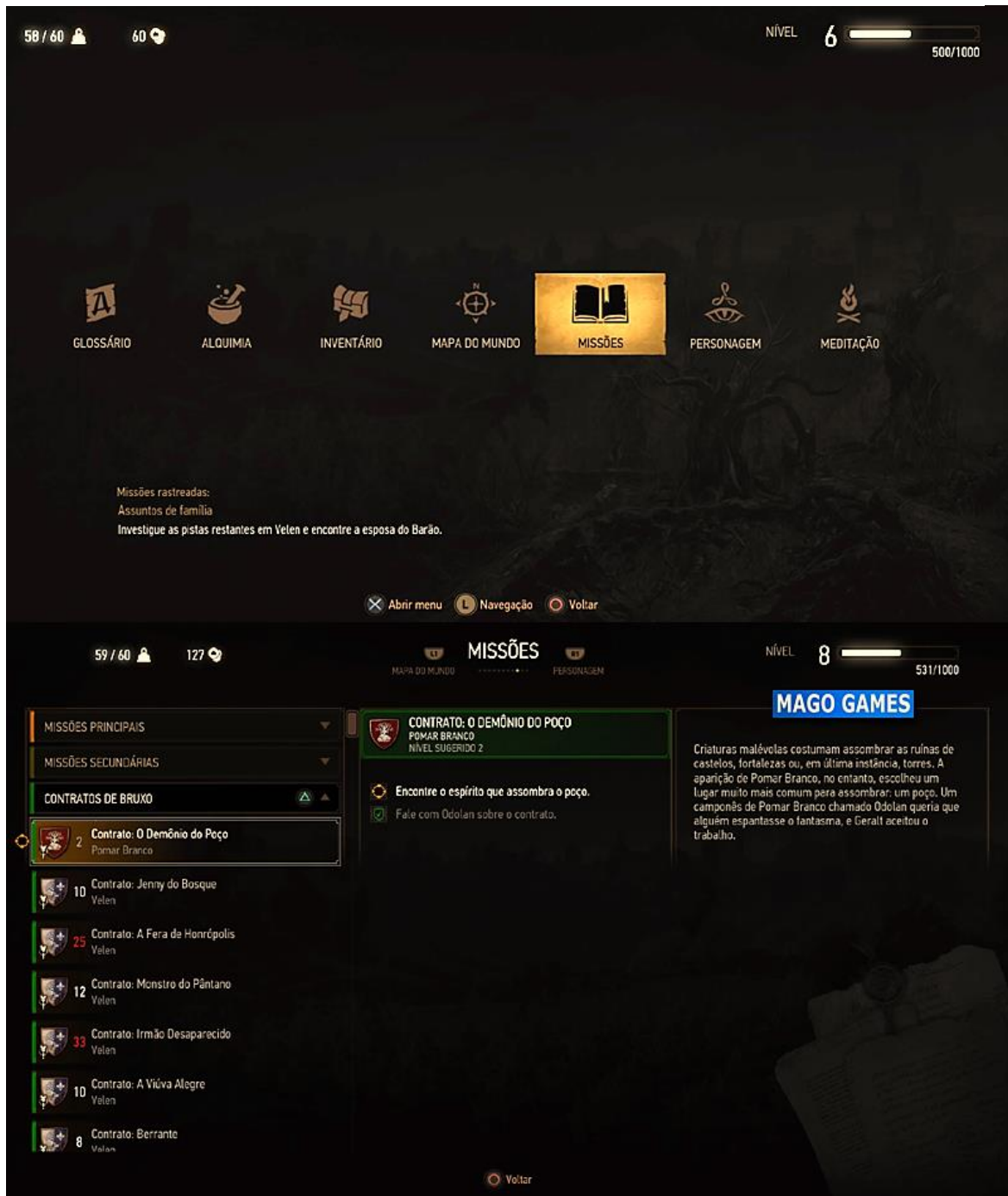
Não obstante, o momento incoativo do jogo centra-se em Velen, limitado à vila Pomar Branco. Apenas após Geralt derrotar o monstro que assombra a região, a história prossegue para um diálogo com o Imperador Emhyr, pai biológico de Ciri, que informa Geralt sobre o desaparecimento e o lança nessa busca, “destravando” o restante do mapa, uma região por vez. Isto é, o jogador que controla Geralt deve cumprir a missão de Pomar Branco para poder descobrir sua missão maior, que, primeiramente, ele cumprirá, parcialmente, no restante Velen, para depois passar a Novigrad e, ainda depois, a Skellige.

Quanto a essas missões, não se trata de o jogador selecionar a tarefa a cumprir e realizá-la dentro de uma limitação espacial e temporal, tal como seria no caso de *Super Mario World*. O mundo que Geralt habita é amplo, ainda que se abra pouco a pouco para exploração, conforme apontamos. A personagem circula livremente pelas vilas que visita e pelas florestas que desbrava, a depender do momento do jogo em que esteja: circula livremente por Pomar Branco, depois, por Velen em sua completude, após, por Novigrad e, por fim, por Skellige e pela região onde se encena a batalha final da saga de Geralt.

Em cada um desses lugares, as tarefas que levam ao encontro de Ciri aparecem encadeadas, isto é, conforme o jogador cumpre uma (por exemplo, encontrar e falar com tal personagem, que sabe uma informação sobre o paradeiro de Ciri), a outra já se oferece na sequência (fazer um favor para tal personagem, para que ela lhe dê a informação).

Entretanto, elas não precisam ser realizadas imediatamente. Assim, o percurso central das missões não é linear, pois todos os programas narrativos de uso, que cada estágio narrativo coloca, como a personagem que cobra um favor pela informação, desdobram-se em percursos longos, chamados de missões secundárias. Na realidade, as missões ditas principais e as secundárias fazem parte do mesmo percurso narrativo para encontrar Ciri, mas são organizadas separadamente pela enunciação do jogo, a fim de dar clareza ao progresso do jogador (ver Figura 22).

Figura 22: tela de missões, no menu do jogo *The Witcher 3*.



Além das missões principais e secundárias, o jogo classifica como contratos de bruxo as tarefas que Geralt acessa ao ler o quadro de avisos da vila em que estiver (ver Figura 23), em que outras personagens do enunciado contratam o serviço do bruxo como, por exemplo, para eliminar uma assombração local que não tem a ver com o percurso narrativo central da história, sendo atividades completamente facultativas, por mais que

elas premiem o jogador com armas e poções que podem ser úteis, como, por exemplo, para compensar sua falta de habilidade operatória.

Figura 23: quadro de avisos locais em *The Witcher 3*.



O destino narrativo rumo a Ciri mantém a coerência da ação de Geralt ao longo de todo o jogo. Ciri, que vagou de região a região do mundo fugindo da Caçada Selvagem, é na verdade dotada de poderes místicos desde o nascimento, por causa de seu sangue. A Caçada (*Wild hunt*) é liderada pelo rei élfico Eredin, que deseja utilizar os poderes de Ciri para salvar seu mundo natal da temida Geada Branca, transportando todos os habitantes para o mundo do bruxo por meio de um portal.

1.3.3 *Alien isolation* (2014)

Em *Alien isolation*, os salvamentos e os segmentos obedecem outra ordem temática, não mais a da exploração e da aventura, mas do terror (ver [Anexo C](#)). A proposta do jogo é justamente ser difícil, por se tratar de uma missão de resgate na estação espacial

Sevastopol, que se transforma em uma luta para fugir daquele lugar, infestado pelas criaturas alienígenas idealizadas por Ridley Scott, no filme de 1979. O filme *Alien: o oitavo passageiro* serve de inspiração para a temática do jogo, que cria um diálogo intenso com o gênero cinematográfico, com telas por vezes “embaçadas”, simulando uma resolução típica do cinema das últimas décadas do século XX. Não obstante, o início do jogo já se apresenta com a vinheta da 21th Century Fox (ver Figura 24).

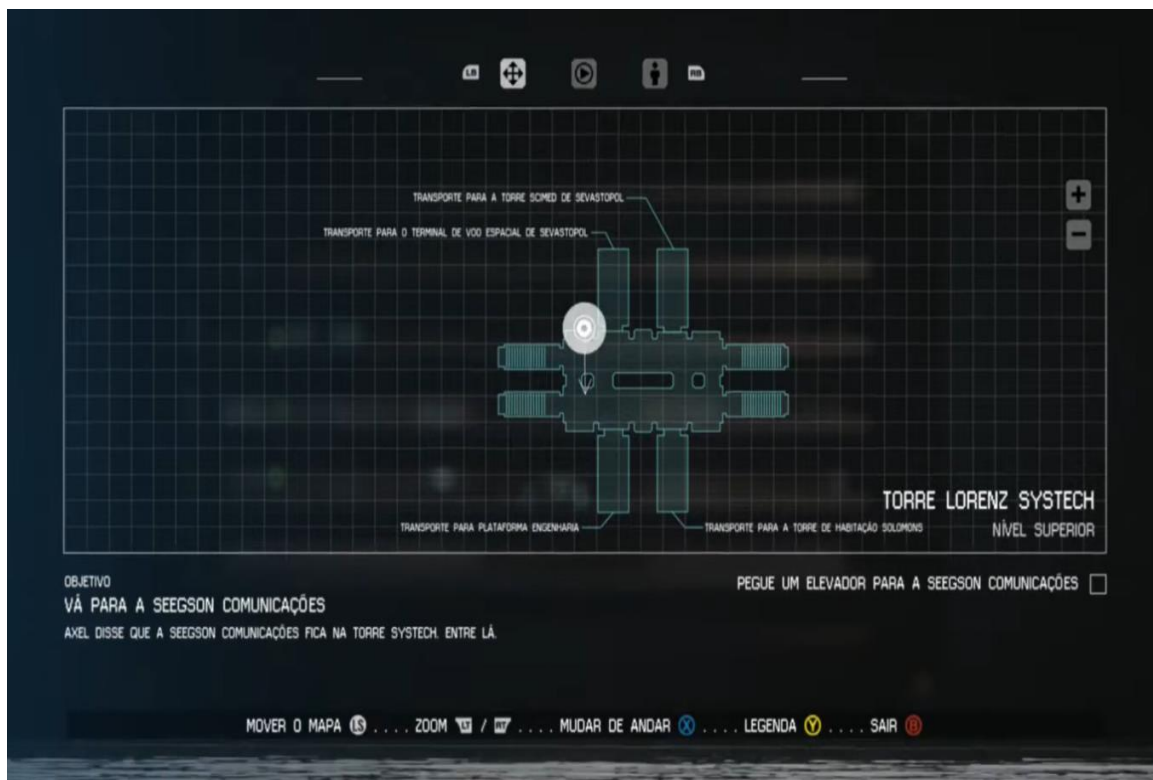
Figura 24: abertura do jogo *Alien isolation*.



O diálogo introdutório, logo após a vinheta do estúdio, e os créditos, apresentados ao longo da introdução, com a trilha sonora típica do gênero cinematográfico, deixam nítido que a experiência pretendida é cinematográfica com a sensação do medo almejada. É um ambiente que claramente complica a circulação da personagem Amanda Ripley, filha de Ellen Ripley, a protagonista da franquia *Alien*, vivida pela atriz Sigourney Weaver. Nesse sentido, a circulação pela nave não é livre, nem ela própria é tão vasta (ver **Figura 25**). Amanda descobre que uma nave que havia recuperado a caixa preta da *Nostromo*, cuja tripulação havia sido atormentada pelo oitavo passageiro do filme de 1979, aportou na estação Sevastopol. Assim, a astronauta ruma à estação, mas, no decorrer da narrativa,

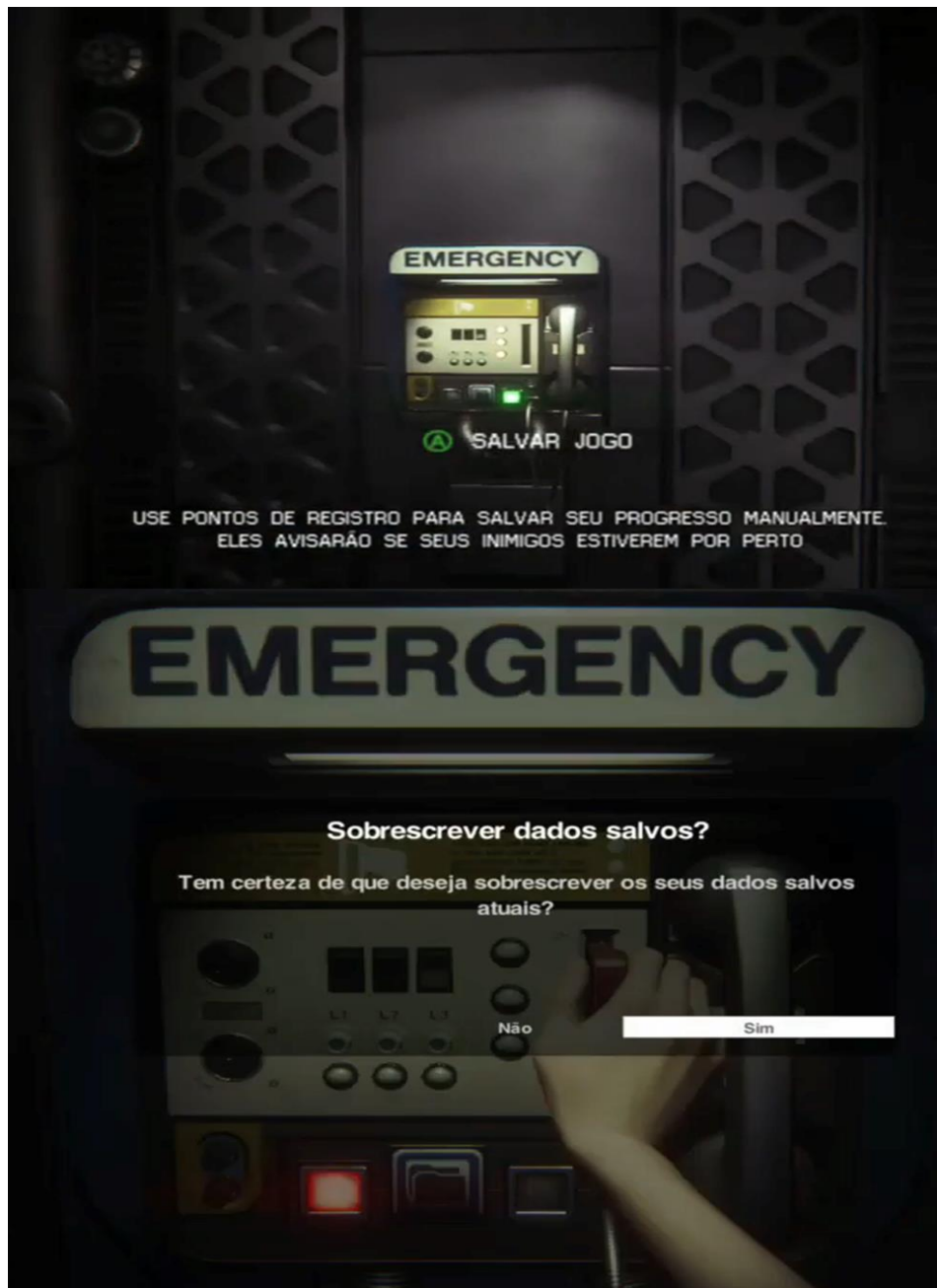
descobre que tudo é um plano da companhia *Weyland-Yutani* para recuperar, na realidade, o espécime alienígena.

Figura 25: exemplo de mapa em *Alien isolation*, conforme mostrado dentro do jogo.



Amanda desbrava a estação e desbloqueia acesso a lugares conforme progride no cumprimento de apenas 18 missões principais, sem desdobramentos secundários; afinal, é um filme conciso a ser vivido e temido, e não uma jogatina digital por horas a fio. Os salvamentos, por sua vez, ocorrem em locais predeterminados. O jogador escolhe realizar o salvamento em estações de emergência, disponíveis em alguns pontos da estação Sevastopol, que podem ser, inclusive, reutilizados para novos salvamentos (ver **Figura 26**). Mas o jogador já é alertado para o fato de que esse procedimento é barulhento e que barulhos, no geral, tendem a atrair a atenção do monstro alienígena.

Figura 26: estação de salvamento em *Alien isolation* e aviso de perigo ao fazer barulho.



Esse ambiente de silêncio forçado e de cuidado ao espreitar pelos corredores da Sevastopol é justamente o fato agravante que faz o jogador necessitar salvar o jogo, para que, após ser morto pelo *alien*, o que ocorre com frequência, ele possa retomar seu percurso de um ponto não tão distante daquele em que ele teria morrido pela última vez.

1.3.4 *Hearthstone: Heroes of Warcraft* (2014)

Em *Hearthstone: heroes of Warcraft* (hoje, apenas conhecido por *Hearthstone*), que corresponde a um jogo de cartas, o jogador assume a identidade de uma personagem heroica do universo fictício de *Warcraft*, vivido no mundo de Azeroth, difundido na literatura, em outros jogos e em um título de cinema de 2016. No jogo, desenvolvido para computadores e celulares, a tela inicial mostra um tipo de caixa-tabuleiro (ver Figura 27), em que a voz de um estalajadeiro conversa com o jogador, cumprimentando-o e incitando-o a jogar uma partida, que se realiza contra outro jogador real ou contra uma inteligência artificial, a depender do modo de jogo, entre os que são ofertados.

Figura 27: abertura de *Hearthstone*.



Simula-se, assim, uma personagem, que o jogador encarna¹³, que chega à estalagem e joga contra outros fregueses no ambiente aconchegante perto da lareira (ver Figura 28). Esse viajante, recém-chegado na taverna, encarna, por sua vez, um dos heróis daquele mundo, ao assumir controle sobre um baralho temático. São nove classes de heróis que compõem o jogo, cada uma com uma forte identidade temático-figurativa: o mago, o sacerdote, o bruxo, o ladino, o druida, o xamã, o paladino, o guerreiro e o caçador (ver Figura 29). Nas partidas, o herói assumido pelo freguês controla lacaios no campo de batalha, que são posicionados quando se jogam as cartas, que, por sua vez, não oferecem apenas embate corpo a corpo para o jogo, mas feitiços, armas e armadilhas. Isto é, há um campo de batalha em que o herói, controlado pelo narratário, joga as cartas. Nesse campo, as cartas acionam lacaios que se digladiam e tiram a vida um do outro, e acionam feitiços e outros componentes mágicos, que auxiliam na retirada desses pontos de vida (ver Figura 30). Os heróis que se enfrentam também têm pontos de vida, e o primeiro a zerá-los é quem perde.

Figura 28: imagem promocional de *Hearthstone* do ambiente da estalagem em que os clientes jogam e se enfrentam, em Azeroth.



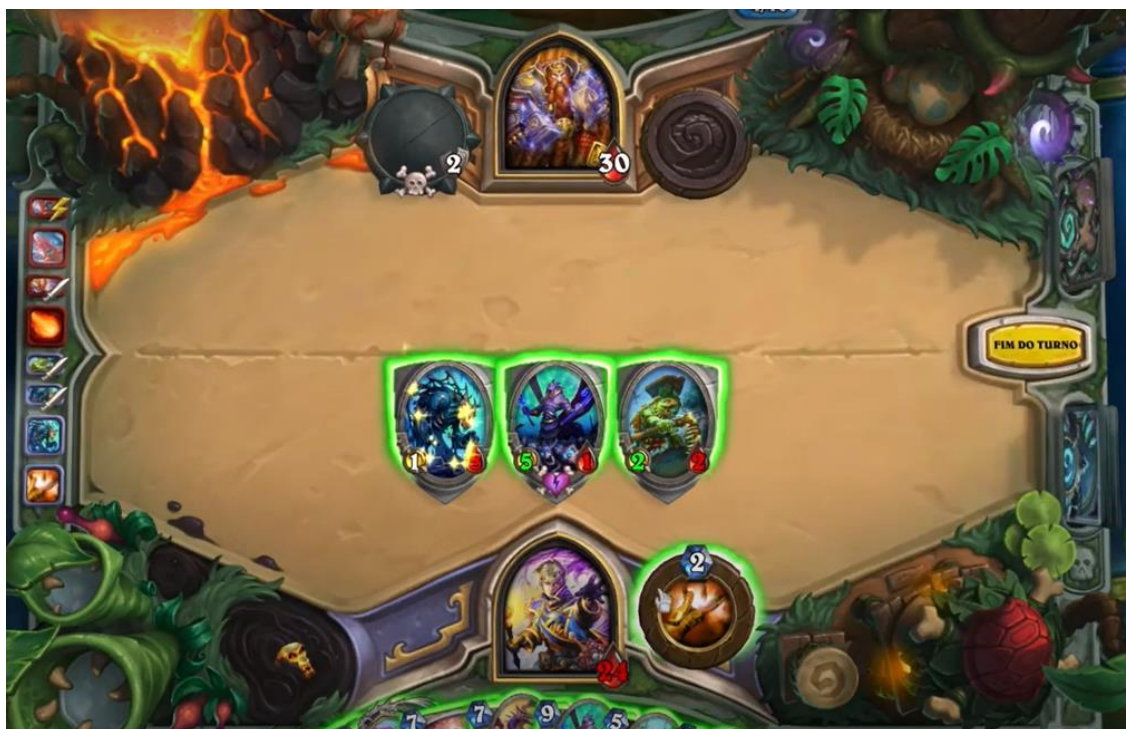
Fonte: página oficial de *Hearthstone* <https://playhearthstone.com/pt-br/>.

¹³ Não entendemos se tratar de um narratário, pois, em certos momentos do jogo, a enunciação incita que o jogador gaste dinheiro real na aquisição de cartas e outros itens colecionáveis. Não parece prudente dizer que, nesses momentos, o narratário seja o mesmo ator que o viajante. Este pertence a Azeroth, o outro, ao Brasil, EUA, China, etc.

Figura 29: classes de heróis em *Hearthstone*.



Figura 30: o campo de batalha, os lacaios e os heróis, em uma partida de *Hearthstone*.



As cartas que ativam os lacaios e os feitiços são colecionáveis, pertencentes a baralhos temáticos e expansões quadrimestrais lançadas pelo jogo, compráveis em moeda real ou em moeda do próprio jogo. Por se tratar de partidas, realizadas a esmo, como se fosse mesmo o encontro de dois sujeitos em um bar, que tiram suas cartas dos bolsos e começam a competir, a segmentação de *Hearthstone* também se faz por partidas. Novamente, o tema influencia a sintaxe de uso, que, também por essa influência, não tem nem um começo nem um fim, a não ser o das partidas, apesar de isso não excluir a progressão e a maturidade do jogador, à medida que, comprando as cartas mais poderosas que estiverem disponíveis, ele as coleciona.

1.3.5 Direcionamentos para a análise

A segmentação feita, levando em conta o direcionamento temático do conteúdo do jogo, que ou se desdobra em novos temas e figuras de segmento a segmento, ou recorre às mesmas isotopias temático-figurativas, permite enxergar uma característica dos *games*. Há jogos com perfis mais nitidamente desdobrados, como *The Witcher 3*, com um mundo vasto e constantes inserções de novas figuras e temas. Esse perfil parece-nos tender a atonizar a figurativização da cena predicativa, a atonizar a consciência do jogador enquanto usuário, avaliado por sua competência operatória. Isso ocorre porque o jogador sincretiza-se tão fortemente à personagem, Geralt, e seus percursos (o do ator Geralt e do narratário no texto e o do operador da prática) confundem-se de tal maneira que o efeito, para o jogador, é de ele próprio ser Geralt e viver todo o percurso exploratório proposto pela enunciação, encantando-se com os visuais e sons novos apresentados a cada nova região daquele mundo imaginário.

Por outro lado, jogos como *Hearthstone*, de perfil nitidamente recursivo à cena que os anima, tendem a tonificar a presença do jogador como operador da prática, por sua celeridade operatória, por sua forte atenção, pela repetição dos cenários, dos atores, alterando, de partida a partida, apenas as combinações entre as mecânicas básicas, visto que se trata de um confronto entre dois jogadores reais, ajustando-se às ações um do outro.

No primeiro caso, de *The Witcher 3*, a competencialização da personagem Geralt funde-se à competencialização do jogador, porque os poderes adquiridos no enunciado (as armas e as poções) aumentam a eficácia operatória da prática; a personagem fica mais forte e resistente aos novos desafios, enquanto o jogador continua manuseando o controle da mesma maneira como faz desde o começo do jogo. No segundo caso, de *Hearthstone*, as

personagens encarnadas pelo jogador (o freguês da taverna e o herói lendário de Azeroth) não se adquirem competência além do ponto em que são inseridos na narrativa das partidas. Quem adquire saberes e poderes é o próprio jogador. São saberes relativos às técnicas mais eficientes para vencer o oponente e antecipar suas estratégias e poderes relativos à qualidade do baralho, às vezes incrementado com aquisições em dinheiro real, que a própria enunciação incita.

Reiteramos que nossa semiótica-objeto possui os seguintes componentes, passíveis de observação em qualquer videogame: (i) um processo interpretativo-interativo, conduzido por dois actantes enunciativos, um enunciador-destinador-julgador, cujas instruções são audiovisuais, e um enunciatário-jogador, que se torna enunciador de seus próprios movimentos, convertidos também em segmentos audiovisuais; (ii) a textualização da prática sob a forma audiovisual de uma jogada inteira. Prática e texto obedecem a princípios gerais de integração dos dois níveis de pertinência: a mediação por um objeto-suporte, conteúdos próprios e expressões próprias, e um movimento de condensação da prática no texto, cujas figuras audiovisuais são indícios que se desdobram em conteúdos estratégicos da prática.

Vemos que os jogos selecionados divergem no tocante a sua constituição temática, que implica diferentes posições ideológicas na cultura, assumidas pelo enunciador e pelo enunciatário ao longo do jogo, em diferentes formas de andamento e de segmentação espaço-temporal das jogadas, do ponto de vista prático, e em diferentes segmentações espaço-temporais do mundo fictício do jogo, do ponto de vista do enunciado textual.

Para dar a profundidade teórica necessária a tais implicações, realizamos mais um aprofundamento teórico acerca das práticas, no capítulo seguinte, “Enunciação, interpretação e interação”, conforme propostas por Fontanille, para precisar os formantes da práxis enunciativa da instrução e da práxis interpretativa da cena predicativa, operada pelo jogador, antes que ele responda por meio de comandos, consignando a interatividade dos videogames.

A seguir, passamos às análises dos jogos selecionados. No terceiro capítulo, “A Textualização da prática e a discursivização do ato interativo”, recobrimos o andamento da prática operatória, sua textualização e a relação de sincretismo entre os dois níveis de pertinência abordados aqui, a cena predicativa e o texto-enunciado, a fim de compreender um ritmo próprio do jogo enquanto experiência holística, percebido pelo jogador como um

perfil interativo particular, fundando um estilo de jogo, que possa variar entre o mais competitivo e o mais interessado pelo desenvolvimento da história ficcional.

Na sequência, no quarto capítulo, “O Efeito veridictório da autonomia”, encaminhando-nos para a finalização de nossa pesquisa, interpretamos essas estruturas encontradas à luz de dinâmicas mais próximas da cultura, do lugar social dos videogames e, sobretudo, como o corpo sensível está alocado nessas práticas de textualização, revelando ajustamentos caros à constituição do jogador, sob uma regência veridictória específica, que age como estratégia enunciativa.

2 ENUNCIÇÃO, INTERPRETAÇÃO E INTERAÇÃO

Neste capítulo, voltamos nossa atenção para o desenvolvimento da prática de jogo, do momento em que um sujeito converte-se em operador e responde às instruções e reage às avaliações já comprimidas na mídia informática do jogo. A atitude que comprime essas possibilidades avaliativas, assim como as instruções, é uma enunciação equivalente à produção, regida, portanto, por uma práxis enunciativa que gera esses segmentos textuais instrucionais e avaliativos. Não se trata ainda de um texto integral, e sim partitivo, porque se destina à complementação mediante as atitudes operativas do jogador, que configuram outra práxis, posta na estrutura interativa da prática do jogo.

Como essas atitudes provêm de uma interpretação, é possível alocar simetricamente uma práxis interpretativa. Assim como a práxis enunciativa mobiliza a gramática de uma linguagem aquelas combinações que corroboram suas estratégias, a práxis interpretativa mobiliza combinações da gramática do jogo, isto é, do conjunto de regras e possibilidades operatórias. O resultado da mobilização também é um produto de linguagem, um enunciado interpretativo.

Dessa maneira, a prática de videogames mostra-se como esse emaranhamento de práxis. A práxis é o conceito que se solidariza à “concepção materialista e realista de linguagem, que no domínio da sociolinguística (Bourdieu, por exemplo), que no da lingüística guillaumiana, conhecida como ‘praxemática’” (FONTANILLE; ZILBERBERG, 2001, p.171), aponta para a inserção da atividade languageira (verbal ou não-verbal) no conjunto das atividades humanas, na extensão do que a semiótica discursiva concebe como mundo natural, isto é, o mundo mesmo da cultura (Cf. GREIMAS; COURTÉS, 2013, p.324)

Uma das hipóteses subjacentes à noção de “práxis” aplicada ao domínio lingüístico, e de que partiremos aqui, é que tendo a língua – e, de maneira geral, a competência dos sujeitos enunciantes – o estatuto de simulacro e de um sistema virtual, a enunciação é uma mediação entre o atualizado (em discurso) e o realizado (no mundo natural). Em suma, a enunciação é uma práxis na exata medida em que dá certo estatuto de realidade – a ser definido – aos produtos de linguagem: a língua se destaca por definição do “mundo natural”, mas a práxis enunciativa a reincorpora nele, sem o que os “atos de linguagem” não teriam qualquer eficácia nesse mundo. Existem de fato dois tipos de atividades semiótica, as atividades verbais e as não-verbais, mas ambas estão ligadas a uma só “práxis”. (FONTANILLE; ZILBERBERG, 2001, p.172).

Na prática do jogo, cada segmento coerente em que ações tomam lugar no tempo, configura uma práxis, produzindo enunciados audiovisuais imediatamente renderizados na tela ou enunciados táteis, gestuais ou motores, que interpretam, por meio do corpo do jogador, os processos audiovisuais instrutivos e avaliativos.

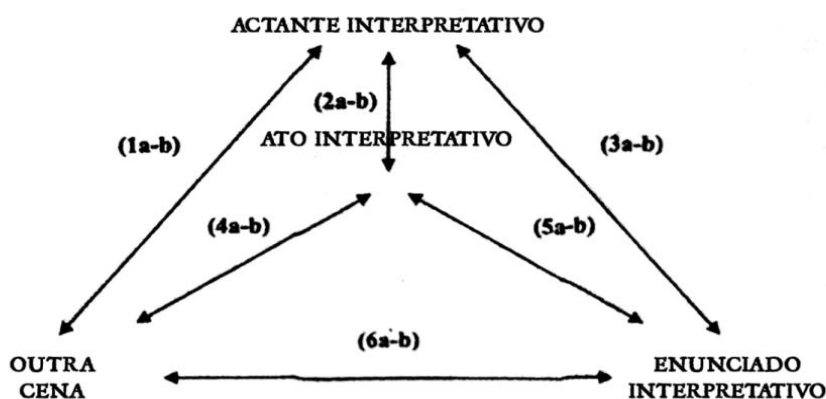
A práxis enunciativa da instrução age como destinadora de um enunciado de habilitação, manipulando o operador, coagindo como este deve proceder no controle da personagem. O operador, por sua vez, conduz uma práxis operativa, porque atualiza a instrução anteriormente dada a situações em ocorrência, gerando um enunciado interpretativo.

Assim, há um discurso ao qual o jogador fornece uma resposta operatória, mas a interatividade *per se*, a disposição desses sujeitos práticos em certo "pé de igualdade", ocorre quando o enunciador daquelas instruções gera também enunciados avaliativos, que correspondem a sanções no percurso narrativo do operador. Então, este sujeito é ainda levado a reinterpretar suas próprias ações. Em outras palavras, o jogador deve reinterpretar o mesmo enunciado interpretativo que ele produziu na forma de comandos operatórios. Trata-se de uma atitude metainterpretativa.

2.1 A prática interpretativa

Fontanille propõe um modelo para a práxis interpretativa tornada cena prática (ver Figura 31) (2008a, p.96-98), em que quatro instâncias se interdefinem: um **actante interpretativo** posto em **ato** toma **outra cena predicativa** de horizonte referencial para operar uma tradução intersemiótica dessa cena em um **novo enunciado**, de caráter interpretativo.

Figura 31: modelo triangular da cena interpretativa.



Fonte: traduzido de Fontanille (2008a, p.97)

Sobre o elo estrutural discreto formado entre cada uma das instâncias, o autor aponta:

1 a / O intérprete visa a outra cena, dando-lhe uma representação transponível: ele identifica as variáveis e as tensões instáveis, das quais transporta as inflexões.

1 b / A outra cena oferece oportunidades de identificação e confrontação para o intérprete.

2 a / A presença do intérprete, como ator, é necessária para a execução do ato. Sendo esta condição modalizável e seu efeito avaliável, o intérprete assume (ou não) seus atos interpretativos, manifestando assim diferentes graus de responsabilidade.

2 b / O ato interpretativo é atribuível ao intérprete, e esta imputação está ela própria sujeita à modalização existencial do predicado (virtualizado, atualizado, potencializado, realizado), da qual resultam as modalidades da identidade do actante.

3 a / O intérprete se expressa por intermédio do enunciado interpretativo, manifestando sua identidade modal e semântica.

3 b / Por outro lado, o enunciado interpretativo tematiza o intérprete, dando a ele uma identidade temática provisória.

4 a / O ato interpretativo transforma a outra cena, modifica suas condições iniciais e seus equilíbrios internos, seja para transpô-la para outro gênero, seja para transformá-la em outra semiótica-objeto; também executando os ajustamentos espaço-temporais, rítmicos e aspectuais entre a cena da qual ele é centro predicativo e a outra cena.

4 b / A outra cena oferece ao ato interpretativo uma diversidade de componentes entre os quais ele pode operar seleções, focalizações, manipulações mereológicas, até transferências metonímicas (ou, para falar do sonho em Freud, condensações e deslocamentos).

5 a / O ato interpretativo produz o enunciado interpretativo (que pode ser unimodal ou multimodal), mas, em contrapartida, este último é a condição e o critério para a realização do ato, como actante-objeto.

5 b / Por outro lado, o enunciado manifesta o ato, não só como resultado, mas também como lugar onde seus traços se inscrevem. A relação é, portanto, aqui a remanência do ato em seu enunciado.

6 a / A outra cena é o horizonte referencial a ser transformado; pode incluir um texto-enunciado, com o qual o enunciado interpretativo manterá relações "intertextuais", relações de tradução e reformulação estratégica; também oferece vários outros elementos, especialmente actantes, que podem ser objeto de uma encenação discursiva no enunciado interpretativo. A relação aqui é, portanto, de transposição-apresentação.

6 b / O enunciado interpretativo adota várias posições estratégicas em relação à outra cena: metassemiótica, conotativa, ficcional, didática, etc..¹⁴ (FONTANILLE, 2008a, p.97-98, tradução nossa)

¹⁴ 1 a / L'interprète vise l'autre scène pour en donner une représentation transposable: il en identifie les variables et les tensions instables, sur lesquelles faire porter les inflexions. 1 b / L'autre scène offre des opportunités d'identification et de confrontation à l'interprète. 2 a / La présence de l'interprète, en tant qu'actant, est requise pour la réalisation de l'acte. Cette condition étant modalisable, et son effet, évaluable, l'interprète assume (ou pas) ses actes interprétatifs, et manifeste ainsi différents degrés de responsabilité. 2 b / L'acte interprétatif est imputable à l'interprète, et cette imputation est elle-même soumise à la modalisation existentielle du prédicat (virtualisé, actualisé, potentialisé, réalisé), dont il découle les

A capacidade metainterpretativa do operador de videogames deve-se, portanto, a declinação do enunciado interpretativo em um predicado posto no horizonte referencial. O passado do jogador no jogo passa a ser objeto de interpretação, nos mesmos parâmetros relacionais que a “outra cena” estabelece com todas as instâncias da prática interpretativa: identificação, confrontação, transposição, ajustamentos espaço-temporais, rítmicos e aspectuais, focalização, transposição, etc. Referindo-se àquilo já posto em ato anteriormente, esse sujeito pode aperfeiçoar seus movimentos operatórios. Logo, o jogo é mais recursivo à medida que o jogador volta seu olhar para seu ato, adaptando-se a ele.

A primeira “outra cena” posta em jogo, antes mesmo de ser possível a recursividade interpretativa, corresponde ao horizonte cultural, referente ao ato de estreia do jogador. Esse horizonte demonstra a integração do nível de pertinência da cultura no nível das práticas, via um processo de esquematização.

2.2 A esquematização da cultura

Fontanille também propõe uma sintaxe genérica de acomodação a toda prática, que consiste na resolução “de uma situação inicial de ‘falta de sentido’ [...] e essa sequência terá a seguinte forma canônica: < falta de sentido – esquematização – regulação – adaptação >” (FONTANILLE, 2008b, p.53).

A **falta de sentido** de uma situação em ocorrência é, no processo de acomodação, confrontada a uma situação-tipo, cujo desenvolvimento sintagmático é socialmente reconhecido, **esquematizado na cultura**, e passível de ser aplicado à situação-ocorrência por semelhança. A **regulação** corresponde à aplicação dessa forma sintagmática eficiente.

modalisations factitives de l'identité de l'actant. 3 a / L'interprète s'exprime par l'intermédiaire de l'énoncé interprétatif (il manifeste son identité modale et sémantique). 3 b / Inversement, l'énoncé interprétatif thématise l'interprète (al lui procure une identité thématique provisoire). 4 a / L'acte interprétatif transforme l'autre scène, en modifie les conditions initiales et les équilibres internes, soit pour la transposer dans un autre genre, soit pour en faire une autre sémiotique-objet il procède également aux ajustements spatiotemporels, rythmiques et aspectuels entre la scène dont il est le centre prédictif et cette autre scène. 4 b / L'autre scène offre à l'acte interprétatif une diversité de composants parmi lesquels il peut opérer des sélections, des focalisations, des manipulations métrologiques, voire des transferts métonymiques (où, pour parler comme Freud à propos du rêve, des condensations et les déplacements). 5 a / L'acte interprétatif produit l'énoncé interprétatif (qui peut être lui-même un énoncé unimodal ou multimodal), mais en retour, ce dernier est la condition et le critère de réalisation de l'acte, en tant qu'actant-objet. 5 b / Inversement, l'énoncé manifeste l'acte, non seulement comme son résultat, mais aussi comme le lieu d'inscription de ses traces. La relation est donc ici la rémanence de l'acte dans son énoncé. 6 a / L'autre scène est l'horizon référentiel à transformer; il peut comprendre un texte énoncé, avec lequel l'énoncé interprétatif entretiendra des relations «intertextuelles», des relations de traduction et de reformulation stratégique; elle offre aussi plusieurs autres éléments, notamment des actants, qui peuvent faire l'objet d'une mise en scène discursive dans l'énoncé interprétatif. La relation est donc ici celle de transposition-présentation. 6 b / L'énoncé interprétatif adopte à l'égard de l'autre scène des positions stratégiques diverses: méta-sémiotiques, connotatives, fictionnelles, didactiques, etc.

Já a **adaptação** (no original em francês, *accommodation*¹⁵) designa a tensão entre o praxema formado e aquele encontrado como via esquematização (FONTANILLE, 2010, p.18). Em outras palavras, o devir de uma prática é o campo configurado pela tensão entre um esquema prático virtual, esquemático, e uma situação atualizada, a qual a resolução dá uma forma sintagmática eficiente a uma estratégia.

Particularmente, a “falta de sentido” consiste na abertura axiológica máxima, tendo em vista que a prática encontra-se em um aspecto incoativo, ainda tomando seu lugar na progressão temporal (Ibidem, p.16), com modo de existência virtual. É a ausência de uma prática eficiente, que se deve vislumbrar no horizonte cultural, de práticas possíveis, de onde os praxemas operatórios serão postos em uso pelo operador.

É possível apontar a integração desses praxemas ao nível dos objetos. Tanto no controle do *Super Nintendo* como no controle do *Xbox One*, há pelo menos um botão direcional (ver Figura 32), cujas projeções para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita criam coerções do movimento operatório.

Figura 32: controles do Super Nintendo e do Xbox One, respectivamente.



¹⁵ Optamos por traduzir *accommodation* por acomodação e não por adaptação, conforme apresentado na obra traduzida de Fontanille (2008b). Entendemos que o ponto-chave da argumentação do autor é que a prática é um processo de sucessivas acomodações da forma eficiente do esquema à situação-ocorrência, com vistas a um horizonte estratégico. Trata-se de uma adaptação, conforme o sentido em português do termo, mas, quando essa acomodação deixa de visar a um horizonte alhures, das práticas afins identificadas na cultura, a adaptação não é mais um processo de subjugação da ocorrência ao esquema, mas, ao contrário, um ajustamento contínuo da ocorrência a seu próprio curso, com a consequente atomização da estratégia social e individualização do ato. Os videogames fornecem justamente um tipo de experiência individual, em que a ocorrência e o esquema encontram-se em certo pé de igualdade; o esquema é acomodado, não mais alvo da adaptação.

Dessa maneira, configura-se um praxema direcional que se textualiza no movimento da personagem para a mesma direção¹⁶. No caso de jogos como *Hearthstone*, é o controle pelo mouse ou, se jogado por um celular, o toque na tela, que implica a direção regente do movimento das cartas, por exemplo.

Esses são indícios da esquematização da prática de jogar, que trazem somente explicações referentes à experiência física humana pontual, do tipo “direita/esquerda”, ou referente aos cinco sentidos isolados, enquanto canais perceptivos. Para os fins discursivos ao qual rumamos em nossa pesquisa, devemos buscar uma estruturação da função simbólica humana e seu comprometimento cultural, pois compreendemos que “a percepção não é, portanto, uma simples inspeção das coisas: é uma antecipação exercida pelo corpo” (MERLEAU-PONTY, 2016, p.100). A qualidade não está nem no corpo de quem percebe, nem no objeto percebido, mas no tecido mesmo da cultura que sedia toda atividade sensível.

A fase da “falta de sentido” e a da esquematização devem ser compreendidas como camadas da atividade perceptiva que condicionam o surgimento do percurso propriamente dito, cuja forma é a da acomodação, no ato, dos valores e narrativas cristalizadas na cultura, relativos à experiência dos videogames.

Trata-se de uma condição à prática: a assunção do papel de jogador, papel proveniente da cultura, sob uma forma de vida reconhecível. Lidamos, aqui, com um processo de integração descendente: a prática faz-se integrante do texto, a forma de vida faz-se integrante da prática.

A forma de vida, na perspectiva do projeto greimasiano, constitui-se em um nível de descrição das gestões dos valores culturais identitários próprios um do outro. Portanto, a forma de vida não é jamais natural, mas uma construção cultural individual e coletiva que se encarrega do sentido da vida [...]. (NASCIMENTO, 2014, p.42)

Assim, essa assunção dos conhecimentos culturais que um jogador possui, habilitação anterior à prática do jogo, mas também presentificada nos objetos-suportes em coerções que direcionam a interpretação a situações-tipo específicas, revelam a ligação de um sujeito cognoscente à cultura que o constitui, pautando-se na congruência desses valores; quando não congruentes, a autoadaptação pode tomar lugar, isto é, a acomodação

¹⁶ No caso do Xbox One, há três botões direcionais, dos quais aquele em formato de cruz é obsoleto no jogo *The Witcher 3* em *Alien isolation*, que contam com dois, em formato de haste manipulável para as direções em 360°; o mais à esquerda responsável pelo movimento da personagem e o mais à direita, pelo campo de visão do jogador.

de praxemas eficientes não encontrados no esquema da cultura, mas forjados simultaneamente à sua aplicação em ato.

A teoria da semiosfera proposta do I. Lotman poderia acolher tal observação. O centro da semiosfera seria, nesse sentido, definido como o topos cultural em que se concentra a maioria das taxionomias superponíveis: seria constituído, então, de microssemióticas homologadas e altamente correlacionadas. A periferia da semiosfera – lugar de trocas com as culturas vizinhas no espaço, ou próximas no tempo, lugar de instabilidade e fonte dos remanejamentos da semiosfera – seria constituída por taxionomias de frágil correspondência. Ali onde a cultura como um todo – o sujeito da enunciação coletivo – não promove a congruência dos recortes culturais, a iniciativa dos sujeitos individuais e as influências periféricas podem ocorrer livremente. (ZILBERBERG; FONTANILLE, 2001, p.192).

O operador de videogames, portanto, só pode ser tomado na análise enquanto interface prática do jogador, do sujeito competente na cultura, devidamente motivado a jogar.

Sobre essa profundidade cultural vale citar as tentativas de compreensão do videogame que desenvolvem justamente essa vocação antropológica de catalogação dos jogos na História humana, propondo consequentes estruturas para a leitura analítica desse objeto. Nomes como o de Roger Callois (1961), por exemplo, exploram uma tipologia dos jogos — aqueles destinados à competição, aqueles regidos pelo acaso, os que contam com objetivos lúdicos ou aqueles cuja finalidade é o inebriamento do jogador —, e ainda como o de Jasper Juul (2005), que se vale da articulação entre real e ficcional como parâmetros de análise da interatividade em *games*.

Optamos por nos centrarmos na abordagem discursiva, conforme já defendemos anteriormente, pois vemos que o que Callois aponta é apresentado também por Landowski, na exploração de regimes de interação, não restritos ao universo dos jogos, aplicáveis à profundidade do sentido gerativo do comportamento humano, articuláveis entre si “segundo uma lógica que não deve nada à psicologia, mas procede de uma organização estrutural e imanente” (LANDOWSKI, 2014, p.66-67).

Já Juul refere-se àquilo já discutido aqui segundo a retórica dos níveis de pertinência e seus processos de integração. Na realidade, essa problemática interdisciplinar, já trazida à luz do diálogo com a semiótica discursiva por Ângelo (2015) e Ernica (2019), e apenas sublinhada por nós, é relativa ao choque de perspectivas mais atidas à lógica e aos processos subjetivos de significação, centrados no Eu do sujeito, no

campo de presença e na imanência, e outras, atidas à universalização, centradas no objeto exterior à percepção e em suas qualidades. Não obstante, Ernica aponta:

uma insuficiência reconhecida nas diversas epistemologias vigentes em ludologia no que diz respeito à análise de um problema que se torna cada vez mais explícito no mundo dos jogos digitais: o fato de que a variedade observada na comunidade de jogadores gera conflitos com consequências sérias que extrapolam os limites do que se considera jogo – estruturalmente falando – e demonstra que a apropriação livre do lúdico – como definida pela teoria do jogar – não funciona de modo universal. **Essa insuficiência deriva justamente do caráter universalizante dessas teorizações**, cujas bases datam de séculos antes e de conceitos de Universalidade hoje em dia questionáveis. (ERNICA, 2019, p.146, grifo nosso).

Portanto, a cultura não é um nível descartado na análise da prática, mas configurado pela integração descendente, em que a estratégia está integrada à cena predicativa. Ao mesmo tempo, não basta a compreensão cultural para discriminar o andamento interno de uma cena, segundo seus componentes sintáticos e semânticos; ler a prática pela visão da cultura, de maneira ascendente, desdobrando-a, é negar-lhe sua pertinência e tomá-la como figura sintética, devidamente acomodada.

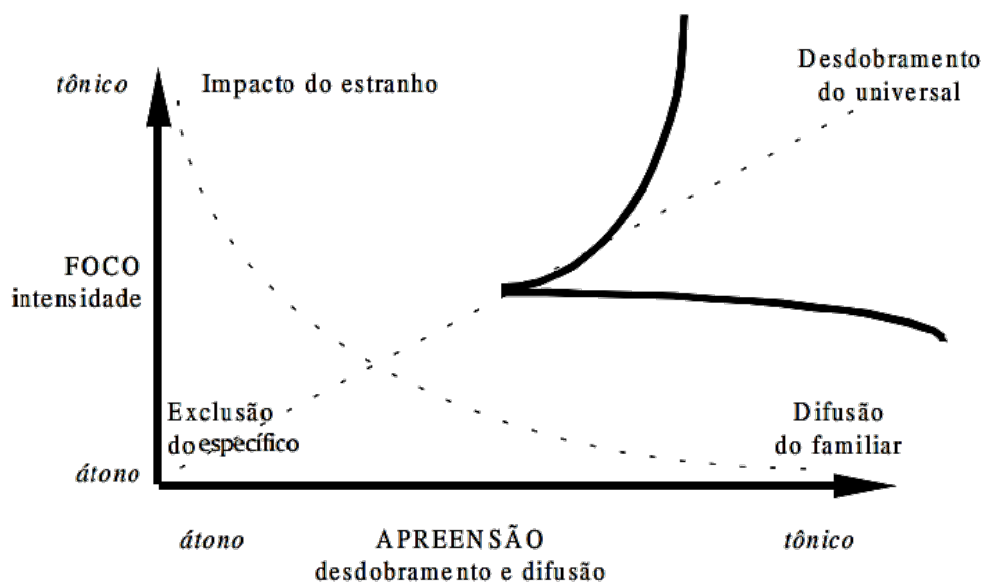
Semanticamente, essa estratégia de jogar videogames é constitutiva dos percursos de vida dos sujeitos inseridos em sociedades marcadas por aparatos digitais, podendo satisfazer tanto a estratégia da competição de habilidades físicas e mentais ou de êxtase, conforme posto por Callois, ou desenvolver uma experiência de entretenimento, mediante a ênfase dada à ficção, em detrimento da competição. Podemos desdobrar essas estratégias com mais propriedade ao falar da textualização dessa prática, pois no enunciado audiovisual encontramos os contrastes de focalização sobre, por exemplo, a exploração de um universo ficcional ou sobre o teste de habilidades da personagem controlada.

2.3 Práxis e inovação

Esses valores culturais, sincretizados a formas operatórias, localizam-se estabilizados em um horizonte nitidamente e intensamente reconhecido pelos diversos jogadores sujeitos às práticas de jogo, já que se trata da maneira validada e certificada por uma série de outros sujeitos sociais ao longo da História. São praxemas de alta extensão, porque difusos, e de alta intensidade, porque reconhecidos, a tal ponto que o estatuto universal adquirido descarta as próprias práxis mais remotas que os fundaram, isolando-os

em uma zona prática descolada (ver Figura 33) (Cf. FONTANILLE; ZILBERBERG, 2001, p.196).

Figura 33: o esquema da práxis.



Fonte: extraído de Fontanille e Zilberberg (2001, p.196).

Assim, um jogo só pode se iniciar a partir dessa zona universal, e, ao longo de seu desenvolvimento, negá-la, irrompendo novas formas operatórias, sejam destinadas ao jogador ou forjadas pelo próprio operador em atos inovadores. Quanto mais um instrutor ater-se a tais praxemas esquematizados, mais rápido o jogador aplica a resolução, atualizando esses conhecimentos que pouco dizem respeito a um jogo específico. Por outro lado, quanto mais inovador for o instrutor na atualização dos praxemas, mais inovador também deverá ser o jogador.

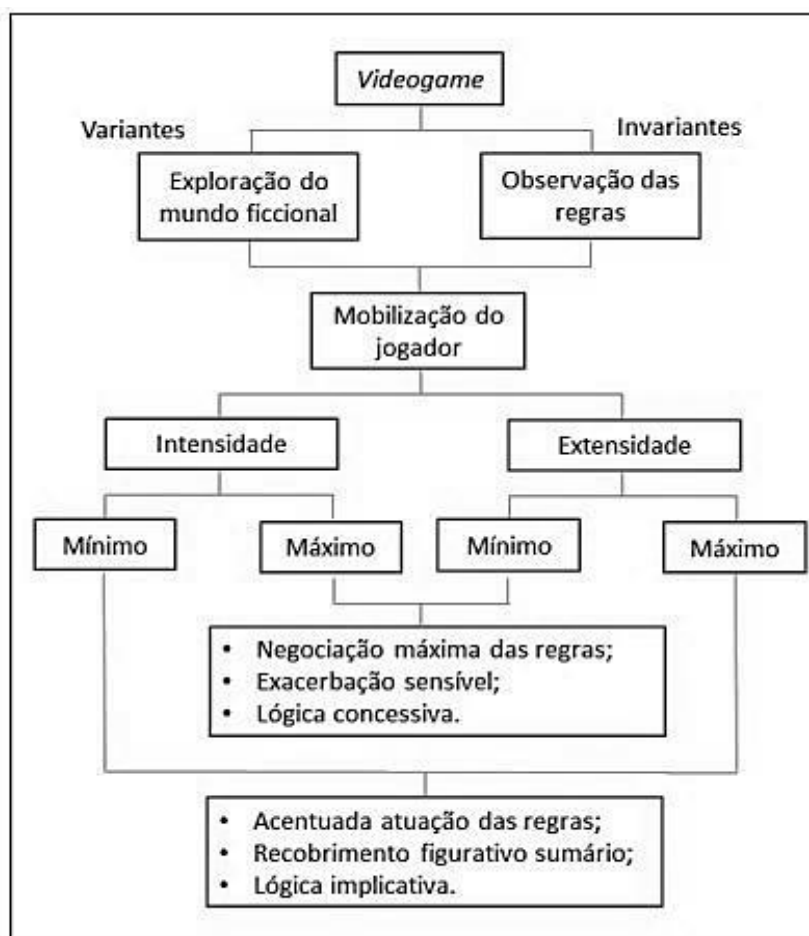
Na retórica de Juul (2005), nome de relevo na ludologia, fala-se da ficcionalidade implicada por uma realidade do uso de um conjunto de regras. Ficção e realidade compõem a estrutura da semiótica-objeto concebida pelo autor, que retificamos aqui como uma distinção contemplada na discriminação do nível do texto-enunciado — em que a figuratividade estabelece a ficcionalidade por embreagens enuncivas (o herói como protagonista do jogo) —, e do nível da cena predicativa — em que a constante debreagem enunciativa da operação encenada sedia a conversão das regras instruídas e reconhecidas no tecido sociocultural (o jogador como protagonista do ato) —. Do ponto de vista daquilo

chamado por Juul de real, o conjunto de regras é apresentado seguindo princípios de emergência (um conjunto básico de controles instruído) e de progressão (a complexificação por extensidade ou intensidade da operação dos controles básicos). Do ponto de vista da ficcionalidade, o conjunto de regras é engajado em dinâmicas do mundo ficcional e, por isso, negociável em um uso “original” que o jogador possa fazer dele.

A oposição entre o uso implicativo das regras ou o uso original já está traduzido, de alguma maneira, para a metalinguagem da semiótica discursiva pelos conceitos de implicação e de concessão em Zilberberg (2011): é implicativa a adoção e assunção imediata de praxemas operativos pelo narrador-instrutor e pelo operador, a partir da observação de um horizonte social, presentificado nos objetos, que, ao sinalizarem esquerda e direita, implicam o controle da personagem para a esquerda e para a direita; por sua vez, equivale a um uso original, que chamaremos concessivo, aquele que suspende a esquematização pela adoção de uma outra prática, externa e virtual.

Ângelo (2015) já propôs a aproximação da leitura do videogame na ludologia e as possibilidades de transposição para a análise semiótica, pautada na oposição real e ficcional em Juul (2005) e sua aderência à oposição entre a lógica implicativa e a lógica concessiva em Zilberberg (2011) (ver Figura 34). No esquema proposto, a possibilidade da negociação das regras, do uso original, irrompe na acentuação da dimensão sensível, pela estética e/ou pela concessão narrativa, ao passo que a máxima dominância das regras instruídas e socialmente convencionadas configura a lógica implicativa do jogo.

Figura 34: modelo tensivo de análise semiótica de videogames proposto por Ângelo (2015).



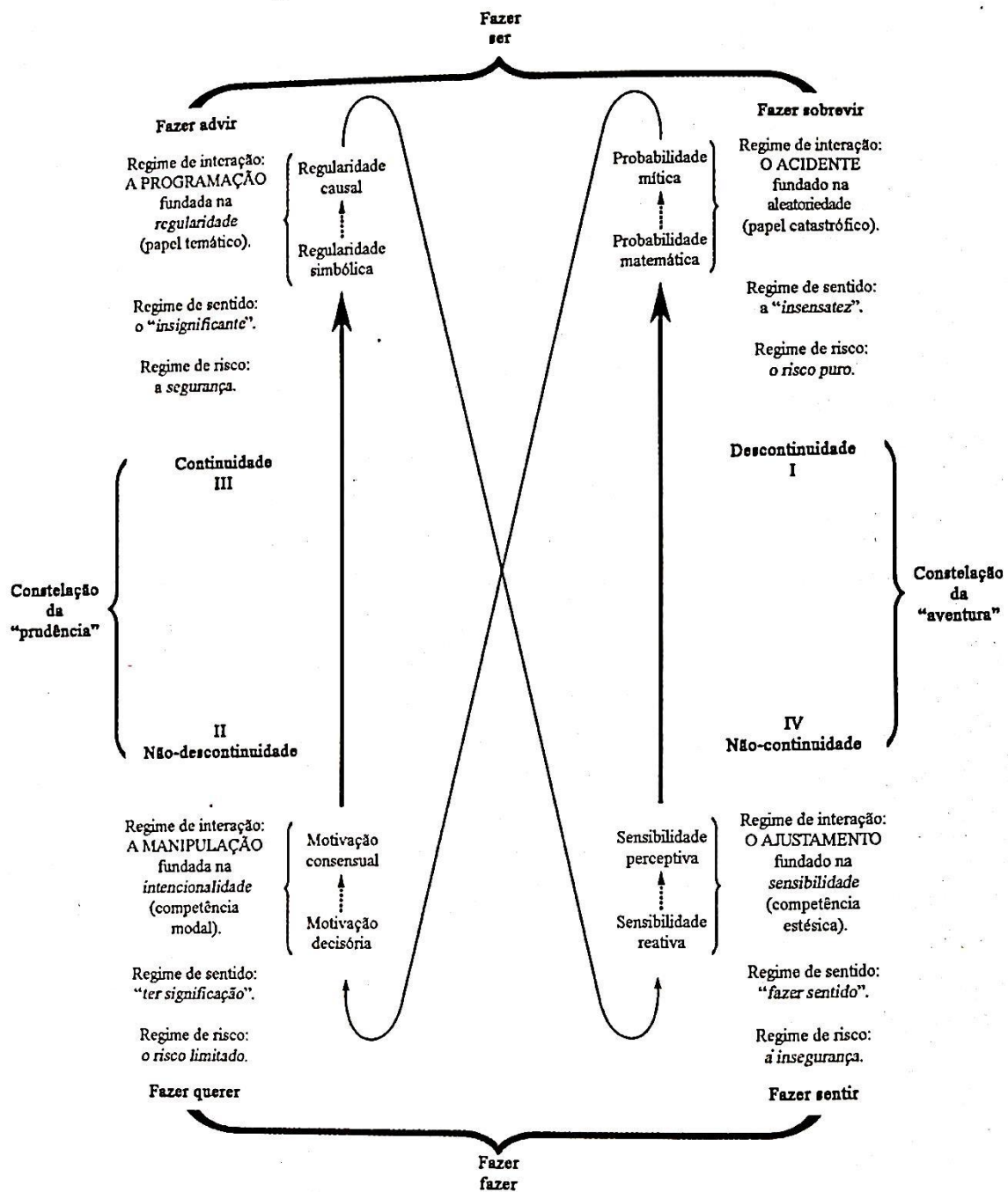
Fonte: extraído de Ângelo (2015, p.111).

Na retórica das práticas semióticas, vemos que essa tensão também se traduz na máxima adoção das regras, que equivale à interação tratada por Fontanille (2008a) como heteroadaptatividade, ou na negociação do uso original próprio do jogador, tratada como autoadaptatividade. Ou seja, a adoção de um esquema dá lugar, na atenuação de uma perspectiva heteroadaptativa, a uma perspectiva autoadaptativa, da prática que se esquematiza a si própria em um movimento prospectivo, projetando para si um esquema capaz de produzir a acomodação eficiente. Assim, “o curso das práticas se descola entre uma pressão reguladora externa (a programação) e uma pressão reguladora interna (o ajustamento), entre a regulação *a priori* e a regulação em tempo real, vista *a posteriori*.” (FONTANILLE, 2010, p.17, tradução nossa)¹⁷.

¹⁷ Le cours des pratiques se déploie entre une pression régulatrice externe (la programmation) et une pression régulatrice interne (l’ajustement), entre le réglage *a priori* et le réglage en temps réel, voire *a posteriori*.

Programação e ajustamento advêm da metalinguagem de Eric Landowski (2014), ao propor uma disposição complementar para diferentes regimes de interação, como aprofundamento da semiótica narrativa greimasiana, criticada pelo autor pela atenção majoritária dada a percursos narrativos do tipo da “programação”, em que o actante-sujeito desenvolve suas ações regulando-as com base em valores implicativos, *a priori* do ato, programando sua *performance* sobre a certeza das consequências futuras (ver Figura 35).

Figura 35: regimes de interação, regimes de sentido e regimes de risco.



Também é mérito da semiótica do período greimasiano o trânsito à semiótica das paixões, que explora não ações programáveis, mas ações dependentes da subjetividade fluante do actante visado, de sua afetividade e de seus valores pessoais. Assim, a “manipulação” complementa a “programação”, ambos instituindo o liame desses dois regimes interativos, o do sujeito sobre o mundo programável, objetivo, e o do sujeito sobre o outro, subjetivo, constituindo aquilo que compreendemos, particularmente, como uma dêixis do sujeito tonificado em sua ação unilateral, da centralidade do “Eu”.

Por outro lado, se a ação não é unilateral, ela não pode se firmar sobre uma axiologia da subjetividade ou da objetividade, senão sobre um devir axiológico construído no contato sensível entre dois sujeitos sencientes, cuja análise da *performance* só pode ser obtida *a posteriori* do ato. O sujeito atenua-se frente à centralidade do contato no regime do “ajustamento”. Por fim, nessa nova dêixis da centralidade daquilo que é “não-Eu”, é possível que o sujeito sofra a ação não de outros, com os quais uma estratégia ainda poderia ser forjada, mas do próprio azar, esvaziado de estratégia e de sentido, no regime do “acidente”.

Logo, o uso “original” e a implicação do universo real de Juul são, na verdade, uma tensão, não entre a cena predicativa e o enunciado do texto audiovisual, mas constitutiva da relação do sujeito e o horizonte social, que, na proposta hjelmsleviana, é uma tensão entre o uso e o esquema, que recupera a dicotomia saussuriana entre fala e língua (GREIMAS; COURTÉS, 2013, p.288-289). Trata-se, na essência, de um problema genérico de linguagem e, portanto, de textualização; retornamos ao ato de linguagem, à práxis.

Cabe observar que a congruência de uma forma de vida do jogador, verificada na cultura e da qual a prática que descrevemos aqui é apenas um dos componentes, já pressupõe a passagem à autoadaptatividade. É esperado que o operador recorra a interpretações e resoluções menos óbvias dos percalços que lhe são apresentados na tela, que ele reconheça um novo esquema nas soluções dadas aos desafios.

Torna-se verdadeiramente um jogador aquele sujeito que, deixando de proceder apenas com uma práxis interpretativa programada pela instrução que lhe é fornecida no início do jogo ou pelo horizonte cultural, instaura ainda outra práxis interpretativa, que prestigia os próprios enunciados interpretativos que ele produziu e que, por falharem, cobram a autoadaptatividade, o ajustamento somático. É essa interpretação em segundo

grau, a metainterpretação, que não limita o videogame a uma simples tradução instantânea de instrução em movimentos, mas uma prática interativa complexa.

3 A TEXTUALIZAÇÃO DA PRÁTICA E A DISCURSIVIZAÇÃO DO ATO

Interessa-nos, a partir daqui, explorar como são presentificadas textualmente as cadeias operatórias desenvolvidas na prática, que correspondem a atos mais heteroadaptativos ou mais autoadaptativos, em relação às instruções enunciadas e/ou ao horizonte cultural de expectativas. Trata-se da contiguidade entre os dois níveis de pertinência: a cena predicativa e o texto-enunciado, que dela é um substrato material.

Ambos compõem um mesmo conjunto significante, conforme definimos no primeiro capítulo, e um elemento que funciona como liame entre eles é a enunciação, porque nela fazem interface os sujeitos narrativos de cada nível: o operador da prática e, do lado do texto-enunciado, o enunciatário, o narratário e os demais atores, pertinentes ao enunciado enunciado.

Esses actantes emaranham-se entre si, conforme destacamos ao falarmos no sincretismo actancial, já apontado por outras pesquisas na área (Cf. SOUZA JUNIOR, 2009, 2015, SOUZA JUNIOR; MANCINI, 2015). Pontuamos, ainda, que, a depender da intensidade desse sincretismo, a cena predicativa e, conseqüentemente, seu operador, podem estar mais acentuados e próximos das dinâmicas e dos valores do texto-enunciado ou mais distantes e apagados, em detrimento de uma narrativa ficcional. Assim, verifica-se a interdependência entre os procedimentos de textualização da cena predicativa e a intensidade do sincretismo actancial, que pode ser descrita quando pautamos esse sincretismo a partir dos percursos narrativos. É preciso segmentar o amálgama actancial encarnado pelo jogador a partir da análise mais detida das ações discretas, das motivações, dos tempos e dos ritmos de desenvolvimento de cada narrativa, a do operador, a do enunciatário/narratário e a da personagem.

Em *Super Mario World*, por exemplo, Mario, a personagem enunciada, que vive na Terra dos Dinossauros e vai ao resgate da princesa, tem um andamento relativo à progressão narrativa e temático-figurativa do enunciado de que ele faz parte, e que em nada tem a ver com um sujeito operador, aquele que empunha um controle, e se destina a “zerar” o jogo. Ainda assim, esses sujeitos geram a impressão e contiguidade. O entrecruzamento deve-se justamente ao liame dado pela práxis enunciativa entre o enunciado ficcional e a prática, porque ela dá ao operador a posição de enunciatário, responsivo ao videogame com seu próprio fazer interpretativo e dá a esse enunciatário materialidade textual no enunciado como narratário, receptor das instruções e das sanções

vistas na tela. Assim, o narratário reveste desde o operador até a personagem controlada nas mesmas coordenadas temporais, fundando o sincretismo actancial no âmago dessa sincronia entre estágios de diferentes percursos narrativos, cada qual com seus revestimentos discursivos.

Sendo o sincretismo actancial uma **sincronia** de percursos, a comunhão narrativa do operador, do enunciatário, do narratário e da personagem existe sob a condição de uma simultaneidade de seu andamento. O andamento, que, na semiótica tensiva, é uma das subvalências da intensidade, isto é, uma das maneiras pela qual um sujeito atribui valor afetivo às grandezas com as quais interage, traduz-se em aspecto:

Para a semiótica, o interesse do andamento está, em primeiro lugar, na sua capacidade de conduzir a temporalidade como um todo fazendo dela uma duração mais concentrada, a partir da aceleração, ou mais difusa, a partir da desaceleração. Trata-se de uma relação complexa entre duas dimensões do próprio tempo: a rapidez ou a lentidão do andamento produzem respectivamente as durações breve e longa como resultantes temporais. (TATIT, 2019, p.66)

Assim, entendemos os percursos narrativos perdem e ganham sincronia, modulando o sincretismo actancial, a depender de suas diferentes ou semelhantes durações e velocidades.

Na cena predicativa, essas medidas dizem respeito à passagem da programação da ação ao ajustamento. Aquela é baseada na heteroadaptatividade em relação à instrução e ao horizonte de expectativas culturais, tipicamente mais célere, pois apreendida *a priori*, a partir da cultura, enquanto o ajustamento é autoadaptativo, também interpretado no horizonte cultural, mas sentido no momento presente e tomado reflexivamente, de natureza mais durativa, porque depreendido em simultaneidade com o ato.

No texto-enunciado, o fazer da personagem, subordinado ao fazer do narratário que incorpora as atitudes práticas listadas acima e sua aspectualização, será, por um lado, igualmente rápido quando da dominância da lógica implicativa, da causalidade, e mais detido e retardado quando da passagem à lógica concessiva, do inusitado.

Notamos ainda que a personagem poderá, controlada pelo narratário/operador, em sucessivas tentativas, encenar o mesmo estágio do percurso narrativo; neste caso, a personagem não partilha do mesmo andamento lento do jogador atento às variações sensíveis do ato, que busca a forma eficiente de controle, mas continua igualmente acelerada. Isso significa que, na história ficcional, as sucessivas tentativas, o treino, o erro,

o fracasso, etc., não são figuras atribuíveis à personagem, somente ao jogador; a personagem anda somente para frente na história, e repete a mesma ação, quem retorna e tem a chance de realizar uma *performance* de controle de maneira diferente é o jogador, e os dois andamentos encontram-se, nesse caso, dessincronizados.

De modo geral, vemos que a personagem, sendo produto final do processo de textualização, só pode ter um aspecto perfectivo e, portanto, uma duração finita e objetiva. Já o jogador, como sujeito perceptivo e responsivo, possui uma duração distendida, imperfeita, duradoura, indefinida, em suma, subjetiva.

Ademais, essa objetividade e essa subjetividade atestam-se também pelos ganhos de competência desses actantes ao longo das ações que realizam, de tal maneira que entendemos ser a fase da competencialização essencial para o estudo do sincretismo de que tratamos.

3.1 Sincretismo das competências modais do operador e da personagem

Já fica claro que um atenuante do sincretismo é a especificidade corporal do operador, sensível e imperfectivo, em detrimento da perfectividade objetiva da personagem, enquanto produto finito. Trata-se da estesia, o modo como o sujeito é afetado pelos elementos sensíveis. O grau de sensibilidade foi observado por Landowski como uma competência (Cf. LANDOWSKI, 2014, p.50). Para o autor, a competência estésica difere-se das competências modais da semiótica *standard* (querer, dever, poder e saber), porque não se engendraria em um percurso narrativo programático, isto é, um caminho da ação prescrito para ser cumprido sem desvios, que tratamos sob o rótulo de ato heteroadaptativo no capítulo anterior. Ao contrário, a competência estésica encontra-se alocada em percursos de ajustamentos sensíveis à ação dos objetos e à ação de outros sujeitos, equivalendo, grosso modo, ao ato autoadaptativo, aquele reflexivo ao seu devir.

Quanto mais competente for esse corpo que o operador anima, atualiza e confronta nas respostas avaliativas ao longo da narrativa do jogo, mais chances de sucesso ele tem. Ainda que o jogador seja competente aos olhos da semiótica *standard*, isto é, tenha o querer, o saber e o poder, ele pode falhar em controlar o *joystick*, em responder rápido o suficiente aos perigos do enunciado, colocando-se nas corridas de fuga ou nos contra-ataques, o jogo avançará narrativamente, dando a sanção negativa do fracasso, mas dando também uma nova chance para o jogador adquirir a competência corporal. Logo, a estesia é modalidade para o cumprimento da ação que se opera.

De certa maneira, a competência estésica poderia ser lida como uma extensão da competência pragmática, pois se trata da constituição de habilidades do sujeito, forjadas no treino, e também como uma extensão da competência cognitiva, quando relativa a saberes que só poderiam ser conquistados empiricamente. Não obstante, já apontamos a classificação *a posteriori* que Fontanille reserva a essa competência advinda do gesto autoadaptativo do operador (2010, p.17). Esse estatuto *a posteriori* vê-se textualizado na dificuldade da aquisição da estética eficiente; ela não está acabada, pronta para ser “colhida” pelo enunciatário, tal como uma espada que a personagem empunha e usa. É preciso, no controle interativo do videogame, saber usá-la, além de tê-la, é preciso senti-la.

Em suma, sendo a estesia uma competência para jogar videogames, sua diferença pertinente é não ser um elemento objetivo como as competências pragmática e cognitiva, mas subjetivo, próprio do operador, único agente humano no videogame. Não é um componente do mundo integrado pelo sujeito, como os poderes e os saberes (não é a espada empunhada), mas um componente do próprio sujeito, lançado para transformar o mundo, tal qual o crer e o querer (é uma força interior).

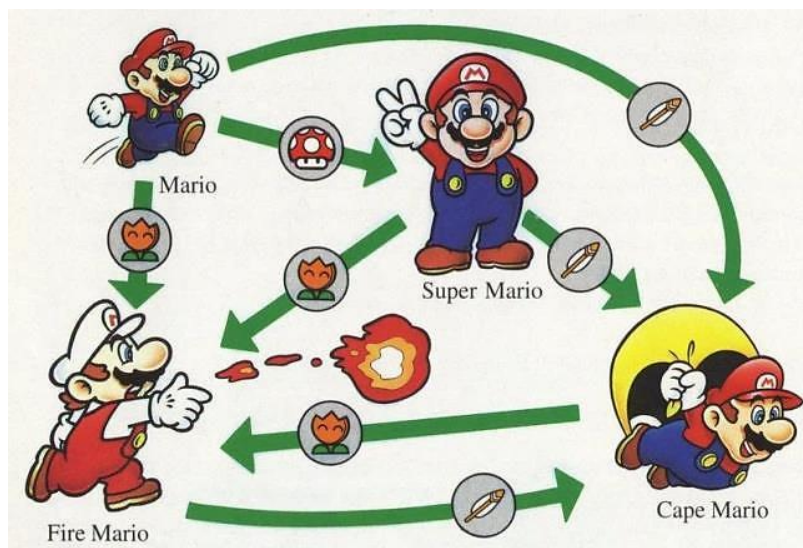
Assim, o contato direto entre o operador e a personagem, que garanta um maior sincretismo, só pode estar pautado pelas competências objetivas que ambos os actantes podem partilhar simultaneamente, as espadas, as poções, os apetrechos, etc. Como o enunciador, na cena predicativa, assume função actancial de adjuvante, fornecendo saberes e poderes necessários para o operador prosseguir sua ação, entendemos que as competências cognitivas e pragmáticas do percurso da personagem estão sempre sincretizadas à competência do jogador e servem ao avanço da narrativa por sua alta causalidade sobre o percurso.

Essa doação é textualizada como a relação entre um narrador das instruções na tela e um narratário receptor dessas informações. É o caso de o narrador indicar a localização de uma espada, que, apanhada pela personagem, mata mais facilmente os inimigos, ou de indicar um caminho alternativo para um lugar ao qual se deve chegar, mais rápido e/ou mais seguro, etc.

Em *Super Mario World*, Mario tem as vantagens pragmáticas de conquistar poderes, que o permitem voar, lançar fogo contra os inimigos ou ficar com uma estatura maior (ver Figura 36). Essas competências encontram-se dispostas ao longo das fases, cedidas pelo narrador. Esses poderes e saberes são objetivos, válidos para a progressão da

personagem pelo enunciado e, conseqüentemente, para a progressão do narratário e do operador.

Figura 36: as competências pragmáticas, *power-ups*, de Mario em *Super Mario World*.



Fonte: Super Mario Wiki. Disponível em: <https://www.mariowiki.com/>, acesso em 18/01/2019.

Quanto mais estáveis e/ou suficientes para o desenvolvimento do jogo forem essas doações de competência, maior impacto terá o enunciado instrutivo, e mais dependente será o jogador do narrador adjuvante, porque as competências doadas serão indispensáveis para saber a que o jogador está destinado e para saber o que fazer.

Ao contrário, se essas competências não têm eficácia conforme o jogo prossegue, o narrador perde sua função adjuvante e o narratário encontra-se lançado à sorte. Assim, na suspensão da doação das competências objetivas podemos localizar a tonificação da participação das competências subjetivas para o avanço narrativo, especificamente o acento sobre a competência estética e o corpo enunciatário, o que também equivale ao apagamento da personagem em prol de uma maior saliência do operador textualizado como narratário.

Essa flutuação do sincretismo actancial também perfaz um ritmo, um andamento da cena predicativa em função do texto-enunciado que ela produz. No tocante à extensão temporal, vista na expressão filmica confrontada à expressão operatória, a cena pode durar mais que o enunciado, demorando para textualizar um segmento menos extenso que a prática decorrida. Em outro caso, no tocante à tonicidade do conteúdo relativo àquela expressão filmica em detrimento da expressão operatória, a prática pode ser simples e

desacelerada, composta de poucos praxemas, pouco importantes na globalidade do jogo, mas ter esse conteúdo operatório desdobrado, no enunciado, em um conjunto de ações importantes para a história da personagem. Esses diferentes graus de duratividade aliam-se às diferenças do andamento narrativo da personagem em relação à do operador e geram diferentes estratégias enunciativas, que ora salientam a presença prática do jogador, ora a presença textual da personagem.

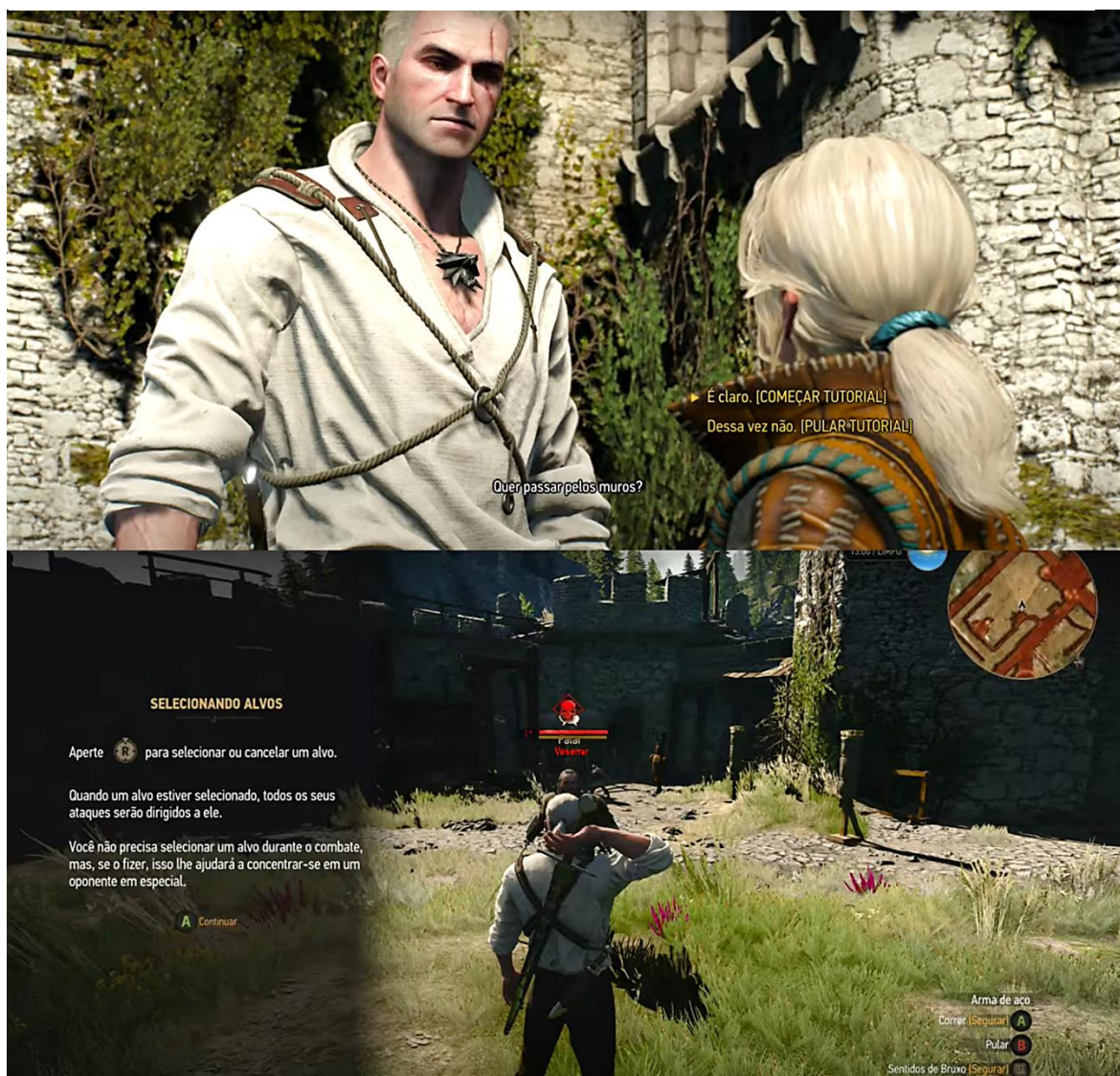
No caso de *Super Mario World*, observa-se uma continuidade entre o andamento da prática e o andamento do texto, já que o treino e o ajuste somático do operador não é completamente descartado pela enunciação. Na ocorrência da morte de Mario ao longo de uma fase de jogo, o herói irá retornar sem problema algum à mesma fase, logo em seguida ao fracasso do jogador. Desconta-se, dele, apenas uma vida, registrada numericamente no alto da tela (ver Figura 37). Assim, há a marcação, no enunciado, da imperfetividade da cena predicativa, na punição sob a forma do desconto do número de tentativas restantes.

Figura 37: a morte e retomada da ação em *Super Mario World*, com desconto da vida (em destaque).



As doações de competências realizadas pelo narrador ainda podem estar especialmente localizadas em um tutorial, geralmente de aspecto incoativo no percurso do jogador, cuja *performance* é facultativa, não sancionada, porque é possível que se opte por saltar esse estágio, como, por exemplo, em *The Witcher 3*. Nele, o tutorial é um treinamento de combate entre Geralt e Vesemir, seu mentor e instrutor. Na interface da enunciação com o enunciado, o narrador também surge, na forma de um texto verbal instrutivo, falando a um narratário, efetivando o sincretismo actancial (ver Figura 38).

Figura 38: o tutorial em *The Witcher 3*.



A colocação do tutorial no desenvolvimento narrativo da busca de Geralt por Ciri é bastante conivente com o caráter absoluto dessas instruções, isto é, são instruções que não sofrem grandes concessões no andamento da prática, que não cobram ações inovadoras do jogador em relação a tal discurso instrutivo. Trata-se da memória de Geralt, em que ele ensina Ciri a lutar, e o narratário pode aprender também as mesmas técnicas, uma por vez, de maneira isolada, diferentemente das combinações mais extensas, dos combates de Geralt ao longo do jogo. Essas combinações, entretanto, mantêm a mesma lógica implicativa das ações isoladas; cada golpe tem sempre o mesmo efeito e é uma ação programada.

Nos outros dois jogos de console que estudamos aqui, *Super Mario World* e *Alien isolation*, o tutorial não é uma fase discreta. Neles, as instruções estão dispostas conforme

o narrador julgue necessária sua doação ao narratário, conforme as ações executadas requeiram esses saberes. No caso de Mario, são alto-falantes que a personagem ativa e que mostram um texto instrutivo, distribuídos ao longo das fases (ver Figura 39).

Figura 39: os alto-falantes instrutivos (quadrados azuis acima de Mario) em *Super Mario World*.



Em *Alien isolation*, a situação é bastante similar, com a instrução difusa ao longo do jogo de praxemas operatórios, indicando comandos e objetivos (ver Figura 40), e também avisos que surgem na tela de carregamento, entre o cumprimento da ação para a qual a personagem foi destinada, enquanto o software do jogo organiza-se para a execução da próxima sequência (ver Figura 41). Mas é importante observar que, antes mesmo de chegar à Sevastopol, onde estão os alienígenas e outros perigos, a astronauta Amanda pode familiarizar-se com a maneira como as missões são apresentadas, com a forma como as personagens interagem entre si, com o modo de manipular o campo de visão da câmera, etc.

Figura 40: indicação de objetivos em *Alien isolation*.



Figura 41: avisos instrutivos na tela de carregamento de *Alien isolation*.



Por fim, *Hearthstone* é um jogo de cartas, em que o baralho do jogador é composto por 30 cartas, de coleções variadas, compráveis ou com dinheiro real ou com a moeda que o jogador ganha ao cumprir algumas missões, ganhando partidas, mas que é embaralhado, e a aleatoriedade toma vez, o que sugere a dominância de um suposto regime do acidente, mas que também encara a ação de outro sujeito, outro operador que joga junto, em um regime de ajustamento entre competidores opostos. Tanto o acidente quanto o ajustamento da ação dificultam a lógica implicativa, tornando as combinações entre as mecânicas do jogo tão numerosas, que saber e poder dominá-las pouco tem a ver com a competência cobrada nas partidas reais.

Ainda assim aparece um tutorial, na primeira vez que um jogador inicia o jogo. Ele é composto por seis níveis que exploram as tais mecânicas isoladamente, em que o

oponente é uma inteligência artificial, e o embate serve para ensinar os movimentos básicos por meio de instruções do narrador (ver Figura 42), além de instruções que, na mesma toada das dicas que intervêm na tela de carregamento, como em *Alien*, reforçam o domínio cognitivo e pragmático do narratário sobre as mecânicas de jogo (ver Figura 43).

Figura 42: captura de tela do tutorial em *Hearthstone*.

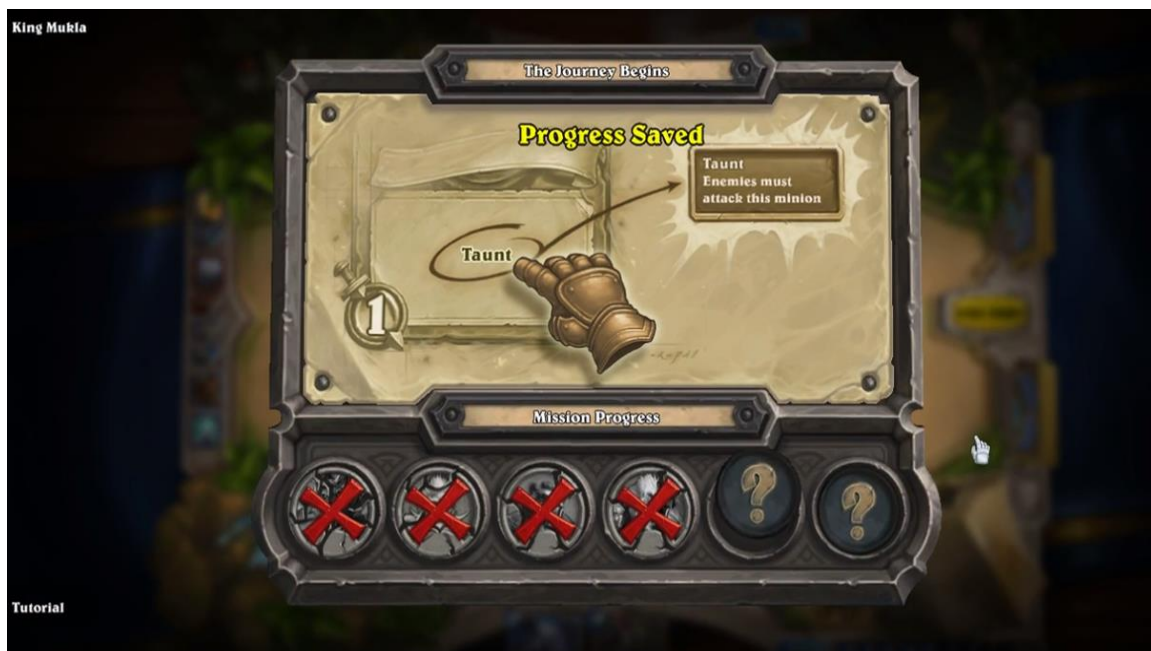
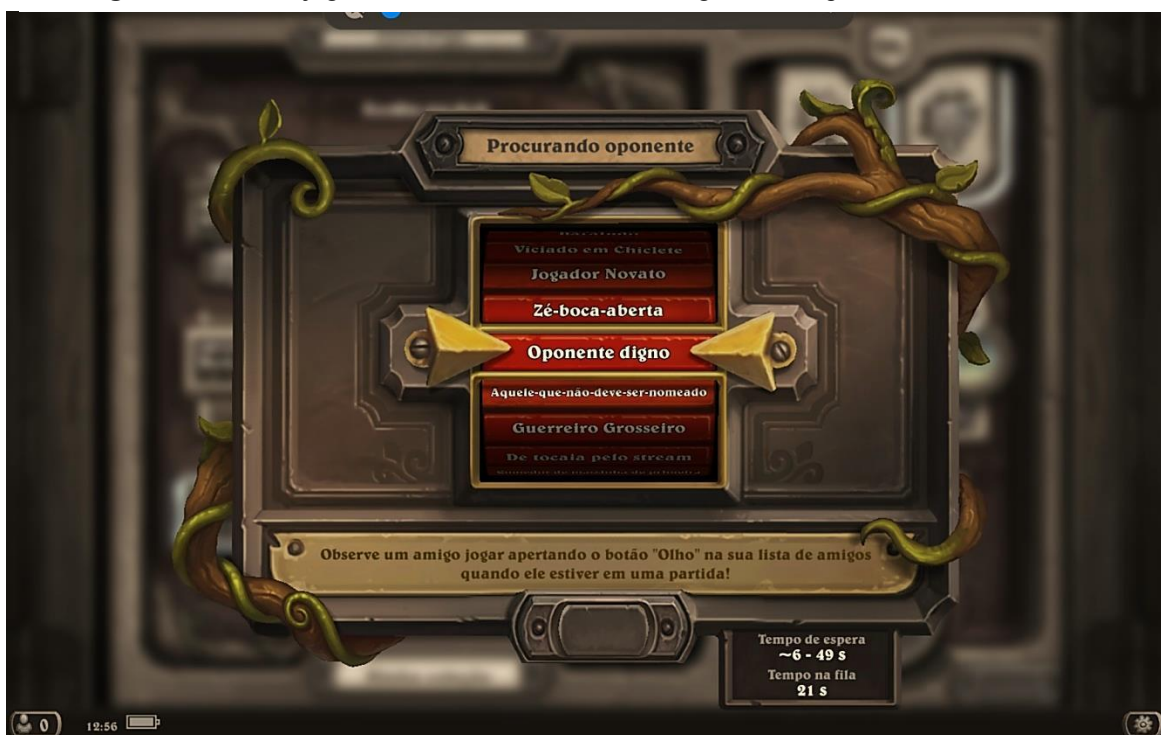


Figura 43: dicas de jogo, narradas durante a tela de carregamento da partida, em *Hearthstone*.



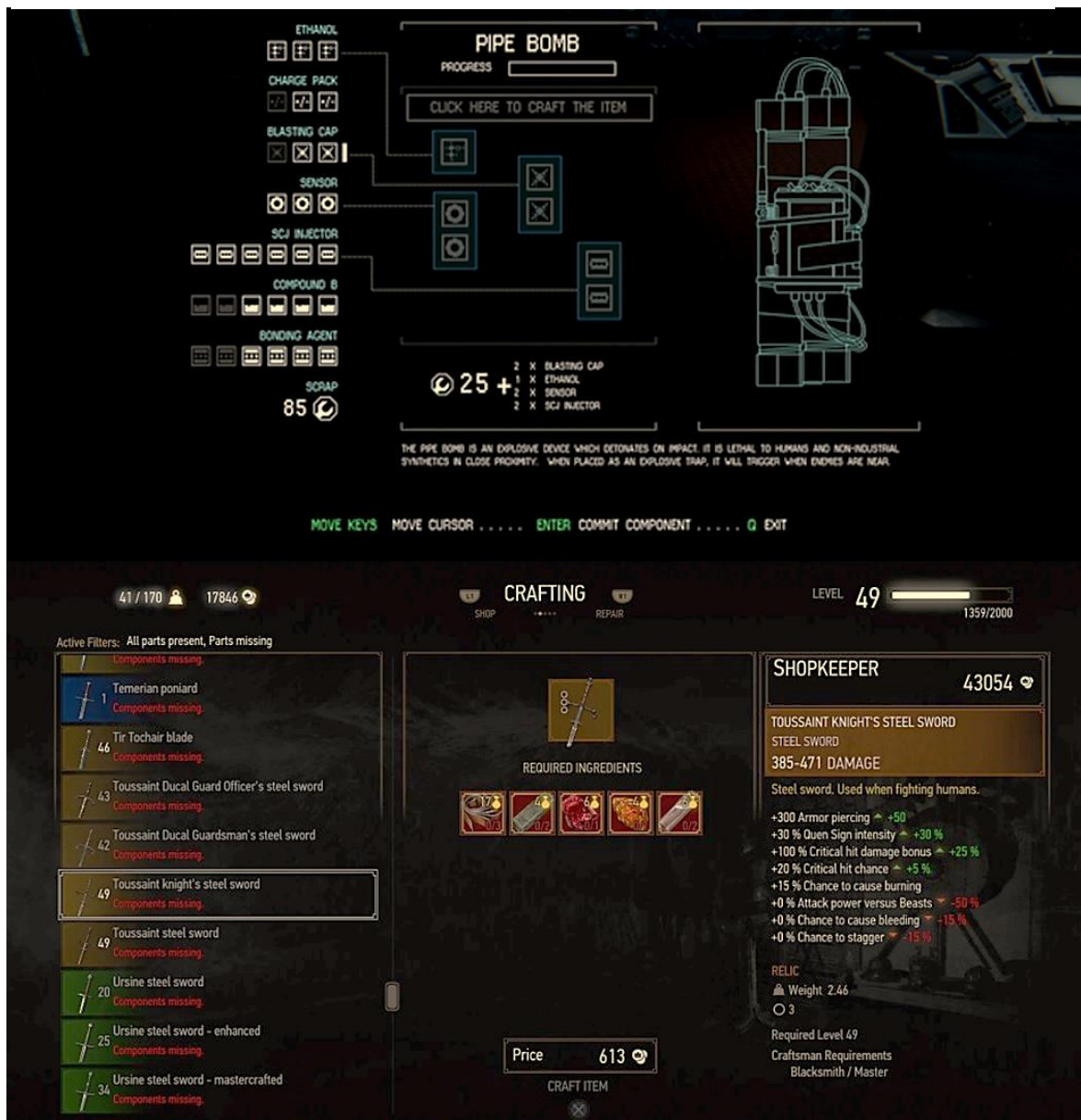
Como vimos, o jogo *The Witcher 3* assiste o jogador constantemente, com instruções exibidas na tela sempre que necessário, mas compensa esse suporte frequente com um tutorial limitado e apartado, sediado logo nos minutos iniciais. Da mesma maneira, *Super Mario* e *Alien* guiam o jogador ao longo do jogo, mas sem um espaço exclusivo para o tutorial, iniciando a ação de controle do jogador em conjunto à história a ser contada.

Quando atentamos para o fato de que, na Terra dos Dinossauros, Mario é confrontado, até certo momento do seu percurso, com novos inimigos, cada um com uma resistência específica a seus golpes e com poderes particulares, e, na Sevastopol, Amanda é cada vez mais cerceada pelos alienígenas e pelos perigos da própria estação, necessitando cada vez mais de precisão e discrição em seus movimentos, podemos alegar certa progressão da concessão; cada vez mais novos obstáculos surpreendem o jogador. Até que Mario tenha visto um novo inimigo pela última vez, ele não pode cumprir o programa do jogo inteiro sem ser surpreendido nenhuma vez, e até que Amanda esteja a salvo, ela não pode relaxar.

Diferentemente, a progressão dos desafios em *The Witcher* é menos surpreendente, tendo em vista que Geralt sabe o percurso que percorrerá desde cedo: de Velen a Novigrad, e depois a Skellige, em busca de Ciri. Esse é o percurso inevitável, sem levar em conta as missões secundárias que o jogador pode ou não realizar, mas que, via de regra, são bastante semelhantes: caça a monstros, aparições, ladrões, etc., que atormentam os cidadãos comuns dispostos no caminho do bruxo. Ou seja, há cada vez menos surpresas, relativas a desafios operatórios do narratário, no caminho de Geralt, toda vez que ele se aproxima do paradeiro de Ciri.

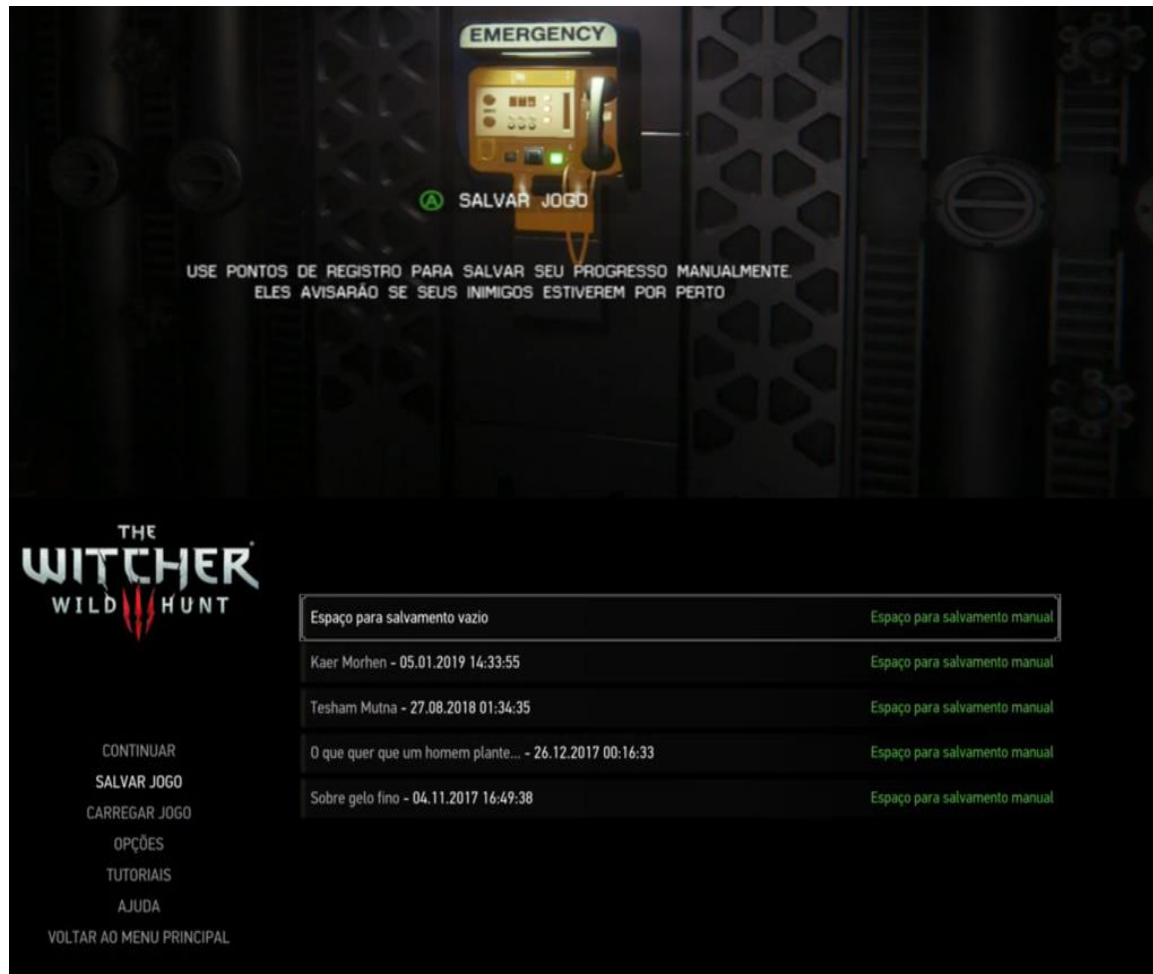
Em *Alien isolation* e em *The Witcher 3*, a competencialização cognitiva e a pragmática da personagem, e conseqüentemente, do narratário, é distribuída ao longo do jogo. Suas habilidades são adquiridas pouco a pouco, aumentando tanto qualitativa quanto quantitativamente, conforme são cumpridos os programas narrativos de uso. Amanda Ripley e Geralt de Rívia, os respectivos protagonistas desses *games*, podem adquirir habilidades, como um detector de movimentos (para saber se o alienígena está por perto) ou uma espada com alto poder de ataque (para encurtar as lutas). Essas vantagens, entretanto, não são facilmente ganhas porque não basta encontrar o item desejado. Para criar cada um desses objetos, a heroína e o herói devem achar os ingredientes e as ferramentas para proceder com a montagem e com a forja deles (ver Figura 44).

Figura 44: criação de itens em, respectivamente, *Alien isolation* e *The Witcher 3*.



A competencialização do narratário acompanha a competencialização da personagem no mesmo ritmo, os dois tornam-se mais hábeis ao mesmo tempo. Quando um sujeito liga o console e inicia o jogo *Alien isolation* ou *The Witcher 3*, confunde-se logo e **definitivamente** com esses atores (Amanda e Geralt). O que acontece com um ator ao longo do enunciado, o narratário também sofre, de forma que o que um tem, o outro também tem, o que um é, o outro também é. A cena predicativa implicada é uma prática extensa a ser operada ao longo de várias horas. A possibilidade de salvar o jogo a qualquer momento reforça a duração ampla do jogar (ver Figura 45).

Figura 45: salvamento do jogo em, respectivamente, *Alien isolation* e *The Witcher 3*.



Nesses *games*, para que o jogador seja vitorioso, ele precisa cumprir as etapas dessa longa narrativa, embora nem todas elas sejam obrigatórias, estrutura especialmente presente em *The Witcher 3*, constituído por um mundo aberto. As missões secundárias e opcionais oferecidas desse mundo sempre acabam por dar alguma vantagem no tocante à competencialização; quanto mais missões o narratário decidir cumprir, mais hábil ele se tornará. O narratário, por sua vez, será mais bem-sucedido se jogar por mais tempo, se se dedicar mais tempo a se tornar competente.

3.2 A discursivização do ato

Entre jogar realizando apenas as missões mais próximas ao programa narrativo de base e jogar realizando um percurso mais longo, abre-se como um esquema ético assumido pelo jogador, opondo o perfil mais dedicado e detido ao perfil mais acelerado, interessado mais pelo objetivo final que pela conquista de habilidades melhores. Trata-se, porém, de

perfis valorizados de antemão pela enunciação: investir em sua competência é uma garantia, e faz diferença para enfrentar obstáculos do jogo, já não se dedicar a ela é um risco, e, nesse caso, o jogador fica à mercê de sua agilidade nos controles. Certamente, cada jogo oferece mais ou menos margem para um operador optar pela dedicação extensa ou pela celeridade intensa, intercambiando os papéis temáticos, podendo, inclusive, reservar espaço apenas para um modo de operação.

Em uma missão secundária, por exemplo, em que é dado a Geralt um escudo, que o permite a ele arcar com mais danos sofridos, coloca a prerrogativa, para o caso da ausência do escudo, da agilidade do narratário, para que Geralt desvie dos golpes que não aguenta sofrer. Da mesma maneira, sem um *kit* de medicamentos coletado, Amanda vai precisar evitar ao máximo ficar ferida enquanto explora a estação espacial infestada pelos alienígenas. Vemos que a enunciação esforça-se para coagir o enunciário a ser um jogador dedicado, a jogar por muito tempo, com cuidado, com zelo, etc.

Assim, jogar uma narrativa longa, que se desdobra em missões secundárias, com um rodízio maior de atores para interagir, de lugares para explorar e de temáticas que se juntam em um percurso mais complexo, aponta para uma constante ampliação da ação e um desdobramento do enunciado. Nesse caso, aperfeiçoar-se é uma estratégia que, na cena predicativa, realiza-se na ação de ampliar o tempo de jogo ao longo de vários dias, produzindo um enunciado igualmente extenso, a que chamaremos, aqui, de desdobrado.

Trata-se de um desdobramento também relativo ao percurso temático-figurativo, conforme já discutimos na apresentação do córpus, no primeiro capítulo, bastante notável em três jogos do córpus: em *Super Mario World*, por exemplo, nas oposições de ambientação, dentre as quais apontamos nas imagens a seguir, respectivamente, a altitude das fases na região das Pontes Gêmeas, as terras escuras da Ilha do Chocolate, o interior das Casas-Fantasma e a as cavernas do Vale do Bowser (ver Figura 46); em *Witcher*, nas três regiões a que já nos referimos anteriormente, Velen, interiorana e supersticiosa, Novigrad, urbana, comercial e populacionalmente densa, e Skellige, selvagem e fria (ver Figura 47); e em *Alien*, de que ainda não apresentamos esses desdobramentos, nas diversas construções da Sevastopol, no terminal espacial, nos laboratórios, nos ninhos do xenomorfo e no núcleo do reator (ver Figura 48).

Figura 46: desdobramento temático-figurativo do espaço em *Super Mario World*.



Figura 47: desdobramentos temático-figurativos em *The Witcher 3*.

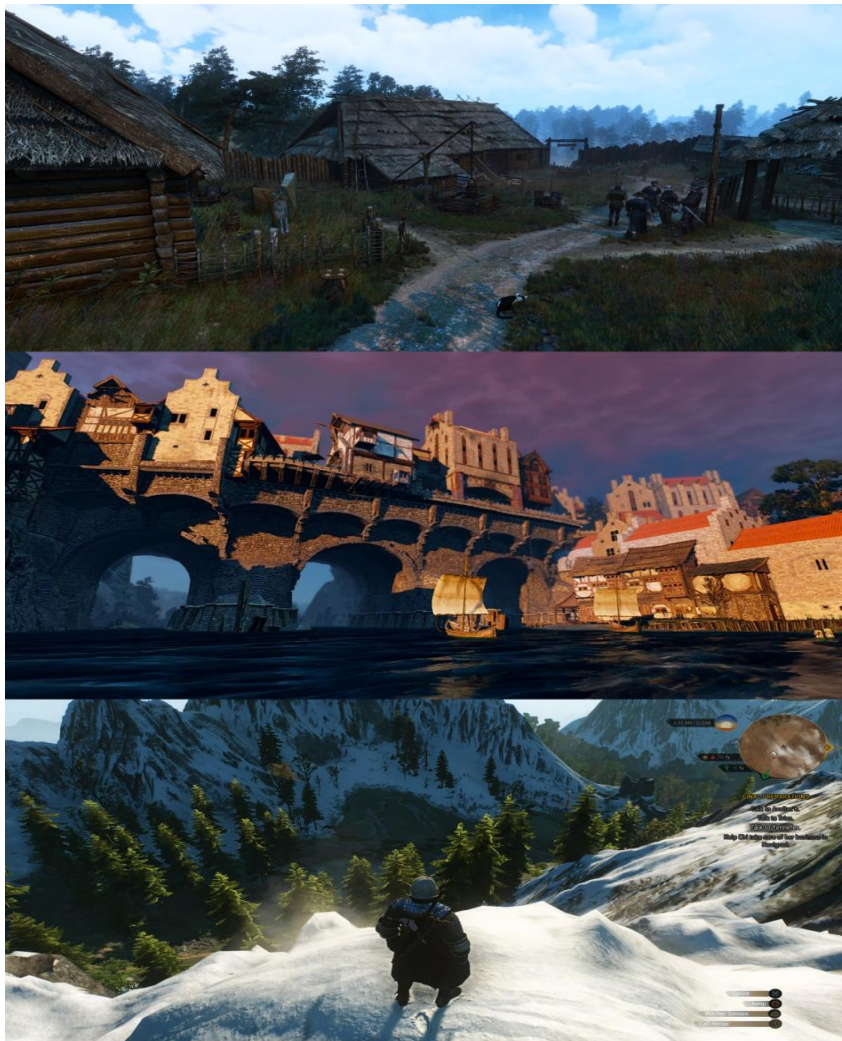


Figura 48: desdobramentos temático-figurativos em *Alien isolation*.



O videogame cujo enunciado é desdobrado tem o efeito enunciativo — que é por si só também uma estratégia enunciativa — de atonizar a figurativização da cena predicativa, tendo em vista que muito mais conteúdo se desenrola e progride no enunciado, nos percursos narrativos e nos temático-figurativos, enquanto a cena predicativa tem seu conteúdo restrito a praxemas muito simples e a requisições menos frequentes do jogador para que treine seu corpo.

São muito poucos os momentos em que ocorrem figurativizações do narratário, ficando restritos às telas de menu, acessadas somente quando o jogo está em pausa, ou quando ele é (re)iniciado. No mais, quem está enunciado é o ator-personagem, e o narratário assume a função de força que o anima, sendo visto em indícios figurativos das instruções na tela. É colocada mais intensidade sobre as dinâmicas da história enunciada, dando relevo aos paradigmas semânticos da “aventura”, da “fantasia”, etc. O efeito é inclusive cinematográfico, o que não lhe tira de maneira alguma os elementos interativos. Não se deve pensar que, nesse tipo de *game*, o sujeito mais assiste à ação do que a realiza; na verdade, ele a realiza de maneira mais imersiva, daí o apagamento de seu estatuto de operador e sincretismo mais intenso à personagem.

Super Mario World, por sua vez, apresenta um cenário sutilmente diferente. Ainda que haja considerável extensão temporal na história de Mario, e o senso de progressão esteja bem demarcado pelo desdobramento temático-figurativo das regiões que o herói percorre, a diferença é que a competencialização da personagem não acompanha a do narratário. Em *Super Mario World*, os poderes que o herói adquire podem ser perdidos, o que não ocorre com as gerigonças de Amanda Ripley nem com as espadas e os escudos de Geralt de Rívia. Se Mario morre, ele retorna à fase, com a vida descontada, como já mostramos (ver Figura 37, p.80), e em sua forma inicial, pequeno e susceptível de morrer novamente frente ao menor dano sofrido. Isso significa que a competência da personagem é muito restrita e não desdobrada. Os poderes (ver Figura 36, p.79) não vão se acumulando e não duram, mas, em contrapartida, podem ser obtidos facilmente em quaisquer fases.

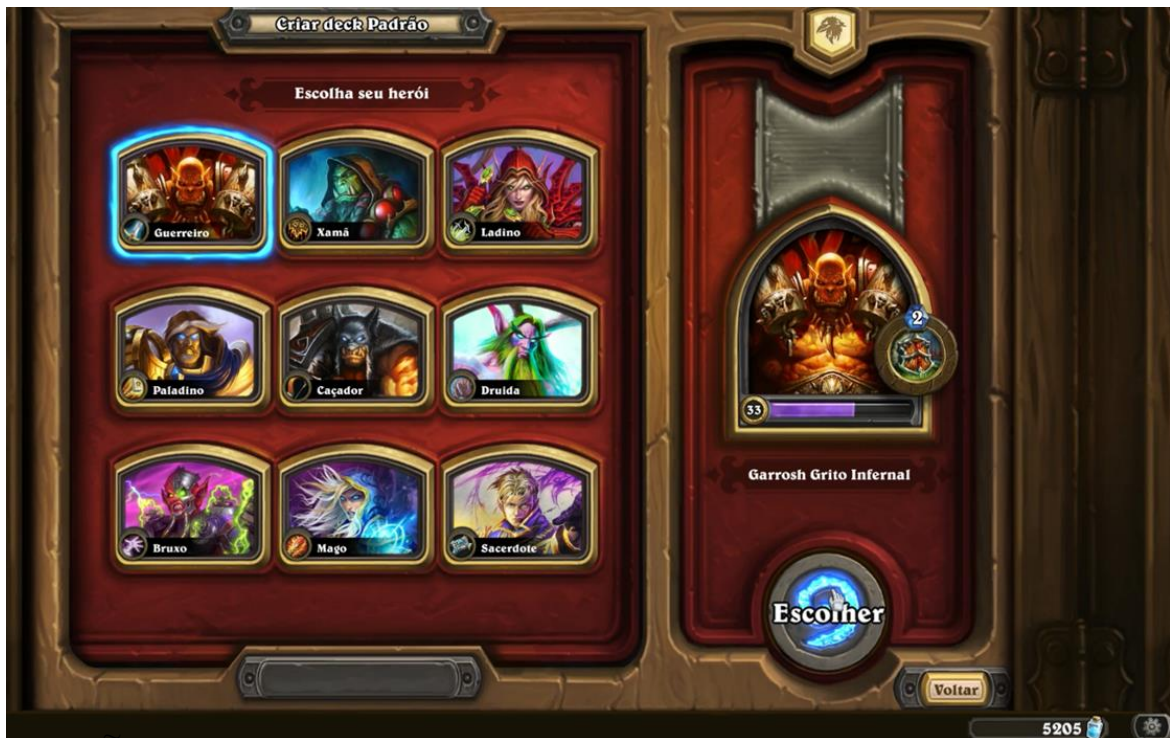
Não vale dizer o mesmo para o narratário. Se ele também “morre” em uma fase e retorna, apesar de o herói não ter o poder de lançar bolas de fogo ou de voar, o saber desse enunciatário enunciado se mantém. Ele já sabe, agora, onde estão os inimigos e o que ele deve fazer para não ter o mesmo destino anterior. Tal competência cognitiva é exclusiva da enunciação, não afetando o enunciado enunciado. Na realidade, para qualquer *game*, os saberes são uma competência irrevogável do jogador. A diferença crucial é, portanto, que o

sucesso depende, em *Super Mario World*, da **habilidade do narratário em reconhecer e em responder a padrões (de esquematizar a ação em ato)** de ataques inimigos, conhecer o mundo enunciado e ter habilidade sensível nos controles. Em *Witcher*, o sucesso depende do **tempo dedicado à conquista de poderes da personagem (de programar a ação futura)**.

Pontuamos que o jogador de *Super Mario World* não deixa de ser dedicado, nem que o jogador de *The Witcher 3* deixa de ser sensivelmente atento, mas a dedicação de Mario não é de exploração do mundo enunciado, e sim de aperfeiçoamento do corpo-competência. Essa oposição é muito importante. Trata-se de opor um paradigma sensível (sentir corretamente os padrões para operar corretamente) e um paradigma inteligível (dedicar mais tempo às conquistas de poderes enuncivos para facilitar os embates). Não são paradigmas exclusivos, mas observados em termos de dominância, a depender do jogo específico. Diríamos, ainda, que, em *Alien*, o caso é um meio-termo entre esses dois perfis: o jogador deve ter alta habilidade controlando Amanda, agindo furtivamente e estrategicamente ao longo do espaço, evitando os alienígenas xenomorfos, mas também deve dedicar tempo vasculhando o espaço em busca de poderes para Amanda, que gerem dano contra os inimigos e cura para restaurar a saúde da astronauta.

Já em *Hearthstone*, a situação não é uma história longa, mas partidas de duração curta, de cinco a vinte minutos cada, no máximo, também podendo ser bem ágeis, em torno de dois a três minutos. Aí, não há margem de tempo para a aquisição lenta de uma competência do ator, tampouco para sentir as constâncias sensíveis do espaço, do tempo e dos atores enunciados. Se o narratário perde a partida, ele já é imediatamente rebaixado no ranque e não tem a chance de retorno, tal como Mario, Amanda ou Geralt. Inclusive, esse jogador não controla uma personagem única, mas vários heróis de Azeroth, podendo mudar de rosto a cada partida. A seleção das personagens é mais ampla e menos definitiva (ver Figura 49).

Figura 49: seleção de personagem em *Hearthstone*.



O narratário já chega à ação com habilidade suficiente e a sua vitória depende do controle e do raciocínio **prévios** do operador, que a enunciação espera que ele tenha adquirido ao longo das várias partidas passadas. É mobilizada então a dimensão da memória, que também exploraremos adiante. Quem deve adquirir competências é o narratário apenas, o herói serve somente de máscara, não tem sequer os simples melhoramentos como em *Mario*, e menos ainda os instrumentos como em *Alien* e *Witcher*. Conforme adquire experiência de jogo e dos mecanismos de controle, pode-se vencer, a cada partida, com a menor dificuldade possível, porém sempre dependendo de fatores aleatórios e, sobretudo, da competência do adversário, outro narratário, em outra máquina, em outra cena predicativa. Logo, a figurativização da enunciação é mais frequente, vista nas telas instrutivas, que surgem muito mais vezes (ver Figura 50).

Figura 50: marcações da enunciação na textualidade de *Hearthstone*, indicando a presença do narratário.



O enunciado desse tipo de jogo poderia ser chamado de recursivo. É um enunciado recursivo porque se refere constantemente à cena predicativa que o textualiza, quase que em um exercício meta-reflexivo. Isso porque ele depende mais da competencialização estética do jogador, na cena predicativa, e menos da competencialização simultânea do narratário e da personagem via aquisição de informações e aparatos físicos. Um ato e um enunciado substrato que recorre ao seu próprio desenvolvimento, refazendo-se em sucessivas tentativas, em medida maior do que se desdobra narrativamente e discursivamente, do ponto de vista da personagem.

Em *Alien isolation* e em *The Witcher 3*, o desdobramento do enunciado reside na extensão altíssima do tempo (*Alien*, com 31h, e *Witcher*, 172h¹⁸) e na imutabilidade da actorialização e da aquisição de competência das personagens, de maneira que a ação anda sempre para frente, com um risco progressivamente menor de fracasso. Já em *Hearthstone*, a recursividade reside em temporalidades curtas (~2-20 minutos por partida), de mesmas ações que se repetem até o enunciatário estar hábil o suficiente, e o risco de fracasso e de retomada da narrativa em estágio anterior é alto; em *Hearthstone*, retornar narrativamente

¹⁸ Tempo estimado para completar o jogo em sua integralidade, com todas as fases/missões e coleta de itens, segundo estatística criada a partir de relatos de jogadores reais pelo site *How long to beat*. Disponível em: <https://howlongtobeat.com/>, acesso em: 20/11/2018.

significaria regredir no ranqueamento, admitindo que o jogador busque o sucesso validado em ranques mais altos.

Super Mario World, arriscaríamos dizer, é um caso equilibrado entre as duas tendências de discursivização do ato na forma de enunciado. É um jogo curto, com 10h de duração, cuja história ficcional se desenvolve-se para frente e consegue alocar o jogador heteroadaptativamente conforme Mario desdobra a Terra dos Dinossauros incessantemente. Como vimos, porém, o fracasso é registrado, pois há diversos limites de tempo para as fases e limite de vidas antes de o “*game over*” surgir na tela. Contudo, nosso exercício analítico fica satisfeito em apenas traçar as linhas gerais da prática de jogo e da maneira como ela se textualiza, as linhas gerais dos perfis que se desenvolvem no córcpus.

Mais precisamente, esses perfis de um enunciado desdobrado e de um enunciado recursivo correspondem a papéis temáticos capazes de discursivizar a atitude hétero ou autoadaptativa do operador frente ao seu ato. São os mecanismos de textualização mais próximos da experiência sensível da prática, mecanismos de textualização do operador como o papel temático, assumido por um narratário, relativo ao jogador herói ou como papel temático relativo ao jogador competidor.

No *Dicionário de semiótica*, papel temático é definido pela “redução de uma configuração discursiva a um único percurso figurativo (realizado ou realizável no discurso) e, além disso, a um agente competente que virtualmente o subsume [...]” (GREIMAS; COURTÉS, 2013, p.496).

As configurações discursivas, por sua vez, consistem em

micronarrativas. Quer dizer que uma configuração não é dependente de seu contexto, mas pode ser dele extraída e manifestada sob a forma de um discurso autossuficiente. A análise de uma configuração é, pois, tida como capaz de nela reconhecer todos os níveis e todos os componentes de um discurso examinado através das diferentes instâncias de seu percurso gerativo. (Ibidem, p.88)

Tomamos a prática de jogar videogames como a narrativa de origem da configuração discursiva da qual advém o papel temático. É uma narrativa observada no conjunto da cultura, reencenada por um número indeterminado de sujeitos, envolvendo um número expressivo de jogos e de máquinas disponíveis no mercado. Dessa cena predicativa extrai-se a micronarrativa do jogador estesiado por horas, envolvido pela história, apaixonado pelas personagens e eufórico frente a um mundo digital para explorar, ou ainda aquela micronarrativa do jogador altamente competitivo, cuja atenção não reside sobre o

componente ficcional, mas sobre o treino, a habilidade e a competência do próprio corpo. Aquele necessita cumprir as regras de maneira heteroadaptativa para chegar a seu objeto-valor, a completude de uma experiência exploratória ficcional, enquanto este necessita forjar regras próprias de comportamento e modulação do corpo, e seu objeto-valor é nada senão a vitória adjacente ao excelente condicionamento motor.

Ademais, atentamos para “sua posição no percurso do ator, posição que permite fixar para o papel temático uma isotopia precisa (entre todas aquelas em que ele pode virtualmente se inscrever)” (Ibidem, p.496). Corrobora-se, assim, o papel de herói do enunciado desdobrado para o narratário por seu sincretismo à personagem Geralt, um nômade caçador de recompensas capaz de vagar de pântanos e vilarejos até altas cortes da nobreza ou à personagem Mario, um herói apaixonado que atravessa continentes em busca da princesa, ou ainda à personagem Amanda, fadada a rastejar em silêncio por uma estação espacial infestadas de perigos. Ao contrário, corrobora-se o papel de competidor ao narratário de *Hearthstone*, ligado à personagem que enfrenta duelos heroicos de um mundo marcado pela guerra entre raças inimigas, mas também se atesta esse papel em *Mario*, já que jogador é, a cada fase, confrontado com testes de habilidade motora.

A recursividade do enunciado parece mais durativa no aspecto, imperfeita, enquanto o desdobramento, ainda que longo, é perfectivo. Neste esquema, o sujeito conquista poderes e saberes e vai adiante dentro do jogo, demarcando uma cena predicativa longa. Naquele, o sujeito não conquista nada de fato, nada que seja uma aquisição referente a um objeto, somente a experiência sensível, conseguindo saber como operar o controle (a velocidade, a duração, a intensidade e a ordem de como pressionar os botões), podendo operá-lo eximientemente mediante quantos treinos (ou quantos fracassos) forem necessários.

Assim, o esquema narrativo da recursividade é imperfeito, porque se repete indeterminadamente, e assegura o ganho da competência estética, deflagrando a presença do corpo sensível do enunciatário — que entendemos ser a estratégia enunciativa que anima esse tipo de *game*. Nesse esquema, há a progressão gradual da dificuldade, configurada seja na intensidade dos ataques dos inimigos, seja em sua quantidade ou ainda em sua frequência ao longo do caminho. Há aí um princípio gerativo, na acepção que expusemos, no segundo capítulo, ao nos referirmos aos princípios de emergência e de progressão (Cf. p.71 deste trabalho). Os botões do *joystick* que geram ataques e defesas permanecem os mesmos, mas suas combinações vão se ampliando conforme a narrativa avança, gerando golpes mais complexos, a acompanhar a complexidade dos golpes

recebidos, também regidos por um mecanismo combinatório. É preciso considerar que não só de embate corpo a corpo se desenvolve o ganho de experiência do sujeito estreante, mas também de lógicas espaciais. *Alien* e *Witcher* contam com vários outros momentos de exploração do espaço, além dos momentos de luta, cabendo à personagem descobrir informações que a direcionem no caminho correto para realizar a missão designada. A lógica de exploração segue padrões facilmente identificáveis, como objetos que brilham, destacando-se na paisagem, esperando para serem recolhidos, como pedras e paredes que servem para escalar e descobrir tesouros escondidos, etc.

Dessa maneira, o narratário aprende como lidar com o ambiente circundante da personagem. Ele aprende quanto tempo pode ficar mergulhado até sufocar, quanto de dano lhe infligem o fogo, os espinhos, os elementos venenosos, etc. Aprende quais locais escondidos podem lhe conferir um aumento ou uma restauração da vida perdida e ainda quais locais anunciam que ele deve se preparar para um confronto que o aguarda logo adiante.

3.3 As condições tensivas do desdobramento e da recursividade

Reiteramos que a cena predicativa opera segundo parâmetros de hétero e de autoadaptatividade. Esses parâmetros apresentam-se, no texto-enunciado, segundo um revestimento discursivo capaz de dar o efeito de sentido de uma história que se desenrola e se desdobra ao longo do enunciado, ou o efeito de sentido de um enunciado recursivo à cena que o textualiza.

Essas configurações práticas e enunciativas estão delimitadas por uma constituição tensiva do andamento do jogo. Retornamos a Ângelo (2015), que traça aproximações entre a ludologia e a semiótica greimasiana, como discorreremos brevemente no segundo capítulo, referindo-nos à retórica de Juul (2005). O modelo final proposto para análise foi apresentado anteriormente (ver Figura 34, p.71), e consiste, grosso modo, em sistematizar os componentes da textualização da prática de jogo a fim de compreender os efeitos de sentido apreendidos pelo jogador sobre o modo de jogar. Esses efeitos parecem, segundo nossa perspectiva, muito solidários à discussão acerca de desdobramento e de recursividade do enunciado que acabamos de apresentar.

Especialmente, para constituição do modelo de análise de Ângelo, é crucial o aprofundamento na semiótica tensiva de Claude Zilberberg, na observação da intensidade e da extensidade no campo de presença do jogador. Trata-se de dimensões que constituem a

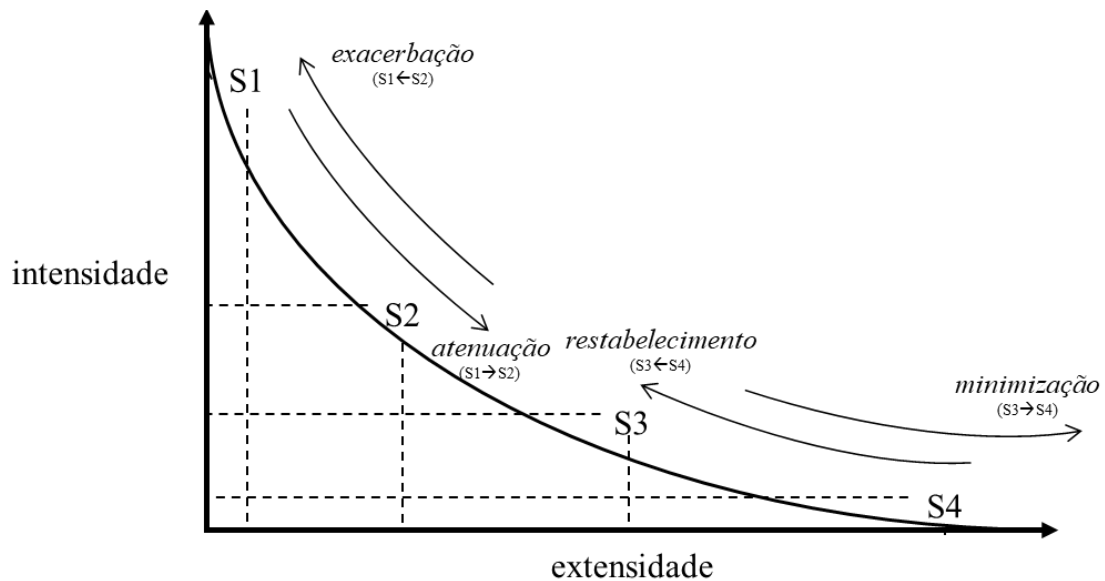
relação do sujeito com o mundo. É uma relação entre as coisas que se apresentam nesse campo, medidas segundo seus atributos objetivos, relativos à espacialidade e à temporalidade, e que são avaliadas pelo sujeito perceptivo, segundo a afetividade gerada pelo impacto dessas coisas: a tonicidade, ou sua velocidade, o andamento. Assim, andamento e tonicidade são as subvalências da intensidade enquanto temporalidade e espacialidade, as subvalências da extensidade.

Dessa forma, o jogador lida com as grandezas e os estímulos que adentram seu campo de presença, dotados de posição e de abrangência espaço-temporal, aprendendo-os segundo uma intensidade específica, medida ou na força ou na duração do impacto. Se um inimigo surge no caminho, por exemplo, e ele é mais difícil de ser derrotado, mais que outros inimigos, vemos aí uma tonicidade atribuída à força do inimigo. Se os ataques do inimigo são muito rápidos, vemos aí o andamento acelerado atribuído. As combinações são vastas e relativas ao quão surpreendente isso é para o jogador, o quanto é cobrado de autoadaptatividade para cada situação.

No tocante à instauração da surpresa, o pensamento tensivo nos convida a observar a continuidade ou descontinuidade entre os estágios de aumentos e de diminuições das tonicidades e dos andamentos, em função dos deslocamentos e das abrangências espaço-temporais da extensidade. Isto é, nem toda surpresa é surpreendente em um mesmo nível, e a passagem entre esses níveis é crucial para compreender a progressão da narrativa do videogame.

Essas passagens, enquanto transformações de estados, são: (i) a **exacerbação**: o aumento máximo da intensidade, com máxima perda de extensidade (S1); (ii) a **atenuação**: a pequena diminuição da intensidade, com pequeno ganho de extensidade (S2); (iii) o **restabelecimento**: o pequeno aumento de intensidade, com pequena perda da extensidade (S3); e (iv) a **minimização**: o máximo ganho de extensidade, com máxima diminuição da intensidade (S4). No entrecruzamento entre as duas valências do campo de presença, esses movimentos podem ser localizados da seguinte maneira (ver Figura 51):

Figura 51: deslocamentos entre os graus e limites do espaço tensivo.



Fonte: formulado a partir de Zilberberg (2011, p.79-84)

Observamos que os aumentos de intensidade associados aos decréscimos da extensidade, ou vice-versa, configuram uma espécie de curva contínua representando os impactos no campo de presença do sujeito.

Ilustra-se aí, no caminho de ascendência da intensidade, uma experiência em que o sujeito cada vez mais nota mais tonicidade ou celeridade nas grandezas, do restabelecimento à exacerbação. Ou, ao contrário, cada vez mais esse sujeito nota menos impacto e velocidade nas grandezas, diluídas a cada vez na progressão espaço-temporal, da atenuação à minimização.

Para o operador, ao longo de sua prática de jogo, a passagem dos estados contínuos é altamente implicativa, já que mesmo a exacerbação é apenas o curso do devir que já se anuncia com aumentos graduais da força. Não há, nessa situação contínua, surpresa, mas expectativas cumpridas, independentemente de a ação operatória ser ou não difícil. O jogador tem a habilidade de antecipar essas situações pela instrução que recebeu e pelo horizonte do jogo amparado por um horizonte cultural. Saber *a priori* é a definição do ato heteroadaptativo.

A situação inversa é a da quebra da continuidade da passagem entre os estágios da curva tensiva. Então, inaugura-se a lógica concessiva, que:

revela a possibilidade do improvável, e surge com o aumento, em um curto período de tempo, do número de processamentos que o sujeito deverá realizar para unir os pontos que formam um encadeamento

implicativo. Quando tais lacunas são preenchidas, a concessão pode tornar-se implicativa. (ANGÊLO, 2015, p.69)

A lógica concessiva sedia a surpresa e a autoadaptatividade, tendendo à exacerbação do componente sensível na jogada, na busca por novos praxemas eficientes e caminhos para o sucesso.

Por um lado, o operador erra os comandos em um cenário contínuo, em que a dificuldade aumentou de maneira previsível; o jogador erra porque ainda deve treinar e ganhar a competência estésica, mas as regras são as mesmas, implicativas e, portanto, heteroadaptativas. São os treinos como em *Alien* e em *Witcher*, em que os erros não se tornam consequências para o percurso do narratário, ou ainda o caso de o adjuvante narrador deixar de instruir, mas nem por isso inverter a lógica causal.

Por outro lado, o operador pode errar os comandos pela exacerbação da intensidade, pela suspensão da lógica implicativa. Nesse caso, há autoadaptatividade e negociação das regras:

De acordo com o modelo tensivo, o máximo da intensidade representa a zona de potencialização da negociação das regras. Nesta região, o mundo imaginário tende a atenuar a atuação das regras, eis que a área representa o grau máximo da evolução das habilidades do jogador em operacionalizá-las, com a predominância de lógicas concessivas. O extremo oposto – a extensidade – acolhe o máximo da verificação das regras, enquanto proposta de codificação realizada pelo videogame. A predominância da lógica implicativa nessa zona de conforto desnuda o uso de figuras a favor das regras. (Ibidem, p.109)

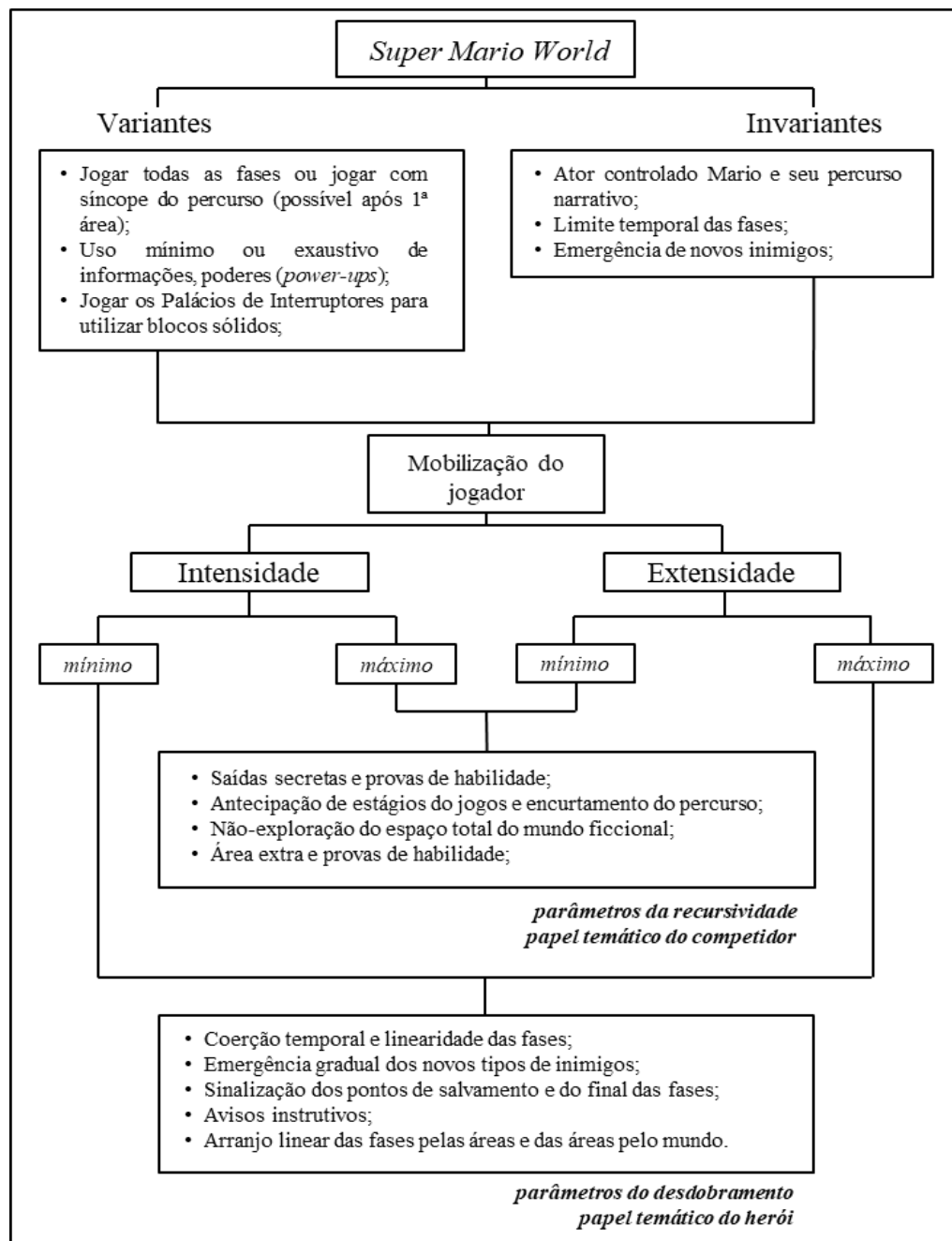
Se esse movimento for textualizado, como em *Super Mario World*, quando uma vida deixa o jogador mais perto do *game over*, ou como em *Hearthstone*, quando a derrota rebaixa o narratário no *ranking*, podemos dizer que o efeito discursivo do enunciado é recursivo, porque, fosse o jogo representado na continuidade audiovisual da tela, podemos verificar que as sucessivas tentativas foram determinantes e marcam definitivamente o rumo da experiência do narratário. Assim, são elementos que sediam a textualização do erro de comando e das sucessivas tentativas que podem determinar o apelo recursivo do enunciado.

Podemos representar segundo as condições tensivas propostas por Ângelo os componentes dos jogos relativos ao perfil mais desdobrado do videogame, com atonização da cena predicativa e do jogador em prol da história, de maneira mais implicativa nos comandos práticos, e ao perfil mais recursivo, com ênfase na atitude interativa do jogador, de maneira mais concessiva ou, no mínimo, mais difícil de jogar.

3.3.1 Super Mario World (1990)

Em *Super Mario World*, fica claro uma distinta situação tensiva entre a primeira área enfrentada pelo jogador, a Ilha do Yoshi, e o restante do jogo, que permite um senso de progressão das combinações possíveis e margens para um uso customizado pelo jogador, mais ou menos acelerado, mais ou menos sincopado, valendo-se mais ou menos dos poderes (*power-ups*) disponibilizados (ver Figura 52):

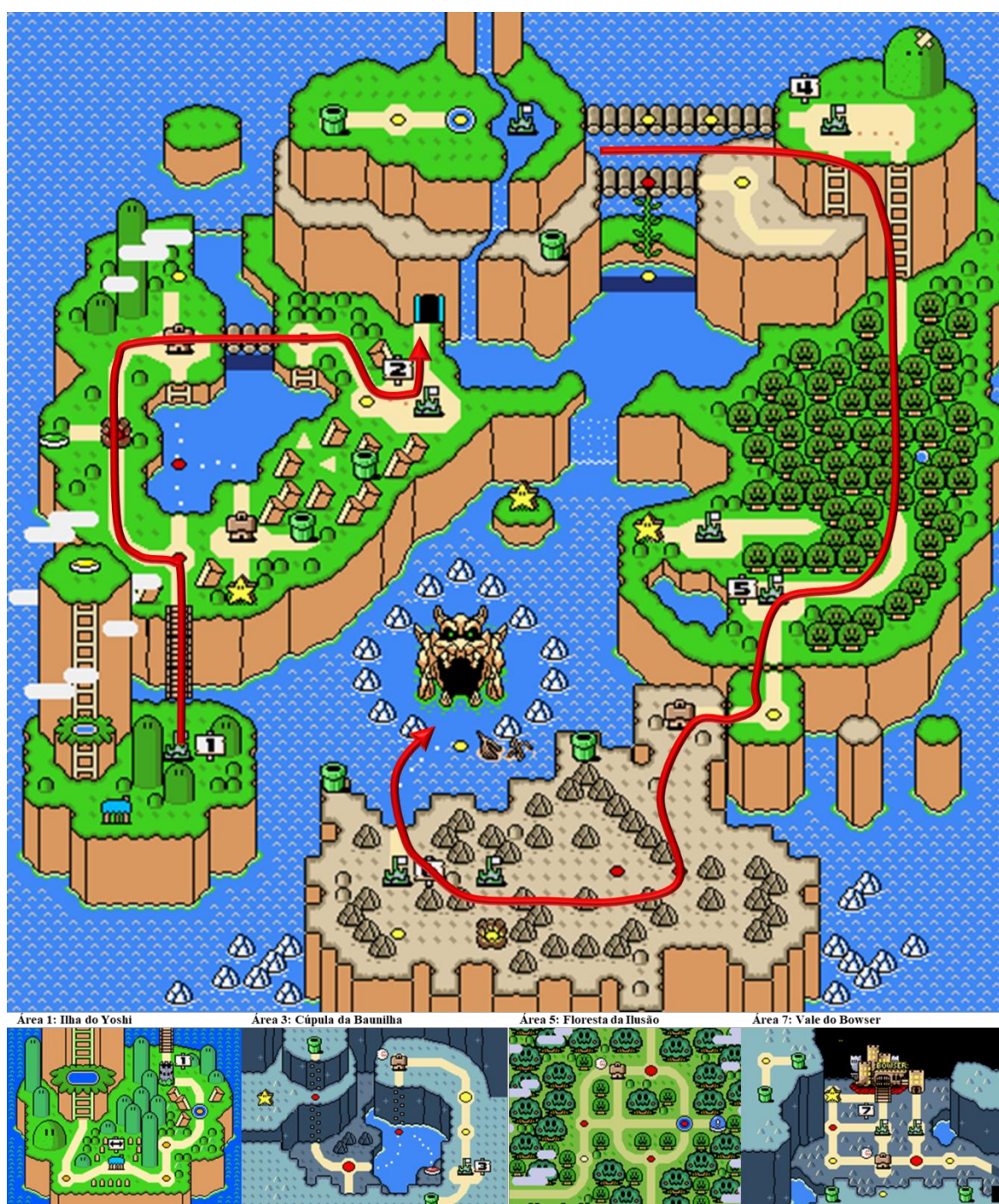
Figura 52: condições tensivas da prática em *Super Mario World*.



Fonte: elaboração própria.

As invariantes correspondem ao cumprimento total do jogo e da narrativa de Mario, com seu objeto-valor ao fim do percurso indicado pelo caminho que liga cada uma dessas fases (ver Figura 53). Nesse caso, a espacialidade figurativa do percurso narrativo de Mario liga-se à temporalidade operatória do percurso do jogador, e o ganho das habilidades é aprimorado pela apresentação de novos inimigos que exijam maior atenção, de tal modo que a área 3, 4 e 5 sejam mais difíceis que as áreas 1 e 2, por exemplo.

Figura 53: o caminho do jogo pela Ilha dos Dinossauros (mapas exibidos no jogo).



Há aí o desdobramento máximo do enunciado, atestado pela máxima extensidade (o tempo longo do jogo e o espaço amplo da Terra dos Dinossauros), que aloca as gradações da dificuldade em uma progressão antecipável pelo jogador, fato corroborado pelos avisos instrutivos e pelas diversas sinalizações de que a fase se aproxima do final ou de que ela está em sua metade (visto na uma mini-linha de chegada que salva o progresso caso a personagem morra) (ver Figura 54). Em suma, o jogo auxilia o jogador adiante no espaço discursivo.

Figura 54: a marcação do meio da fase e a seta que avisa o final da fase, respectivamente.



Do lado das variantes, naturalmente, é possível que o jogador opte por experimentar uma dificuldade maior, como ao não passar pelos Palácios dos Interruptores, não tornando sólidos alguns blocos coloridos (ver Figura 55).

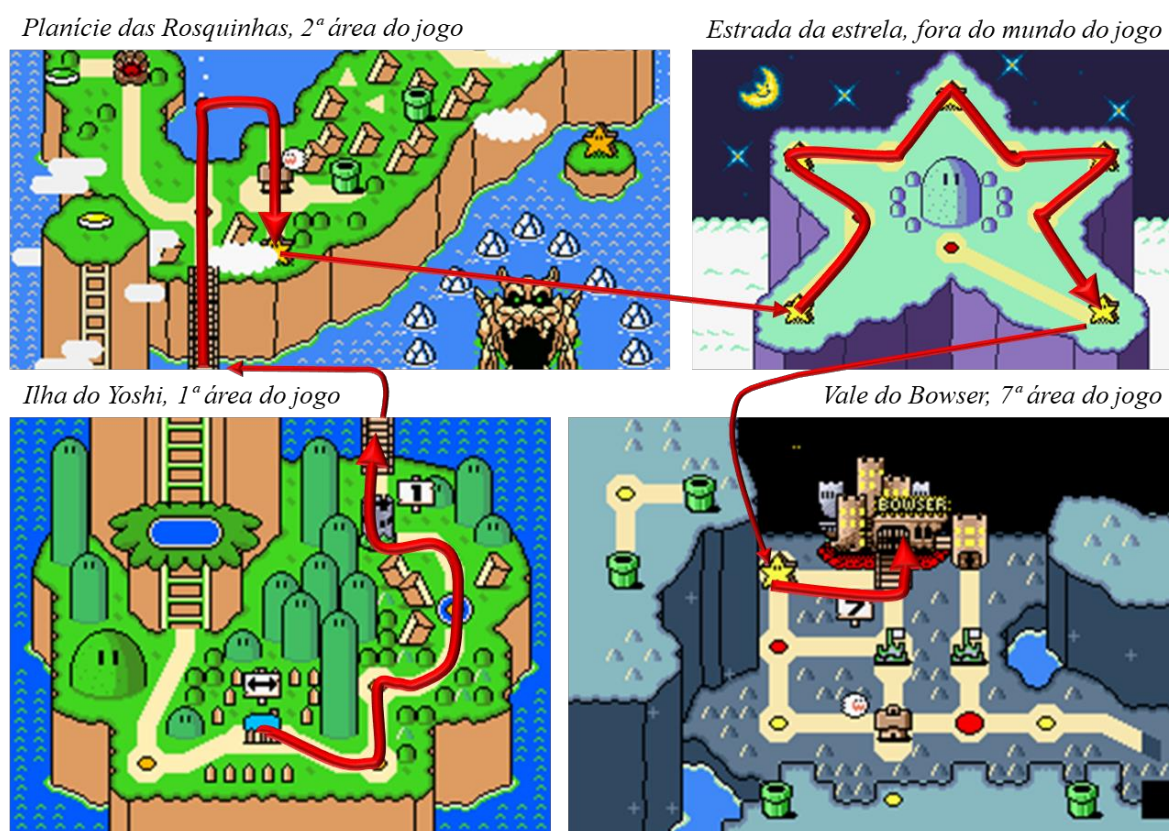
Figura 55: o interruptor que transforma os blocos pontilhados em blocos sólidos.



Ou ainda, optar pelo desenvolvimento mais difícil ao não fazer uso dos poderes que lhe permitem, no mínimo, arcar com dano e, em certas situações, como com o poder de lançar bolas de fogo, destruir inimigo à distância. Trilhando seu caminho apenas como o pequeno Mario (que só se torna Super Mario com o poder de grande estatura que lhe dão os cogumelos), o jogador deve ser ágil o suficiente para nunca ser tocado ou atingido por inimigos.

Mas o mais importante a mencionar sobre *Mario* é a possibilidade de o jogador tomar atalhos pelas saídas secretas nas fases indicadas em vermelho, em detrimento da marcação em amarelo dos níveis com apenas uma saída. Assim, é possível cumprir a batalha contra Bowser e o resgate da princesa em apenas 12 níveis, e não pelos mais de 30 que seriam necessários em uma estratégia menos acelerada (ver Figura 56). É uma situação de alta intensidade para o jogador porque a habilidade necessária para encontrar e acessar essas saídas secretas é sensivelmente maior.

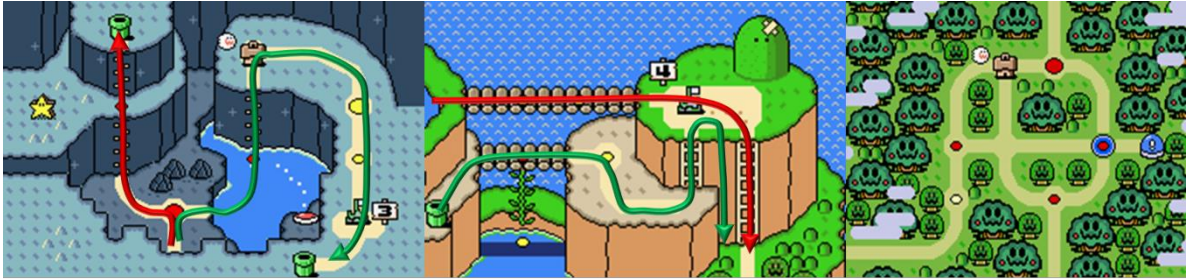
Figura 56: percurso sincopado em *Super Mario World*.



Também é de alta intensidade a quebra de linearidade observada entre a terceira área, a Cúpula da Baunilha, a quarta área, as Pontes Gêmeas e a quinta, a Floresta da

Ilusão, que permitem mais de uma combinação dos níveis, sendo menos implicativa mesmo para a personagem Mario, que pode trilhar o rumo da ponte superior ou da inferior, a depender de qual saída tomou nas fases da Cúpula da Baunilha. A Floresta da Ilusão, sobretudo, possui saídas secretas que o jogador deve encontrar, porque os finais imediatos das fases as ligam de maneira linear (ver Figura 57).

Figura 57: os caminhos possíveis da 3ª à 4ª área (tracejados vermelho e verde), e a circularidade da 5ª área.

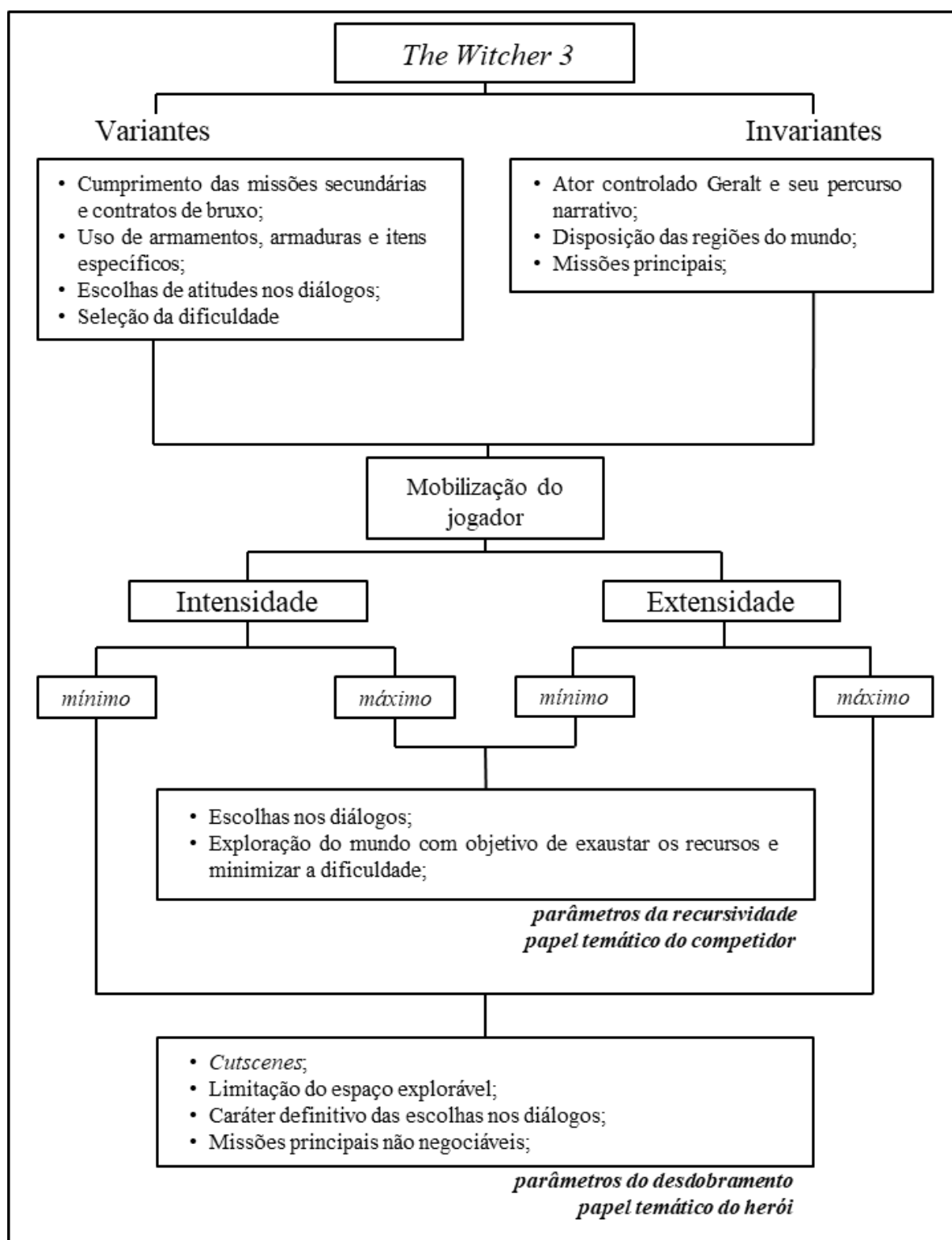


3.3.2 *The Witcher 3: wild hunt (2015)*

Em *Witcher 3*, não havendo a possibilidade de síncope do percurso, o jogador deve percorrer a primeira região, o Pomar Branco, seguindo a Velen, Novigrad e Skellige, até que encontre Ciri e parta para a última batalha em Kaer Morhen. O senso de progressão da narrativa consiste na sucessão das missões principais (ver Figura 58).

Da mesma maneira como vimos em *Super Mario World*, as invariantes correspondem ao desenvolvimento narrativo de Geralt e o caminho que ele percorre, demarcando uma espacialidade discursiva do enunciado ligada à temporalidade da prática que o textualiza. Não havendo, porém, uma disposição de fases ao longo do espaço, o jogador possui a liberdade de percorrê-lo, o que configura um parâmetro da recursividade imediatamente limitado por outro parâmetro do desdobramento: nem todas as regiões são exploráveis (ver Figura 59) e o mundo do bruxo não é infinito, ao contrário do que sugere a classificação de mercado do jogo como sendo de mundo aberto; é aberto no sentido de combinações possíveis entre as missões, mas passível de ser exaurido. De fato, a organização do espaço discursivo é subordinada à organização das missões (ver Figura 60), que são as destinações dadas a Geralt e as quais o narratário responde, subornando-se, assim, ambos os actantes, o que corrobora um efeito discursivo de enunciado desdobrado e atenuação da cena predicativa.

Figura 58: condições tensivas da prática em *The Witcher 3*.

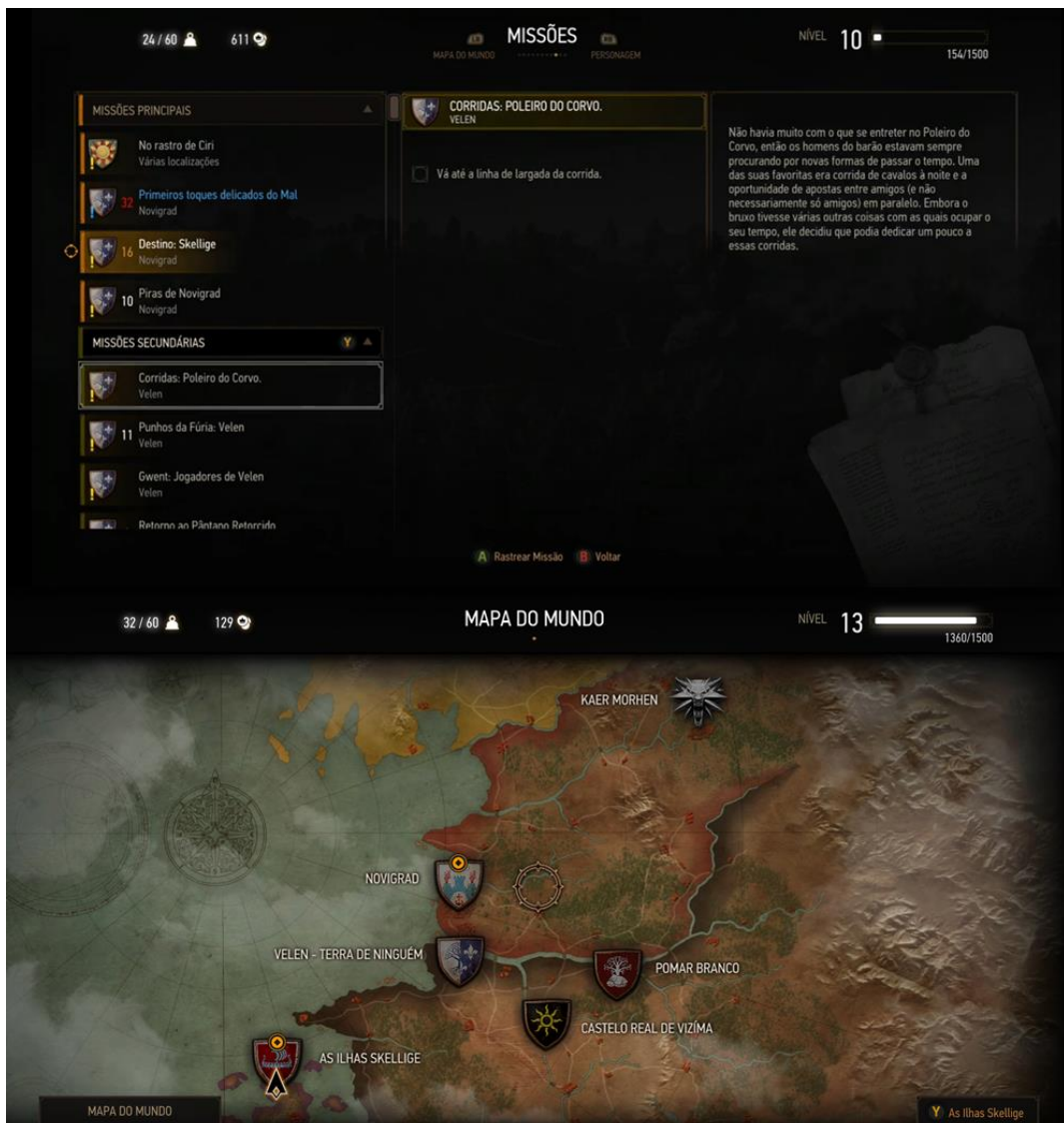


Fonte: elaboração própria.

Figura 59: o aviso de que Geralt chegou ao limite do mundo explorável.



Figura 60: as missões em *The Witcher* subordinadas à localidade em que ocorrem.



Para cumprir as missões, cuja dificuldade é crescente, o jogador pode utilizar o conjunto de missões secundárias e contratos de bruxo, que são serviços pagos solicitados por moradores do mundo, concernindo alguma aparição, monstro ou bandidos que inviabilizam o comércio local, o plantio e as criações pecuárias. As recompensas, em moeda ou equipamento, podem ser convertidas em recursos, desde pontos de experiência para melhora dos poderes de combate e mágicos de Geralt, até ingredientes para poções ou armamento e armadura aperfeiçoados (ver Figura 61). Ainda nesse conjunto de customizações possíveis da experiência, há a seleção de diferentes dificuldades para o jogador, realizada no início do jogo e alterável a qualquer momento (ver Figura 62)

Figura 61: a criação de poções e o armamento equipado em *The Witcher*.

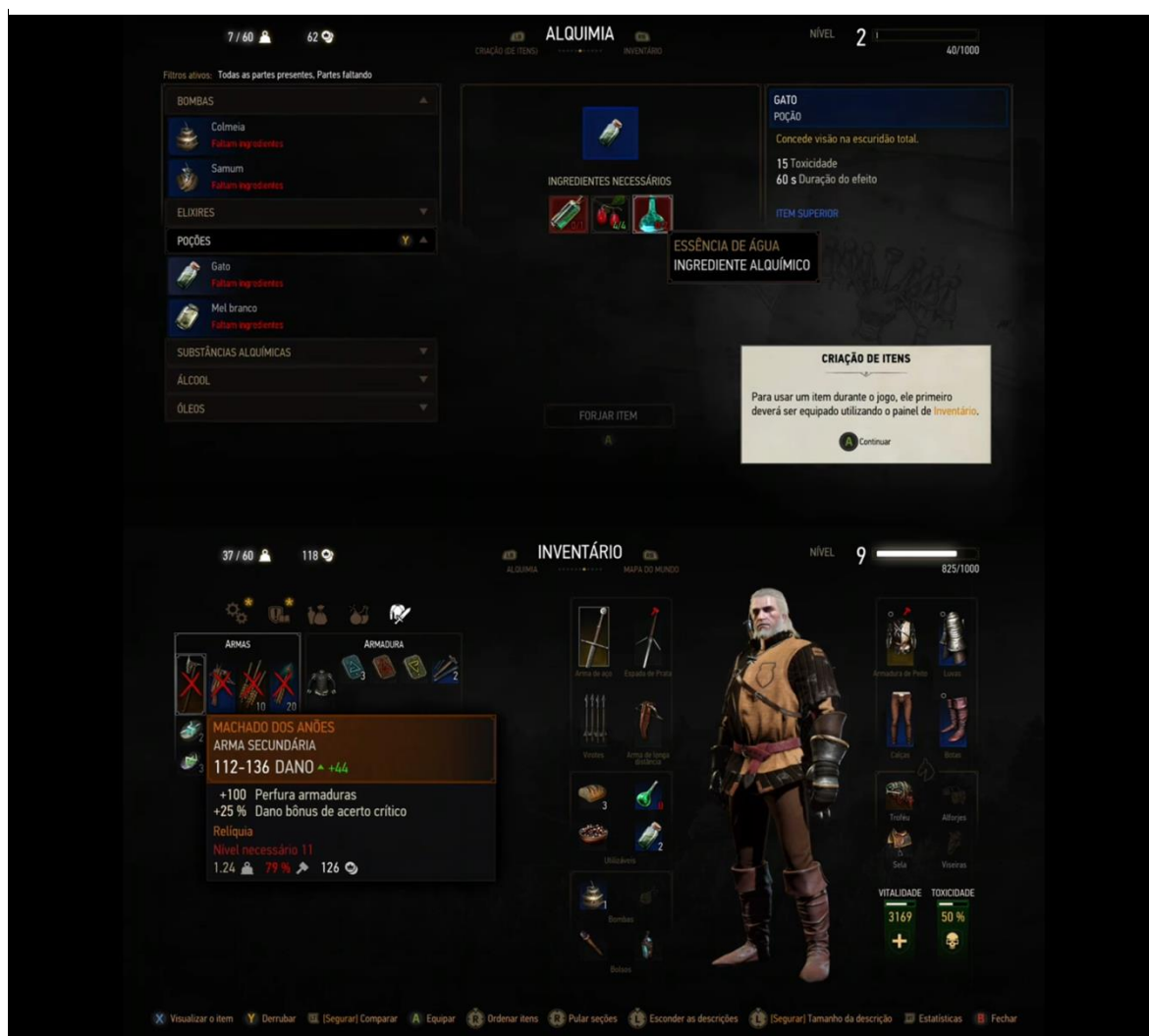


Figura 62: as quatro dificuldades disponíveis em *The Witcher 3*.



As missões cumpridas é que fazem a narrativa de Geralt andar, e implicam as chamadas *cutscenes*, cena de filme, inclusive marcadas pelas faixas pretas ou laterais ou superior/inferior, que mostram esse avanço, antes da delegação de novas missões, com todos os programas de uso que elas envolvem, ou ainda as *cutscenes* quando o jogador carrega um estágio salvo, e a situação de *Geralt* daquele momento é narrada (ver Figura 63).

Por fim, um ponto de importante menção na experiência do jogador em *The Witcher 3* é a possibilidade de escolhas nos diálogos (ver Figura 64). São escolhas limitadas, e que definem o rumo da ação, mas não o suficiente para mudar a história de Geralt, pelo menos não até o final, quando o jogador já não tem como sofrer consequências daquela ação, não definindo, portanto, a recursividade do enunciado à cena predicativa. Assim, compreendemos ser o momento da escolha um espaço de liberdade do jogador, mas que é imediatamente suspenso quando, após a realização da escolha, a história retorna à sua alta implicatividade.

Figura 63: as *custscenes* em *The Witcher*.



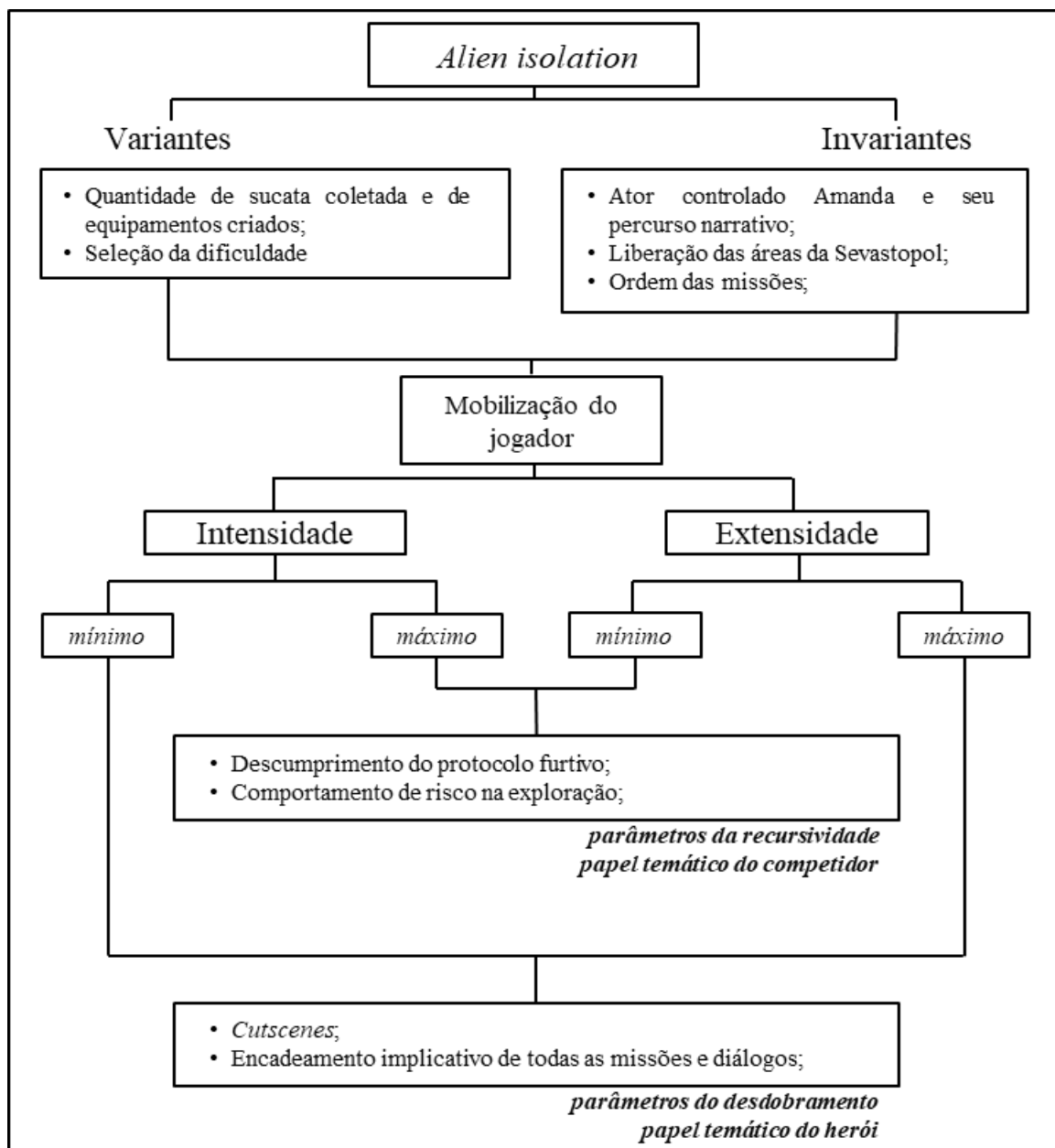
Figura 64: a escolha em diálogos, com limite de tempo.



3.3.3 Alien isolation (2014)

Alien não apresenta uma situação muito distinta da de *Witcher*, sendo inclusive mais implicativo na sucessão das missões, por não contar com missões secundárias. Amanda pode explorar o espaço da estação em busca de recursos, sucata para produzir equipamentos e algumas ferramentas, a fim ou de desbloquear passagens (um uso implicativo da exploração do espaço, pois sem isso a narrativa não avança) ou de melhor se defender e se curar dos ataques (um uso mais relativo à customização da jogada) (ver Figura 65).

Figura 65: condições tensivas da prática em *Alien isolation*.



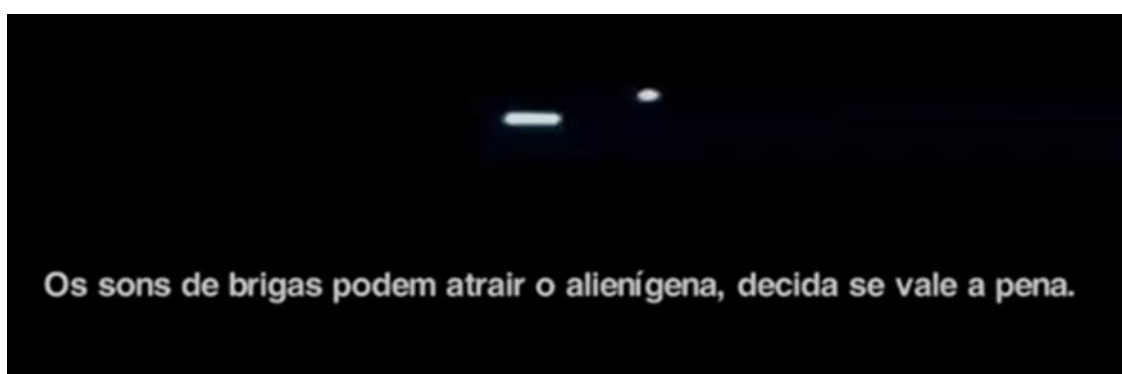
Fonte: elaboração própria.

Os mecanismos que permitem um pouco mais de customização, assim como em *The Witcher 3*, é a seleção de dificuldades diversas (ver Figura 66) e a possibilidade de descumprimento do protocolo furtivo instruído, isto é, o narratário já sabe de antemão que seus movimentos podem atrair a atenção do alienígena, porém, trata-se de um conselho do narrador, e não de uma regra (ver Figura 67). Contrariando esse comportamento mais prudente, o narratário faz Amanda correr mais riscos e necessita, portanto, de mais habilidade motora e/ou mais equipamentos de ataque para recuperar saúde.

Figura 66: as dificuldades possíveis em *Alien isolation*, que não podem ser alteradas ao longo da partida.



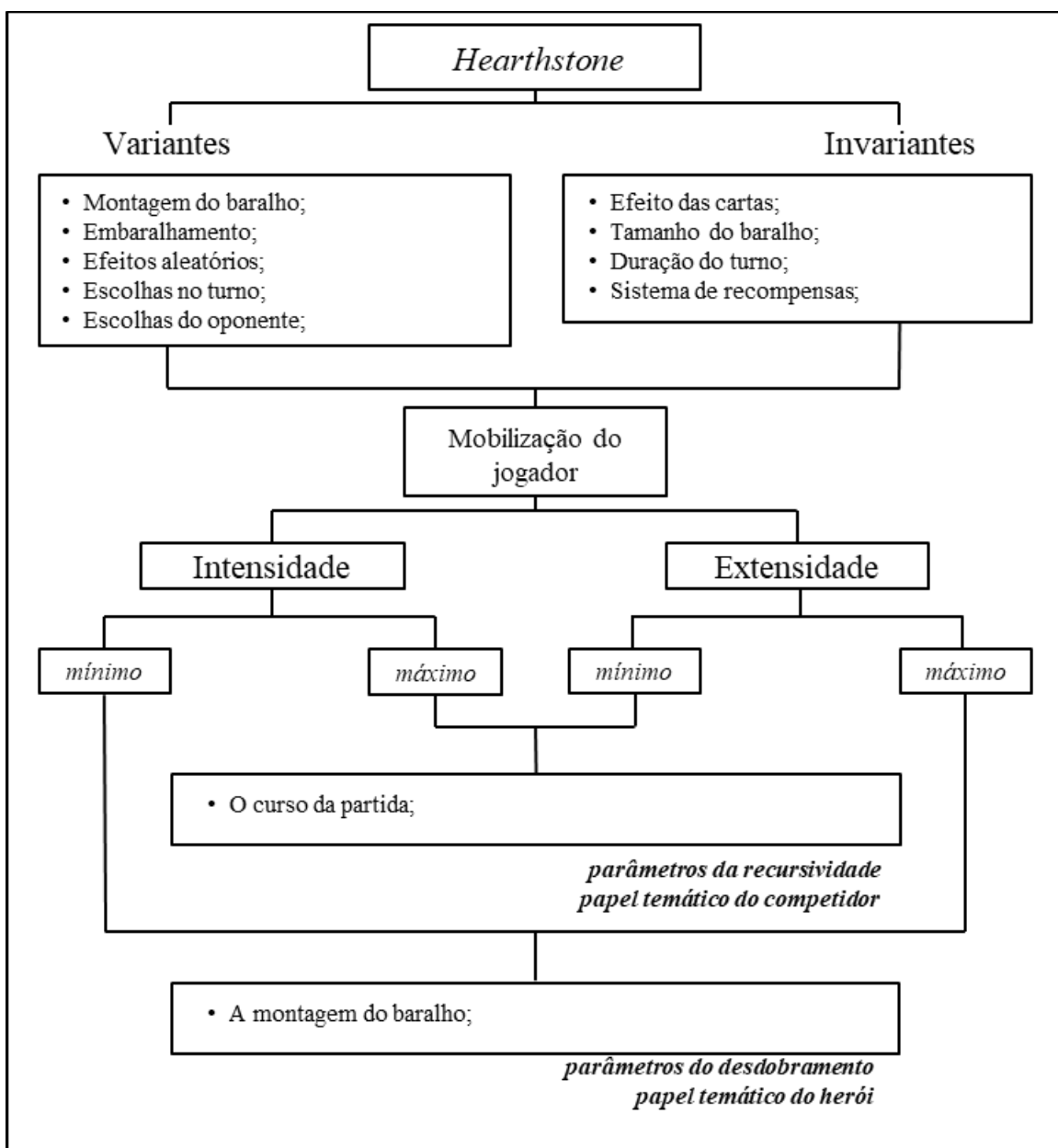
Figura 67: a instrução da furtividade, reiterada em diversos momentos ao longo do jogo.



3.3.4 *Hearthstone: heroes of Warcraft (2014)*

Finalmente, *Hearthstone* é um jogo que apresenta poucos parâmetros para o desdobramento, salvo o texto das cartas disponíveis, cujo efeito é implicativo e reside na montagem do baralho, com 30 cartas, que desempenham papel de programação da ação. A partir do momento em que o jogador inicia uma partida, porém, além do fato de outro agente adequar-se ao andamento dos turnos, o cenário é puramente de recursividade constante à cena, adicionado de alguns mecanismos que garantam o mínimo de implicação viável, como o limite de tempo para cada turno (ver Figura 68).

Figura 68: condições tensivas da prática em *Hearthstone*.



Fonte: elaboração própria.

No mais, algumas cartas possuem efeitos de aleatoriedade, que, não sendo previstos pelo jogador, tampouco pelo oponente, maximizam a recursividade (ver Figura 69):

Figura 69: algumas cartas de efeitos aleatórios em *Hearthstone*.



3.4 Das condições tensivas às zonas de risco

Esse modelo permite enxergar a emergência do efeito recursivo e do efeito desdobrado. Para que haja a acentuação da cena predicativa, das sucessivas tentativas do jogador e a atenção delegada ao componente real, sob o rótulo da recursividade, deve haver máxima intensidade, independentemente de ter sido atingida via sínopes rumo à exacerbação ou não, e mínima extensidade. Por outro lado, o efeito de sentido desdobrado só pode existir quando há o máximo de extensidade com o mínimo de intensidade, na aplicação de regras simples, com surpresas cada vez menores no jogo. Por sua vez, a prática é hétero ou autoadaptativa à medida que as sínopes tensivas configurem

descontinuidades da dimensão sensível, cuja restauração recai sobre o jogador. Só é possível constatar a recursividade do jogo se essa autoadaptatividade estiver textualizada.

Superar as adversidades depende das reações do narratário. Trata-se do quão rapidamente ele entra em uma caverna para se esconder do perigo ou reestabelecer as forças, e do quão intensamente ele profere ataques ao inimigo. É preciso ajustar-se às oscilações tensivas que os perigos configuram.

Por ajustamento, Eric Landowski refere-se a um tipo de interação entre dois atores que se adaptam mutuamente ao fazer um do outro, compondo uma ação conjunta, não manipulada unilateralmente, mas motivada dos dois lados (Cf. LANDOWSKI, 2014, p.47-60). Um desses atores é o narratário e, por extensão, a personagem controlada. O outro corresponde seja ao inimigo de inteligência artificial, seja a um adjuvante, também artificial, seja ao próprio espaço, actorializado em seus aspectos danosos ou benéficos à saúde do ator enunciado. Ou, como em *Hearthstone*, o ajustamento entre os dois jogadores, cada um textualizado como narratário no jogo que é reproduzido em sua respectiva tela.

Um exemplo disso pode ser identificado quando Mario, tendo um inimigo a sua frente, deve saltar sobre ele para derrotá-lo. Esse inimigo, disposto no caminho linear da fase, faz parte do fluxo causal dos eventos que testam uma habilidade altamente heteroadaptativa; testam a habilidade de obedecer a uma regra. Por outro lado, tendo vários inimigos, dispostos acima, abaixo, adiante ou atrás de Mario, o narratário deve controlar a personagem à medida que sua habilidade adaptativa é testada; ele pode derrotar todos, fugir antes que eles o atinjam, fazer uso dos poderes disponíveis ou não, etc. (ver Figura 70).

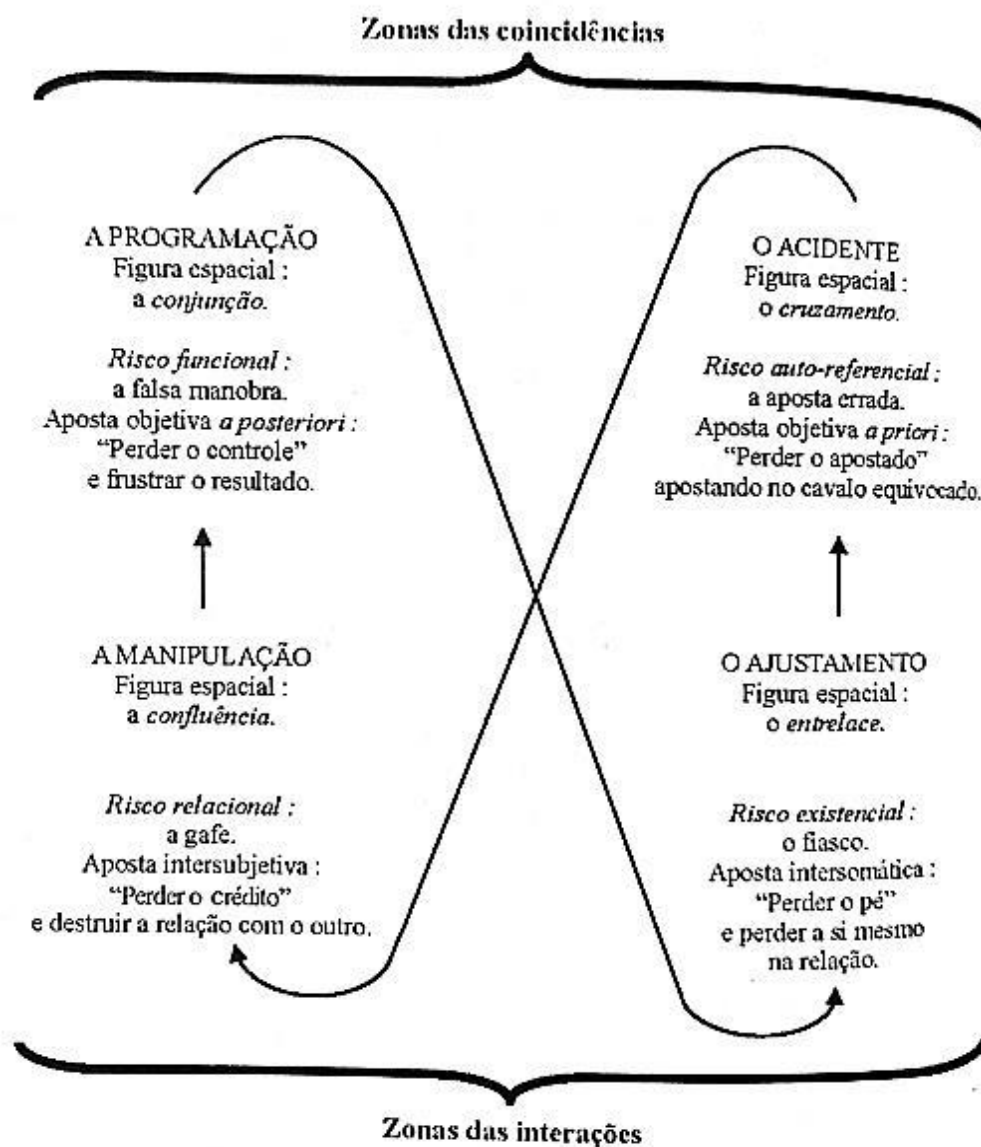
Figura 70: na área 1 do mundo, Mario enfrenta um inimigo solitário. Na área 5, 3 inimigos cercam o herói.



Essa passagem ao comportamento mais autoadaptativo torna-se necessária para garantir um efeito de sentido referente à autonomia do jogador, sancionada pela enunciação como parte de sua estratégia. Do contrário, o jogador, como reprodutor passivo de regras, veria sua experiência conotada com insignificância: “quanto mais programada pelo contexto parece cada intervenção, mais seu sentido se presta a ser adivinhado de antemão e mais a interlocução tende à insignificância” (LANDOWSKI, 2014, p.91).

Os regimes de interação, ademais, configuram riscos diversos, segundo Landowski (Ibidem, p.81-100) (ver Figura 71).

Figura 71: os riscos nos regimes de interação e de sentido.



Fonte: extraído de Landowski (2014, p.100)

No tocante ao regime da programação, relativo à heteroadaptatividade, verifica-se o risco

[...] de ordem *funcional*. Em princípio, sob esse regime onde a prudência é a primeira de todas as instruções, tudo é feito para reduzir o mais possível os riscos de fracasso: por definição, aí apenas se age sobre a base de regularidades que por si mesmas constituem a mais eficiente garantia de segurança que se possa desejar; mas, se apesar disso, por causa de um erro qualquer, o desenvolvimento de um programa for interrompido, a perda diretamente resultante consistiria, no mais, em não se alcançar o resultado pretendido. (Ibidem, p.98)

O risco funcional, por sua vez, dá lugar ao risco existencial no ajustamento, porque aí o sujeito tem sua *performance* sancionada e sua habilidade testada não mais no tocante à atenção que ele dá à verificação das regras, e sim à capacidade corporal, àquela força interior que o define como entidade no mundo:

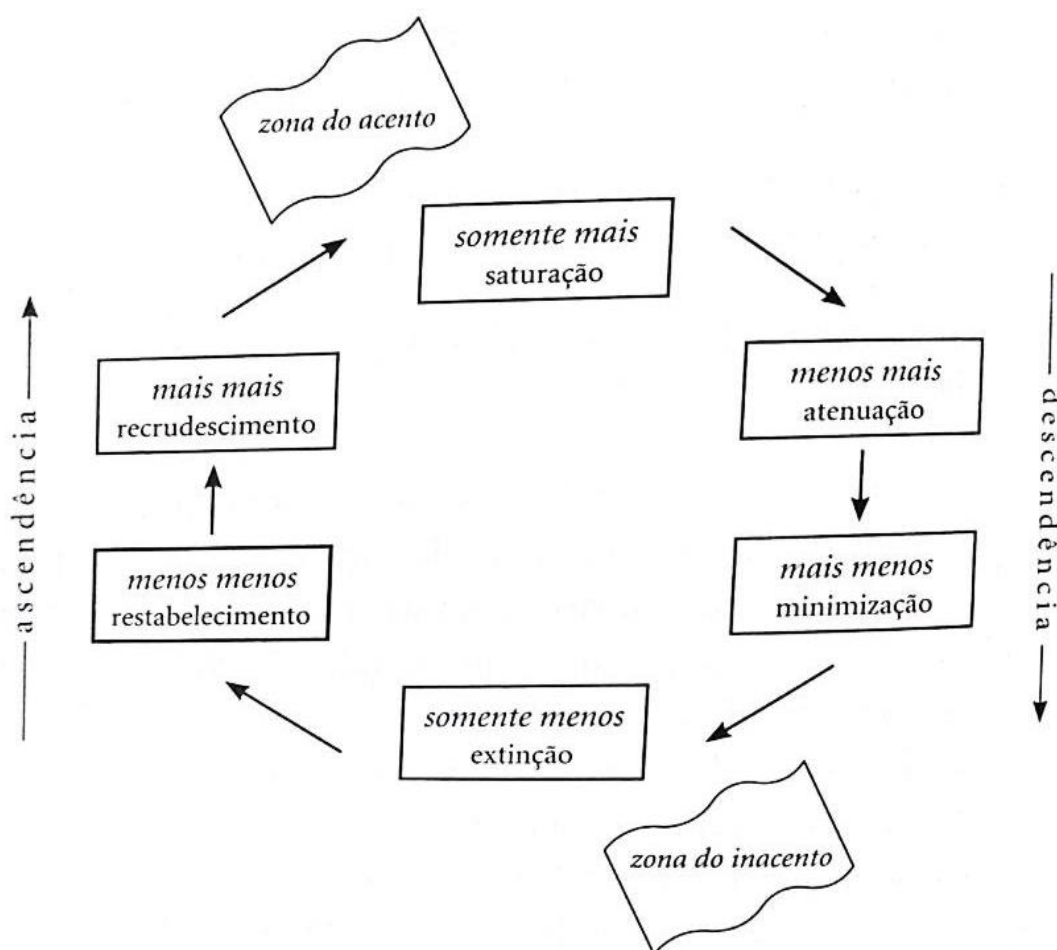
E no ajustamento, se o risco é a cada instante de “errar o passo”, de derrapar, de perder o ritmo (do outro [ou do jogo]), além de tudo isso, aquilo a que se expõe finalmente o sujeito [...] é ao risco *existencial* de perder a *si mesmo*, na e pela relação. No extremo oposto da *falsa manobra* programática (que permite ainda dizer que “tudo está perdido, menos a honra”) [...] a forma exemplar de fracasso no ajustamento, o *fiasco*, deixa o sujeito tão perturbado quanto a aposta positiva do encontro, aquilo que se pretendia alcançar na pela relação com o outro [com o jogo e sua dificuldade desafiadora, mas recompensadora], consistia precisamente na mais alta forma de realização mútua. (Ibidem, p.99)

De fato, o risco do fiasco, no regime do ajustamento, impede o jogador de culpar o jogo e o obriga a assumir seu papel de incompetente, por exemplo. Vemos aí como é crucial é a autonomia como mecanismo na significação em videogames, assim como a competência corporal em outras práticas desportivas na sociedade; a esse respeito, discorreremos ainda no capítulo seguinte.

Vemos também que, na continuidade dos regimes de interação e de sentido, da mesma forma que o jogo parte da máxima programação e heteroadaptatividade ao ajustamento e autoadaptatividade, a experiência do jogador, sob os riscos iminentes, pode passar a um grau de dificuldade extrema que inviabilize o próprio devir da jogada, na zona do risco autorreferencial ou no regime do sentido da insensatez do acidente. Entre o jogo muito fácil e heteroadaptativo e o jogo muito difícil, a zona ideal do ajustamento pode ser ilustrada segundo aquela situação vetorial da continuidade tensiva de Zilberberg de que falamos há pouco (ver Figura 51, p.100).

Tatit (2019) ilustra esse espaço tensivo com grandezas semânticas (ver Figura 72). No esquema, podemos supor um sujeito que perceba mais intensidade no campo de presença, em seguida, mais ainda (“mais mais”) e finalmente somente acréscimos (“somente mais”). Quando esse sujeito enfrenta uma situação de “somente mais” e começa a não conseguir lidar com aquilo que se apresenta no campo, a progressão ocorre com a diminuição, mediante um “menos mais”, na mesma proporção até que haja “somente menos”, situação da qual só se sai rumando novamente à zona do acento¹⁹.

Figura 72: direções tensivas e zonas do acento e do inaccento.



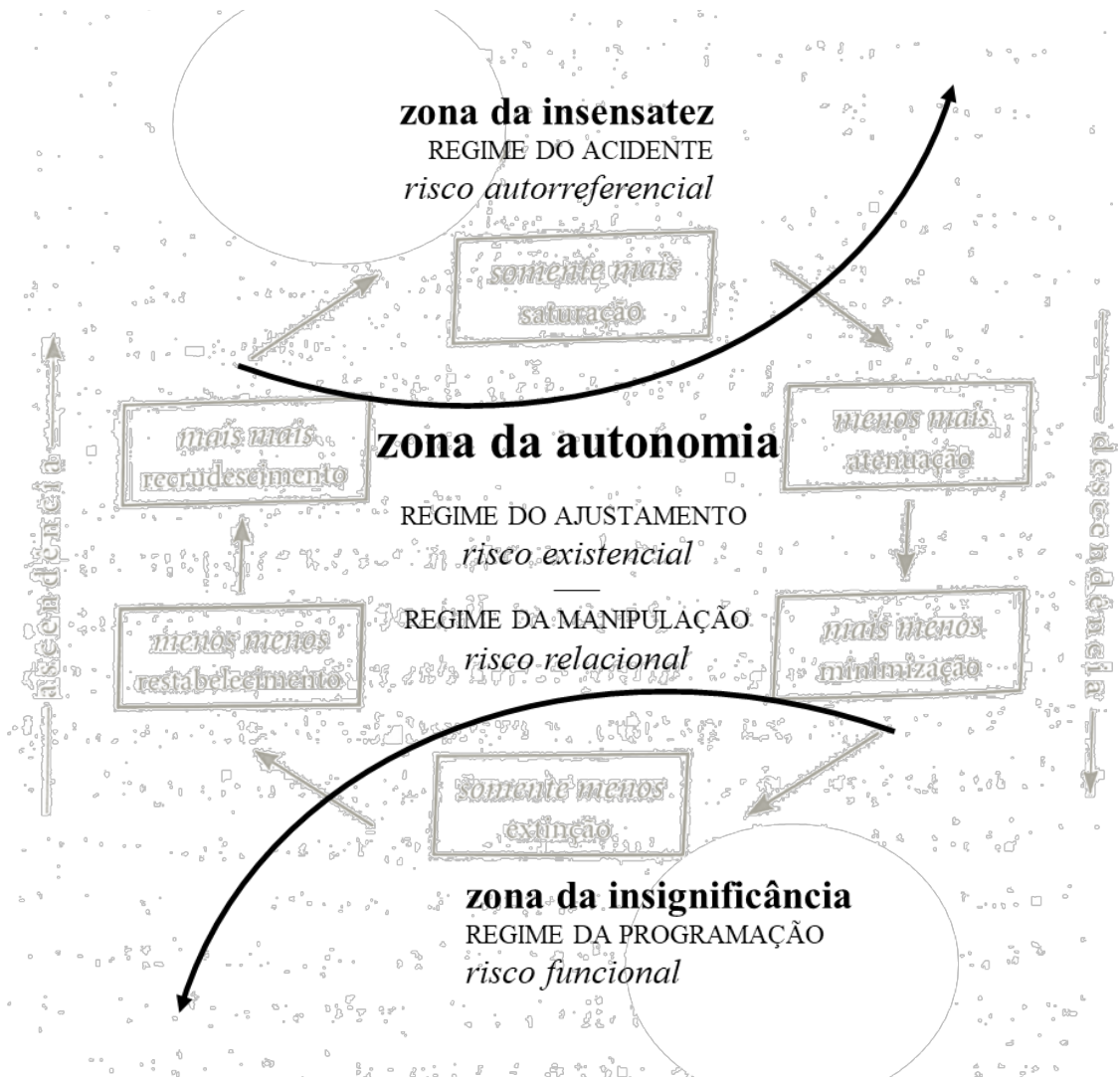
Fonte: extraído de Tatit (2019, p.154).

Aliando essa apresentação dada por Tatit aos regimes de interação e de sentido de Landowski, pensando as situações de máxima dificuldade de jogo, quando o videogame opera apenas a passagem altamente recursivas sincopada ao “somente mais”, ou a situação

¹⁹ A posição do recrudescimento é equivalente à exacerbação, e a saturação grau ainda superior, como a extinção é o apagamento maior da intensidade após a minimização.

de mínima dificuldade, do efeito altamente desdobrado sincopado ao “somente menos”, isto é, pensando as situações limites como margens, equivaleria a dizer que neles estão os jogos socialmente reconhecidos como extremamente difíceis ou extremamente tediosos (ver Figura 73).

Figura 73: a zona da autonomia em função dos riscos de interação e das coordenadas tensivas.



Fonte: formulado a partir de Tatit (2019, p.154) e Landowski (2014, p.80, 100)

A zona média é que permite ao jogador lidar com o jogo ajustando-se ao ato, quando as regras não mais se aplicam ou quando a progressão da dificuldade cobra mais competência estética ou, como no caso em *Hearthstone*, belfando ou manipulando as ações do oponente por meio de alguns efeitos de algumas cartas (ver Figura 74).

Figura 74: exemplos de cartas que manipulem o turno do oponente em *Hearthstone*.



4 O EFEITO VERIDICTÓRIO DA AUTONOMIA

Do ponto de vista da prática, há tensão entre a hétero e a autoadaptatividade como fases de esquematização e de resolução da situação-ocorrência, atualizada na interação entre os dois actantes, também em tensão, o adjuvante, que é o enunciador e o destinador da práxica eficiente, e o operador, que é o intérprete e o destinatário. Do ponto de vista do texto, há tensão entre o desdobramento e a recursividade do enunciado, atualizada pelos valores engendrados pelo campo de presença, à medida que são textualizadas as síncopes que lançam o narratário à exacerbação.

Na congruência entre a recursividade, que salienta a cena predicativa em que está o enunciatário, e o ato autoadaptativo, que dá ao operador autonomia de esquematizar novas práxicas eficientes, o corpo-competência é requisitado para além de sua sensibilidade reativa, de processamento de movimentos, tornando-se eficiente segundo sua sensibilidade identitária, relativa à memória do sujeito.

4.1 O corpo como actante

Para tratar da memória do intérprete tão bem quanto de sua capacidade interpretativa, lançamos mão novamente de Fontanille, para fundamentar uma discussão sobre a memória actancial, em consonância com a base interdisciplinar apresentada em suas obras *Soma et séma* (2004) e *Corpo e sentido* (2016b), que prestigia a psicanálise, a antropologia, a fenomenologia e outras incursões nas ciências humanas. Nessa leitura, a percepção e a memória das percepções passadas são encaradas como programas narrativos, em que o corpo do mundo se distingue do corpo do sujeito, consciente do fenômeno distintivo, esse sujeito investe a foria.

Fontanille, entre as muitas situações de que trata na *sémiotique de l'emprunte*, traduzida já como semiótica do vestígio ou da marca, ilustra a situação da corporalidade como dimensão narrativa ao falar dos envelopes sensoriais, isto é, as maneiras como um sujeito percebe o espaço a depender das sensações carnis implicadas. Dessa forma, o autor elenca sete campos sensíveis (Cf. FONTANILLE, 2016, p.79-98) não excludentes:

- (i) o **campo intransitivo**, da pura presença do Eu-carne, que sente suas moções internas;
- (ii) o **campo transitivo**, em que a presença do Eu se distingue da do não-Eu, no reconhecimento de um contato direto;

(iii) o **campo refletivo**, em que o corpo delega atenção à sua sensório-motricidade e a carne atua como fonte, alvo e controle do movimento;

(iv) o **campo recursivo**, em que as grandezas sensíveis do ambiente se dispõem em diferenças de intensidade e extensidade em relação à fonte, como o caso das camadas olfativas em relação ao corpo que as emana;

(v) o **campo recíproco**, em que um corpo-fonte e um corpo-alvo agem mutuamente sobre o outro;

(vi) o **campo interno**, em que a apropriação de um corpo estranho gera sensações dentro dos limites da carne, como a gustação, por exemplo;

(vii) e o campo do entrincheiramento, ou o **campo debreado**, em que a visão, sem a necessidade de contato físico do Eu-carne com os outros corpos, delega invólucros e actorializa as entidades do espaço visado.

À medida que um videogame enuncia luz e som, e os aparatos físicos proporcionam contato tátil, tanto um campo transitivo, um campo recíproco e um debreado fazem-se presentes. Mas nos parece mais adequado às nossas pretensões aqui tratar do campo de presença do jogador pelo viés de um campo debreado, de reconhecimento dos corpos enunciados como actantes com os quais, o narrador entrando em contato, também interage o operador. Luz, som e controle fundem-se em uma experiência uníssona de campo, sediando sincretismo entre prática e texto.

Assim, a percepção, e por consequência sua memória, é por si só um programa narrativo. São actantes o corpo que percebe e os corpos percebidos. Em nosso caso, tratamos, sobretudo, do corpo perceptivo do jogador como centro do campo de presença. Como actante, a face material bruta do corpo existe interdependente de uma face consciente. A primeira Fontanille chamou de Eu-Carne, e a segunda, Si-Corpo próprio, cada qual dotada de operações próprias que compõem o mecanismo de atuação do corpo-actante.

A operação que o Eu-carne realiza é a de referência do próprio corpo, porque ele atua senão como centro dêitico de todo o mundo percebido. Já o Si-corpo próprio, enquanto ato reflexivo indicado no próprio pronome que o designa (*Soi*, no original em francês, em oposição a *Moi*, Eu), é a instância que “se refere ao Eu-carne [...] para lhe obedecer ou pressioná-la, para acompanhá-la ou desviá-la” (FONTANILLE, 2016b, p.40). Por seu caráter duplo, de manutenção ou de transformação da carne, o Si tem duas operações englobadas e se declina para cada uma delas, mas sempre no mesmo intento

consciente de ter uma identidade para si frente à alteridade do contínuo material do mundo e dos outros corpos que o habitam.

Pois essa primeira esquematização de duas dimensões [o Eu-carne e o Si-corpo próprio] confunde duas maneiras de se integrar a alteridade: seja por uma redução da alteridade — o “outro” é reduzido ao “mesmo”, sua alteridade é recusada e neutralizada —, seja pela conversão da alteridade — o “outro” é então subordinado a uma identidade futura que o transcende, e que corrobora, para além de seus sucessivos avatares, a permanência de uma mesma intencionalidade —. De um lado, um Si que se realiza, no discurso, pela permanência de um papel, graças à continuidade da isotopia que ele assume, e, de outro, um Si que se realiza na forma de atitudes, ao se diferenciar a cada nova etapa do discurso, ao mesmo tempo em que se mantém o curso de um eventual projeto enunciativo. (FONTANILLE, 2004, p.63, grifos do autor, tradução nossa)²⁰.

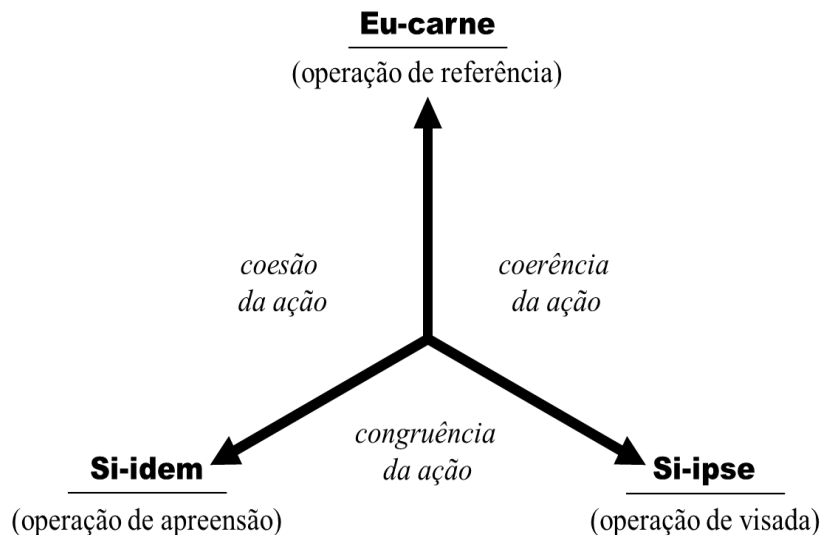
A partir desses dois tipos de construção da identidade — a permanência pela isotopia dos mesmos papéis ou a atitude enunciativa de criação de uma isotopia em construção que recubra os diferentes papéis —, Fontanille dá o nome de Si-idem à primeira operação, a apreensão, que retoma a identidade vivida e experienciada até o momento, e de Si-ipse à segunda operação, a de visada, que se esforça para alocar a alteridade presente em uma identidade futura, em devir.

As operações de referência, de apreensão e de visada constituem zonas de extensão do corpo-actante, que podem ser mobilizadas em intensidades diferentes na experiência da expressão, gerando diferentes efeitos de sentido no conteúdo. Entre o Eu-carne (centro dêitico e de referência) e o Si-idem, a zona ocupada pelo corpo-actante, é de coesão (apreensão), pois o papel encarnado no momento, frente às interações sensíveis com o mundo, é condizente com os papéis acumulados no passado. Já entre o Eu e o Si-ipse, a zona é a da coerência (visada), pois a alteridade das marcas que remanejam o contato do corpo no momento presente, gerando valores díspares no conteúdo em relação aos valores identitários acumulados no passado, é intencionalmente vista como um gesto que tem a finalidade de aplicar coerência à alteridade, na justificativa e na esperança de um futuro também coeso. Por fim, entre os dois Sis, a zona é a congruência da apreensão e da visada,

²⁰ *Car cette première schématisation à deux dimensions confond deux manière d'intégrer l'altérité, à savoir : soit par réduction de l'altérité — l'« autre » est alors ramené au « même », son altérité est recusée, neutralisée —, soit par conversion de l'altérité — l'« autre » est alors mis au compte d'une identité à venir qui le transcende, et qui affirme au-delà de ses avatars successifs, la permanence d'une même visée —. D'un côté un Soi qui se réalise dans le discours par la permanence d'un rôle, et grâce à la continuité de l'isotopie qu'il assume, et de l'autre un Soi qui se réalise sous forme d'attitudes, en devenant autre à chaque nouveau pas dans le discours, tout en tenant le cap d'un éventuel projet énonciatif.*

unificadas sob a identidade do corpo-actante. A seguir, adaptamos a representação gráfica dada por Fontanille a esse mecanismo de identificação do corpo (ver Figura 75).

Figura 75: modelo de ponto triplo de produção do ato do corpo-actante.



Fonte: adaptado de Fontanille (2016, p.40-41)

O espaço é vivenciado pelo Eu-carne, o espaço do mundo e dos outros corpos, em que a substância é apreendida e convertida em forma, nas marcas que se inscrevem na extensão desse corpo. Mas, como dito, não se trata de um corpo que vaga o espaço de outros, mas um corpo que vê o espaço somente a partir de seus próprios “olhos”, porque o campo de presença é necessariamente subjetivo. A referência operada pelo Eu, por ser centralidade dêitica do campo, é uma autorreferência. Já o Si vivencia a experiência temporal, apreendendo a coesão do passado e visando à coerência do futuro, em relação à autorreferencialidade presente. Assim, compõe-se uma semântica e sintaxe da instância proprioceptiva, aferida de forma espaço-temporal.

4.2 A memória no videogame

O primeiro passo para encontrar os componentes dessa experiência corporal responsável pela interpretação, na conversão do mundo em discurso, é pensar a subjetividade temporal do Si-corpo próprio como geradora de memória e de expectativas. Por um lado, verificamos a atuação prévia de uma apreensão do mundo cultural pelo sujeito, pela atualização de um esquema práxico a partir do horizonte cultural, que implica uma memória anterior, coletiva e requisitada pela enunciação para que ocorra a devida

interpretação. Por outro, ainda há a atualização desses praxemas pelo destinador, na regulação interna da sintaxe de resolução.

Logo, partindo das instruções tomadas na atitude heteroadaptativa à autoadaptatividade, que nega, complementa ou relativiza praxemas, o Si possui dominâncias distintas dadas a suas duas instâncias: o Idem, que apreende a identidade coesa do esquema a priori, e o Ipse, que organiza a alteridade no devir do ato, na promessa de uma eficiência operatória.

O momento inicial da sintaxe de resolução depende da capacidade autorrefencial do operador, da percepção dos mecanismos dispostos a sua frente, das coerções dos aparatos físicos e da própria continuidade cultural que o circunda. Somado à instrução, esse estágio incoativo configura o tutorial do jogo, com o auxílio dedicado do adjuvante.

Em certa medida da aplicação dos praxemas, o Si-idem já é suficientemente extenso no passado do jogo para fazer sentido a partir das isotopias operatórias particulares àquela experiência de jogo, àquele título específico. A identidade insurgente é constante e permanente, altamente legível e definida por uma lógica implicativa, conforme a proposta tensiva. Já na visão de Landowski, trata-se da programação da ação.

No momento em que o jogo apresenta algo ainda não alertado pelo narrador, o operador encontra-se dependente de sua capacidade para decifrar a nova lógica dos eventos na tela e para se sobressair em meio à situação inusitada. É um cenário concessivo, e tende ao acontecimento, na proposta tensiva, e ao acidente, na proposta sociossemiótica. Apenas tende a, porque, como vimos, a zona da autonomia não compreende o regime tônico e saturado do acidente, tampouco do acontecimento, sob o risco de uma dificuldade que incite a desistência do jogador.

Somente pelo fato de tender a tal cenário, entretanto, a concessão já cria a expectativa do operador de que haja ainda mais concessão adiante; cria a expectativa da saturação e do acidente, em que o sentido,

Se ele se deixa apreender [...] é dessa vez da maneira repentina imprevisível e efêmera do relâmpago. Vislumbre no limite do inefável e do sem-sentido [...], o sentido se impõe tão unilateralmente e inopinadamente que o único gesto discursivo possível para aquele que se encontra de repente "deslumbrado" por sua aparição – a ponto de "fechar as pálpebras" – é da ordem da exclamação. (LANDOWSKI, 2014, p.91-92)

Isto é, o jogador calcula a provável derrota pela iminente saturação da dificuldade e pela inação frente ao papel catastrófico do acidente (Ibidem, p.78-79). Mas ele também entende a necessidade de contornar a situação, ajustar-se à situação-ocorrência e fazer a manutenção de seu caminho pela zona de autonomia, buscando na competência estética o necessário para a atenuação da intensidade; afinal, o jogador quer vencer. Mas há um custo: abdicar do *modus operandi* adotado até tal momento de tendência ao acontecimento. Segundo Zilberberg (2011, p.169):

O acontecimento não pode ser apreendido senão como algo afetante, perturbador, que suspende momentaneamente o curso do tempo. Mas nada nem ninguém conseguiria impedir que o tempo logo retome seu curso e que o acontecimento entre pouco a pouco nas vias da potencialização [...].

Essa abdicção envolvida na tentativa de dar legibilidade ao provável acontecimento implica o Si-ideal perder a crença em parte de sua memória acumulada, e a permanência da isotopia operatória do "até então" é suspensa, sob o risco de o corpo-actante limitar-se à simples autorreferencialidade, como carne que apenas se afeta e pouco age. Essa tendência a ser revertida é textualizada, no campo sensorial, pela saturação do impacto causado por tantos outros corpos percebidos (ver Figura 76).

Figura 76: a exacerbação da presença de inimigos, em *Super Mario World* e em *The Witcher 3*.

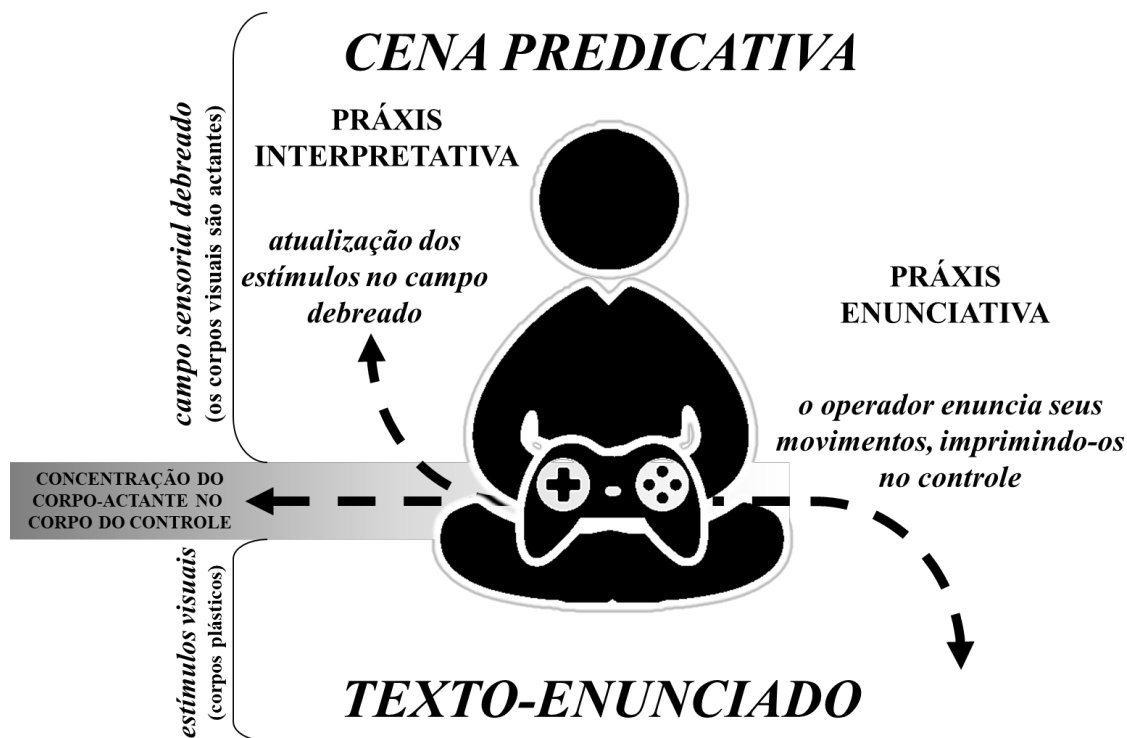


Nesse caso, fica mais nítida a participação do controle, do *joystick*, como actante-objeto modal na narrativa prática. Via de regra, o objeto-suporte é atonizado pela presença massiva do texto-enunciado na tela e do corpo do operador na cena. São objetos-suporte a televisão (suporta luz e som), o console (suporta o software do jogo) e o controle (suporta o movimento das mãos). Luz e som, sistema informático e movimento são todos componentes textuais, que comungam com aquilo que é visto na tela.

Especialmente, tanto suporte como aporte instrumental para os movimentos do jogador, **o controle é o liame material entre os níveis de pertinência**, precisamente entre o corpo e o texto, da mesma maneira como **a enunciação é o liame semiótico**.

Ergonomicamente, os controles têm parâmetros de eficácia e de boa empunhadura, mas também possuem centralidade no tronco do corpo quando segurados. Do ponto de vista discursivo, vemos uma função de continuidade do corpo-actante-sujeito ao corpo-actante-objeto e de concentração desse sujeito no objeto. Por isso o jogador faz o controle saltar quando da concessão. Assim, é o aparato físico que presentifica o corpo, enquanto este atualiza os estímulos audiovisuais no campo debrado, via práxis interpretativa, interagindo com eles na cena predicativa, enunciando movimentos (ver Figura 77).

Figura 77: as práxis, os níveis de pertinência, o corpo do jogador e o campo sensorial.



Fonte: elaboração própria.

Não obstante, no ponto da quase saturação plástica do enunciado, poderíamos alegar o descontrole do operador superando em intensidade a capacidade do objeto de transmitir os movimentos para a tela. É como quando, para saltar rápido por causa de muitos perigos, o jogador também levante e sacuda o controle, apesar de esse objeto só processar o acionamento de botões; o operador quer imprimir mais movimento para o texto do que a engenharia dos objetos permite.

Mas, mal se coloca essa suspensão da inteligibilidade, a abdicação de um *modus operandi* anterior faz o Si-ipse assumir a dominância, na percepção da transitoriedade daquilo inusitado, e ajustar suas ações com essa finalidade, enunciando ao mesmo tempo em que interpreta, alocando tanto as isotopias passadas, quanto a aleatoriedade presente em uma nova isotopia futura que dê coerência à heterogeneidade.

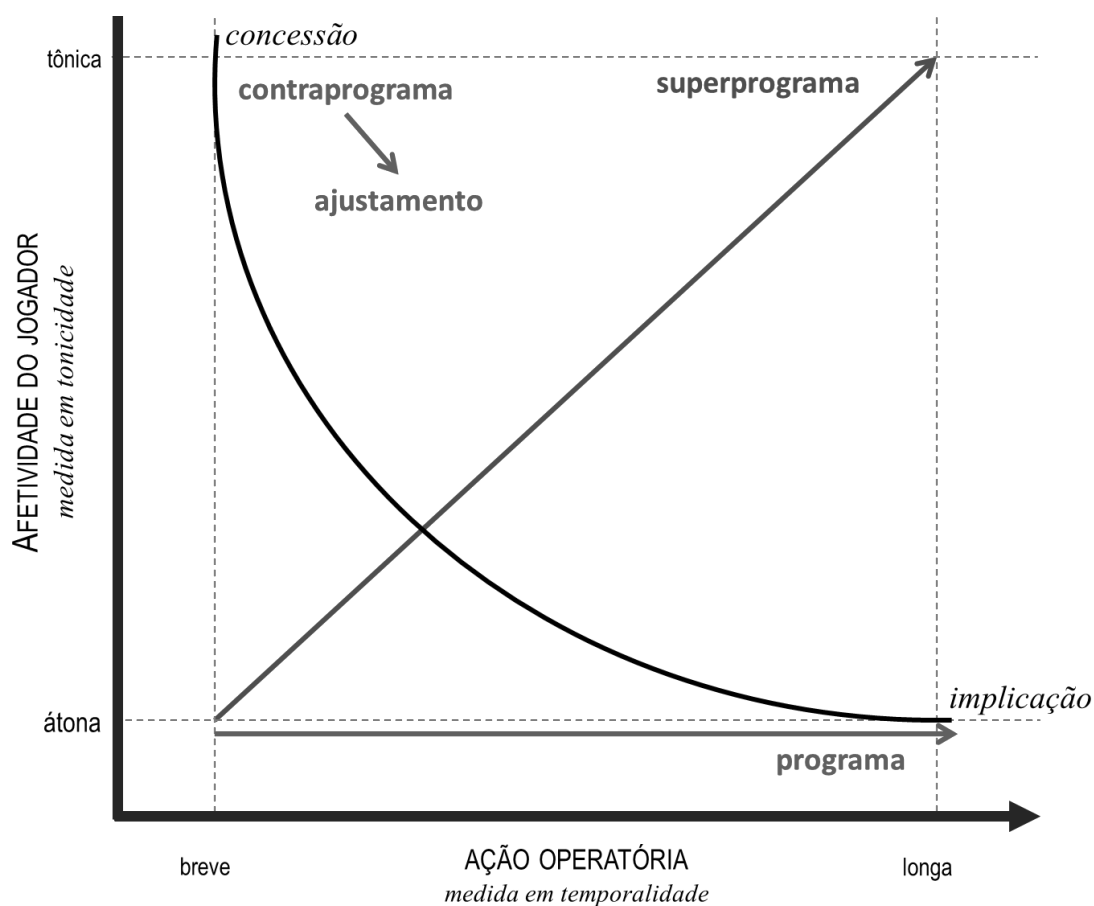
A mediação entre esses estágios da sintaxe é feita pela memória cumulativa da apreensão do Si-idem do esquema virtual das instruções e da cultura à situação-ocorrência, e pela visada do Si-ipse da situação-ocorrência ao ajustamento. A suspensão do curso do tempo de que fala Zilberberg justifica-se, confrontada ao modelo de Fontanille: o tempo é suspenso porque a memória é atenuada e a coesão temporal é trocada por um movimento que tenta dar coerência ao acontecimento.

Se o aspecto que rege a heteroadaptatividade é incoativo, porque dela se sai para que permanecer na zona da autonomia, o aspecto da autoadaptatividade até à resolução das situações-ocorrência, quando se retoma a lógica implicativa, é durativo e, portanto, imperfeito. O tempo suspenso dura quanto o jogador precisar. Isso ocorre, talvez, porque a percepção precisa durar para fazer sentido, que afinal, segundo o próprio Landowski, é a razão de ser do ajustamento nos regimes de significação (Cf. LANDOWSKI, 2014, p.80). A percepção do Si-ipse suspende o tempo justamente porque ela é sensível, imperfeita, corporal e presente. É também necessária para livrar o sujeito do sentido insensato e excessivo do acidente.

Por sua vez, o aspecto dos novos praxemas já esquematizados pela ação de visada do Si-ipse é terminativo e, portanto, perfeito, ao menos à medida que o jogo se aproxime do seu fim e diminua a concessividade gradualmente, retirando do curso do jogador qualquer possibilidade de ocorrência do inesperado, e à medida que o próprio jogador, enquanto intérprete enunciatário, também não incorra no risco funcional da novamente crescente programação da ação.

Representando como programa narrativo a heteroadaptatividade e contraprograma, a autoadaptatividade, à luz da semiótica tensiva (ZILBERBERG, 2011, p.98-100), encontraremos, ainda, um protótipo de jogador mais experiente ainda, com uma memória social robusta, por já ter jogado muito outros jogos, controlando muito bem os mecanismos operatórios, antecipando muito mais rapidamente os mecanismos concessivos do game. Esse sujeito ultrapassa o próprio programa, operando longas cadeias de comandos no controle, com sua percepção longe de ser maquinal e átona, mas sim atenta ao primeiro sinal de concessão (ver Figura 78).

Figura 78: valores perceptivos do jogador no desenvolvimento do jogo.



Fonte: elaboração própria.

A memória do jogador depende também do mecanismo de marcação do corpo, sofrida pelos estímulos sensíveis, de que trata Fontanille (Cf. FONTANILLE, 2016, p.107-149). Os sons dos perigos do mundo enunciado e a luz que dá cor e brilho às figuras da tela afetam o corpo do jogador, e marcam, assim, seu invólucro. A esses estímulos sensíveis e

figurativos, o sujeito responde com operações no controle, gerando movimentos do Eu-carne. Está aí a correspondência entre as figuras do conteúdo do texto-enunciado, os estímulos materiais sincretizados a essas figuras e as forças impelidas pelo corpo do operador da cena predicativa.

Outra dimensão que se imbrica nesse espaço perceptivo é a da afetividade do sujeito. Em momentos iniciais de jogo, de baixa dificuldade, a enunciação não somente explicita a lógica causal regente como premia os pequenos êxitos do narratário. Assim, o afeto provocado pela vitória sincretiza-se às correspondências figurativas, materiais e somáticas, conotando-as, dando-lhes uma direção fórica. Como há uma memória sensível de como a carne se porta para obter a vitória, é esperado que sejam esses mesmos movimentos que o sujeito tentará operar, para novamente ter sucesso.

Entretanto, nem sempre isso se efetiva, porque a concessão apresenta novos caminhos, a demandar, também, o confronto da direção fórica anterior e da identidade em devir. O jogador opera o que Fontanille chamou de ajuste tímico-icônico e somático. Ele “se apresenta então como um processo de iconização encarnada que consiste em uma restituição das condições sensório-motoras da emoção, por adaptação em tempo real à emoção percebida” (FONTANILLE, 2016, p.114).

Dessa maneira, a concessão imposta é contornada, rumo à zona de autonomia, e o ajustamento, portanto, depende tanto da adequação do fazer do sujeito ao fazer dos outros atores do enunciado e aos estímulos materiais do espaço sensível, quanto do valor afetivo que a memória atribui às situações-ocorrência por comparação. É, sobretudo, uma estratégia, uma busca, uma modalização da própria carne, uma tentativa final de dominar a matéria da expressão para, novamente, inebriar-se pela sensação que ela provoca no corpo, concomitante ao gozo que a vitória provoca na mente, no conteúdo.

De fato, se a marca exprime alguma coisa, essa coisa só pode ser o esforço e o processo de ajuste entre duas interações que são, elas mesmas, ajustes miméticos: de um lado, ajuste entre a forma de um corpo e o invólucro e a matéria de outro corpo, dotado de plasticidade, primeiro ajuste que suscita a marca; e de outro lado, o ajuste entre a matéria introduzida no molde a forma da marca, segundo ajuste que produz as analogias. (FONTANILLE, 2016, p.132)

Em algum ponto desse constante fluxo de alternância de dominância entre Si-idem e Si-ipse, o sujeito vê-se altamente competente, dotado de uma memória das marcas sensíveis em conjunto. É um momento de estabilidade e de segurança entre as reações

motoras, os estímulos materiais, os valores figurativos e os afetos. É quando o regime do ajustamento atenua-se ao seu mínimo e o regime da programação retorna, com a certeza e a confiança plena na autonomia. É uma programação que não foi apenas dita e delegada, mas experienciada. O efeito de sentido é o sujeito tê-la conquistado sozinho, independente de um narrador instruindo.

Ainda não há garantia, porém, de que, mesmo sabendo, podendo e sentindo, o jogador cumprirá eximamente sua missão. A problemática que os eventos concessivos apresentam é a possibilidade de a memória falhar. Para tanto, além do mecanismo de marcação do corpo, da criação de memória e da sensação de autonomia, o videogame lança mão também do sincretismo entre praxemas ineficientes e a sanções punitivas.

Trata-se da figurativização desse mecanismo de controle metaenunciativo. A personagem é obrigada, ao morrer no enunciado, ressuscitar ou em um ponto da narrativa previamente salvo pelo narratário (como em *Alien isolation* e em *The Witcher 3*), ou em pontos pré-estabelecidos pelo narrador (*Super Mario World*), ou ainda na possibilidade de uma partida completamente nova no tocante ao seu percurso (*Hearthstone*).

De modo geral, Fontanille nos leva a compreender a existência de dois modos de ocorrência do lapso, cada uma com um efeito de sentido sobre a identidade do enunciatário. A primeira é referente à perda de atenção do jogador (Cf. FONTANILLE, 2016, p.57), observável em sequências de ação de controle em que a quantidade de forças e de pressões colocadas no espaço sensível é consideravelmente grande. Trata-se da entrada em cena do mecanismo combinatório-concessivo dos estímulos, quando sua saturação é muito mais alta que aquela que o jogador já conhecia. A confusão gera a diminuição da atenção, já que ela está sendo colocada sobre alguns estímulos e não sobre todos os estímulos, o que corresponde, no enunciado, à personagem reagir a alguns ataques e perigos e não sobre todos eles.

O narratário, nesse momento, assume a posição que o espaço fiduciário lhe reserva, permitindo-lhe autoavaliar-se, e compreende que o ineditismo da situação em que ele falhou é a própria causa do lapso. A aquisição da memória sensível e da competência estética resolve essa sanção negativa, e, da segunda vez em que o sujeito tiver que encarar o mesmo cenário, ele acredita que não falhará de novo.

É uma sanção muito própria do nível da narração, em que falhar não significa que o sujeito é incompetente, mas que ele está em processo de aquisição de competência. É um

lapso provindo da inexperiência, que não compromete uma futura vitória, porque tudo aí é relativo ao “jogar pela(s) primeira(s) vez(es)”.

Já a segunda ocorrência do lapso se posiciona no paradigma do “jogar pela enésima vez”. Ela concerne à atualização de marcas passionais passadas. Na percepção, o jogador, como identidade que se confronta constantemente, a fim de se ater ao projeto enunciativo do videogame, busca banir quaisquer manifestações sensíveis que comprometam a competência estética. Se, nas primeiras partidas, os lapsos se devem à inexperiência, quando um erro ocorre com uma memória consciente já adquirida, o corpo do jogador, seu conjunto de competências sensíveis, vê sua identidade que se pretende vencedora no futuro comprometida, na ameaça da repetição do mesmo lapso, e a possibilidade insurgente de ele não ser vencedor.

A explicação que se pode fornecer ao lapso contrário à memória solidificada é que há outra memória, menos sólida, menos estável e incompleta, mas que foi igualmente marcada na percepção, relativa aos erros das experiências passadas. Eles podem ser decorrência seja da inabilidade durante a competencialização (o jogador sabia o que devia fazer e teve consciência ativa sobre seu sentir, mas ainda era um sentir insuficientemente apurado), seja pelo susto ou pela surpresa de uma concessão mais intensa (o jogador perde a consciência sobre o que deve fazer, encantado pela saturação de estímulos do ambiente sensível, mediante a excitação intensa)

Esses erros ficam registrados como um desvio de percurso, mas não adentram a identidade visada pelo jogador, que tem por projeto de coerência futura vencer. Os praxemas desses lapsos não foram devidamente potencializados no esquema operatório do jogos.

Como a marca dos estímulos, na proposta de Fontanille, é um sincretismo entre o estímulo material, a reação motora, a figuratividade e o afeto, o movimento equivocado pode ser atualizado, na enunciação em ato, pela recuperação idêntica ou semelhante seja do estímulo, da figura ou do afeto da memória rejeitada. Não tendo controle total sobre as respostas sensíveis da carne, o efeito sobre a identidade do jogador dessa incapacidade do sentir é uma sanção negativa, corroborada pela falha, perda ou morte enunciada. O mecanismo narrativo garante que o sujeito retome o jogo de onde ele o salvou pela última vez sem objeções, mas o enunciatário já sabe que, àquela altura, ele deveria estar mais apto a jogar.

Seu estatuto metaenunciativo pressupõe ao menos a atividade de uma instância de controle, que manifesta justamente sua atividade no próprio momento em que ela é vista como defeituosa. Esse controle metaenunciativo tem alguma coisa de ético e de passional ao mesmo tempo: nesses riscos de assunção, o ethos do corpo-actante é exposto, e os índices demarcativos manifestam todo o desconforto, a desculpa ou a reticência [...]. (FONTANILLE, 2016, p.50)

A disforia dessa conjuntura faz parte da estratégia enunciativa do jogo, porque ela visa a condicionar mais ainda o corpo do jogador e atonizar ao máximo as memórias sensíveis dos lapsos, garantindo que ele possa, gradualmente, aproximar-se com cada vez mais destreza da realização do game.

É preciso admitir ainda que essa situação corrobora o ganho da autonomia, fazendo-a não parecer garantia, pois mesmo ajustado e competente, o jogador pode errar. A existência do lapso tonifica as ocorrências da vitória, gerando uma sensação que Landowski chamou de *accomplissement*.

Assim, para aqueles que os conhecem através de sua própria prática, um automóvel de qualidade, um planar, um piano, e muitas outras “coisas” com as quais frequentemente se interage só pelo prazer, possuem incontestavelmente uma sensibilidade reativa desse tipo. É o que nos permite entreter com elas, às vezes mais ainda que com parceiros humanos, relações de ajustamento gratificantes, isto é, geradoras de sentido e de valor numa mútua realização (*accomplissement*) de si. (LANDOWSKI, 2014, p.52).

4.3 Graus de concessão na experiência da autonomia

Se a autonomia é mais preciosa para o jogador quanto menos garantida é sua vitória, podemos compreender que nem todo movimento concessivo na narrativa do enunciado e da prática operatória tem o mesmo impacto para esse sujeito sensível. Diferentes graus de impacto seriam capazes de gerar diferentes graus de autonomia. Sendo os mecanismos concessivos aqueles listados ao final do capítulo anterior, de acordo com o modelo de Ângelo e os efeitos discursivos do desdobramento e da recursividade, já se espera que *Super Mario World* e *Hearthstone* sejam os jogos de nosso cópuz com mais autonomia gerada, enquanto *The Witcher 3* e *Alien isolation* possuem um desenvolvimento mais implicativo e solicitam muito menos os esforços de ajustamento de Si-ipse.

Assim, se a menor autonomia do jogador é devida ao desdobramento do enunciado e à prioridade delegada ao ator da personagem pela enunciação, em detrimento do ator narratário, o desenvolvimento narrativo de maior importância enunciativa é aquele do herói e remonta a uma referência cultural da ficção, até com mais força do que a enunciação se

refere à experiência culturalmente esquematizada de videogames. *Witcher* seria um jogo muito mais próximo de filmes de aventura, ou ainda de longas epopeias heroicas, encarnadas por Geralt, atualizando um arcabouço do folclore europeu russo. *Alien*, por sua vez, seria um jogo que reencena os filmes de terror espacial da franquia, da luta pela sobrevivência. Ambas as enunciações salientam o componente ficcional, que é altamente implicativo.

Isso acontece levando-se em conta uma práxis enunciativa corrente, alimentada por meio de realizações diversas que, ao longo do tempo, foram se sedimentando no que poderíamos ver como uma forma de vida da narrativa clássica ou mesmo em uma forma de vida do herói. Quando o sujeito da narrativa é figurativizado como herói, uma memória relativa a todos os usos que conhecemos, dos clássicos da literatura às narrativas hollywoodianas, no âmbito da enunciação, nos remete a uma atualização de valores no sentido de uma previsibilidade de desfecho. (COUTINHO; MANCINI, 2020, p.16-17)

Esse é o caso *ipsis litteris* de Geralt, Amanda e mesmo de Mario. Os três são heróis, os três têm seu sucesso esperado pela interpretação do enunciatário do ponto de vista do gênero de ficção adotado; inclusive no tocante ao filme de terror com que se parece *Alien isolation*, porque na franquia de cinema, Ellen Ripley, a mãe de Amanda, sempre obteve êxito. Somente compreendendo o quão implicativa é a vitória da personagem o jogador pode operar de maneira a ordenar o percurso narrativo desses heróis quando cabe a ele responder às adversidades. Isto é, a conjunção parece garantida, pela maneira como as isotopias heroicas da enunciação e do enunciado se apresentam ao intérprete.

Ela não é exatamente assim, entretanto, como se atesta no árduo ganho da competência estética. Nesse momento, o ajustamento do jogador busca levar o não-ser ao ser em um esforço autônomo. Do ponto de vista de uma simples práxis interpretativa, as expectativas e o parecer do desfecho narrativo quebram-se e suscitam, imediatamente, a ação do enunciatário, corroborando seu papel actancial prático de operador e não apenas de intérprete. A práxis interpretativa aloca-se na estrutura da prática interativa de jogar videogames. Como nessa estrutura o intérprete é também operador da enunciação em ato, cabe a ele restaurar as expectativas; ele não só interpreta o papel temático e as configurações discursivas do herói, ele as encarna e ele as enuncia.

Por isso, como vimos, quanto menos o jogo impõe concessões, menos recursivo e mais desdobrado é o enunciado, pois menos se cobra a atividade enunciativa do intérprete. Em *Witcher* e em *Alien*, as *cutsscenes*, a dificuldade ajustável, os pontos de salvamento e o

percurso linear pelas missões dão alta coerência, configuram a isotopia do herói e fazem o conteúdo do jogo ser fortemente implicativo. Sabe-se do fim antes mesmo que ele chegue, porque o jogo se parece muito a uma das histórias heroicas da ficção mundial. Parecendo muito certa a vitória e a expectativa sendo cumprida, em *Witcher* e *Alien*, o jogador é pouco surpreendido e não necessita de toda a mobilização de Si-ipse na busca de um novo futuro coerente ao papel temático do herói, porque essa coerência jamais se perde.

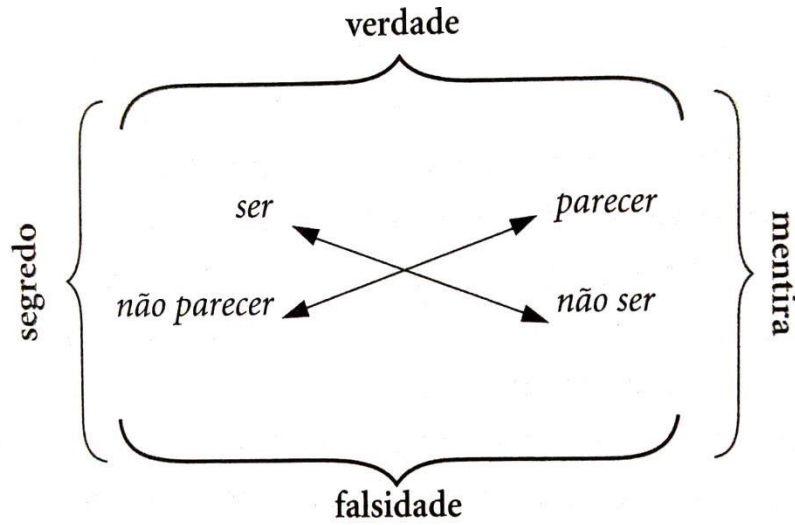
Ao contrário, em *Super Mario World*, os desvios possíveis desde cedo no jogo fazem o papel temático desse herói ficcional atenuar-se em detrimento do papel do competidor, que deseja cumprir o jogo mais rapidamente, com as maiores pontuações e com dificuldade elevada, preterindo o uso dos *power-ups*.

Na distinção entre parecer e confirmar a expectativa, de fato ser, onde a semiótica standard reconheceu o quadro veridictório da oposição entre verdade e falsidade (ver Figura 79), Lisboa e Mancini (2021) apontam articulações intervalares (“parece muito”, “parece pouco”, “não parece nada”, “quase parece”... “é exatamente”, “até é”, “quase é”, “não é de forma alguma”...), que alocam a possibilidade dos graus de surpresa para um sujeito perceptivo, segundo a vertente tensiva (ver Figura 80):

Quando dissemos anteriormente que o parecer encaminha uma expectativa implicativa sobre um direcionamento, podemos diferenciar que o parecer muito cria um direcionamento mais tônico, uma expectativa mais alta que o quase parecer. Do mesmo modo, quando a confirmação do ser exatamente se dá, ela é mais precisa, mais exata que a do até ser, quase resignada. Se consideramos que a divergência entre o parecer e o não ser é concessiva, podemos dizer, então, que nenhuma mentira pode ser mais intensa que o encontro do parecer muito com o não ser de forma alguma, quando a expectativa alta se quebra na revelação de uma mentira acachapante. O mesmo se dá com o segredo que se revela quando algo que não parecia nada, e no fim, era exatamente. Pensando na verdade e na falsidade, elas evoluem em seu poder implicativo, conforme a alta expectativa se confirma com o julgamento perfeito, com o parecia demais, e era exatamente (verdade); e o não parecia nada e não era de forma alguma (falsidade). (LISBOA; MANCINI, 2021, p.144-145, tradução da versão original em português,²¹)

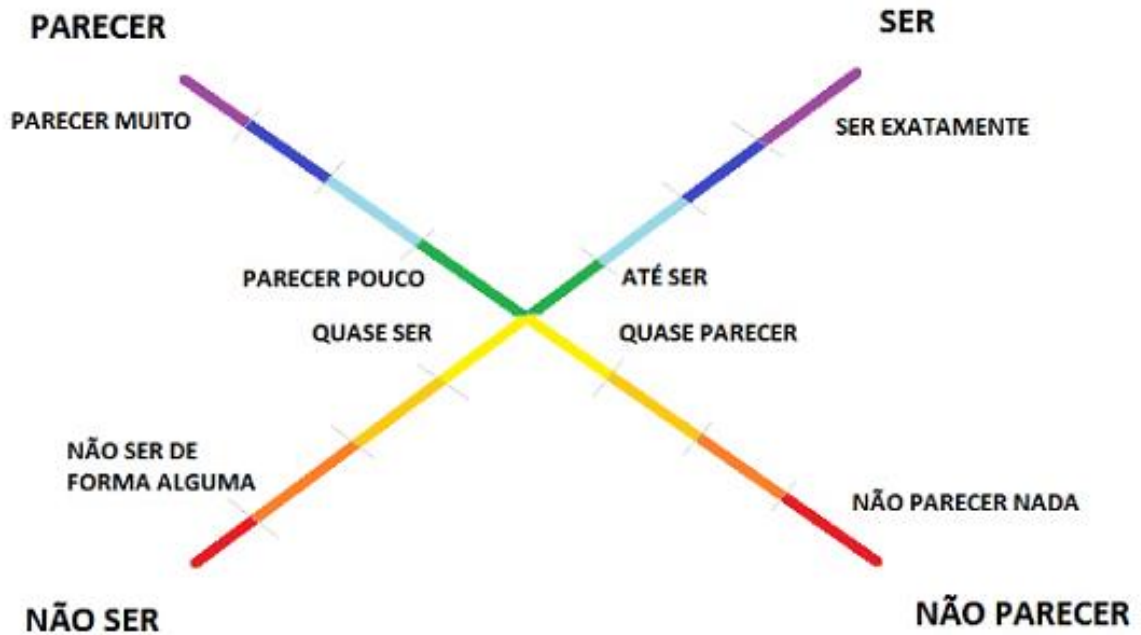
²¹ *Quando decimos que el parecer activa una expectativa implicativa a partir de un direccionamiento, estamos señalando también que el parecer mucho crea un direccionamiento más tónico, una expectativa más alta que el casi parecer. De la misma manera, cuando la confirmación del ser exactamentese produce, esta es más precisa, más exacta que la del incluso ser, casi resignada. Si consideramos que la divergencia entre el parecer y el no ser es concesiva, podemos decir entonces que ninguna mentira puede ser más intensa que la supuesta por el encuentro del parecer mucho con el no ser en absoluto, cuando la alta expectativa se quebra en la revelación de una mentira incontestable. Lo mismo ocurre con el secreto que es revelado cuando algo que no parecía en absoluto, al final, resulta que era exactamente. Pensando en la verdad y en la falsedad, estas evolucionan en su poder implicativo en la medida en que la alta*

Figura 79: modalidades veridictórias.



Fonte: extraído do *Dicionário de Semiótica* (GREIMAS; COURTÈS, 2013, p.532).

Figura 80: cruzamento dos gradientes das modalidades veridictórias.



Fonte: extraído de Lisboa e Mancini (*apud* COUTINHO; MANCINI, 2020, p.26).

expectativa se confirma com el juicio perfecto, con el parecía demasiado y era exactamente (verdad), y el no parecía nada y no era en absoluto (falsedad).

Assim, observa-se, grosso modo, a existência de surpresas mais fracas ou mais fortes no discurso, indo de graus mínimos até o grau mais imponente do acontecimento (parecia muito, mas não era de maneira alguma), aquele que, como vimos, o videogame apenas tende em alguns momentos específicos. Esses diferentes graus de concessão no jogo, no uso altamente negociável das regras, na exacerbação sensível do jogador, de seu corpo e de sua memória, são responsáveis por gerar, em proporção direta, diferentes graus de autonomia.

Se o jogo como *The Witcher* apresenta-se como um RPG, em que missões secundárias e outros objetivos opcionais são possíveis, e o jogador pode animar o papel temático do herói, consumindo aquela narrativa por horas e horas como forma de entretenimento, o sucesso só pode aparentar como implicação. É nesse sentido que podemos dizer que a autonomia em *The Witcher* é menor, não apenas pelo máximo desdobramento e atenuação da cena predicativa, não só por não textualizar os erros e as tentativas sucessivas, mas pela garantia *a priori* de que o jogo termine bem. Não obstante, a possibilidade de três finais possíveis para Geralt que dependem de escolhas específicas da personagem e do narratário (ver Figura 81), ainda que pudesse configurar um grau máximo de autonomia e de concessão, da ordem mesmo do acontecimento, não importam na experiência sensível do jogador, porque não gera um processo de competencialização durativa.

Figura 81: algumas escolhas de Geralt que afetam o desfecho do jogo.



O aspecto desses finais é perfectivo, e não há nada que o jogador possa fazer para ajustar-se a eles, senão assisti-los nas *cutscenes* que mostram o destino de Ciri: grosso modo, ou ela morre após a batalha contra Eredin, porque Geralt não depositou sua confiança nela, ou ela sobrevive e torna-se uma witcher junto a Geralt, porque ele a incentivou a abdicar do trono, ou ela assume o comando do Norte, após seu pai Emhyr falecer, porque Geralt a inspirou a tornar o mundo um lugar melhor (ver Figura 82²²).

Figura 82: os finais possíveis de Ciri, mostrados por *cutscenes*.



²² Lê-se, no primeiro final: “Cirilla Fiona Elen Riannon, herdeira do trono de Nilfgaard, escolheu viver como uma bruxa, no Caminho”; no segundo: “Após anos de exílio, Ciri retornou a Nilfgaard, sua terra natal, e Emhyr se preparou para nomeá-la sua sucessora”; e, no terceiro: “E quanto a Ciri...? É difícil dizer. Desde aqueles eventos memoráveis em Undvik, ela não foi mais vista”.

Isso ocorre porque, por mais que as escolhas simples fossem anunciadas como cruciais pelo narrador, como se afetassem o desenvolvimento do jogo, elas nunca eram de fato, incapazes de mudar o curso implicativo das missões pelos territórios do mundo, em busca de Ciri. *Witcher* parece ter a vitória de Geralt implicada, e como só muda depois que o jogador não pode fazer mais nada a respeito, enquanto jogo e prática operatória, **ele é o que parece.**

Já *Alien isolation* não é um RPG, não possui missões secundárias, não conta com tantos outros atores NPCs na Sevastopol, mas permite a exploração do espaço na coleta de sucatas. Amanda não atualiza o papel temático do herói, mas sim do sobrevivente, cujos erros e tentativas não são textualizadas no desenvolvimento do jogo, não alteram o final da heroína, que, tal como em *The Witcher 3*, é disfórico, ela perde e se ejeta da estação para se salvar, porque percebe um alienígena sobrevivente, ficando à deriva no espaço (ver Figura 83).

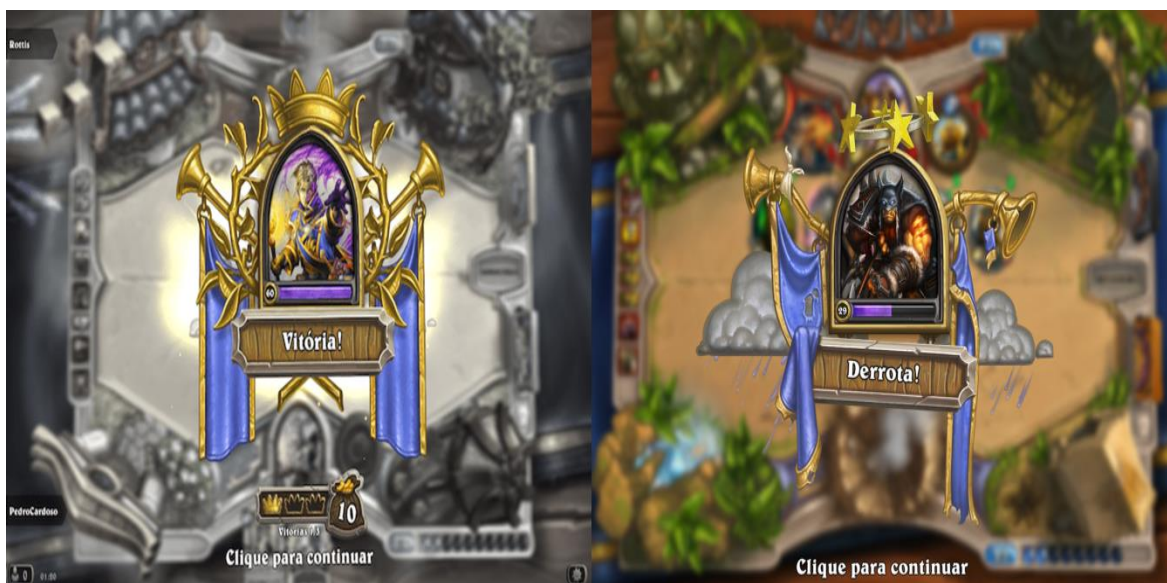
Figura 83: o final de *Alien isolation*, com Amanda à deriva no espaço.



Trata-se de um jogo mais curto, que cria a expectativa de maior autonomia, tendo em vista o fato de ser o comportamento do narratário que pode chamar atenção do alienígena e de androides agressivos, ao se movimentar, se agachar e obedecer ou não ao protocolo furtivo. Porém, não passa disso o espaço de autonomia, e vemos um jogo de sobrevivência desdobrado em um enunciado de ficção de terror, em que o susto é apenas implicativo. ***Alien parece um filme de terror***, para o jogador sobreviver na carne de Amanda, e o susto, o medo e a morte pelas mãos do alienígena não são surpresas, mas certezas que se tinha. **Também é o que parece.**

Hearthstone apresenta-se como um jogo de azar, é um jogo de cartas, há espaço para autonomia e para a manipulação, além do ajustamento constante. Isso faz com que, dadas as incertezas a cada partida, o acaso seja implicativo, e possa resultar tanto na vitória quanto na derrota (ver Figura 84). ***Hearthstone parece exatamente o que é***: um jogo muito difícil devido à aleatoriedade.

Figura 84: telas da vitória e da derrota em *Hearthstone*.



Na nossa compreensão, o jogo que selecionamos que melhor explora autonomia do jogador é *Super Mario World*, porque, atualizando o papel temático do herói, e embora tenha apenas um final possível, com o resgate da princesa (ver Figura 85), ele ainda sim suscita o papel temático do competidor, manifestado na liberdade oferecida dentro de cada fase. Não falamos apenas nos diferentes encadeamentos das fases e no percurso sincopado, mas sim na dificuldade genuína que o jogador vivencia ao saltar das plataformas, ao reagir rapidamente aos ataques dos inimigos, à preservação da vida frente ao sofrido, etc. (ver

Figura 86). Nesse jogo, a implicação de ser bem-sucedido pelo fato de encarnar o herói (Mario) está subordinada às sucessivas concessões operatórias da cena predicativa. Mário só será herói se o jogador for bom, competente esteticamente.

Figura 85: as telas finais de *Super Mario World*.



Figura 86: alguns dos diversos cenários de ajustamento em *Super Mario Wolrd*.



A conclusão última é que é muito mais fácil jogar *Witcher*, *Alien*, em que a certeza de vitória na prática é alta, e até mesmo *Hearthstone*, em a certeza maior já é a derrota, do que jogar *Mario*, porque o impacto da concessão é maior nele e consecutivamente também o afeto da autonomia. É a capacidade de *Super Mario World* implicar o desdobramento temático-figurativo e de ser uma aventura epopeica, mas de retardar essa aventura, fazendo-a durar enquanto o corpo do jogador é solicitado ao treino constantemente, que torna esse jogo equilibrado. É a distância segura entre o ser e o parecer da enunciação, que mantém da zona da autonomia, com riscos existenciais que afetam o próprio corpo, ao passo que o jogador atualiza tanto o papel temático de herói quanto o papel temático do competidor.

4.4 Fidúcia, veridicção e corporalidade

A memória nos videogames, de seu estágio incoativo, passando pelo durativo e que se finda na perfectividade do fim, sedia, enunciativamente, mudanças qualitativas do regime de crença estabelecido entre o operador, posicionado como enunciatário e textualizado como narratário, e o adjuvante que o guia e que o instrui, posicionado como enunciador e textualizado como narrador.

O contrato fiduciário prevê a correspondência do fazer persuasivo do enunciador e do fazer interpretativo do enunciatário, de modo que este opere as passagens entre o os planos do ser e do parecer requeridas para o discurso-enunciado ser apreendido como verdade (Cf. GREIMAS; COURTÉS, 2013, p.209). Essa apreensão é também chamada contrato de veridicção. Esse contrato não se suspende em momento algum durante a sintaxe do jogo, caso contrário o jogador desistiria do ato.

Como o jogador não existe senão em um tecido sociohistórico da cultura, ele já espera que o projeto enunciativo dos videogames o ponha à prova. Desse ponto de vista, a ação básica não é de maneira alguma a de cumprir eximamente o que é instruído no início, mas sim sobressair-se em meio ao descontrole. De certa maneira, a crença no narrador e a crença na programação incoativa é substituída por um crer em si mesmo. A crença no enunciador, por outro lado, na entidade lógica pressuposta, que trouxe aquele jogo à existência, é uma crença de que a “prova de fogo” é que separa os bons jogadores dos maus jogadores, e corrobora a sensação de realização pessoal na vitória.

Em outras palavras, um jogo nunca figura como um ato inédito; sempre, enquanto sujeito cultural, o jogador já, ao menos, observou outro alguém jogar. Vitória e derrota,

nesse caso, são dados do mundo natural, assim como o entretenimento, como o prazer da autonomia, de que Landowski fala quando se toca um instrumento ou quando se acelera um carro, etc. O prazer, por sua vez, não existe apenas como dado do mundo, mas também como modalidade. Ora, é pré-condição da plenitude existencial do ser-humano sentir prazer.

Alinhado a essa incursão filosófica do sentido, Bertrand, em uma passagem de *Caminhos da semiótica literária*, discute a figurativização, a figuralidade e a percepção. Na proposta do semioticista, há uma euforia sensível na percepção intensificada por um sujeito anteriormente fadado à rotina de repetição automática de isotopias, tal qual o caso do jogador antes da virada sensível das concessões operatórias. Essa euforia recupera, para o sujeito, um sentido forjado na assunção particular de sua competência perceptiva. Essa atitude (ação intencional do Si-ipse) afronta a axiologia social da reprodução de “valores sociais comuns e as opiniões partilhadas pelos habitantes” (BERTRAND, 2003, p.246), e permite sua superação, tal qual o caso do jogador que supera o inesperado e recupera em si mesmo sua fé no jogo. A esse respeito, Fontanille é trazido ao debate.

Para desestabilizar as normas morais ou inventar outras, é necessário recomeçar pelo sentir, captar esse momento em que a escolha é tornada sensível e bela, e basear-se não sobre o que o sujeito sabe da axiologia [...], mas sobre o que ele percebe dela nos objetos. (FONTANILLE *apud* BERTRAND, 2003, p.247).

Há aí uma visada teórica frente ao evento estético, assim como admitimos em nosso texto uma defesa em prol do corpo.

Esse processo geral da axiologia que pressupõe a intervenção do sensível pode ser comparado à tese segundo a qual as relações entre estética e ética, e mais precisamente a subordinação da segunda à primeira, seriam refirmadas na re-sensibilização dos valores. (BERTRAND, 2003, p.247)

As sociedades sofrem constantes mudanças, não apenas devido à revolução tecnológica que não cessa, mas por questões de ordem cíclica da axiologia; excluímos o corpo, retomamos o corpo, excluímos novamente. Não significa que seja o caso de trocar axiologias tal qual se troca de roupa, e seria simplista de nossa parte lidar com esse fenômeno da cíclico dessa maneira. Mas, hoje, há um mercado crescente que se destina a satisfazer as demandas sensíveis do corpo. Não obstante, trabalhamos com videogames, objeto que, se embarcarmos os *games* para celulares, representa uma parte considerável dessa frente mercadológica pró-corpo.

No tocante aos videogames, observamos que, ainda que se satisfaça a retomada sensível do corpo, no estágio durativo da ação perceptiva do Si-ipse, esse corpo-actante está, ao final da sintaxe, fadado à redução figurativa, de aspecto perfectivo: o jogador assume a figura socialmente localizada do vencedor ou do perdedor, e isso significa muito na economia dos videogames e na axiologia acerca do corpo.

O jogador necessariamente avalia seu desempenho, e o faz a partir desde as sanções enunciadas até as referenciais de desempenho de outros jogadores. Inclusive, pela internet, em plataformas públicas como o YouTube, ou em plataformas próprias de empresas de videogames, como a Microsoft, a Sony e a Nintendo, os jogadores compartilham pontuações e conquistas. Há um crivo de leitura das figuras que um sujeito encarna, na acepção que o próprio Bertrand retoma na passagem de que tratamos, advinda de Greimas em Semiótica figurativa e semiótica plástica (Cf. GREIMAS, 2004),

Logo, a autonomia do jogador é imperfeita, porque é transitória, mas nem por isso menos importante. Ocorre que, cumprida a prática de jogo, a estratégia de que não se escapa, frente a superestruturas sociais, rumo a uma forma de vida menos individualidade e sensível e mais racional e implicativa: quem vence ganha, quem perde perde. De fato, não se escapa. Bertrand ainda diz que “tal crivo de leitura é também, simultaneamente, um crivo de sensibilização” (BERTRAND, 2004, p.248).

Em uma sociedade que valoriza o corpo e as sensações como mercadoria, na venda de prazeres de entretenimento (conforme já tivemos a oportunidade de discutir em nossa dissertação acerca dos filmes da Walt Disney nos anos 1990²³), de prazeres gustativos, esportivos, sexuais, etc., o crivo de leitura é necessariamente crivo de sensibilização, porque dita o modo de uso que o sujeito deve fazer de seu corpo. O jogador que falha está em disjunção, pois não tem a modalidade estética, necessária para adquirir prazer, componente, por sua vez, do grande objeto-valor final da vida: a plenitude ou a realização pessoal (*accomplissement*).

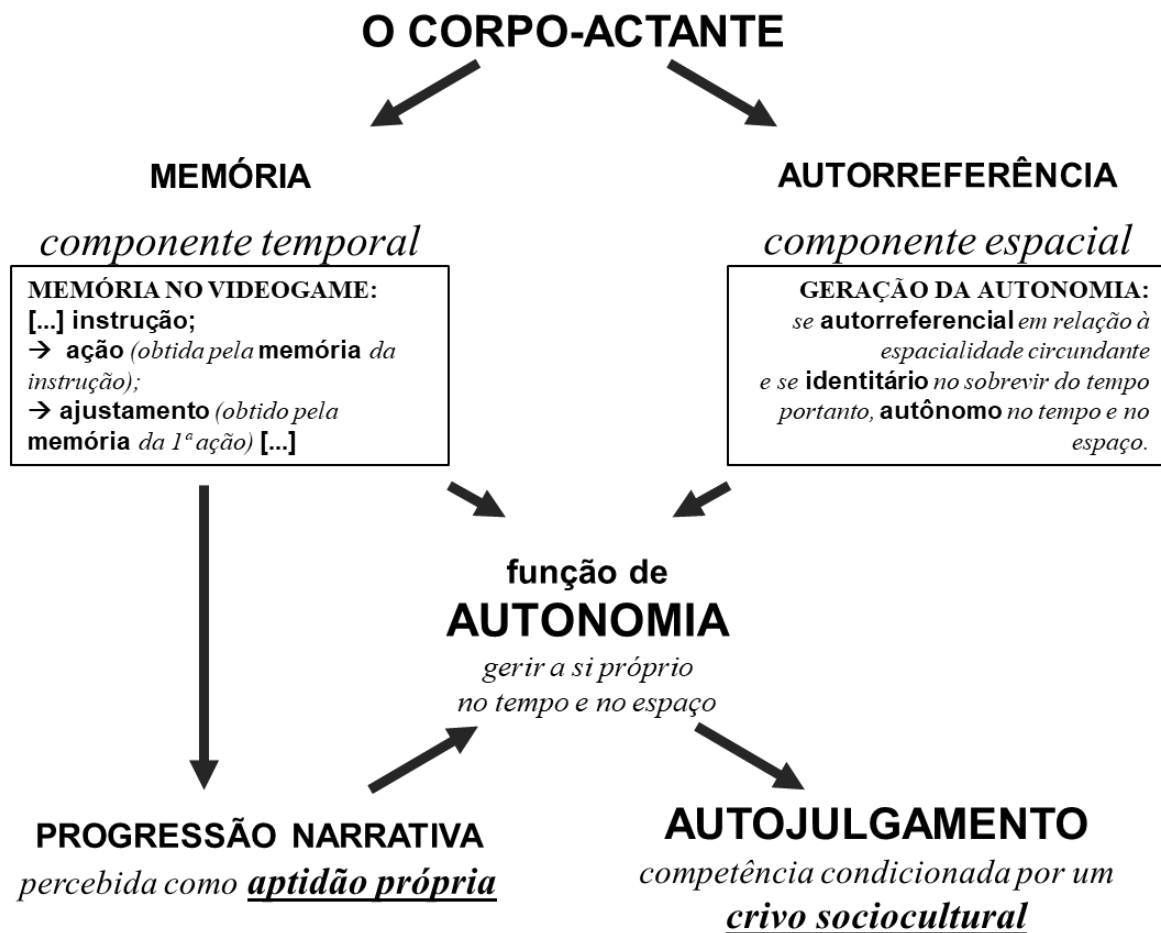
O paradoxo dos *games* fica mais forte nesse ponto, ao fornecer a liberdade, que reforça a crença em um enunciador que permite o corpo movimentar-se, perceber-se, sentir-se, agir e se libertar do automatismo, mas coagindo a uma sanção redutora da experiência sensível e durativa em uma figura condensada, participativa de copráticas, como a da comparação de pontuações, etc. A venda ocorre pela promessa da estesia. A

²³ Cf. *O estilo Disney de cantar histórias*. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/150753>, acesso em 20/01/2021.

estesia cumpre-se, mas se reduz à ética. A venda ocorre novamente, porque o corpo precisa sentir novamente aquela sensação de liberdade e autonomia.

Essa experiência cíclica retroalimenta o crivo de leitura do corpo, que, sobretudo, está condicionado pelo crivo sociocultural, relativo, por um lado, à busca pela realização pessoal e, por outro, à competência do corpo para entrar em conjunção com tal valor. Por estar socialmente condicionado, o jogador pode operar o autojulgamento, na constante tensão entre sua relativa autonomia no jogo e sua relativa competência na cultura (ver Figura 87).

Figura 87: os componentes do corpo-actante na geração de autonomia e no autojulgamento.



Fonte: elaboração própria.

Por fim, cabe dizer que, talvez, não houvesse sequer possibilidade de evitar a redução figurativa da estesia. A espera pelo inesperado de *Da imperfeição* (Cf. GREIMAS, 2002) pode ser traduzida por um paradoxo da própria vida humana, que Landowski coloca,

ao recorrer, mais uma vez, aos bastidores da semiótica discursiva na fecunda França da segunda metade do século XX, dizendo:

Para caracterizar nossa condição, ou pelo menos a do “escritor”, Barthes tomou de Merleau-Ponty uma fórmula bastante estranha, que Greimas também gostava de repetir, generalizando-a: seres semióticos por natureza, estaríamos por natureza “condenados ao sentido”. Mas o verdadeiro não será antes que, longe de impor-nos sua presença, o sentido deve ser conquistado sobre um fundo primitivo de sem sentido? (LANDOWSKI, 2014, p.14)

Assim o autor começa sua discussão em *Interações arriscadas*. Certamente, o fundo do “sem sentido” é tão utópico quanto o primeiro falante de uma língua natural. Ao menos, inacessível, pois, até onde rastreamos nossa história, um crivo de leitura sempre se impõe, e nem a percepção autônoma do corpo escapa a ele. Mas o poder heurístico da sociosemiótica de Landowski é reconhecer que, na realidade, “aquilo a que estamos condenados é a construir o sentido”, a partir do que o mundo nos apresenta, sejam relações corriqueiras de cumprimentar desconhecidos no local de trabalho, seja investir de sabor a refeição feita às pressas no dia-a-dia, seja agarrar-se ao advento da novela das nove, religiosamente, como fonte de descontração e de sensibilização, seja repensar incessantemente a validade social de uma pesquisa em um campo extremamente teórico, seja vencer o videogame e se vangloriar disso.

Todos esses percursos narrativos existem entre aquilo que Landowski caracteriza como a insignificância da rotina automática (a programação) e aquilo que se sente frente à invasão de sentidos tão heteróclitos de uma só vez que toda a coerência se perde e, portanto, o próprio sentido (o acidente). É a fim de evitar tanto um extremo quanto o outro que a atitude do sujeito entra em cena, sob o risco de ele se assujeitar:

Condenados ao trabalho da semiose, tal é em suma nossa condição se queremos viver enquanto sujeitos e não simplesmente como corpo, seja em um estado vegetativo de letargia, despersonalizados pela ausência de toda relação com o valor, seja reduzidos ao estado convulsivo de animais torturados, prisioneiros dessa presença todo poderosa que é a dor (Ibid., p.15)

A experiência plena do sentido é necessária à existência humana e, dentre os riscos da insignificância e da insensatez, acionar mecanismos perceptivos do corpo é, concordando com Fontanille citado por Bertrand anteriormente, fazer frente à replicação automática da axiologia social e, por mais que essa ação de fazer frente entre nos domínios da própria axiologia e seja assimilada por ela, na carnalidade sensível do corpo o sujeito

sempre pode se sentir autônomo e livre. Independentemente de a experiência individual, durativa e sensível, ser condensada em figuratividade social, ela é a única capaz de acionar a sensorialidade e dar a ela protagonismo.

Não haveria possibilidade de o mecanismo de retroalimentação, de a redução da estesia que leva à nova busca da mesma, não ocorrer. O evento estético é efêmero (Cf. GREIMAS, 2002), não dura. O corpo não dura, precisa ser sempre acionado novamente, sempre retocado e sempre redescoberto. A repetição dessa atitude sempre está sujeita ao risco da insignificância, de se tornar programação causal. A busca por novos estímulos sempre está sujeita ao risco de ser insensata e dolorosa à carne. A busca, de qualquer maneira que seja, é a forma como o mercado vende videogames e outros produtos estéticos. Compreendê-la é o desafio necessário e possível de se encarar não do ponto de vista de quem o vende, mas de quem o consome.

Isso não tira, de maneira alguma, a dimensão sensível da corporalidade do sujeito, anunciada pelo enunciatário. Ele é, indiscutivelmente, um ente de limites carnis sensíveis, movido por uma volição que se corrobora na estesia; jogar e vencer é necessário para se conquistar um estatuto social, mas jogar, ao mesmo tempo, é divertido porque move o corpo, vibra a carne e dá a sensação intensa de autonomia e poder. Não nos enganemos, entretanto, crendo ser essa a verdade absoluta sobre essa mídia. É uma definição que damos ao *cópus* em um gesto consciente e direcionado do analista, que formaliza a semiótica-objeto.

Vemos que nossas escolhas implicam, sobretudo, uma visão do sentido em ato, como a enunciação textual dá um espaço de significância a um sujeito, esperando ações dele que gerem ramificações da significação, quase no sentido freudiano de associações, que Fontanille aponta como uma problemática participativa do lapso, por exemplo. O *game* espera o uso errôneo e lança mecanismos de controle para evitá-lo e contorná-lo; ele espera a criação dessas ramificações sensíveis e espera regê-las, subsidiando sua argumentação em uma compreensão da realidade cognitiva do sujeito.

5 ENCAMINHAMENTOS FINAIS: O CORPO SENSÍVEL

Recobrimos, ao final deste texto, o percurso interpretativo e interativo que um jogador vivencia ao longo de um videogame. O sujeito, localizado na cultura, visando ao horizonte que o orienta, que o motiva e delega a ele tarefas éticas, seja a de vencer o jogo e/ou a de se divertir com um jogo, põe-se ante aos aparatos físicos que permitem a experiência que se anuncia. Assim, esse sujeito atualiza sua memória cultural e recebe as instruções iniciais dadas por um guia no jogo, o narrador textualizado, que equivale tanto ao adjuvante quanto o julgador da prática. Nessa altura, há uma situação-tipo muito bem definida, que depende desde o gênero do jogo até a máquina e os controladores utilizados, envolvendo praxemas avaliados como eficientes a priori, pela cultura e pela práxis enunciativa da instrução.

Essa situação-tipo, ideal e implicativa, sustenta-se como eficiente até somente certa altura das situações-ocorrência apresentadas. São solicitadas do operador da prática medidas adaptativas ao ato em desenvolvimento, às oscilações da dificuldade ou mesmo à suspensão da lógica causal que se operava até então. Os movimentos que o jogador forja no ajustamento são compreendidos *a posteriori* e alocados na memória em devir daquele jogo específico. Essa superação da dificuldade por meio da prática autoadaptativa gera a sensação de autonomia, porque veio à existência senão pelo treino e pelo esforço próprio, do corpo ágil e preciso e da mente certa e sagaz. Esse corpo-mente do sujeito, sua globalidade existencial, triunfando sobre as adversidades, ganha valor estético e estésico, que colhe do jogador o reconhecimento de uma prática e de um jogo extremamente positivos e prazerosos, que motiva o sujeito social a voltar a consumir essa mídia.

Verifica-se aí a imperfeição do evento sensível, que, ainda que dure um pouco, não dura o suficiente. Seu aspecto efêmero é crucial na significação do discurso em ato e na retroalimentação de sentidos esquematizados e virtualizados na cultura, relativos à competência e à identidade de jogadores, competidores e desportistas. O valor do corpo e do prazer que a realização pessoal por meio dele configuram tem forte impacto justamente pela sua curta duração e flutuação. Não obstante, um título de videogame não apresenta uma única solicitação à autoadaptatividade, mas várias, sucessivamente, em um movimento de reativação da competencialização estésica, em quantidade crescente do início à metade do jogo e decrescente da metade ao final, em que o próprio aspecto

terminativo é responsável por condensar textualmente a experiência sensível a um papel temático assumido: do herói e/ou do competidor.

Vimos que esses papéis são direcionamentos temáticos do enunciado, são maneiras de textualizar a prática, dando a elas mais ou menos relevo no vídeo reproduzido na tela, em detrimento da história ficcional contada.

Recursos tensivos de maior ou menor concessão do ato lançam o percurso do narratário em evidência, já que ele necessita de mais autoadaptatividade. Esse narratário é a figura textual que corresponde ao enunciatário, que, por sua posição actancial de destinatário, é também o operador instruído da prática, já que este recebe do destinador as instruções. Um percurso narratário muito evidente faz o enunciado muito recursivo à prática que o anima, e subordina o herói, que é o ator do enunciado-enunciado, ao jogador. Nesse cenário, a prática é mais importante que a ficção, e o papel temático do competidor tem mais peso que o papel temático do herói. O enunciado recursivo reserva distinções cruciais entre os sujeitos envolvidos. De um lado, há o operador, que é também o enunciatário logicamente pressuposto e o narratário ator da enunciação-enunciada. Do outro, há a personagem, ator do enunciado-enunciado. Este tem competências cognitivas e pragmáticas sincretizadas às do narratário, condutor do discurso em ato, mas é sobre o sujeito da cena predicativa que recai a necessidade da competência estética, cujo ganho é durativo e pouco diz respeito ao enunciado.

Ao contrário, um operador que pouco precisa autoadaptar-se, faz da prática um percurso implicativo e do narratário um conversor das instruções, muito mais do que um corpo-competência em construção, sensível, limitado à competência-mecânica, plenamente subordinado à mecanização dos saberes e dos poderes coletados. Nesse caso, a espinha dorsal do progresso do jogo não é o jogador, mas o herói e sua própria história pelo mundo discursivizado na tela, e o enunciado gerado desdobra-se sobre si mesmo, cindido, em termos de conteúdo, da prática que o textualiza. O papel temático do herói tem mais relevo que o papel temático do competidor. O enunciado desdobrado sincretiza com mais intensidade o herói ao jogador, amalgamando essas posições actoriais e as posições actanciais em um sujeito conciso, que joga para ver a história ocorrer, não possuindo grande necessidade de competencialização estética.

Os quatro jogos com os quais trabalhamos aqui demonstraram esses cenários, desde o alto desdobramento do enunciado, como visto em *The Witcher 3: wild hunt* e em *Alien isolation*, até o máximo de recursividade que um jogo de cartas pode ter, como em

Hearthstone: heroes of Warcraft. No meio desse gradiente, reencontramos *Super Mario World*, um jogo já com mais de trinta anos, muito simples em termos tecnológicos, quando comparado com os títulos contemporâneos, mas muito equilibrado, no tocante a sua recursividade, verificada na dificuldade das fases, no relevo da cena predicativa e no alto treino estésico do corpo do jogador, e no tocante ao seu desdobramento, verificado na progressão temático-figurativa do espaço discursivo do mundo ficcional e no constante auxílio do narrador, que mantém a prática operatória bastante próxima do desenrolar da história de Mario.

Do ponto de vista da semiótica discursiva, realizamos um exercício de interpretação de situações, sobretudo, de reconstrução de situações de textualização. Não se trata de um trabalho debruçado sobre uma gramática da linguagem corporal do jogador e sobre as correspondências que poderiam existir entre essa linguagem e o texto audiovisual. Falamos em práxis, mas não na utilização de um código de linguagem, e sim na capacidade das práxis organizadas em uma prática complexa de afetar a percepção. Nosso estudo da prática de jogar videogames e de como ela se textualiza está orientado, epistemologicamente, pelo fenômeno da percepção.

É importante novamente reiterar nossos posicionamentos teóricos em torno do corpo, a partir do que pudemos observar do percurso interpretativo-interativo do jogador de videogames, para finalizar nosso trabalho. O corpo em jogo não é o corpo biológico da vida humana, mas sim semiótico, responsável pela percepção do mundo, convertendo o contínuo material que nos circula em grandezas de sentido e relacionando-as enquanto conteúdo e expressão. Trata-se do corpo enquanto operador da própria semiose (Cf. GREIMAS; COURTÉS, 2013, p.447-448), e, nessa definição, ele não é termo oposto à mente. Isto é, a competência sensível existe apenas em conjunto com uma competência inteligível; no videogame, o jogador recorre a sua sensibilidade apenas para que ela se torne grandeza inteligível, ainda que *a posteriori*. São partes contínuas.

Tampouco seria esse corpo uma figurativização, em linguagem, de sua contraparte biológica, como ocorre em nosso objeto de estudo, por exemplo, quando uma personagem é representada na tela por meio de um corpo, de um conjunto de braços, pernas, cabeça, etc. Na verdade, não importam os braços, as pernas, a cabeça, etc., pois não é de nosso interesse a figuratividade do corpo. Esse corpo, conforme compreendemos de Merleau-Ponty e, mais diretamente, de Fontanille, é relativo à instância sensível e inteligível de

percepção, a que chamam de proprioceptividade, mediadora entre os elementos exteroceptivos e os interoceptivos da significação.

É justamente sobre a propriocepção enquanto aplicação da semiótica do discurso que podemos contribuir com nossa área. No tocante ao estudo da exteroceptividade e da interoceptividade, a discussão em semiótica avançou, à medida que refinou tais termos ao chamá-los de grandezas figurativas e não-figurativas (Cf. GREIMAS; COURTÉS, 2013, p.199), e guinou o trabalho rumo ao estudo da figuratividade e do plano da expressão. Por outro lado, quanto à proprioceptividade, por não se tratar de um plano semiótico, mas do contato entre planos, a notoriedade dada a ela nas pesquisas ainda é relativa; há discussões importantes, na literatura estrangeira e brasileira, como já está deflagrado em nosso trabalho, mas as aplicações propriamente ditas dessas reflexões na análise de textos são tímidas.

Quando falamos em um “corpo sensível”, voltamos nosso olhar à competência sensível nos mecanismos de percepção do corpo do jogador, que está pressuposto e atualizado na roupagem de enunciatário do discurso dos videogames. Assim, desse enunciatário, buscamos identificar o contato entre as figuras do mundo social que lhe é apresentado no enunciado e a interpretação desse mundo, dando ênfase à afetividade de que está investido tal contato. Em outras palavras, buscamos a gênese dessa afetividade no contato, no ato interpretativo e interativo do jogador.

Esse contato, antes de uma simples e tênue linha entre expressão e conteúdo, entre contínuo material e valores abstratos, entre estímulo e cognição, é o próprio mecanismo da sensibilização, visto como uma cadeia extensa de conversão e, inclusive, como uma consciência autocrítica da eficácia com que um sujeito converte a grandeza percebida em grandeza significativa.

De fato, se se concede ao corpo (e especialmente à proprioceptividade) o papel de mediação entre os dois planos da linguagem, então é preciso se interrogar sobre a natureza dessa mediação corporal, em que o invólucro-continente desempenha um papel decisivo. Esse invólucro tem duas faces: uma face voltada para o conteúdo (invólucro-continente) e uma face voltada para a expressão (invólucro-superfície de inscrição). (FONTANILLE, 2016b, p.125)

Logo após essa citação, na ordem conforme apresentada em *Corpo e sentido*, na tradução recente da obra de Fontanille, o autor apresenta o seguinte esquema (ver Figura 88).

Figura 88: representação da função semiótica, com ênfase no contato.



Fonte: extraído de Fontanille (2016b, p.125)

Dizer que o contato é mais extenso que uma linha que delimita o fim da expressão e o início do conteúdo implica dizer que, entre suportar as marcas sensíveis do contínuo material (que se discrimina em formas de expressão na própria marca que se deixa no corpo perceptivo) e fazer sentido dessas marcas, há uma série de operações de semiotização, de conversão do não-semiótico (materialidade bruta) em semiótico (sentido).

Entendemos, assim, que o corpo que buscamos é uma instância em que se operam os mecanismos de semiotização das marcas sensíveis. Portanto, tal como a expressão é uma instância (de discriminação da substância em formas) e o conteúdo é outra (de interpretação das formas de expressão em conteúdo), o corpo é a instância da sensibilização que possibilita a semiose. Além de chamar expressão, corpo e conteúdo de instâncias (respectivamente, instância exteroceptiva, proprioceptiva e interoceptiva), é necessário reconhecer as operações que elas englobam articuladas em um percurso.

O percurso da interoceptividade, por exemplo, é o percurso gerativo do sentido do conteúdo, que parte da redução estrutural do nível fundamental à formulação agentiva do nível narrativo e ao revestimento figurativo do nível discursivo, cada um sustentado por uma semântica e uma sintaxe próprias. O percurso da exteroceptividade, do plano da expressão, a que podemos chamar de textualização, por sua vez, ainda vem sendo desenvolvido, sob vários posicionamentos, cada um tendendo a uma especialidade da substância da expressão dos objetos de sentido. Há percursos próprios da visualidade, da

musicalidade, da gestualidade, etc., mas que se que orientam, grosso modo, pelas dimensões espaciais e pelas dimensões temporais.

E, como acabamos de dizer, o desenvolvimento dado ao percurso próprio do contato entre os planos limita-se, como na figura que acabamos de expor, a uma linha. Certamente, Fontanille fornece muito mais que o mostrado na representação gráfica que citamos acima, e arriscaríamos dizer que sua semiótica de *l'imprunte*, antes de uma semiótica da marca ou do vestígio, como foi traduzida, é a teoria do contato, propondo alguns valiosos mecanismos que fazem parte da sintaxe do percurso desenvolvido pelo corpo.

O direcionamento dado por Fontanille ao seu debate sobre a instância proprioceptiva segue rumo ao modo como as marcações sensíveis sofridas pelo corpo articulam-se em uma memória discursiva, deter-se sobre a maneira segundo a qual a instância deixa de ser simples contato e passa ter autonomia é imprescindível para compreensão de tal memória. Logo, o corpo não pode ser somente uma materialidade afetável pela materialidade do mundo, mas também uma consciência que enxerga e interpreta essa afetação. De fato, corpo, como instância, não se difere de mente, como compreendido pela fenomenologia de Merleau-Ponty. O sensível não existe, enquanto sentido, sem uma contraparte que lhe dê inteligibilidade.

A tradição cartesiana habituou-nos a desprender-nos do objeto: a atitude reflexiva purifica simultaneamente a noção comum do corpo e a da alma, definindo o corpo como uma soma de partes sem interior, e a alma como um ser inteiramente presente a si mesmo, sem distância. A experiência do corpo próprio, ao contrário, revela-nos um modo de existência ambíguo. Se tento pensá-lo como um conjunto de processos em terceira pessoa — “visão”, “motricidade”, “sexualidade” — percebo que essas “funções” não podem estar ligadas entre si e ao mundo exterior por relações de causalidade, todas elas estão confusamente retomadas e implicadas em um drama único. Portanto, o corpo não é um objeto [...]. Sua unidade é sempre implícita e confusa. Ele é sempre outra coisa que aquilo que ele é [...], enraizado na natureza no próprio momento em que se transforma pela cultura, nunca fechado em si mesmo e nunca ultrapassado. (MERLEAU-PONTY, 2011, p.268-269).

Essa dicotomia corpo e alma, corpo e mente, material e abstrato, sensível e inteligível, de fato, está presente de maneira tão profunda na formação científica ocidental que, para falar de um, costumeiramente traz-se o outro à tona, e, de forma mais ou menos explícita, se desvaloriza um em detrimento do outro. Aqui, não fazemos diferente, pois tão forte acaba se tornando nossa defesa do corpo, que parece, no nosso discurso, que

menosprezamos a mente. Sim, em nosso discurso isso transparece, mas cuidamos de fazer valer o rigor metodológico que nos ensina, sobretudo, a semiótica. Apenas falamos na preciosidade das palavras de Merleau-Ponty para dizer que é caro também falar em um “drama único” do ser-humano, encenado pelo corpo consciente em sua tomada de posição. O drama implica a narratividade desse corpo e das ações de que ele participa mais ou menos ativamente, mas sempre perceptivo e afetável.

Se trazer o corpo à discussão tem importância do ponto de vista da história da semiótica, figurando como mais um ponto da virada fenomenológica, o movimento que propomos aqui tem importância na medida em que se aproveita do arsenal teórico-metodológico para criar algum grau de ruptura no campo de atuação de nossa área.

Isto é, atuarmos além da instância interoceptiva da significação, não nos detendo apenas à análise do percurso gerativo nos videogames, mas também não se limitando à exteroceptividade, não permanecendo apenas no plano da expressão para estudar a dimensão sensível, e sim interessando-se pelo contato entre ambos na instância proprioceptiva é mais que uma mudança de níveis de análise. Na realidade, isso nada tem a ver com excluir instâncias da significação de nosso trabalho, pois analisamos o conteúdo, e levamos em conta a expressão. É falar deles em função da percepção que configura uma mudança de atuação analítica.

As vantagens dessa mudança podem ser pensadas na aplicabilidade da semiótica, assim como nas das outras teorias discursivas, no cenário social, ao identificar linhas gerais de manifestação ideológica, e pode atuar sobre a sociedade na amortização dos efeitos que os discursos podem ter sobre a população, como quando, por exemplo, propagandas muito bem enunciadas influenciam consumos massivos, ou, em casos mais extremos, como vemos em nosso país mais recentemente, quando discursos escancaradamente ideológicos influenciam comportamentos não condizentes com a vida plural das sociedades contemporâneas.

A ruptura promovida pela mudança de atuação da semiótica discursiva ao pensar o contato entre exteroceptividade e interoceptividade está em tornar-se cognitiva, mas sem, de fato, filiar-se às neurociências. Isso ocorre ao pensarmos a interpretação como mandatória na significação, e não mais apenas a produção como determinante do sentido. Pensar a leitura, a interpretação, como crucial muda o modo de entrada que o analista toma rumo ao enunciado.

O produto enunciado passa, em nossa visão, a não ser um resultado do processo de produção simplesmente, mas, em uma parcela até maior que a produção, um resultado do processo de interpretação. A única responsabilidade da produção, no caso dos videogames, seria visar a um intérprete competente e esperar dele os movimentos interativos prototípicos que irão gerar um sentido mais ou menos uniforme. Todo o resto da maquinaria da significação caberia à interpretação. É dessa maneira que operamos esse movimento de evidenciar a propriocepção e o percurso cognitivo-interpretativo, de um ponto de vista sociohistórico.

Praticamos, portanto, menos uma semiótica da produção, da emissão e da enunciação do ponto de vista do enunciador, a partir de seu fazer persuasivo, e mais uma semiótica da leitura, da recepção e da percepção do material enunciado, da enunciação do ponto de vista do destinatário, que é, em suma, a semiótica da experiência:

Apoiamo-nos, então, na possibilidade de pensar no encontro entre sujeito e mundo-coisa-vivida, encontro cuja concepção pode ser aclarada pela noção de transversalidade entre o inteligível e o sensível [...]. Nessa transversalidade, está o campo de presença, vinculado ao acontecimento ou fenômeno. Não abdicamos da dimensão do sujeito discursivo, concebido segundo um tratamento específico oferecido ao valor axiológico, tratamento que radica as formações discursivas, por sua vez apoiadas nas formações ideológicas. Deslocamos o olhar, sem abandonar o ponto de partida, que é o sujeito relativo a um posicionamento social: o sujeito das representações, que envolvem aspirações e crenças postas em discurso. Assim mantemos as investigações sobre aquele sujeito judicativo, papel temático preenchido pelo ato de moralizar ou pelas moralizações feitas do mundo. (DISCINI, 2010, p.9).

Esse deslocamento do olhar de que fala Discini só é possível, hoje, graças ao esforço da virada fenomenológica, tanto no desenvolvimento europeu da teoria, quanto no desenvolvimento brasileiro. É necessário, ao olhar para o intérprete do discurso, compreender sua passionalidade, sua afetividade, sua percepção em termos tensivos, sua interação e sua corporalidade, alocando-os na visão cultural da existência do discurso, englobante dos textos, das práticas e da vida, enquanto extensidade de encadeamentos discursivos.

Assim, observadores distanciados por exigência de método e relativista por profissão, nos manteríamos, por isso mesmo, descomprometidos e seríamos céticos por hábito.

Mas isso não é talvez senão aparência. Porque, apesar de nossas precauções epistemológicas e dos cuidados metodológicos de que nos rodeamos, continua presente, no âmago de nossa interrogação sobre o sentido, uma questão originária, absolutamente ingênua por comparação: é a questão do “sentido da vida” – da vida mesma, nem mais nem menos.

Essa expressão, frequente na boca de Greimas, contra diversos equivalentes em seus escritos. [...] o autor se “põe a refletir” sobre as especificidades dessa realidade “ao mesmo tempo onipresente e multiforme”: a significação enquanto dimensão existencial de nossa condição. (LANDOWSKI, 2014, p.-11-12).

Se a veia antropológica greimasiana, trazida por Landowski e também por Fontanille (Cf. FONTANILLE, 2017), nos coage a pensar a vida das pessoas, coletiva e participativa, é preciso encontrar na prática solitária do videogame, do corpo que recorre a si mesmo como gerador de crenças, as linhas que o ligam a práticas sociais.

Na realidade, é muito notável o poder heurístico no trabalho de Landowski, permitindo chaves de interpretação das situações, ligando-as aos valores sociais e culturais que elas configuram. Pensar em ajustamento e no risco existencial da interação mútua, ou no acidente e os riscos das apostas no aleatório, ou ainda no risco de perder o crédito nos processos de manipulação, ou de sufocar se na insignificância de uma programação ininterrupta, compõem uma matriz para análise dos discursos em ato.

Aliamos esse horizonte heurístico ao alto poder epistemológico de Zilberberg, em sua proposta de estruturação do sensível, de sintagmatização dos processos e de prosodização do conteúdo. As condições tensivas da concessão e da implicação, do contraprograma e do programa, norteiam a possibilidade de interpretação dos videogames como recursivos ou desdobrados, da emergência dos papéis temáticos e, por consequência, das estratégias culturais que o sustentam.

E Fontanille, o outro pós-greimasiano de que nos valem neste trabalho, traz tanto uma força heurística quanto epistemológica, em uma empreitada bastante audaciosa, de diálogo intenso com outras ciências humanas, tentando não só compreender a constituição estrutural das práticas, do ponto de vista discursivo, como também das formas de vida e da cultura como cenário para todas as semióticas, e, como também trouxemos em nosso trabalho, do corpo e dos mecanismos da percepção.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografia

- ANGELO, José Romero Cardozo. **Análise semiótica de videogames**: uma aposta na interdisciplinaridade. 2015. 124p. Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagem), Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem, Universidade Federal Fluminense, Instituto de Letras, Niterói, 2015. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/3002>, acesso em 16/02/2021.
- BERTRAND, Denis. **Caminhos da semiótica literária**. Bauru: EDUSC, 2003.
- CALLIARI, Marcos; MOTTA, Alfredo. **Código Y**: decifrando a geração que está mudando o país. São Paulo: Editora Évora, 2012.
- CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Champaign: University of Illinois Press, 1961.
- COUTINHO, Mariana de Souza; MANCINI, Renata. Graus de concessão: as dinâmicas do inesperado. **Estudos Semióticos**, volume 16, número 2. São Paulo, outubro de 2020. p.13-34. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/esse>, acesso em: 03/05/2021.
- DISCINI, N. **Corpo e estilo**. São Paulo: Contexto, 2015.
- _____. **O estilo nos textos**: história em quadrinhos, mídia e literatura. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2013.
- _____. Da presença do sensível. **Cadernos de Semiótica Aplicada**, volume 8, número 2, dezembro de 2010.
- ERNICA, Renato Razzino. **Uma perspectiva intercultural sobre o jogar**. 2019. 151p. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês), Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-22052015-095739/pt-br.php>, acesso em: 24/07/2020.
- _____. **Ensaio semiótico sobre a narratividade nos jogos digitais**. 2014. 212p. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês), Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-22052015-095739/pt-br.php>, acesso em: 24/07/2020.
- FONTANILLE, Jacques. A semiótica hoje: avanços e perspectivas. **Estudos semióticos**, volume 12, número 2, São Paulo, Dezembro de 2016a, p. 1-9. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1980-4016.esse.2016.127608>, acesso em 01/08/2017.
- _____. **Corpo e sentido**. Tradução de Fernanda Massi e Adail Sobral. Londrina: Eduel, 2016b.

- _____. **Semiótica do discurso**. Trad. Jean Cristtus Portela. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2012.
- _____. “L’analyse des pratiques : le cours du sens”. **Protée**, volume 38, número 2, 2010, p. 9-19. Disponível em: <https://doi.org/10.7202/044947ar>, acesso em: 23/05/2019.
- _____. **Pratiques sémiotiques**. Paris: Presses Universitaires de France, 2008a.
- _____. Práticas semióticas: imanência e pertinência, eficiência e otimização. In DINIZ, Maria Lúcia Vissotto Paiva; PORTELA, Jean Cristtus (orgs.). **Semiótica e mídia: textos, práticas, estratégias**. Bauru: UNESP/FAAC, 2008b, p.15-74.
- _____. **Soma & séma: figures du corps**. Paris: Maisonneuve & Larose, 2004.
- FONTANILLE, Jacques; ZILBERBERG, Claude. Tensão e significação. Tradução de Ivã Lopes, Luiz Tatit e Waldir Bevidas. São Paulo: Discurso Editorial: Humanitas /FFLCH/USP, 2001.
- FOUCAULT, Michel. **A coragem da verdade: curso do Collège de France (1983-1984)**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- GREIMAS, Algirdas Julien. Semiótica figurativa e semiótica plástica. In: OLIVEIRA, A. C. (org.). **Semiótica plástica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004. p.75-96.
- _____. **Da imperfeição**. Tradução de Ana Claudia de Oliveira. São Paulo: Hacker Editores, 2002.
- GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Josph. **Dicionário de semiótica**. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2013.
- HJELMSLEV, Louis. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- JUUL, Jesper. **Half-Real: videogame between real rules and fictional worlds**. Cambridge: MIT Press Books, 2005.
- LANDOWSKI, Eric. **Interações arriscadas**. Tradução de Luiza Helena da Silva. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.
- LISBOA, Vinicius; MANCINI, Renata. Una lectura tensiva de las modalidades veridictorias. **Tópicos Del Seminario**, n.46, v.1, 2021, p.135-151. Disponível em: <http://www.topicosdelseminario.buap.mx/index.php/topsem/article/view/742>, acesso em: 20/06/2021.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. **A união da alma e do corpo em Malebranche, Biran e Bergson**. Notas tomadas no curso de Maurice Merleau-Ponty na Escola Normal Superior (1947-1948), recolhidas e redigidas por Jean Deprun. Tradução de Silvio Rosa Filho e Thiago Martins. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016.
- _____. **Fenomenologia da percepção**. 4ª ed. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

- MOREIRA, Patrícia Verônica. **A emergência do sensível na semiótica discursiva**: uma abordagem historiográfica. 285p. Tese (Doutorado em Linguística e Língua Portuguesa) Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara, 2019. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/190841>, acesso em: 20/07/2020.
- NASCIMENTO, Edna Maria Fernandes dos Santos. “Formas de vida, acontecimento e semiótica das culturas: de Greimas a Zilberberg”. In: NASCIMENTO, Edna Maria Fernandes dos Santos; ABRIATA, Vera Lúcia Rodella, Ribeirão Preto: Coruja, 2014. p.35-54.
- NIETZSCHE, Friedrich. **O nascimento da tragédia** – ou Helenismo e pessimismo. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- OLIVEIRA, Thaiane; MARINHO, Karla Azeredo Ribeiro Marinho. A construção do conhecimento no 'Alternate Reality Game'. **Signo pensam**, v. 29, n. 57, Bogotá, julho de 2010, p. 538-551. Disponível em: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-48232010000200037&lng=en&nrm=iso, acesso em: 02/08/2017.
- PORTELA, Jean Cristtus. Semiótica midiática e níveis de pertinência. In: DINIZ, Maria Lúcia Vissotto Paiva; PORTELA, Jean Cristtus (orgs.). **Semiótica e mídia**: textos, práticas, estratégias. Bauru: UNESP/FAAC, 2008, p.95-114.
- SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. Organização de Charles Bally e Albert Schehaye. Tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. 28ª ed. São Paulo: Cultrix, 2012.
- SOUZA JÚNIOR, Paulo César de. A interatividade no jogo eletrônico: Shadow of the Colossus. **Estudos semióticos**, volume 5, número 2, São Paulo, novembro de 2009, p. 52-59. Disponível em: <http://ww.revistas.usp.br/esse/article/view/49247/53329>, acesso em: 01/08/2017.
- _____. **Entre jogador e leitor**: análise semiótica da adaptação de Assassin’s Creed para romance. 2015. 90p. Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagem), Programa de Pós-graduação em Estudos de Linguagem, Universidade Federal Fluminense, Instituto de Letras, Niterói, 2015. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/2942>, acesso em: 01/08/2017.
- SOUZA JUNIOR, Paulo César de; MANCINI, Renata. O que a análise semiótica de um jogo do Mario tem a dizer sobre a interatividade nos videogames. **Artefactum** – revista de estudos em linguagem e tecnologia, ano 7, n.1, 2015. Disponível em: <http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/644>, acesso em: 18/07/2018.
- SUZUKI, Fernanda Tomie Icassati; et al. O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. **Jornal brasileiro de psiquiatria**, volume 58, número 3, Rio de Janeiro, 2009, p. 162-168.

Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0047-20852009000300004&lng=en&nrm=iso, acesso em 02/08/2017.

TATIT, Luiz. **Passos da semiótica tensiva**. Cotia: Ateliê Editorial, 2019.

ZILBERBERG, Claude. **Elementos de semiótica tensiva**. Tradução Ivã Carlos Lopes, Luiz Tatit, Waldir Beividas. São Paulo: Ateliê editorial, 2011.

Videogames analisados

ALIEN isolation. Desenvolvimento de The Creative Assembly. Publicação de Sega. Plataforma: Microsoft Windows; Playstation 3; Playstation 4; Xbox 360; Xbox One [1 disco de XBOX ONE], 2014.

HEARTHSTONE: heroes of Warcraft. Desenvolvimento de Blizzard Entertainment. Publicação de Blizzard Entertainment. Plataforma: Microsoft Windows; Mac OS X; iOS; Android. [1 Programa para Windows 10], 2014.

SUPER Mario world. Desenvolvimento de Nintendo Entertainment Analysis & Development. Publicação de Nintendo. Plataforma: Super Nintendo Entertainment System (Super NES); Super Nintendo Entertainment System Classic Edition (Super NES Classic), [1 console Super NES Classic], 1990.

THE WITCHER 3: wild hunt. Desenvolvimento de CD Projekt Red. Publicação de CD Projekt. Plataforma: Microsoft Windows; Playstation 4; Xbox One [1 disco de XBOX ONE], 2015.

ANEXOS

ANEXO A – ENCARTES DE *SUPER MARIO WORLD*.

Voltar ao texto ([Capítulo 1](#))

Informativos de Super Mario World, para a versão Game Boy Advance:



Fonte: Super Mario Wiki. Disponível em: <https://www.mariowiki.com/>, acesso em 18/01/2019.

Denizens of Dinosaur Land


Eeries

These ghostly dinosaur spooks roam about in the Haunted House. They're ghostly pale, and they chase after all interlopers. Creepy!




Boo Buddies and the Big Boo

The infamous Boos travel in packs, and there's a giant Boo called the Big Boo, too. They look fierce, but they're actually quite shy and easily embarrassed. They're cute, but stay alert—they can be dangerous all the same.



Dolphins

Need to cross some water? Catch a lift on the backs of these helpful aquatic speedsters. It's good to have friends.




Urchins

These giant sea urchins drift along in set patterns. They're not very fast, so you should be able to avoid the business ends of their spines.



Rip Van Fish

Even though these little guys are always napping, they wake up whenever Mario or Luigi comes near and set off in hot pursuit. Whatever you do, don't let them catch you!




Super Koopas

These Koopas don magic capes and take to the skies to challenge Mario in aerial combat. If you jump on the ones wearing flashing capes, you'll get Cape Feathers.



Magikoopas

These sorcerous turtles wield powerful wands, which emit fantastic bursts of light that transform blocks into enemies. On top of that, Magikoopas disappear and reappear at will. They're tough customers!



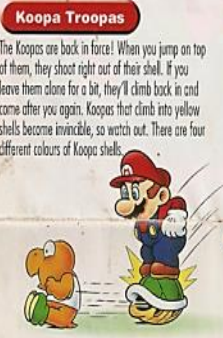
Bob-ombs

Exploding after a set period of time and scattering damage-dealing stars all around them, these lively bombs are a blast. Keep your eyes open—sometimes the dangerous little hoopers use parachutes to drop in unannounced.




Koopa Troopas

The Koopas are back in force! When you jump on top of them, they shoot right out of their shell. If you leave them alone for a bit, they'll climb back in and come after you again. Koopas that climb into yellow shells become invincible, so watch out. There are four different colours of Koopa shells.




Monty Moles

These pesky vermin bust unexpectedly out of the ground to terrorize the Mario brothers. Rumor has it that there are giant ones living in the moles' underground city.




Bowser

The mighty King of the Koopas. He is behind all of the schemes that trouble Mario and his friends.



The Koopalings

Bowser's ordered these wicked youngsters to guard over the trapped Yoshis. They each have their own special attacks and devising ways to defeat them in their castles is a tall order.




Goombas

Stomp Goombas once to flip them over, then pick them up and toss them.




Wigglers

You'll find these cute caterpillars in the Forest of Illusion. While they are normally docile creatures, they become quite angry and turn bright red if they are jumped on. If possible, you should try to stay on their good side.



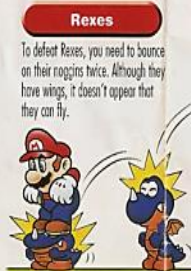
Sumo Brothers

Whenever these guys stomp their feet, lightning strikes and burns whatever it hits into a sea of flames. They are also skilled at karate and attack with mighty blows when provoked.




Rexes

To defeat Rexes, you need to bounce on their ruggins twice. Although they have wings, it doesn't appear that they can fly.




Thwomps

Bowser has placed these stone guardians around his castles and fortresses to trap and crush Mario and his friends. They'll drop down if you get too close, so approach them cautiously.




Jumpin' Piranha Plants

Beware of these carnivorous plants when you're near pipes. They come whirling up, teeth gnashing, to stop you. They sometimes spit seeds, too!



Mini-Rhinos/Dino Rhinos

Chocolate Island is home to these dinosaurs. Dino Rhinos change into Mini-Rhinos when stomped on, but the little ones breathe fire, so be careful.



ANEXO B – ENCARTES DE THE WITCHER 3: WILD HUNT.

Voltar ao texto ([Capítulo 1](#))

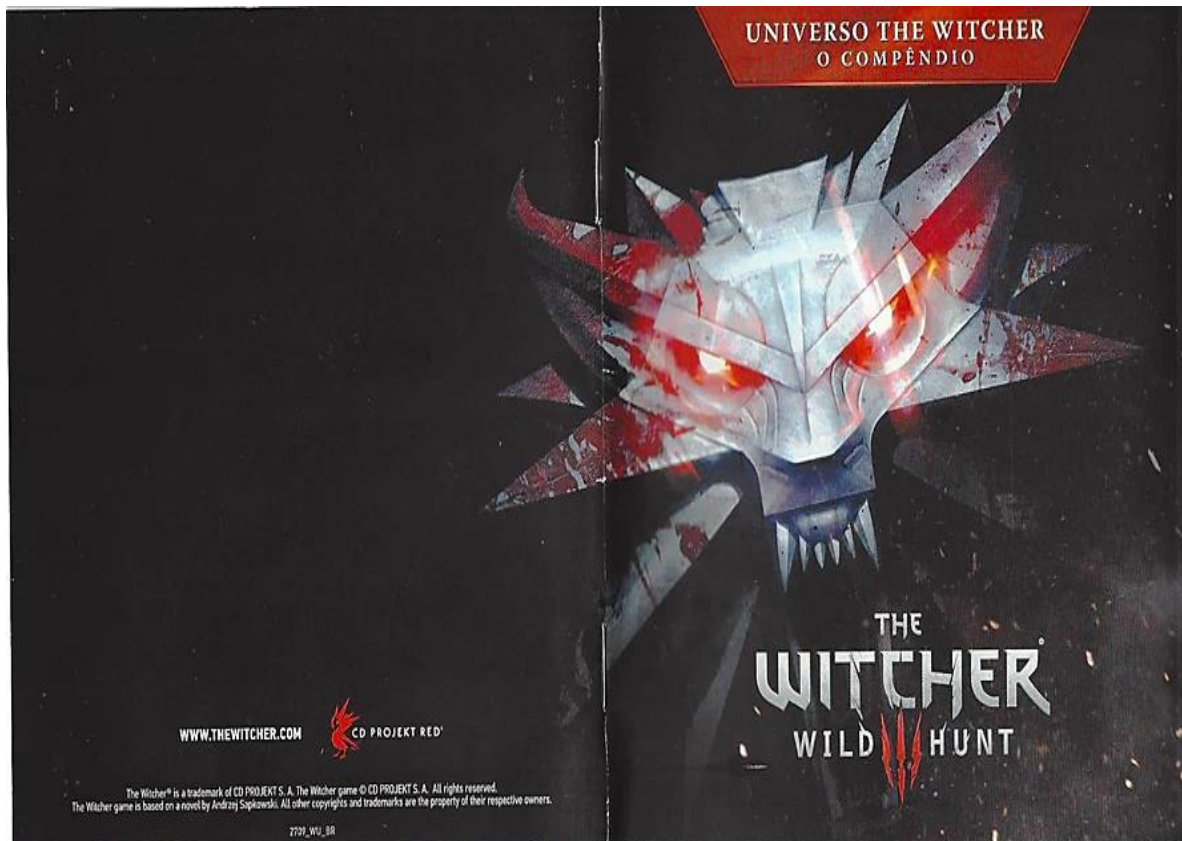
Capa de *The Witcher 3*:



O mapa integrante da edição *game of the year*, retratando o universo onde se desenrola a história:



Livreto *Universo The Witcher*, integrante da edição *game of the year*:



THE WITCHER BATTLE ARENA

Leve seus personagens favoritos para entrar em combates épicos em seu dispositivo móvel.

PRESENTE ESPECIAL PARA OS FÃS DE THE WITCHER

Resgate o código abaixo para desbloquear um personagem especial e uma skin adicional.

— THEWITCHERBATTLEARENA.COM

CD PROJEKT RED FUERO GAMES

GET IT ON Google play Download on the App Store

The Witcher Battle Arena - Código de Resgate do Presente Especial:

MU17-X2ZG-BT12-AX5H

Índice

Eras Passadas	2
As Raças e os Povos do Continente	5
Os Bruxos, seu Treinamento e sua Função na Sociedade... 6	
O Melhor de Todos - Geralt de Rivia	8
Amigos e Entes Queridos de Geralt	10
As Façanhas Anteriores do Bruxo	12
Jogar	14
Aço e Prata - Espadas de Geralt	14
Sentidos do Bruxo	14
Medalhão de Geralt	14
Sinais - Magia do Bruxo	15
Alquimia do Bruxo	15



Eras Passadas

Séculos atrás, este mundo era dominado por raças que não eram humanas - Gnomos e Anões. Então surgiram os Elfos, o povo orgulhoso de Aen Seidhe, que chegaram a este mundo há 25 séculos. Após a instalação de povoados, fortalezas e cidades, essas Raças de Elfos acabaram criando os primeiros reinos e civilizações.

O cataclisma mágico conhecido como a Conjunção das Esferas mudou tudo. Durante um tempo, as fronteiras entre os mundos foram eliminadas, permitindo a travessia de novos seres e fenômenos. Após quinze séculos, ainda são perceptíveis as marcas desse evento. Foi quando a magia passou a fazer parte deste mun-

2



4



do, junto com os monstros que o assolam até hoje. A Conjunção também trouxe os primeiros humanos, marcando o início de uma nova era com a sua chegada.

No início, os humanos não passavam de refugiados e intrusos, totalmente perdidos em seu novo e hostil ambiente. Diante de perigos desconhecidos, precisaram lutar diariamente para sobreviver. Porém, nos últimos 500 anos essa jovem e ambiciosa raça se expandiu rapidamente. Aos poucos, os humanos passaram de refugiados a conquistadores, usando o fogo e aço para dominar a maior parte das terras conhecidas das Raças de Elfos.

3

As Raças e os Povos do Continente

Atualmente, o mundo é habitado por várias raças e culturas, mas nos últimos cinco séculos os humanos são a maioria absoluta. Ao norte, suas terras se dividem entre vários reinos de orgulhosos guerreiros que lutaram incessantemente entre si e contra o seu maior vizinho do sul, o poderoso Império Nilfgaardiano. Após conquistar os territórios menores próximos, nas últimas décadas, esse Nilfgaard iniciou uma marcha implacável rumo ao norte, buscando constantemente expandir suas fronteiras. Nilfgaard e os Reinos do Norte já se enfrentaram em duas grandes guerras, mas é este confronto atual, a Terceira Guerra do Norte que, para muitos, irá decidir o destino deste mundo.

A época das outras raças já terminou. Elfos, anões e outras espécies foram obrigados a conviver com os humanos em um mundo dominado pela raça humana, o que geralmente significa ter de encarar a discriminação, o ostracismo e a vida nos guetos. O preconceito racial, a intolerância e ódio são rotina diária. Os inumanos que não aceitaram esse fardo foram forçados a voltar às florestas e montanhas distantes. Empurrados para os confins do mundo, seus territórios independentes, eles travam uma guerrilha para manter o que sobrou de sua dignidade, e as inúmeras atrocidades cometidas por ambos os lados só servem para aumentar ainda mais o abismo entre humanos e não humanos.

5



◆ Vesemir

Os Bruxos, seu Treinamento e sua Função na Sociedade

O castelo do bruxo surgiu há alguns séculos. Criados por meio das experiências de magia e mutações controladas, os bruxos foram a resposta da humanidade à constante ameaça imposta pelos monstros e feras mágicas que atormentam este mundo desde a Conjunção. Durante anos, perambularam pelas terras como caçadores de monstros profissionais, sendo pagos por exterminar as criaturas perigosas que ameaçam os humanos. Porém, o preconceito e os rumores exagerados sobre essa atividade também tornaram os bruxos os alvos de perseguição e de ódio. Por várias vezes, eles foram caçados ou linchados por

6

O Melhor de Todos - Geralt de Rivia

Criado e treinado na montanha fortaleza de Kaer Morhen, a sede da Escola do Lobo, Geralt de Rivia é um dos últimos e mais experientes profissionais na área de trabalho dos bruxos. Ele viaja por este mundo há várias décadas, aceitando serviços para rastrear monstros perigosos e exterminá-los com aço e prata. O cabelo grisalho não é um sinal de velhice, mas o preço pago por seu corpo pelas várias mutações sofridas a que Geralt se submeteu durante o treinamento. Essas alterações



◆ Kaer Morhen

8



◆ Escola do Lobo

◆ Escola de Víbora

◆ Escola do Grifo

◆ Escola do Gato

uma multidão furiosa e suas escolas saqueadas e incineradas. Embora o tempo de hostilidade tenha acabado, os bruxos ainda são vistos com desconfiança e considerados bandidos. Apesar de tudo isso e, embora, tenham sobrado alguns, o último dos bruxos ainda está na ativa, procurando se manter neutro diante das guerras e da discórdia que assola este mundo.

Os bruxos começam seu treinamento na infância. Seus corpos envelhecem mais devagar do que os dos humanos comuns, são imunes a doenças e podem se livrar de quase qualquer veneno. Os bruxos também enxergam no escuro e, graças às várias modificações em seu metabolismo, são capazes de regular sua pulsação e o fluxo de adrenalina, dando a eles reflexos e força inigualáveis. Durante seu treinamento extenuante, os bruxos aprendem a dominar a espada e usar a magia simples, porém muito eficiente. Eles também têm grande conhecimento sobre monstros, desfazer maldições e encantos, permitindo enfrentar de forma mais eficiente os seres mágicos que são contratados para eliminar.

7

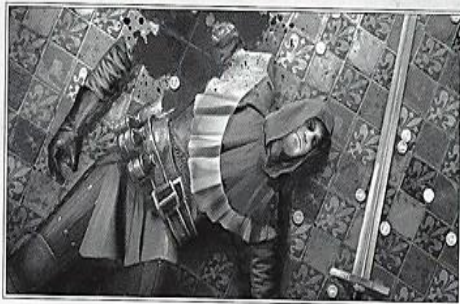
especiais o tornaram um guerreiro quase perfeito, cuja habilidade é equiparada a alguns poucos. Ele é calmo e um lutador excepcionalmente mortal, dotado de agilidade e velocidade sobrenatural, um mestre na arte da esgrima e bruxaria

Ao longo dos anos, Geralt também construiu uma respeitada reputação como profissional. Seus serviços são altamente requisitados, tanto entre as pessoas comuns como entre a realeza, já que cada tarefa assumida é concluída com rapidez e eficiência. Todos no Reino do Norte conhecem as histórias das façanhas do Lobo Branco, sobre as maldições que ele desfez e as feras que já exterminou.



◆ Geralt

9



As Façanhas Anteriores do Bruxo

Vários anos após sua suposta morte, Geralt de Rívia retorna de forma inesperada, perseguido pelos cavaleiros do lendário Wild Hunt. Ainda tentando recobrar a memória, ele se envolve em eventos mundiais conforme procura desvendar seu passado e descobrir o que aconteceu com seus entes queridos. É quase impossível manter a neutralidade típica dos bruxos, mas o Destino obriga Geralt, de forma obstinada, a se envolver em guerras ilegais, tramas rebeldes e intrigas políticas dos reis. Após impedir a tentativa de assassinato do Rei Foltest de Temeria, o bruxo consegue ajuda em sua busca por Ciri e Yennefer. Porém, pouco depois, Foltest morre pelas mãos de outro assassino e Geralt precisa fu-

12

Amigos e Entes Queridos de Geralt

Apesar de ser solitário por natureza, durante as suas viagens Geralt de Rívia adquiriu muitos amigos fieis que, quando surge a necessidade, nunca hesitam em ajudá-lo. Entre eles estão:



Dandelion - O famoso trovador e poeta, cujas baladas são tão conhecidas quanto seus romances. O temperamento e frivolidade de Dandelion, combinados com a sua língua mordaz, muitas vezes colocaram ele e Geralt em apuros. Mas não se pode negar que Dandelion é um amigo dedicado e leal que sempre esteve disposto a arriscar seu próprio pescoço por Geralt e seus companheiros.



Zoltan Chivay - Um anão irreverentemente cordial e amigo de Geralt, que sempre tem a disposição bons conselhos, assim como seus braços fortes. Este veterano das guerras contra Nilfgaard agora leva a vida de um aventureiro e é, em suas próprias palavras, "um altruísta incorrigível, que, para não esmaecer seus esforços em promover o bem, se satisfaz realizando boas ações específicas; - aquelas que são boas para si e seus companheiros."

10

gir ao ser falsamente acusado pelo assassinato. Na verdade, os assassinos agem em nome do Império Nilfgaardiano, que secretamente usa bruxos da antiga Escola da Víbora para eliminar um Rei do Norte atrás do outro. Geralt finalmente consegue recobrar sua memória e parcialmente lembrar do seu nome, mas os Reinos do Norte, devastados pelo caos político e revoltas dos não humanos, não conseguem suportar os ataques dos exércitos invasores do Império. Mais uma grande guerra que começa vai decidir o destino do Norte. Livre de qualquer ligação política, o bruxo agora viaja por terras selvagens, grandes cidades e reinos saqueados em busca de seus entes queridos e, a cada passo, aproximando-se cada vez mais do confronto com o misterioso Wild Hunt.



13



Triss Merigold - Esta jovem feiticeira foi a primeira parceira e amiga de Geralt e, depois, sua amante. Desde então, seu relacionamento se tornou cada vez mais intenso. Além dos sentimentos entre eles, Triss Merigold também provou sua coragem e determinação, assim como seu incrível domínio de magia, em inúmeras ocasiões.



Yennefer - O primeiro e grande amor de Geralt de Rívia. Essa poderosa feiticeira também foi mentora e mãe adotiva de Ciri, a protegida do bruxo. O destino de Yennefer permaneceu desconhecido desde que Geralt foi tirado dela em circunstâncias misteriosas há alguns anos.



Ciri - A protegida e irmã adotiva do bruxo. A ligação entre ela e Geralt se deve às obras ocultas da Sorte e do Destino. As reviravoltas do Destino separaram e juntaram Geralt e Ciri várias vezes ao longo dos anos, e Geralt continua à procura dela até hoje. Devido a suas habilidades especiais de magia, ela também tem sido procurada por vários anos, tanto pelo Império Nilfgaardiano, como por outras forças enigmáticas que podem usar seu dom especial para proveito próprio.

11

Jogar



Aço e Prata - Espadas de Geralt

Em combate, Geralt alterna entre seu par de espadas de bruxo. A espada de aço é útil contra os humanos e animais selvagens, enquanto a lâmina de prata é letal para qualquer fera e monstro mágico.



Sentidos do Bruxo

Os sentidos de Geralt, como dos demais bruxos, são extremamente aguçados, reforçados com mutações especiais e aperfeiçoados através de anos de treinamento. Ele pode sentir, ouvir e ver coisas que um humano comum jamais perceberia. Isso permite a ele ser mais eficiente ao rastrear os animais que persegue e evitar emboscadas possivelmente mortais.



Medalhão de Geralt

Geralt usa um medalhão de prata em forma de cabeça de lobo, que é o símbolo da escola de bruxos onde foi treinado. O medalhão é mais do que uma simples insígnia de sua atividade comercial, pois possui várias habilidades próprias que são muito úteis. Ele vibra quando o perigo se aproxima e também pode detectar magia, criaturas mágicas e a presença de várias feras sobrenaturais.

14

CRÉDITOS

Texto

Marcin Batylda

Edição e Revisão

Robert Malinowski

Travis Currit

Andrew Stone

Arte

Bartłomiej Gawel

Jim Daly

John Liew

Bernard Kowalczyk

Monika Zawistowska

Marek Madej

Jan Marek

Design de Layout

Karolina Oksiedzka

16



Sinais - Magia do Bruxo

Os bruxos usam a magia dos Sinais. Esses feitiços simples dão a eles uma vantagem adicional em combate, e usá-los no momento certo pode mudar totalmente o resultado de uma luta. Basta um gesto para o bruxo poder arremessar longe, nocautear, incendiar, cegar ou atordoar seu inimigo. Outros Sinais são mais sutis, porém não menos eficientes e podem ser usados para criar armadilhas mágicas, enfeitiçar os inimigos ou evitar que o bruxo seja golpeado.



Alquimia do Bruxo

Os bruxos são treinados na arte do preparo de poções mágicas de ervas raras e órgãos dos monstros derrotados. Consumir essas misturas que, geralmente, são letais para os humanos comuns, aumenta as habilidades já formidáveis de um bruxo, concedendo a ele velocidade e perícia de combate sobrenaturais. É possível usar outros ingredientes no preparo de poções ou bombas que servem para atordoar ou enfraquecer os inimigos.

15



Com os personagens que você conhece e adora do videogame aclamado pela crítica, e a qualidade incomparável de um jogo de tabuleiro da FFG, *The Witcher Adventure Game* vai inserir você e seus amigos no mundo de *The Witcher*. Conclua missões, extermine monstros terríveis e explore o território.

PARA MAIS INFORMAÇÕES, ACESSSE THEWITCHER.COM/ADVENTUREGAME



PC

THE WITCHER

OBTENHA A CÓPIA DIGITAL GRÁTIS DA EDIÇÃO Nº1 DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

THE WITCHER HOUSE OF GLASS

ACESSE WWW.DIGITAL.DARKHORSE.COM PARA RESGATAR SEU CÓDIGO

The Witcher "House of Glass" - Código de Resgate da História em Quadrinhos: SA5AP6BM

Fonte: jogo do cópupus.

ANEXO C – ENCARTES DE *ALIEN: ISOLATION*.

Voltar ao texto ([Capítulo 1](#)).

Capa de *Alien isolation*:

