

JOGANDO COM A SEMIÓTICA: UMA RELEITURA DAS TEORIAS DO VIDEO GAME

José Romero Cardozo Angelo
Mestrado/UFF
Orientadora: Renata Mancini

Na atualidade, o enriquecimento observado nas últimas décadas nas trocas entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias é corresponsável pela pluralidade de objetos atualmente apresentados aos semioticistas. Conceitos como a interatividade, reconhecida por uma “... medida do potencial de habilidade de uma mídia permitir que o usuário exerça influência sobre o conteúdo ou a forma da comunicação mediada” (JENSEN, 1998: 185-204), e o sincretismo, entendido como a “... superposição de dois ou vários termos, duas ou mais grandezas, duas ou mais categorias heterogêneas, recobertas por uma grandeza que as reúne” (GREIMAS & COURTÉS, 1979: 467) são refinados para o estudo de objetos intermediáticos.

Desse universo cibernético emerge o *video game*. Aos desafios impostos por este objeto, a Semiótica e demais áreas de estudos específicas do tema lançam mão de seu ferramental teórico para desvendar os mecanismos empregados na geração de sentido e nas formas de engajamento do enunciatário para a efetivação de um fazer persuasivo.

Atualmente, o video game representa inequivocamente um paradigma atualizado nas trocas interativas da contemporaneidade. Este goza de alto poder de penetração em diversas camadas sociais e pode, inclusive, ser utilizado como instrumento de formação de opinião e de divulgação de ideologias. Temos, então, razões suficientes para justificar o surgimento de uma área de estudos exclusivamente dedicada à pesquisa do video game. As mesmas razões despertam o interesse em abordar este objeto sob o ponto de vista dos estudos de linguagem.

As análises de video games realizadas pelo emprego da metodologia semiótica de origem greimasiana – abstrata, geral e estruturada – mostram-se fortes candidatas para promover uma interface geral entre teorias específicas que, no caso, estudam o video game e sistematizam os processos através dos quais regras simples e bem

definidas são articuladas de forma diferenciada para proporcionar desde instantes a horas de entretenimento (cf. JULL, 2005: 5).

Consideramos que o efeito de interatividade e o engajamento sensorial do enunciatário projetado em um video game estão ligados à função semiótica – definida como uma articulação entre um plano do conteúdo e um plano da expressão. (cf. HJELMSLEV, 1975: 66-7) – e ao sujeito da enunciação. Dizemos que o plano do conteúdo trata do que o texto diz, enquanto o plano da expressão se refere ao como e/ou através de que código – verbal, icônico, gestual – é expresso o conteúdo do texto.

Por sua vez, o sujeito da enunciação surge de uma relação estabelecida entre enunciador e enunciatário, ou seja, entre aquele que produz o enunciado e aquele ao qual o enunciado é direcionado. No video game, o sujeito da enunciação torna-se dinâmico, uma vez que o perfil de enunciatário projetado no video game pode variar, dentro de um mesmo objeto, pois as possibilidades de escolha são inerentes à interatividade.

A interface

Podemos estabelecer uma relação entre o código básico de um video game e o nível fundamental do percurso gerativo do sentido, proposto pela semiótica francesa, como mecanismo de análise. Ao considerar as categorias *permissão* e *proibição*, comumente articuladas em uma proposta do nível fundamental, nosso objeto mostra-se como um termo ordinário, ou seja, não é incluído na categoria do termo complexo – o qual admitiria a existência concomitante entre *permissão* e *proibição* – ou do termo neutro – capaz de unir os termos *não-proibição* e *não-permissão*. Nada é permitido e proibido concomitantemente.

Ao ascender pelos níveis do percurso gerativo do sentido, surgem as primeiras arestas relacionadas a conceitos utilizados pelas teorias aqui abordadas. Quando Greimas concebeu o nível narrativo, preocupou-se com a narratividade, e não com a narrativa. Portanto, a narratividade deve ser entendida como a “(...) transformação situada entre dois estados sucessivos e diferentes” (FIORIN, 2013: 27).

No video game, ocorre o sincretismo actancial na sobreposição dos papéis representados pelo jogador e pelo sujeito da narrativa projetado, que repercute no interlocutário, uma vez que jogador e sujeito da narrativa projetado têm suas ações

compartilhadas. O sincretismo atuará ainda na função semiótica quando promover um isomorfismo entre os planos do conteúdo e da expressão. Ou seja, quando empregar, por exemplo, dimensões do plano de expressão, tais como elementos eidéticos, cromáticos, matéricos ou topológicos, como manifestações actancias caracterizadas no plano do conteúdo. É o que acontece nos video games nas estratégias enunciativas que utilizam os marcadores gráficos para narrar continuamente os estados de competência e de vitalidade do sujeito na execução de suas campanhas.

Em jogos como o *Flower*, analisado mais adiante, nota-se a participação da cor na marcação do processo de transformação inerente à narratividade. A cor é geradora de sentido indispensável à inteligibilidade do texto, uma vez que compõe a caracterização eufórica da Natureza em relação à Cultura. Esta categoria de análise, pertencente ao plano da expressão, concretiza a proposta de transformação do video game.

O video game promove ainda uma gradação na utilização do monitor de vídeo, entendido como suporte e como plano da expressão. A tela utilizada pelo video game identifica-se mais como suporte em versões do *Genius* – jogo que estimula a memorização através de botões coloridos que emitem sons harmônicos e se iluminam em sequência para que o jogador possa repetir sem errar – para computadores e celulares, por exemplo, enquanto aproxima-se do plano da expressão para os video games, como o *Flower*, que a utilizam como uma janela de acesso constitutiva do mundo ficcional proposto pelo jogo.

Quando trazemos para nossas considerações aspectos do nível discursivo da geração do sentido, destaca-se o jogo de vozes. As projeções de pessoa nos video games ocorrem, normalmente, nos jogos em primeira e em terceira pessoa. Os jogos em primeira pessoa – referentes à perspectiva gráfica do ponto de vista do avatar – refletem um processo de debragem enunciativa de pessoa. A estratégia é comum em jogos de tiro, mas dificilmente será empregada em jogos de interpretação de papéis, conhecidos como RPG. Nos jogos RPG – Role Playing Games – é conferida importância à densidade sêmica de personagens, e à escolha de atributos físicos, de armas e de vestuário.

Assim como na Semiótica, a contribuição da abordagem tensiva para o estudo do video game reside em considerar a afetividade na percepção do sujeito, na qual interagem forças sensíveis e inteligíveis e que são responsáveis pela compreensão que o sujeito terá de determinado fenômeno semiótico. O modelo tensivo propõe um estudo

gradual de forças que posicionam o sujeito entre contínuos sensíveis e contínuos inteligíveis (cf. ZILBERBERG, 2011). Em outras palavras, a abordagem tensiva incorpora à teoria semiótica os elementos sensoriais e passionais no despertar do fazer persuasivo, em que os valores atribuídos aos objetos são influenciados pelo sensível e pelo inteligível. A tensividade é representada como uma correlação inversa (dependente e inversamente proporcional) entre intensidade e extensidade, na qual a intensidade do sensível é dominante e, portanto, rege a extensidade do inteligível. A manipulação sensorial eficaz fará o sujeito mover-se na curva tensiva, alternando momentos de predominante conforto, tendentes à dimensão da extensidade, com desconcertantes sensações e novas percepções proporcionadas pela dimensão da intensidade.

Nesse cenário, a lógica concessiva revela a possibilidade do improvável. Tal lógica insurge 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. (cf. CARMO Jr., 2009). De acordo com o modelo, o jogador de um video game, quando é regido pela lógica implicativa – regida pelo encadeamento “se... então” – busca entender como as regras funcionam. Somente depois, será capaz de negociar os usos das mesmas que podem subverter o encadeamento lógico implicativo, portanto, concessivo – regido pelo “embora”.

Para algumas teorias que estudam os video games, existe uma relação entre estratégias implicativas e concessivas e os componentes de um video game. Em seu livro “*Half-Real – video game between real rules and fictional worlds*” Jepsen Juul considera o video game como o resultado de uma composição binária, a partir da articulação entre o que o autor denomina “o real” e “o ficcional”.

No *real* estão incluídas as regras codificadas e determinantes do *que é* e do *que não é* possível de ser realizado no jogo. O *ficcional* representa a arena discursiva na qual o mundo imaginário proposto pelo jogo é construído (cf. JUUL, 2005: 1). Portanto, no video game, não é facultado ao jogador pular etapas programadas como obrigatórias ou simplesmente avançar para o final. As ações propostas pelo video game podem ser percebidas na mesma ordem em que são apresentadas, por exemplo, no manual do jogo, ou de forma diferenciada entre jogadores, inclusive, considerando a possibilidade de lógicas concessivas. Este será um dos pressupostos aplicados por nosso modelo de análise, na identificação de variantes e invariantes. Por sua vez, com o *ficcional* entra

em cena o apelo do recobrimento figurativo para construção do mundo imaginário. Para serem eficazes, temas e figuras devem proporcionar ao jogador as condições necessárias para ativar a sua imaginação. Desta forma, ignorar o recobrimento figurativo proporcionado pela parte ficcional do jogo é desconsiderar a relação entre o jogador e os elementos projetados no texto, uma vez que as regras dificilmente serão capazes de controlar a alegoria dos efeitos de sentido de antagonismo e de proximidade entre jogo e jogador e entre jogador e o sujeito da narrativa projetado.

Entretanto, para ser eficaz, o video game deve ultrapassar o recobrimento figurativo de um número razoável de regras que permitam diferentes combinações. Esse autor propõe a observação de dois princípios: emersão – o qual representa as possibilidades emergentes do uso combinatório de regras simples para o oferecimento de desafios complexos – e da progressão – o oferecimento de desafios em ordem crescente de dificuldade (cf. JUUL, 2005: 5). Os princípios da emersão e da progressão são estratégias utilizadas para garantir a adesão e proporcionar entretenimento ao jogador. O uso combinatório de tais princípios refletirá uma relação pressuposta entre enunciador e enunciatário, com a definição para ambos de perfis multifacetados.

Portanto, o modelo de análise deve considerar que o enunciador é responsável pela provisão de todas as possibilidades possíveis na condução dos programas narrativos. Por outro lado, cabe ao enunciatário selecionar quais recursos serão efetivamente realizados.

Aqui estabelecemos nosso primeiro ponto de contato entre a Semiótica e as teorias que estudam os video games, pois o código binário, presente na programação do video game, se relaciona ao nível fundamental do percurso gerativo do sentido e ambos podem ser representados pela sintaxe do quadrado semiótico. Segundo o binarismo presente no código de programação do video game, nada é permitido e proibido, concomitantemente. Se o jogador fez uma escolha ou executou uma manobra é porque elas são permitidas pelo código, ainda que não previstas pela equipe de programadores.

Segundo a lógica de geração do sentido, as regras de um video game se mostram como articulações do que é permitido e do que é proibido fazer. Tais regras constituem a parte independente e diretamente gerenciada pelo video game e são identificadas como o *real*. Por sua vez, o uso negociável e “original” das regras e a habilidade de o jogador construir um mundo imaginário constituem o *ficcional* dos video games (cf. JUUL, 2005: 1). Inicialmente, a hierarquia estabelecida entre *real* e *ficcional* articula-se

em analogia à geração do sentido, pois sobre a combinação de um número finito de possibilidades, temas e figuras atuam para promover efeitos de sentido específicos: estimular a imaginação e prover entretenimento.

É chegado o segundo ponto de contato entre as teorias. Para a semiótica, o nível narrativo fornece uma estrutura ao processo de transformação proposto pelo texto. Essa transformação está normalmente associada ao estado de um sujeito da narrativa projetado em disjunção com determinado objeto de valor e sua trajetória para alcançá-lo. Nesse nível são estabelecidos os adjuvantes e os antissujeitos, bem como os diversos objetos de valor propostos pelo video game. Com base nos programas narrativos, o jogador será capaz de desenvolver as habilidades motoras e cognitivas para enfrentar as dificuldades projetadas no nível discursivo.

Por outro lado, a mesma interdependência presente entre real e ficcional reverbera nos níveis narrativo e discursivo. Portanto, as regras atuam sob a lógica implicativa e sob a lógica concessiva em ambos os níveis. A variante, no caso, é a dominância de atuação destas num ou noutro nível.

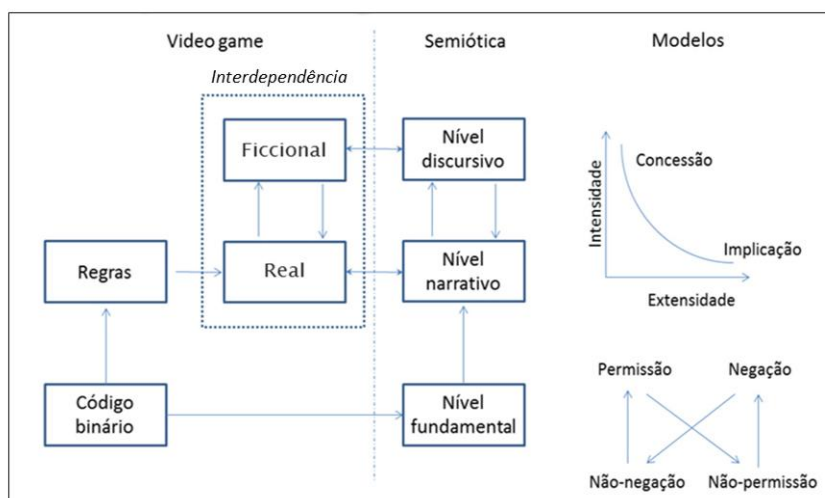


Figura 1: A aproximação semiótica das teorias do video game.

A relação entre os níveis discursivo e narrativo pode se dar de diferentes maneiras, de acordo com a ênfase dada nas linhas temático-figurativas e/ou nos arranjos presentes no nível narrativo. Assim, um recobrimento figurativo exacerbado exigirá maior atuação da sintaxe discursiva, ou seja, mobilizará mais ativamente as categorias de pessoa, espaço e tempo. Por sua vez, a discursividade, nesse caso, se revela quando

estruturada de acordo com uma proposta compatível do nível narrativo, onde o programa de base normalmente encontra-se fragmento em diversos programas de uso.

Em um video game de ação, por exemplo, o real rege uma lógica implicativa, com a qual o jogador deve formar um avatar com habilidades, vestuário e armas capazes de derrotar um inimigo que demonstre alto grau de dificuldade. Porém, a habilidade cognitiva do jogador pode ser capaz de negociar o uso de tais regras e propor uma combinação alternativa de procedimentos ou o uso de estratégias concessivas capazes de derrotar o mesmo inimigo com grau minimizado de esforço.

O princípio da emersão articula um conjunto de regras capazes de acionar ou bloquear dispositivos operados pelo jogo. Por sua vez, o princípio da progressão mostra-se como uma sequência de ações predefinidas para completar o jogo (programa de base), requisitadas com graus crescentes de dificuldade, em uma experiência canônica de jogar um video game (cf. JUUL, 2005).

As escolhas realizadas pelo jogador-enunciário estão relacionadas aos efeitos de interatividade projetados no texto pelo enunciador. Por sua vez, este faz uso de uma estratégia capaz de gerenciar a adesão do enunciário, de acordo com a articulação de componentes sensíveis e inteligíveis. Em resposta a este fazer persuasivo, o jogador-enunciário oscila entre as possibilidades abertas pela constituição do mundo ficcional e a investigação das regras.

No movimento ascendente, o sujeito encontra-se diante de uma proposta de pouca inteligibilidade, mas de alta participação do sensível. À medida que o acontecimento é atenuado, inicia um processo descendente na curva do modelo tensivo, até que seja surpreendido novamente e inverta o seu percurso. Dentre outros fatores, o sucesso de um video game repousa na habilidade deste em promover momentos de alternância do deslocamento sobre a curva tensiva, conforme um perfil de enunciário almejado pelo enunciador.

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 apagar 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 video game. A predominância da lógica implicativa nessa zona de conforto desnuda o uso de figuras.

A contribuição dos teóricos que estudam o video game é fundamental para o entendimento semiótico de como as lógicas implicativas e concessivas relacionam-se aos princípios da emersão e da progressão. As regras são instrumentos empregados para garantir o correto funcionamento do sistema representado pelo video game. Ao estabelecer quais elementos permanecem invariantes, dentro de um mesmo video game utilizado por diferentes jogadores, consideramos as manifestações implicativas das regras, ao passo que as ações concessivas podem resultar de diferentes modos de interação previstos para diferentes perfis de enunciatário.

Por sua vez, a abordagem tensiva do video game é capaz de destacar quais elementos são enfatizados, e quais são minimizados, na correlação entre componentes sensíveis e inteligíveis que garantem a dinâmica do video game e o engajamento do enunciatário. Portanto, o nosso modelo de análise considera a manipulação sensorial presente no video game como o resultado de um complexo formado pela observação das regras e pela investigação do mundo ficcional.

Os diferentes efeitos de sentido resultantes da combinação entre pontos máximo e mínimo das dimensões da intensidade e da extensidade encontram-se esquematizados na figura 2.

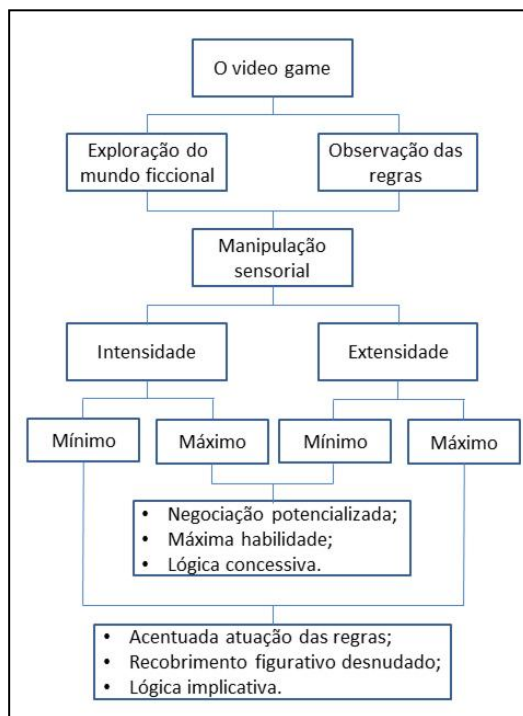


Figura 2: As contribuições do modelo tensivo.

O jogo *Flower* – uma aplicação

Flower foi projetado por Jenova Chen e Nicholas Clark, com trilha sonora composta por Vincent Diamante, e lançado em 2009 pela *Trat Game Company*.

Sob o ponto de vista de quem está prestes a adormecer, o jogador é apresentado a uma flor, num vaso que repousa no peitoril da janela de um apartamento localizado em uma cidade monocromática e sombria. A concretização do sonho se dá num jardim. Ao passar por flores adormecidas, a pétala flutuante as desperta e recolhe uma de suas pétalas. Algumas flores abrem novas clareiras e revelam paisagens inexploradas. Quando reunidas em número suficiente, tais pétalas penetram no solo e transformam o ambiente, reforçando cores vibrantes que dão mais vida ao jardim.

A proposta de transformação do ambiente do jogo *Flower* apresenta-se em seis fases estruturadas. Nas primeiras fases, o jogador é levado a restaurar a vida nos campos, com o despertar de flores, árvores e a ativação de moinhos de ventos. Tais moinhos levarão a pétala a uma paisagem noturna. Nessa fase, o jogador iluminará cordões de luz que levarão a pétala a uma cidade, cuja paisagem assemelha-se à do início do jogo, mostrada pela janela do apartamento. Nas duas fases finais, o jogador terá a oportunidade de transformar a luz e as cores da paisagem urbana.

Ao contrário da maioria dos jogos, inexitem textos, diálogos ou indicadores gráficos responsáveis por informar o progresso do jogo ou o estado da pétala controlada pelo jogador. É observada a estratégia enunciativa no uso da câmera para restringir a movimentação pelo ambiente. Esta controla os limites de deslocamento pelo jardim e é responsável por revelar pontos a serem explorados ou a consequência das ações do jogador. O vento assume o papel de actante, pois este é responsável por direcionar a pétala em uma sequência linear de eventos.

Por fim, o deslocamento e as ações da pétala controlada pelo jogador estão em harmonia com a música. Esta não apenas acompanha a aceleração da velocidade que a pétala adquire ao recolher pétalas das outras flores. O compositor Vincent Diamante preocupou-se com a jogabilidade e integração da trilha sonora com as notas musicais tocadas quando as flores, agrupadas como notas musicais em uma partitura, são despertadas. O jogo *Flower* tem uma duração aproximada de 60 minutos, e não existem desafios que ocasionem a falha do jogador em completar quaisquer níveis.

Já na primeira fase é possível a manifestação de lógicas implicativas e concessivas, quando consideramos a investigação da mecânica de funcionamento do jogo e a exploração do mundo imaginário proposto pelo *Flower*. A lógica implicativa relaciona-se diretamente com o motor principal. Ou seja, *se* a pétala tocar as flores, *então* o jogo progride. Para tanto, basta a orientação do vento para direcionar as ações do jogador de tocar as flores adormecidas. Por sua vez, a exploração do universo do video game relaciona-se diretamente com a lógica concessiva: *embora* seja necessário tocar as flores para prosseguir, a pétala pode explorar o ambiente e descobrir paisagens ocultas. Neste caso, o jogador é recompensado por troféus sonoros.

A liberação dos moinhos de vento ocorre na terceira fase, com a apresentação dos elementos relacionados à cultura. Aqui o princípio da progressão é observado. O enunciador pressupõe um enunciatário com habilidades aprimoradas e projeta no texto uma trilha sonora mais acelerada, em harmonia com o oferecimento de mais flores a serem despertadas pela pétala. O efeito de sentido gerado é o da empolgação, com níveis controlados de excitação que, no entanto, não comprometem a proposta de relaxamento do jogo e constroem uma dinâmica de jogo coerente.

Durante essa terceira fase, o tempo é alterado. A noite é vista novamente pela janela do apartamento. À medida que as fases evoluem, o tempo é fator de ligação entre a realidade do apartamento e os reflexos das ações ocorridas durante o sonho.

A quarta fase apresenta uma paisagem noturna. São introduzidos outros elementos relacionados à cultura, tais como os postes de luz de uma via pública. O processo gradativo de transformação de objetos disfóricos em eufóricos é reforçado pelo uso dos postes que se unem ao vento para indicar a direção a ser seguida pela pétala.

A quinta fase apresenta a chuva. Algumas das estruturas metálicas revelam-se como torres elétricas. Tais elementos relacionam-se diretamente com o objetivo da fase de restabelecer as linhas de energia que alimentam a cidade e de promover uma integração harmoniosa entre natureza e cultura. Aqui, a manipulação sensorial, reforçada pela trilha sonora, desacelera e torna-se mais sóbria. Raios e trovões marcam a revelação da cidade que será explorada na última fase do jogo. A estratégia, além de ocasionar oscilações na manipulação sensorial, prepara o jogador, ao criar expectativas sobre o que acontecerá na última fase: o reaparecimento do dia.

A sexta e última fase é marcada pela figurativização do antissujeito. Existem estruturas metálicas que devem ser removidas para liberar os prédios da cidade. A ação

é marcada por acordes estridentes, quando as estruturas são destruídas pelo toque da pétala. Nesse momento, a trilha sonora retoma acordes vibrantes e contribuem para acelerar as ações da pétala no processo de despertar as flores para o aparecimento de praças arborizadas e colorir os prédios da cidade. A velocidade é acelerada quando a pétala deixa de passear pelos canteiros e faz uso das estradas da cidade. O objeto de valor proposto por esta fase é fazer brotar, no centro da cidade, uma grande árvore que lança sua copa sobre todos os prédios.

Recursos gráficos são empregados para gerar efeitos de proximidade entre o sonho e a realidade. No topo da estrutura metálica, de onde brotou a árvore, encontramos a cadeira – na qual supostamente repousa e sonha o observador – e a janela – pela qual a transformação gradativa da cidade é observada no passar das fases.

Para o jogo *Flower*, a oposição *natureza vs. cultura* apresenta maior relevância, uma vez que a atuação de motores e regras promove a axiologia dos elementos naturais e urbanos. A reiteração das escolhas cromática, topológica e sonora atribui à natureza uma categoria eufórica, e à cultura, disfórica.

Topologicamente, observamos a oposição entre o baixo e o alto. A cena de abertura revela a cidade composta por edifícios altos e opressores. Enquanto toda ação de transformação ocorre no solo, o final de cada fase é marcado pela elevação de árvores ou de cores, culminando na árvore cor-de-rosa que brota no coração da cidade. Durante todo o percurso, a pétala guiada pelo jogador representa o único actante capaz de navegar nos dois planos, reforçando o sentido de agente transformador e de domínio do “alto” pelo “baixo”. A relação entre a engrenagem (tocar a flor) e a categoria eufórica revela-se no processo de transformação do ambiente proporcionado pelo acúmulo de pétalas capazes de transformar o ambiente urbano, inicialmente inóspito, disfórico, portanto, em um ambiente acolhedor, harmonioso e colorido (eufórico).

A Natureza é projetada no jogo para além dos elementos figurativos normalmente relacionados a ela: campos, flores, árvores e montanhas. Ela deve ser entendida como o que é “natural do ser”. Sua atuação como destinador nas narrativas pressuposta (a que constitui a proposta do enunciador) e a projetada (a que se constrói no texto) caracteriza-se pelo estímulo ao rompimento do estado de estagnação do sujeito que parte para a conquista de objetos de valor específicos. A narrativa pressuposta é a busca pela conjunção com sensações de prazer, frescor e iluminação que fornecem ao sujeito pressuposto (enunciatório) um grau de relaxamento. Por sua vez, a proposta de

conjunção entre sujeito e objeto projetados no jogo é a de renovação. Para atingir seus objetivos, os sujeitos pressuposto e projetado devem enfrentar a apatia provocada pelo ambiente inóspito, que atua como obstáculo para obtenção dos objetos de valor. A jornada será marcada pela presença dos adjuvantes. A esperança por dias melhores guia as ações do sujeito em perfeita harmonia com a atuação do vento e dos postes que levam a pétala ao destino desejado.

Recursos cromáticos, de iluminação e de trilha sonora são evocados a serviço da atribuição de aspectos fóricos. A cidade representa a cultura, retratada inicialmente com cores escuras e paisagens pouco atrativas e com horizontes fechados. Em oposição, a Natureza é revelada em cores vibrantes, campos cheios de vida, céu claro e horizonte aberto. A fase final revela estruturas metálicas retorcidas que devem ser eliminadas para que os novos prédios surjam e para que a árvore no centro da cidade possa brotar. Sua presença é marcada, inclusive, com alterações na trilha sonora. A explosão das estruturas é acompanhada de instrumentos estridentes, contrastantes com a linha melódica utilizada no restante do jogo. A proposta de manipulação empregada pelo enunciador projeta-se no *Flower* pelo emprego de recursos capazes de promover o relaxamento e minimizar o grau de excitação do jogador, tais como aspectos cromáticos e sonoros. Tal proposta refuta o emprego canônico da excitação como estratégia de diversão dos jogos, mas, ao contrário, mantém o jogador em um estado pacífico e relaxado. O efeito de sentido proposto pelo jogo *Flower* é construído através da minimização do uso de engrenagens e de regras, e pela exacerbação dos efeitos sensoriais através da sincronia entre a trilha sonora e a sucessão de imagens que despertam sensações tranquilizantes. Por sua vez, a interação entre a realidade do jogo e o processo de imaginação é reforçada pela sobreposição dos papéis dos destinadores e dos antissujeitos das narrativas pressuposta e projetada.

Apresentamos a seguir o modelo de análise para o jogo *Flower*.

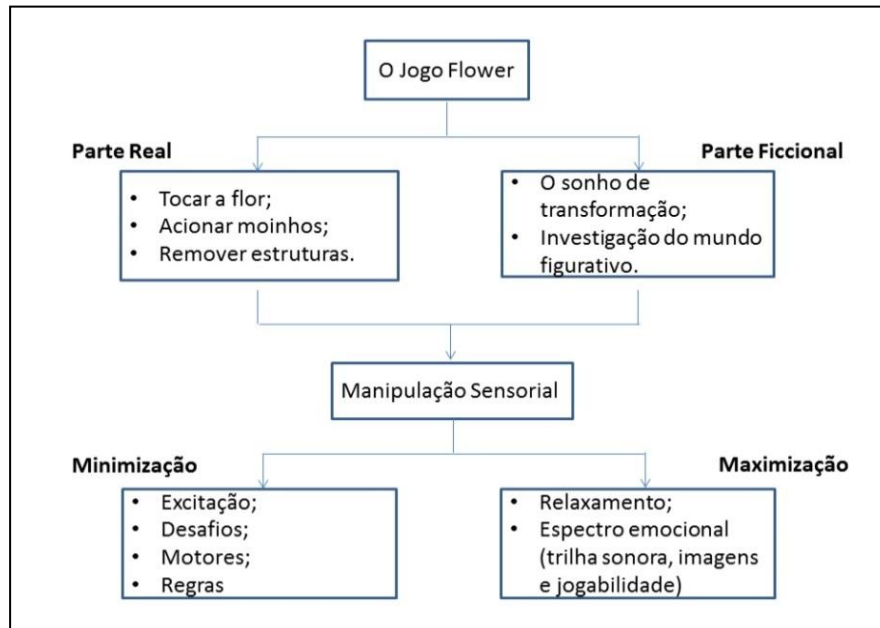


Figura 3: O modelo de análise para o jogo *Flower*.

Concluindo, o video game não é apenas um conjunto de desafios ou de mecânicas. Este objeto não é o simples fruto de cenários elaborados ou de áreas estruturalmente integradas. Os video games devem possibilitar um contrato entre enunciador e enunciatário, com o oferecimento de uma proposta coerente, factível e aceitável, ainda que baseada em regras gerenciadas pelo próprio objeto. O video game controla suas próprias regras para fazer valer a manipulação sensorial. O jogador combina graus de intensidade e extensidade quando, por exemplo, oscila entre a observação do mundo ficcional e a investigação das regras.

Por outro lado, por mais pretensões que alguns video games tenham em contar histórias, estes não se caracterizam como os objetos do cinema. Os video games controlam suas ordens sequencial e cronológica, e apresentam alternativas múltiplas de combinação de regras para criar efeitos de interatividade inexistentes no cinema. Estes pressupõem, inclusive, suas concessões. Ainda que sejam facultadas ao elemento humano algumas contribuições inusitadas, caso sejam possíveis, estas já estão previstas.

Jogos como o *Flower* são mais temáticos do que figurativos. Nesse caso, a manipulação sensorial busca o despertar de sensações, tais como o relaxamento.

Finalmente, da mesma forma que os idealizadores de um video game um dia o conceberam e compartilharam as pistas para que os jogadores fossem capazes de

reorganizá-las na construção de um universo individual, agora empregamos esforços para erguer nossos próprios castelos.

Referências

CARMO Jr., J. R. do. *Estratégias enunciativas na produção do texto publicitário verbo visual*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

FIORIN, J. L.. *Elementos de análise do discurso*. São Paulo: Contexto, 2013.

GOMES, R. S. & MANCINI, R.C.. *Textos midiáticos: uma introdução à Semiótica Discursiva*. Atas do IX FELIN. Rio de Janeiro: UERJ, 2007.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. *Dicionário de Semiótica*. São Paulo: Contexto, 1979.

HJELMSLEV, L.. *Prolegômenos a uma teoria da linguagem*. 2ª ed., [Trad. J. Teixeira Coelho Neto]. São Paulo: Perspectiva, 1975.

JENSEN, J. F.. *Interactivity: tracing a new concept in media and communication studies*. vol. 19. *Nordicon Review*, 1998.

JUUL, J.. *Half-Real – video game between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press Books, 2005.

TEIXEIRA, L.. *Entre dispersão e acúmulo: para uma metodologia de análise de textos sincréticos*. Niterói, Eduff, 2004.

ZILBERBERG, C.. *Elementos de semiótica tensiva*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2011.