

Lendo jogos e jogando livros: o jogar videogame como atividade textual-discursiva

Reading games and playing books: playing video games as a textual-discursive activity

Ritaciro Silva

Universidade Federal de Alagoas

Sérgio Ifa

Universidade Federal de Alagoas

Ritaciro Silva

Professor de Educação Básica, Técnica e Tecnológica do Instituto Federal de Alagoas. Doutorando em Linguística pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística e Literatura pela Universidade Federal de Alagoas. Mestre em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística e Literatura pela Universidade Federal de Alagoas. E-mail: ritaciro.silva@ifal.edu.br. ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0001-6861-3899>.

Sérgio Ifa

Professor Adjunto da Universidade Federal de Alagoas. Doutor em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. E-mail: sergio.posgraduacao@gmail.com. ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0002-6586-0154>.

Recebido em:
17/10/2022

Aceito em:
07/11/2022

SET / DEZ 2022
ISSN 2317-9945 (ON-LINE)
ISSN 0103-6858
P. 13-28

RESUMO

Este trabalho busca mostrar como sentidos e valores são construídos na atividade do jogar *videogame*, consolidando-a como textual-discursiva, que não é definida apenas pelo seu conteúdo ou interação. A partir de uma discussão do objeto jogo (JUUL, 2005; STENROS, 2017) e da atividade jogar (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004; JUEL LARSEN; WALTHER, 2020), além da distinção entre eles, elaboramos que o jogar se configura como tal quando jogadores se engajam com o jogo na sua estrutura rizomática, de forma a construir sentidos por meio dele (MUKHERJEE, 2015). Ademais, o jogo pode veicular sentidos através da retórica procedimental (BOGOST, 2007). Nessa perspectiva, trazemos dois exemplos de como o *videogame* e seu jogar são capazes de empreender sentidos sobre exploração imobiliária e uso de força letal, respectivamente. Jogadores podem apreendê-los ao se engajar com o jogo e ser convencidos que a busca por capital e poder beneficia a outros e desumaniza. Defendemos que, ao entendermos o jogar como veículo de argumentação realizada visual e interativamente, podemos fomentar jogadores mais críticos e capazes de agir no mundo.

PALAVRAS-CHAVE

Jogos eletrônicos. Retórica procedimental. Atividade. Construção de sentido.

ABSTRACT

This work seeks to show how meanings and values are constructed in the activity of playing videogames, consolidating it as textual-discursive, not defined only by its content or interaction. From a discussion of the object game (JUUL, 2005; STENROS, 2017) and the activity play (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004; JUEL LARSEN; WALTHER, 2020), and the distinc-

tion between them, we elaborated that playing is configured as such when players engage with the game in its rhizomatic structure, in order to build meanings from it (MUKHERJEE, 2015). Also, the game can convey meanings through procedural rhetoric (BOGOST, 2007). We bring two examples of how the videogame and its playing make meanings out of real estate exploitation and the use of lethal force, respectively. Players can learn them by engaging with the game and being convinced that the pursuit of capital and power benefits others and dehumanizes them. We argue that, by understanding games as vehicles for argumentation carried out visually and interactively, we can foster more critical players capable of acting in the world.

KEYWORDS

Videogames. Procedural rhetoric. Activity. Meaning making;

1. Introdução

Este trabalho busca estabelecer o ato de jogar *videogame*¹ como uma atividade textual-discursiva, que não pode ser definida apenas pelo seu conteúdo ou pela interação. Nesse sentido, tenciona evidenciar como sentidos e valores são construídos na atividade do jogar jogos eletrônicos. O título deste artigo faz referência ao título da obra de Mukherjee (2015), *Video games and storytelling: reading games and playing books*.

Os estudos sobre jogos eletrônicos, ou *game studies* (MÄYRÄ, 2008), é uma área que busca investigar o lugar do jogo na sociedade. Também já foram realizados estudos que consideram o jogar *videogame* como prática de letramento. Conforme Steinkuehler (2010, p. 61, tradução nossa), “Em seu nível mais básico, jogar *videogame* em si é uma forma de prática de letramento digital”².

À vista disso, ao direcionar os olhos dos Novos Estudos do Letramento para os jogos eletrônicos, uma nova responsabilidade surge: levar as discussões sobre letramento em jogos para o campo da criticidade. Recentemente, os *game studies* começaram a se debruçar sobre como os jogos, enquanto prática social e ideológica, podem afetar seus jogadores em questões de gênero, raça, classe, entre outras (FRASCA, 2007; MAGNANI, 2007).

Frasca (2007) faz uso de uma alusão ao pedagogo Paulo Freire (e, mais especificamente, ao dramaturgo Augusto Boal, que também aludiu a Paulo Freire) ao propor o “*videogame* do oprimido”, uma alternativa eletrônica ao teatro do oprimido de Boal (1992). A peça é construída não apenas com a participação da plateia, mas também com o objetivo de refletir sobre os problemas sociais sofridos pelo público. Assim, a atuação destes espectadores, que Boal (1992) denomina “espect-atores”, agiria como um fator de mudança social, saindo de um papel passivo de plateia ao enxergar problemas reais e propor soluções reais. Frasca (2007) associa uma das técnicas do teatro do oprimido, o teatro fórum, a simulações semelhantes às que ocorrem em jogos eletrônicos. No teatro fórum, espectadores discutem en-

1 Os termos “videogame” e “jogo eletrônico” serão usados alternadamente neste trabalho, fazendo referência ao mesmo artefato.

2 No original: *At the most basic level, video game play itself is a form of digital literacy practice.*

tre si como resolver um problema proposto e demonstrá-lo através de uma peça curta. Frasca (2007) compara esta performance participativa ao ato de jogar, no qual jogadores se juntam de forma a resolver um problema maior dentro do jogo.

Nessa direção, concordamos com Magnani (2007) quando diz que considera os jogos eletrônicos como veículos midiáticos capazes de construção de sentido. Em vez de apenas ser um aporte de falas provindas de outras modalidades, como da linguagem verbal ou da visual, Magnani (2007, p. 93, grifo nosso) argumenta que “o próprio jogo é uma *construção* ideológica”. Já que não é suficiente se ater a apenas um aspecto do jogo, é necessário observá-lo em todas as suas modalidades, e não apenas aquelas mais evidentes, como as imagens. As condições para sucesso ou fracasso podem carregar em si “regras morais”: “se [...] matar um guardião leva o usuário a [...] vencer uma partida [...] matar é certo e poupar a vida do guardião é errado” (Ibid., p. 94). O jogador é ativo não só no ato da leitura, mas também no percurso do ato de ler.

Nessa direção, este trabalho busca tratar o *videogame* como texto ideológico, capaz de criar e transmitir sentidos através da retórica procedimental (BOGOST, 2007). Nossa proposta consiste, portanto, em problematizar este tipo de jogo não mais da forma reativa, como a mídia o trata, mas de modo a considerar a linguagem e o aspecto das ideologias que o caracterizam. Este trabalho pode contribuir para os estudos de Linguística Aplicada por compreendermos o jogar *videogame* como uma prática realizada por diferentes estratos sociais. De fato, argumentamos que é justamente para esta diversidade que devemos lançar nosso olhar com maior atenção.

2. O que é o jogo, afinal? Implicações das definições de “jogo” e de “jogar”

Neste tópico, trazemos uma discussão sobre como o objeto jogo foi compreendido pela academia e estabelecemos as definições de jogo e de jogar. As reflexões a seguir foram originadas a partir de Stenros (2017), Juel Larsen e Walther (2020) e Hunicke, Leblanc e Zubek (2004).

Há tantas definições de jogo quanto há estudos e perspectivas frente a esse fenômeno. De fato, Stenros (2017) identifica e revisa mais de 60 conceitualizações diferentes, desde as clássicas, oriundas de autores como Huizinga (2010) e Caillois (1990), até as modernas, como as de Juul (2005), focadas em jogos eletrônicos e catalogadas a partir de dez tópicos de interesse: regras, função, atividade, relação com o mundo, o papel do jogador, improdutividade, competição/conflicto, objetivos e coerência.

Para este trabalho, destacamos dois dos dez tópicos citados: a relação com o mundo e a competição/conflicto. Stenros (2017), ao investigar diferentes relações do jogo com o mundo que o circunda, afirma encontrar um ponto em comum: os jogos, segundo o autor, estariam separados do mundo real, mas ainda assim conectados à realidade, seja através de simulações do real, de regras estabelecidas socialmente, ou de outros aspectos que fazem alusão a um mundo fora do jogo. Juul (2005) chama esta relação de “meta-de-real” (*half-real*) ao alegar que, apesar de usarem regras criadas por pessoas reais, as consequências são irreais, fictícias. Jogar seria, desse modo,

“interagir com regras reais imaginando um mundo fictício”³ (JUUL, 2005, p. 1, tradução nossa).

Ora, se pensarmos no jogo como artefato cultural, ele guarda uma relação com o contexto cultural de seus agentes (MCALLISTER, 2008), como produtores, desenvolvedores e jogadores. Defendemos que o jogo, mais do que apenas poder simular aspectos da realidade, tem o potencial de também promover reinterpretações dela. Consideramos esta relação importante, porque é comum pensar no jogo como espaço do “vale-tudo”, sem consequência alguma. Porém, distanciamos-nos desta perspectiva de total, ou mesmo parcial, descompromisso ético do jogo com o jogador. Mesmo que as consequências dos atos dentro dos jogos sejam irreais, imaginadas, elas podem possuir um efeito ideológico, uma vez que as decisões tomadas pelo jogador também surgem de julgamentos pessoais, originados de experiências bastante reais.

O segundo tópico diz respeito à competição e ao conflito. Várias definições pesquisadas por Stenros (2017) demonstram que o conflito e/ou a competição são partes integrantes de um jogo. Este conflito não necessariamente precisa partir de outro agente humano, mas do próprio jogo, especialmente das regras que restringem ações dos jogadores e os fazem passar pelo que o autor chama de “obstáculos desnecessários”. Esta é talvez a característica que, junto com as regras e objetivos, é mais presente nas diferentes definições analisadas. Porém, seria um erro considerar a competição e o conflito como fins em si mesmos nos jogos, o que conotaria um senso de animosidade entre o jogador e o jogo, ou entre jogadores, que não é condição necessária para o jogar.

Há uma importante distinção a fazer entre o “jogo” e o “jogar”. Entendemos o jogo como o artefato cultural desenvolvido por pessoas e culturas, que pode ser executado com ou sem objetos físicos como bolas, peças de tabuleiro ou suportes eletrônicos que os simulem, como no caso dos *videogames*. O jogar, por outro lado, refere-se à realização de um jogo a partir de uma ou mais pessoas que concordam em realizá-lo e em seguir regras estipuladas pelo jogo e por elas mesmas. O jogar se configura como a atividade realizada através deste artefato e concretizada por ele, e é o foco deste trabalho.

Compartilhamos da opinião de Sicart (2014) quando afirma que é o jogar, e não o jogo, que deve ser observado por ser uma parte de um ecossistema maior de interação humana: “Jogos não importam tanto. Eles são uma manifestação, uma forma de e para o jogar, mas não a única”⁴ (SICART, 2014, p. 4, tradução nossa). Consideramos tanto o jogo como o jogar como entidades semiabstratas que se realizam em objetos físicos, eletrônicos ou não, mas não podem ser reduzidos a eles. Assim, distanciamos-nos de Juul (2005) quando declara que as características do jogo, como regras e resultados, são para os jogos assim como o celuloide é para os filmes ou as páginas são para o livro, além de definições clássicas de *ludus* e *paideia* (CAILLOIS, 1990) como jogos com foco na competição e nas regras e brincadeiras livres, res-

3 No original: to interact with real rules while imagining a fictional world.

4 No original: Games don't matter that much. They are a manifestation, a form of and for play, just not the only one

pectivamente. Argumentamos que mesmo dentro da brincadeira descompromissada existe uma estrutura semelhante a regras, e que há espaço para fluidez e flexibilidade em atividades governadas pelas regras. É a realização do jogar, não tanto o jogo em sua abstração, que define o desenrolar dessa atividade.

Compreendemos que o jogar é um conceito notadamente fugidio, inclusive dentro dos *game studies*. Pensando nisso, Juel Larsen e Walther (2020) propõem uma nova abordagem teórica para esse conceito, uma que não se prenda a visões estritamente mecânicas ou psicológicas. Baseando-se na noção heideggeriana do *dasein*, o jogar acontece nas transições e deslocamentos entre dois estados, o atual e um futuro desejado. Os autores “dividem” o termo inglês *gameplay*, que se refere à habilidade de se jogar um certo jogo, entre “*game*” e “*play*”, referidos neste trabalho como jogo e jogar, respectivamente. O jogador está, em diferentes níveis, consciente desses dois estados e os leem efetivamente toda vez que realiza ou pensa em realizar alguma ação através do jogar na diegese do jogo. Para os autores, os jogos “[...] se constituem em uma dinâmica entre a experiência real do jogar no momento e um desejado estado futuro, ainda não concretizado.”⁵ (JUEL LARSEN; WALTHER, 2020, p. 621, tradução nossa). O xadrez é um bom exemplo, no qual o jogador precisa pensar nas diferentes possibilidades apresentadas antes de agir. Alguém que age apenas no calor do momento pode ser facilmente derrotado por um jogador que guia seu jogar pela aplicação de estratégias.

Juel Larsen e Walther (2020) listam três níveis de jogo e jogar: o analítico, o fenomenológico e o oscilatório. No nível analítico, o jogo e o jogar estão cabalmente separados, e não há jogar ainda, pois não há ainda ações de jogadores dependentes de estados atuais e de potenciais estados futuros. Voltando ao exemplo do xadrez, podemos pensar no estudo prévio de um jogador do seu oponente, de forma a descobrir como o outro joga e elaborar estratégias para enfrentá-lo. No nível fenomenológico, por sua vez, é que o jogar acontece, e este se encontra imbricado com o jogo, não sendo possível mais distinguir entre os dois. Os lances dos jogadores de xadrez, turno a turno, pertencem a este nível. O último nível, o oscilatório, diz respeito às mudanças de estados, do atual ao futuro, o qual se torna o atual de uma próxima jogada. Estes dois últimos níveis se retroalimentam e fornecem dados para o nível analítico de uma instância futura do jogar. Eles evidenciam que, ao contrário do que se possa imaginar, muito da execução de um jogo depende do que ocorre fora dele, através de ações dos jogadores informadas pelo seu contexto imediato. O jogar se configura, assim, como uma constante movimentação entre um *status quo* que é modificado pelas ações dos jogadores, tornando-se o novo *status quo* a ser modificado por outra ação, o que lhe confere um caráter de imprevisibilidade. Como Sicart (2014, p. 3, tradução nossa) sucintamente declara: “O jogar é um movimento entre a ordem e o caos.”⁶

É preciso lembrar que nenhum destes elementos está codificado dire-

5 No original: *Games constitute a dynamic between the actual experience of playing here-and-now and the desired future not yet realized state.*

6 No original: *Play is a movement between order and chaos.*

tamente no jogo, mas fazem parte das instâncias do jogar. Ademais, estes não são governados apenas pelas mecânicas do jogo nem pelas atitudes dos jogadores, mas por uma mistura dos dois. É preciso destacar o que queremos dizer com “mecânicas” do jogo. Hunicke, Leblanc e Zubek (2004) propõem uma divisão formal do *design* de jogos eletrônicos em três elementos: mecânicas, dinâmicas e estéticas. As mecânicas seriam as “engrenagens” da máquina do jogo, nas esferas de código e algoritmos. São as mecânicas que ditam o que é possível ou não no mundo do jogo. As dinâmicas, por sua vez, dizem respeito ao funcionamento e interação entre as mecânicas do jogo e as ações do jogador, e entre as próprias mecânicas. As estéticas são os elementos externos ao código-fonte do *videogame*, a exemplo de gráficos, sons e narrativas, que têm o dever de comunicar efetivamente as mecânicas e dinâmicas, de forma a promover as respostas emocionais como pretendidas pelos desenvolvedores. As estéticas, apesar de serem parcialmente ditadas pelas mecânicas e dinâmicas, não estariam imbricadas a estas duas.

Figura 1: Dois momentos distintos do jogo *Uncharted 4* que demonstram dissonância ludonarrativa.



Fonte: Site *The Verge* (BYFORD, 2016).

A disposição das estéticas acima das mecânicas e das dinâmicas fornece o argumento de que é possível desacoplá-las, separando mecânicas e estéticas como elementos independentes entre si. Isto, em parte, explicaria o que ficou conhecido nos estudos como “dissonância ludonarrativa”, que diz respeito ao descompasso entre o que é mostrado na tela do jogo e o que o jogador de fato faz. Um exemplo largamente citado é o da série *Uncharted* (cf. Fig. 1), na qual jogadores conduzem um avatar, o aventureiro Nathan Drake, a matar incontáveis quantidades de pessoas em um momento e a ter conversas casuais com outros personagens em um outro momento. As mecânicas comunicam um Drake ultraviolento, as estéticas comunicam um Drake bonachão. A mecânica de atirar projéteis em alvos, presente desde os primeiros jogos eletrônicos, encontra um impasse ético uma vez que a representação em tela se torna mais realista. Não registramos mais as estéticas simples de *pixels* percorrendo a tela, mas formas humanas em combate. Este pequeno exemplo mostra que as mecânicas de um jogo podem informar e ser informadas por elementos externos e por possíveis respostas de seus jogadores.

O modelo MDA, após um olhar cursivo, mostra-se ainda simples para compreender a complexidade do jogar. Aproximamo-nos mais de Wit (2021), que diz que as estéticas do jogo e a experiência do jogar dependem tanto da visão pretendida pelos desenvolvedores quanto da percepção real

dos jogadores, nunca apenas de um ou outro. Os dois trazem perspectivas de mundo que podem ser totalmente diferentes, até conflitantes. Percebemos esta união em sintonia com uma abordagem dialógica de linguagem, pautada pela interação com o outro, afastada de visões estritamente essencialistas ou interpretativas, que ainda são recorrentes nos *game studies*, através do binômio ludologia-narratologia, no qual jogos seriam melhor estudados se focarmos nas mecânicas e dinâmicas ou nas estéticas, respectivamente. Defendemos que os três elementos são cruciais em análises de jogos e de seus jogares por diferentes indivíduos.

Terminada a conceituação de jogos presente neste trabalho, passamos a uma discussão sobre que noção de Linguística Aplicada este trabalho segue.

3. Linguística Aplicada Indisciplinar

Nesta seção, discorreremos sobre a conceituação de Linguística Aplicada (LA) que escolhemos seguir neste trabalho, através dos escritos de Moita Lopes (2006, 2009a, 2009b).

Conforme Moita Lopes (2009a), a LA passou por um processo de desgarramento epistêmico composto por duas “viradas”: a primeira, de seu caráter de aplicação de preceitos linguísticos a uma ciência que “conversa” com outras, a fim de solucionar diferentes problemas, geralmente relacionados ao ensino de línguas adicionais, à inglesa, especialmente. A segunda expande o escopo da LA para além da sala de aula de línguas, por entender a linguagem enquanto prática social presente em todos os contextos de interação humana. Assim, a LA abarca estudos sobre letramentos, como o necessário para o jogar videogame, e se abre para questões sociais maiores como movimentos sociais e identitários. Ao fim, Moita Lopes (2009a) defende que a LA não precisa se definir como pertencente a uma disciplina ou série de disciplinas, no que chama de “LA Indisciplinar”. Ao invés de ser composta por partes de outras áreas ou transitar por estas, a LA Indisciplinar não se limita a elas, mas deixa que a situação a ser pesquisada defina que áreas são as mais indicadas para conduzir a pesquisa.

Percebemos, na fala de Moita Lopes (2009a), um gradativo desgarramento da LA de sua disciplina “mãe”: a Linguística. De uma disciplina criada como subalterna a outra, a LA recente se preocupa tanto com aspectos sociais da linguagem como com os estritamente linguísticos. Hoje em dia, pode-se dizer que a LA não precisa obrigatoriamente se declarar como linguística nem aplicada, pois as duas noções estão pressupostas na vivência social humana: a linguagem nos constitui e está sempre aplicada às nossas interações. Moita Lopes (2009b, pp. 37-38) entende, então, a LA como “uma área de pesquisa que tem como objetivo criar inteligibilidade sobre os problemas sociais nos quais a linguagem tem um papel central”. Seria, portanto, uma ciência social que estuda, através da linguagem, questões sociais realizadas por esta. Argumentamos que, ao caracterizar o jogar videogame enquanto prática social e que faz uso de diferentes linguagens, seria possível estudá-lo pela LA.

Por causa desta guinada de ciência linguística para ciência social, a LA passa a focar em aspectos como discurso, política e ética, considerados

tão importantes quanto a língua em suas pesquisas. Tal posição demanda uma abordagem diferente da LA no que diz respeito a sua posição enquanto ciência. Moita Lopes (2009a) estipula que a LA Indisciplinar:

- estuda um sujeito fluido, heterogêneo e mutável, construído e localizado social, cultural e historicamente;
- possui epistemologia de fronteira, problematizada e consciente das relações de poder entre sujeitos e entre sujeito e pesquisador;
- possui posição política clara e explícita, guiada por uma ética transparente.

Acresce a isso que um aspecto digno de nota diz respeito ao truísmo da teoria se sobrepor à prática, ou seja, de o conhecimento científico ditar ao mundo como ele deve agir. Para Moita Lopes (2009b), a dicotomia teoria-prática não faz mais sentido e se revela insuficiente para a mutabilidade do mundo contemporâneo. A prática precisa se tornar mais relevante, mais presente e aberta a alternativas às hegemônicas, agraciadas pela primazia da teoria sobre a prática.

Entender a LA como ciência social, e não estritamente linguística, significa também que a pesquisa em LA precisa estar aberta a perspectivas ignoradas pelas abordagens mais tradicionais, como ao gênero, à etnia, à sexualidade, entre outras. Da mesma forma que a LA busca compreender o sujeito de pesquisa como um ser fluido, assim também essa ciência se entende como área movediça, que busca não se solidificar em apenas uma perspectiva epistemológica hegemônica em detrimento de outras subalternas. É uma área que se regozija na diferença. Deste fato surge o interesse recente de partes da LA em arcabouços teóricos que buscam não engessar o ser em moldes predeterminados, mas que o compreendem dentro de um complexo sócio-histórico-cultural, no qual pode agir e modificar. Por conseguinte, o ser, tanto o pesquisado quanto aquele que pesquisa, não é mera entidade abstrata sem agência em si ou no mundo em que vive.

A LA Indisciplinar escolhe, então, não se deixar definir por uma ou algumas áreas do conhecimento previamente estabelecidas, pois entende que a vida social, especialmente hoje em dia, também não pode ser entendida desta forma. Porém, esta não é uma perspectiva comum entre as outras ciências, que estabelecem limites rígidos entre si. Diversamente, a LA Indisciplinar se convida a sempre se questionar e se posicionar sobre sua epistemologia. Conforme Moita Lopes (2006, p. 26): “O preço a pagar por tal indisciplina é ter de responder continuamente a perguntas como ‘O que é LA?’”.

Uma vez que a LA se entende como área que busca ir além da simples assujeitação do ser, buscando entendê-lo em sua complexidade social, cultural e histórica, ela reconhece e amplifica as diferentes vozes que ecoam por suas pesquisas, inclusive a do pesquisador, não mais negligenciado como portador de uma suposta mensagem que o meio pesquisado estaria transmitindo. O conhecimento é corporificado, sentido pelos seres, que relatam estes sentimentos entre os pares. Disto decorre o interesse em metodologias que nos convidam a este tipo de expressão, como a etnografia crítica e a autoetnografia (STARFIELD, 2020).

Entendemos, nesse sentido, que a multitude de perspectivas presentes nos *game studies*, necessita de uma abordagem que permita contribuições de várias áreas do conhecimento adjacentes sem se deixar definir por elas, necessidade suprida pela LA Indisciplinar. Assim como os jogos, a linguagem é uma característica humana que esteve presente nos momentos primordiais da cultura humana, os quais não podem ser dissociados de seus elementos culturais e ideológicos.

Terminada a conceituação de Linguística Aplicada neste trabalho, passamos a tratar dos videogames como atividade textual-discursiva.

4. Videogames como máquinas de persuasão: o jogar *videogame* como atividade textual-discursiva

Nesta seção, argumentamos que o jogar se configura como uma atividade textual-discursiva, ou seja, que se dispõe tanto como texto quanto como discurso, os dois originados da interação assíncrona entre os diferentes agentes do jogar e das interações síncronas entre jogadores e jogos. As reflexões a seguir se fundamentam em Mukherjee (2015), Bogost (2007, 2008) e Cassar (2013).

É preciso entender o jogo como produto literário que não se basta em sua criação, mas que necessita da atuação do jogador para se definir como jogo. Jogos eletrônicos são artefatos digitais que reúnem características dos meios audiovisual e lúdico para prover uma experiência incapaz de ser transmitida por apenas um destes meios. Mukherjee (2015) define o jogo eletrônico, em termos literários, como:

[...] uma máquina literário-lúdica, ligada a uma tomada eletrônica, dentro de um ambiente artificial ou simulado e de um apanhado de regras. O jogador, por sua vez, está ligado à máquina e é peça importante na criação do jogar e da narrativa. Pode haver uma história anterior delineada no jogo, mas seu desenvolvimento e desfecho são dependentes do usuário⁷. (MUKHERJEE, 2015, p. 44, tradução nossa).

Os jogos eletrônicos são classificados pelo autor como “literatura menor”. Longe de ser um termo pejorativo, Mukherjee (2015) aplica a noção de literatura menor, nos termos deleuze-guattarianos de literatura, como um processo de *assemblage*. Os textos envolvidos nesse processo são constituídos a partir de pequenos blocos, os rizomas, interconectados entre si sem um início e um fim rigidamente definidos. Nesta modalidade de narrativa, alcançar a última página não necessariamente significa alcançar o fim da narrativa, uma vez que a leitura escapa aos confins físicos do livro e passa a ocorrer no vai e vem de releituras e reinterpretações. O texto funcionaria de forma análoga ao de uma máquina, composta por módulos e partes e menos reconhecida pelos conteúdos superficiais e mais pela execução destes dentro do texto. São citados como exemplo de literatura menor autores renomados como James Joyce e Franz Kafka, conhecidos por tomar situa-

7 No original: *a literary/ludic machine that is literally plugged into an electronic socket, into an artificial or simulated environment, as well as into an assemblage of rules. The player, in turn, is plugged into the machine and a key factor in the creation of the gameplay and the narrative. There may be an outline backstory in the game but the development and denouement of the story is user-dependent.*

ções aparentemente mundanas e concatená-las, formando profundos veículos de construção de sentido. A literatura menor pode, desta forma, criar narrativas diferentes da linearidade comum a autores clássicos. Como bem lembram Ferraz e Sant’Anna (2020):

Ser parte do “menor” é trabalhar fora dos padrões, fora do que é usual, fora das regras que regem o padrão totalizante. Trabalhar com mídias “menores” na sala de aula revela-se, portanto, uma maior possibilidade de criar, de ser o novo, de poder seguir um rumo sem amarras propostas pelo que é cânone (FERRAZ; SANT’ANNA, 2020, p. 9).

Mukherjee (2015) discorre sobre a leitura e a escrita da narrativa em textos hipertextuais, dos quais o *videogame* faz parte, e sobre como as estruturas de jogo e de narrativa se confundem. O jogo contém várias narrativas em potencial, desveladas por meio das (in)ações do jogador, que orientam o avatar a seguir diferentes caminhos e podem terminar de uma ou várias formas, inclusive com a desistência e o cessar do jogar. Por exemplo, no gênero *visual novel* de jogos eletrônicos, o avatar pode se relacionar com uma de várias personagens, de acordo com o que o jogador faz o avatar dizer a elas. Concordamos com a posição do autor, mas com ressalvas: a ligação entre jogo e jogador não precisa ocorrer apenas durante o jogar. Como bem lembra Sicart (2014), a atividade de jogar é apenas uma parte da formação e do desenvolvimento da moralidade e identidade do jogador enquanto tal, que é (re)configurada a cada vez que se joga.

O filósofo e desenvolvedor de jogos Ian Bogost descreve em seu livro, *Persuasive Games* (BOGOST, 2007), a teoria da retórica procedimental, segundo a qual artefatos computacionais (incluindo os jogos eletrônicos) são capazes de criar sentidos através de processos, um conceito que o autor chama de representação procedimental. Segundo o autor, processo significa: “[...] os métodos, técnicas e lógica que dirigem a operação de sistemas, desde sistemas mecânicos como motores, sistemas organizacionais como escolas até sistemas conceituais, como a fé religiosa”⁸(BOGOST, 2007, p. 3, tradução nossa).

A noção de retórica que usamos é derivada, mas não dependente, da definição clássica aristotélica, que usa a linguagem verbal da retórica visual e mesmo da retórica digital. Como tecnologia digital de comunicação, espera-se que o jogo eletrônico seja portador de discursos retóricos, mas Bogost (2007) defende que os processos de argumentação ocorrem de forma diferente no texto do *videogame* comparado a outros meios, como os da linguagem estritamente verbal de livros e artigos, ou mesmo comparado com outras tecnologias digitais, como o computador.

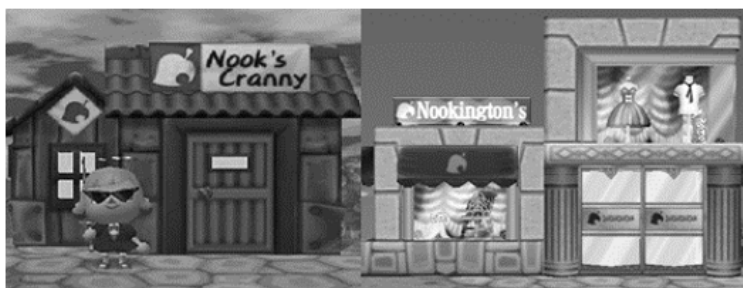
A retórica procedimental se difere da retórica clássica, ou mesmo de abordagens modernas como a retórica visual ou digital, pelo caráter procedimental que possui. Ou seja, a retórica não é construída, *a priori*, pela fala do interlocutor, mas é executada ao longo de processos, ou procedimentos, que se intercalam e se interligam dentro do texto hipermediático. O termo

“procedimento” é emprestado da ciência da computação e diz respeito a uma série de comandos computacionais que podem ser (re)executados ao serem chamados pelo programa principal. Isto possibilita a criação de *software* por várias pessoas, responsáveis por partes do código que se comunicam entre si. A criação do *videogame* é, então, tão rizomática e descentralizada como a leitura dos jogos nos jogares dos usuários.

Com exceção de jogos independentes produzidos por um único desenvolvedor (*Undertale* e *Stardew Valley* são exemplos conhecidos), a produção de jogos eletrônicos é fruto do trabalho de várias pessoas, desde algumas, em empresas indie, até milhares em empresas como *Activision Blizzard*, *Electronic Arts* e *Ubisoft*. Cada um destes trabalhadores contribui com partes que compõem um todo, interligado pelos processos que comunicam uma retórica e, a partir destes, constrói um todo maior que as partes individualmente.

Todas as modalidades de leitura de um jogo eletrônico, seja visual, auditiva ou operacional, contribuem para a produção de sentidos. Quanto maior a equipe, menor é a possibilidade de homogeneização de ideais e do favorecimento de vieses hegemônicos, em detrimento de outros que possam abalar a estrutura capitalista da qual estas empresas se beneficiam. Woodcock (2019) expande esta noção quando compara esta produção de larga escala a uma linha de produção taylorista, na qual o empregado precisa saber apenas o que lhe compete, sem compartilhar da visão panorâmica do jogo que o jogador encontrará no produto finalizado.

Figura 2: Capturas de tela do jogo *Animal Crossing*, mostrando a loja de Tom Nook antes dos pagamentos realizados pelo jogador (à esquerda) e após os pagamentos (à direita)



Fonte: *Animal Crossing Wiki* (FANDOM, 2021).

Bogost (2007), especificamente, cita *Animal Crossing* (cf. Fig. 2) como um exemplo de características do jogo sendo usadas para apreender o jogador em uma determinada retórica. *Animal Crossing* (AC) simula um ambiente campestre, no qual o jogador pode praticar atividades como plantar, caçar, pescar ou realizar pequenos serviços à sua pequena comunidade. Com a exceção do avatar, todos os personagens do jogo são animais antropomorfizados. Um deles é o guaxinim Tom Nook, dono de uma pequena loja de utensílios, que hipoteca uma pequena cabana ao avatar e dá acesso às atividades citadas acima. Com o passar do tempo, a casa pode ser pequena demais para comportar os itens acumulados pelo jogador. Consequentemente, Tom Nook dá a opção de renovar e aumentar a casa, o que custa mais do que o jogador consegue acumular jogando normalmente. O jogador

se vê então obrigado a contrair um empréstimo para obter a casa nova. Todavia, novamente, à medida que o usuário prossegue no jogo e coleta itens novos e maiores, a casa pode ficar pequena e precisar de mais uma renovação, o que só é possível via um novo contrato de empréstimo de Tom Nook.

Enquanto isso, toda vez que o jogador paga uma parte da hipoteca, a loja do guaxinim empresário fecha e reabre maior que antes, com itens mais luxuosos e mais caros à venda. Quanto mais se consegue, mais se gasta e mais se enriquece o “patrão”. O jogo poderia gerenciar as mecânicas de obtenção de itens de várias outras formas, como através da construção de lojas diferentes, prática comum em outros jogos do gênero, ou dar, desde o início, uma casa com espaço necessário para a mobília. Contudo, ao escolher atrelar a mecânica do crescimento da casa à de empréstimos, e relacioná-las, em nível de estética, à figura de uma personagem representativa de ideais capitalistas de acumulação de riquezas e materialismo, o jogo deixa transparecer o argumento de que esta acumulação é necessária e desejável, mas que estará sempre condicionada a um poder maior, que irá se beneficiar mais do que aqueles que lhe dão dinheiro.

Bogost (2008, p. 119, tradução nossa) classifica AC como “um jogo sobre débitos a longo prazo”⁹ e Tom Nook como a “condensação da burguesia empresarial”¹⁰. Toda esta argumentação ocorre não no nível superficial da linguagem verbal, já que em nenhum momento o jogo chama a atenção para tais questões diretamente, e é possível que nem os próprios jogadores se atentem a estes detalhes. De fato, Bogost (2008) teceu estas reflexões após observar seu filho jogando AC e sentindo as dificuldades de manter o padrão que o jogo lhe exigia, por causa dos fatores citados acima. Todos estes valores são comunicados e seus sentidos são construídos pelo jogador através do jogar. Cabe, então, a um jogador crítico estar não apenas ciente dos valores comunicados através desta modalidade, mas entender como eles tentam lhe persuadir a normalizá-los.

Figura 3: Ponto de decisão entre resgatar ou consumir as *Little Sisters* em *Bioshock*



Fonte: Arquivo pessoal dos autores.

Parece evidente que, assim como outros meios, os jogos eletrônicos são ca-

9 No original: *a game about long-term debt.*

10 No original: *condensation of the corporate bourgeoisie.*

pazes de influenciar e ser influenciados pelas ideologias que perpassam a sua produção e distribuição. De fato, Cassar (2013) argumenta que, por ser uma combinação de diferentes modalidades de mídia (visual, textual, sonora etc.), a ideologia pode ser observada também de diferentes formas nos jogos eletrônicos, mas especialmente nas mecânicas que governam a atividade do jogar. O autor usa o jogo *Bioshock* como exemplo: em certos momentos do jogo, é dada a escolha à jogador de poupar a vida ou matar certas personagens recorrentes, as *Little Sisters* (cf. Fig. 3). Matá-las dá ao jogador a energia ADAM, necessária para dar mais forças e habilidades ao avatar do jogo, tornando-o mais fácil. Por outro lado, ao poupá-las, o jogador escolhe rejeitar a coleta desta energia, deixando o avatar mais fraco e tornando o jogo mais difícil. Porém, no final do jogo, o jogador será lembrado da escolha que fez. Como diz Rose (2015):

Ao escolher a colheita das Little Sisters, Jack [o avatar] se torna um monstro sem humanidade. Tecnicamente, ele acaba com mais poder do que no final 'bom', mas ao custo de todo o resto [...] Um conquistador, um destruidor, talvez um deus, mas sem uma vida humana digna de se viver¹¹. (ROSE, 2015, p. 23, tradução nossa).

Há, portanto, um embate entre duas ideias, refletidas em dois modos de jogar: um focado nos resultados e outro focado na moralidade. Cabe, então, à jogador escolher o caminho mais difícil, mas moral, ou o mais fácil, mas imoral. Devemos nos lembrar também que, até este ponto da narrativa do jogo, o jogador teve que fazer o avatar confrontar e matar outros seres que também faziam uso da energia ADAM, com a única diferença sendo o fato de que as *Little Sisters* não são diretamente hostis ao avatar como os outros seres que o atacaram. Em um nível estritamente de mecânicas, as *Little Sisters* seriam apenas recursos a serem recolhidos pelo avatar, de forma a lhe dar vantagens no jogar. O comando de matar a personagem é marcado pela palavra "Harvest", como se o avatar coletasse uma planta, o que demonstra a desumanização desta personagem. Entretanto, se levarmos em conta as dinâmicas e estéticas, há outros sentidos a serem compreendidos pelos jogadores que impedem uma visão tão simplista. Estas ações têm um efeito visível em como o jogador vê as personagens do jogo, e potencialmente também a si mesmo.

Concluída a análise retórica dos jogos, passemos às considerações.

5. Considerações

Com este trabalho, procuramos demonstrar que o jogar *videogame* deve ser compreendido como uma atividade provida de sentidos, veiculados por retórica própria. Devido a uma natureza rizomática e não-linear, os sentidos e valores de um jogo eletrônico não estão apenas nos conteúdos que o compõem, sejam eles textuais ou não, e não são idealizados apenas pelos jogadores, mas na efetiva interação entre o jogador e o jogo, realizada durante e após o jogar.

11 No original: *By choosing to harvest the Little Sisters, Jack becomes a monster devoid of his humanity. Technically he does end up with more raw power than he does in the "good" ending, but at the cost of everything else [...]. A conqueror, a destroyer, perhaps even a god, but without a human life worth living.*

Argumentamos que, no transitar entre os três níveis do jogar e na interação deste com os três elementos constitutivos do jogo, jogadores têm o potencial de apreender sentidos emanados pelo jogo, e assim construir uma perspectiva, que pode até diferir da do jogo. Ao decidir pagar a hipoteca de Tom Nook para ter uma casa nova, ou colher (ou não) a energia das *Little Sisters*, o jogador deixa de ser sujeito passivo, que apenas manipula elementos em tela, e passa a ser agente ativo, interpretando e sendo interpretado pelo jogo através do jogar.

Ademais, jogos como AC e *Bioshock* são capazes de promover reflexões sobre exploração imobiliária e uso de força letal, respectivamente, subjacentes a situações lúdicas pelas quais jogadores passam naturalmente no decorrer do jogar. Jogadores compreendem, sem que lhes seja dito explicitamente, que seus esforços enriquecem outros ou que abrir mão do poder mantém sua humanidade. Portanto, a leitura do *videogame* é pautada pela sua prática e pode ser entendida como tal, evitando assim julgamentos preconcebidos somente sobre os conteúdos visuais, que são apenas uma parte do quebra-cabeça que é jogar e entender um determinado jogo eletrônico.

Referências

BOAL, Augusto. **Games for Actors and Non-Actors**. London: Routledge, 1992.

BOGOST, Ian. **Persuasive games**: the expressive power of videogames. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007.

BOGOST, Ian. The Rhetoric of Video Games. In: **The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning**. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning, 2008. P. 117-139.

BYFORD, Sam. Uncharted 4 finally learns to pace itself. **The Verge**, [S. l.: s. n.], 2016. Disponível em: <https://www.theverge.com/2016/5/20/11719308/uncharted-4-better-pacing-less-shooting>. Acesso em: 28 nov. 2021.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CASSAR, Roberto. Gramsci and games. **Games and Culture**, [S. l.], v. 8, n. 5, p. 330-353, 2013. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412013493499>. Acesso em: 15 fev. 2022.

FANDOM. **Nook's Cranny**. [S. l.: s. n.], 2021. Disponível em: https://animal-crossing.fandom.com/wiki/Nook%27s_Cranny. Acesso em 29 nov 2021.

FERRAZ, Daniel.; SANT'ANNA, Pedro. Jogos digitais e educação linguística: precisamos falar mais desse encontro. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 38, n. 2, p. 1-16, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspec>

tiva/article/view/2175-795X.2020.e65135. Acesso em: 12 mar. 2022.

FRASCA, Gonzalo. **Play the message**: play, game and video game rhetoric. 2007. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of Copenhagen, Copenhagen, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2010.

HUNICKE, Robin.; LEBLANC, Mark.; ZUBEK, Robert. **MDA**: A Formal Approach to Game Design and Game Research. In: [S. l.: s. n.], 2004. Disponível em: <https://www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf>. Acesso em: 12 set. 2021.

JUEL LARSEN, Lasse.; WALTHER, Kampmann Bo. The Ontology of Gameplay: Toward a New Theory. **Games and Culture**, [S. l.], v. 15, n. 6, p. 609-631, 2020. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412019825929>. Acesso em: 15 jul. 2022.

JUUL, Jesper. **Half-Real Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT Press, 2005.

MAGNANI, Luiz Fernando. **Virando o jogo**: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico. 2007. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008. Disponível em: <https://repositorios-latinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/1325897?show=full>. Acesso em: 17 fev. 2021.

MÄYRÄ, Franz. **An Introduction to Game Studies**: Games in Culture. 1 Oliver's Yard, 55 City Road, London EC1Y 1SP United Kingdom: SAGE Publications Ltd, 2008.

MCALLISTER, Ken. **Game Work**: Language, Power, and Computer Game Culture. Tuscaloosa, EUA: The University of Alabama Press, 2008.

MOITA LOPES, Luiz Paulo. Da aplicação da Linguística à Linguística Aplicada Indisciplinar. In: PEREIRA, Regina Celi.; ROCA, Pilar. (org.). **Linguística Aplicada**: um caminho com diferentes acessos. São Paulo, SP: Editora Contexto, 2009a. p. 11-24.

MOITA LOPES, Luiz Paulo. Linguística Aplicada como lugar de construir verdades contingentes: sexualidades, ética e política. **Gragoatá**, Niterói, RJ, v. 14, n. 27, p. 33-50, dez. 2009b. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/gragoata/article/view/33105>. Acesso em: 15 fev. 2022.

MOITA LOPES, Luiz Paulo. Uma Linguística Aplicada mestiça e ideológica: interrogando o campo como Linguística Aplicada. In: MOITA LOPES, Luiz Paulo. (org.). **Por uma Linguística Aplicada indisciplinar**. São Paulo: Pa-

rábola Editorial, 2006. p. 13-42.

MONTE-MÓR, Walkyria. Crítica e letramentos críticos: reflexões preliminares. In: ROCHA, Claudia.; MACIEL, Ruberval. (org.). **Língua estrangeira e formação cidadã: por entre discursos e práticas**. Campinas, SP: Pontes Editores, 2013. p. 31-50.

MUKHERJEE, Souvik. **Video Games and Storytelling: Reading Games and Playing Books**. [S. l.: s. n.], 2015.

PENNYCOOK, Alastair. A Linguística Aplicada dos anos 90: em defesa de uma abordagem crítica. In: SIGNORINI, Inês.; CAVALCANTI, Marilda C. (org.). **Linguística Aplicada e transdisciplinaridade: questões e perspectivas**. Campinas, SP: Mercado das Letras, 1998. p. 21-46.

ROSE, Jason. The Value of Art in BioShock: Ayn Rand, Emotion, and Choice. In: CUDDY, Luke. (org.). **BioShock and philosophy irrational game, rational book**. West Sussex, Reino Unido: Wiley Blackwell, 2015.

SICART, Miguel. **Play matters**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2014. (Playful thinking).

STARFIELD, Sue. Autoethnography and critical ethnography. In: ROSE, Heath.; MCKINLEY, Jim. (org.). **The Routledge handbook of research methods in applied linguistics**. New York: Taylor and Francis, 2020. p. 165-175.

STEINKUEHLER, Constance. Video games and digital literacies. **Journal of Adolescent & Adult Literacy**, [S. l.], v. 54, n. 1, p. 61-63, 2010. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/20749077>. Acesso em: 15 jul. 2022.

STENROS, Jaakko. The Game Definition Game: A Review. **Games and Culture**, [S. l.], v. 12, n. 6, p. 499-520, 2017. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412016655679>. Acesso em: 15 jun. 2022.

WIT, Jan de. A Unified Model of Game Design, Through the Lens of User Experience. In: **Extended Abstracts of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems**. Yokohama Japan: ACM, 2021, p. 1-6. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3411763.3451778>. Acesso em: 26 set. 2021.

WOODCOCK, Jamie. **Marx at the arcade: consoles, controllers, and class struggle**. Chica-go, Illinois: Haymarket Books, 2019.