Jogos eletrônicos: por uma semiótica passional

MARIA VIRGÍNIA MORAES DE ARANA

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/PUC - *doutoranda*

Resumo

A narratividade e a discursividade dos videojogos ou jogos eletrônicos: o sincretismo dessa mídia interativa. A convocação do sensível e a estesia como efeitos de sentido passionais. São analisadas as relações contratuais como a adesão e polêmicas como a subversão e a trapaça enquanto estratégias discursivas: o fazer manipulativo do sujeito e interpretativo do anti-sujeito.

Palavras-chave

jogos eletrônicos, narratividade, discurso, contrato

Abstract

The narrativity and discursiveness of video games or electronic games: the syncretism of this interactive media. The convocation of the sensible and the aesthesia as effects of passionate sense. This study analyzes not only the contractual relationships such as adherence but also polemics like subversion and cheat used as discursive strategies: the manipulative making of the subject and the interpretative making of the anti-subject.

Key words

eletronic games, narrativity, discourse, contract

*“... isso de partida, de jogo..., varia muito de jogador
para jogador, de jogo para jogo.”*
Machado de Assis

E estudar os jogos eletrônicos ou videojogos na perspectiva da semiótica discursiva implica antes de tudo levantar a indiscutível importância desses como forma de comunicação da atualidade, para poder visualizá-los a partir de um horizonte teórico que nos permita compreender melhor o fenômeno de comunicação que aqui nos interessa.

A sedução que os jogos produzem é manifesta na sua popularidade com jovens adultos e principalmente crianças, adentrando casas e lugares públicos como os flipperamas ou as atuais “Lan – houses” e na forma como a indústria do jogos eletrônicos surge com investimentos milionários na produção, visando ao seu consumo “globalizado”.

Nosso interesse surgiu no ambiente familiar quando os filhos despendiam horas diante desse jogos, vindo assim a tornar-se tema/objeto de pesquisa da dissertação de mestrado. Naquela ocasião, realizamos um trabalho de caráter experimental, levantando categorias de descrição e análise a partir da linha dos estudos de cultura. Entretanto, a essência desse fenômeno comunicacional ficou em aberto, pois era nosso objetivo compreender os motivos da irresistível atração que os jogos produziam e assim determinar as causas da popularidade desse tipo de mídia.

Em parte, esse objetivo foi alcançado, mas essas questões permanecem, no momento em que nos dispomos a repensar os jogos eletrônicos diante do quadro teórico da semiótica discursiva, que, certamente, possibilitará identificar, a partir da problemática enun-

ciado/enunciação, não só *aquilo que se diz* – como em qualquer jogo –, mas, sobretudo, *como se diz*, isto é, o modo de produção do discurso no caso dos jogos eletrônicos. Como disseram (Greimas & Courtés, 1979, p. 416): [...] *a teoria semiótica deve ser mais do que uma teoria do enunciado [...] e mais do que uma semiótica da enunciação. Deve conciliar o que parece à primeira vista inconciliável, integrando à uma semiótica mais geral.*

Ora, o que nos parece inconciliável foi o fato de termos constatado que a sedução que esse jogos exercem sobre seus jogadores não é efetiva em todos os casos, na medida em que pudemos registrar episódios nos quais surge a trapaça. As cenas, gravadas em vídeo – que compõem a amostra dos dados levantados com o fim de subsidiar a pesquisa anteriormente mencionada – permitiram-nos redesenhar o que chamamos de trapaça criativa. Curiosamente, esses fatos surgiram quando os jogadores utilizavam-se do modo de jogar com a máquina, isto é, com o computador, proporcionando-nos verificar a subversão às estratégias de manipulação, produzindo efeitos de sentido, de certa forma inesperados.

Isso nos permite realizar um recorte do nosso ponto de vista bastante apropriado, já que se torna nula a pretensão dos produtores desse jogos e surge, portanto, o objetivo do presente trabalho que é colocar a descoberto o percurso que o *sujeito trapaceador* – assim o podemos denominar – realiza diante de um enunciado, cujo destinador utiliza-se de sofisticadas estratégias persuasivas de caráter sincrético.

Nossa exposição se utilizará de procedimentos metodológicos, partindo do que seria um percurso narrativo comum, para, posteriormente, traçar o que é provável que ocorra com o destinatário, que não se deixa manipular tão facilmente, isto é, quais as estratégias que visam à produção de efeitos de sentido, para depois identificar como ocorre a ruptura contratual das regras do jogo e as estratégias subversivas do jogador que as transgride.

Vale lembrar aqui que os jogos eletrônicos como mídia interativa são textos de caráter sincrético, na medida em que a computação gráfica utiliza-se de linguagens heterogêneas para “provo-car” efeitos de sentido nos seus consumidores. Assim, não elegemos

um corpus específico – dada a amplitude do universo tipológico dos jogos –, mas antes tentamos identificar características comuns ou categorizá-los, a partir dos níveis narrativo e discursivo, visto que aí há uma proposta comum, ou que na maior parte dos jogos mostra-se recorrente.

O sincretismo nos jogos eletrônicos: uma breve descrição

Greimas & Courtés, (1979, p. 414), definem como semióticas sincréticas aquelas

que constituem seu plano de expressão com elementos ligados a várias semióticas heterogêneas - cuja existência é evidente de imediato”, perguntando-se “ [...] se as línguas naturais [...] não constituem um elemento apenas, sem dúvida essencial, ao lado de dados paralinguísticos ou proxêmicos de uma comunicação, que é também sincrética.

Ao se questionarem sobre a natureza sincrética da comunicação em si mesma, os autores levam-nos a refletir sobre o modo de produção da mídia interativa, que toma em consideração o ajuste desse sincretismo elevado à qualidade/grandeza de estratégias discursivas.

No segundo tomo do Dicionário de Semiótica, (Greimas & Courtés, 1991, p. 233) levantam uma discussão sobre esta questão, apontando-a de duas formas:

[...] a problemática da enunciação sincrética: a dos procedimentos de sincretização por um lado, (da produção, do processo gerativo do sincretismo) e das estratégias sincréticas por outro, isto é, da elaboração de programas completos de comunicação, podendo ser esta comunicação contratual e/ou polêmica.

Mais adiante, os mesmos autores explicitam:

[...] o recurso a uma pluralidade de linguagens de manifestação para constituir um texto sincrético depende [...] de uma estratégia global de comunicação sincrética que administra [...] o contínuo do discurso, resultante da textualização e elege verter a linearidade do texto em substâncias diferentes; em certos casos, os procedimentos de sincretização podem depender de verdadeiras sinestesias.

É preciso reconhecer que nos jogos eletrônicos ocorrem verdadeiras sinestesias¹ por dois fatores:

1) Pela qualidade interativa da mídia, na medida em que equipamentos e programas estão indissociados, conferindo-lhe um alto grau de sincretismo, o que pode ser visto com uma manifestação de seu formante matérico.

2) Pelo fato de que é impossível distinguir na estratégia global da comunicação a existência de tal ou qual linguagem, tamanho o grau de sincretismo, pois além do verbal, do proxêmico, do sonoro, tem-se o visual que, aparentemente, desempenha papel hegemônico, mas que na verdade constitui, junto com as outras linguagens, o contínuo do discurso.

É preciso salientar que nesse sincretismo programas/equipamentos estão incluídos os chamados sensores (teclados, pedais, tapetes) e/ou sensores estereoscópicos (luvas, óculos etc.), sendo que esses últimos, indissociados das imagens de síntese, propõem um envolvimento tal que transporta os jogadores/ destinatários aos *mundos virtuais*, nos quais tem-se a ilusão de imersão física e de concretude dos objetos. Nessa qualidade de “excelência” do visual, (visão estereoscópica), tem-se uma isotopia sintática, pois o matérico – entendido como a posição: presença ou distanciamento do enunciador junto ao fato – é recorrente na aspectualização, na medi-

1. Na mesma fonte citada à pag. 234, encontra-se a seguinte definição de sinestesia: *En calidad de semióticas – objeto, las sinestesias se caracterizan por um plano de expresión donde varias <materias> son asumidas por una misma forma, hay, pues, varias sustancias para una misma forma.*

da em que contribui de forma preponderante para actorialização, a espacialidade e a temporalização do discurso, concorrendo efetivamente para uma debragem enunciativa, deixando, aí, o enunciador as marcas da enunciação. Fica assim, mais uma vez, postulada a afirmação de Oliveira (1998, p. 90) sobre os arranjos sintáticos:

Enquanto a sintaxe aborda os mecanismos formais que constróem as significações, a semântica trata dos mecanismos de investimento de sentidos na construção sintática. Essa perspectiva conferiu uma abrangência nunca antes pensada em razão de, num mesmo arranjo sintático, poder estar investido mais de um conteúdo semântico.

Essas articulações sintáticas, produto do sincretismo existente nos jogos eletrônicos, confirmam o que a mesma autora (Oliveira, 1998, p. 96) diz sobre o matérico:

Toda manifestação textual [...] guarda também em suas entranhas as indicações das ordens sensoriais que levam o texto a sensibilizar e convocar sensorialmente o sujeito [...]. Isso principia já na escolha do tipo de suporte [no caso dos jogos eletrônicos, o informático], dos materiais e das matérias empregados, assim como dos procedimentos técnicos utilizados para a constituição da obra.

E mais adiante continua, colocando duas questões:

Nas articulações sintático-semânticas das ordens sensoriais, estruturantes dos efeitos de sentido, estaria também a inscrição das propriedades sensíveis que atuam sobre os órgãos dos sentidos do fruidor? Também, estariam contidas nessas os pontos perceptíveis para descrição e análise do que é mais palpável no mundo que contamos: a matéria de que é feito tudo que existe?

Ora, nos videojogos a constituição do matérico (programas e equipamentos) homologa-se nas marcas da enunciação e essa articulação é estruturante dos efeitos de sentido, pois está nela a manifestação mais palpável do que existe no mundo: a matéria.

Ainda sobre os mundos virtuais, temos aqui um caso especial de figuratividade. Se tomarmos que a figuratividade, segundo (Greimas *apud* Barros, 1990, p. 72) é *o procedimento de revestir percursos temáticos abstratos com figuras de conteúdo, atribuindo-lhes traços de revestimento sensorial*, e que pode ser vista em duas etapas (Greimas & Courtés, 1979, p. 222): *a figuração – conversão de temas em figuras – e a iconização – que tomando as figuras já constituídas as dota de investimentos particularizantes, suscetíveis de produzir ilusão referencial* ou produzir efeito de sentido de realidade, podemos constatar que temos aqui um caso que pode dotar a figuratividade de um outro estatuto, na medida em que lhe é dada uma importância tal que o efeito de realidade, ao resgatar as percepções sensoriais, converge a uma estesia ou coalescência de sentidos.

Essa convergência de manifestações traduz-se num contínuo do discurso que tem seguramente no destinatário/jogador uma “presa fácil” para se tornar um enunciatário, sujeito de estado que competente, ou seja modalizado passa a crer e a fazer, pois o dispositivo veridictório é acionado de forma altamente potencilizadora. Levando em consideração que nos videojogos o fazer é caracterizado por um comportamento sensoriomotor, vemos que os procedimentos de ancoragem são realizados com vistas a provocar esse tipo de comportamento (sensoriomotor), que varia em intensidade de acordo a proposta de interatividade.

Estes são alguns aspectos do que pode ser levantado de imediato quanto às estratégias de comunicação sincrética que os videojogos instalam, desde já considerando-os textos estéticos, na medida em que *presentificam o mundo, os sentimentos, as impressões, as sensações* etc. (Oliveria, 1998, p. 91) e que para a semiótica, entre as linguagens e o mundo natural estabelece-se uma relação intersemiótica e não de representação. Assim, a mídia interativa cria textos em si mesmos, cuja significação encontra-se já *feicionada pelas escolhas materiais da forma de expressão, e, inclusive, é por*

essa especificidade estrutural que tanto age sobre os sujeitos destinatários. (Oliveria, 1998, p. 91). Em suma, os videojogos são textos estéticos se considerarmos ainda o que a mesma autora diz *sobre sua organização, que mantém um aprofundamento e uma ênfase na convocação da sensorialidade do sujeito para apreendê-lo e significar.*

Os videojogos: narrativa e discurso

À parte de toda configuração do sensível, é preciso analisarmos nos videojogos, na sua essência lúdica, isto é, caracterizá-los enquanto jogos. Como foi dito, anteriormente, os videojogos podem ser apreendidos em categorias, quando analisados nos níveis narrativo e discursivo, independentemente de ser este ou aquele jogo.

A narrativa mais geral dos videojogos é constituída por fases ou episódios, que são em si mesmos esquemas narrativos canônicos, cujos programas podem ser vistos como uma sucessão de estados e transformações, estabelecimentos e rupturas de contratos. Entretanto, antes de descrevê-los é necessário trazer as análises de Greimas sobre o jogo, no seu texto denominado *A propos du Jeu*.

Em primeiro lugar, o autor conceitua o jogo como um sistema de regras que paradoxalmente confere liberdade, um contrato que permite livre entrada, mas que não deixa livre a saída. Depois refere-se à pluriisotopia do jogo como um sistema [de regras] que leva o jogador a desenvolver ações discursivas programadas, isto é (Greimas, 1980): *[...] o face a face de dois sujeitos cognitivos que dominam o conhecimento das regras do jogo e que as exploram para elaborar, sob a forma de programas virtuais complexos, estratégias que os levarão à vitória.*

Para isso, ambos os atores, além da faculdade de construir cadeias de atos enunciativos eficazes, desenvolvem competências que podem ser tipificadas em:

1) Competência interpretativa das performances do interlocutor, permitindo-lhe reagir com atos às intenções do adversário, formulando uma representação do seu saber, querer e de seu poder fazer, ou seja, a partir da construção de um simulacro, entendido aqui como o *contrato implícito constituído do conjunto de pre-*

liminares que fundamentam a estrutura intersubjetiva, ou seja, a construção da imagem da competência que os actantes da comunicação se atribuem mutuamente;

2) Competência manipuladora de fazer crer que visa a tal ou qual objetivo e a fazer agir o interlocutor dentro de seu plano e em benefício do programa mais geral de seu adversário, estratégia de persuasão regida pela astúcia;

3) Competência semântica, ou seja, histórica, construída a partir de suas performances passadas, e;

4) Competência modal mais geral que engloba diferentes modalidades passionais, levando a um fazer programador, interpretativo e persuasivo.

Greimas ressalta que não é legítimo considerar os jogadores a partir das projeções de um aqui e agora, isto é, como atores abstratos. Eles são sujeitos históricos, que possuem competências semântica e modal, independentemente do exercício de jogo escolhido.

A partir dessas considerações, que podem ser vistas como essenciais e comuns a qualquer jogo, podemos ver as especificidades dos jogos eletrônicos que têm na interatividade seu quesito básico, sendo importante descrever como se dá essa ação interativa (Arana, 1996, p. 37):

Nos jogos eletrônicos, o usuário interfere diretamente no programa. Essas interferências estão previamente planejadas em forma de opções, o que lhe confere alternativas.” [modos de jogar, como por exemplo: em duplas (um parceiro), mais de um parceiro, com a máquina ou computador e nesse momento pode compor qual a personagem que quer “encarnar” e seus apetrechos especiais] Desse modo, através de estímulos – por parte do jogador – e respostas por parte do programa, ou vice-versa, o jogo vai sendo construído numa ação conjunta. As reações dos jogadores são condição para a estruturação do jogo e se manifestam tanto em diferentes níveis quanto em diferentes aspectos, a saber: sensoriomotor, cognitivo, emocional e social. Os jogos apresentam diferentes níveis de interatividade, em fun-

ção da complexidade técnica dos equipamentos e programas de interface [...] desse modo [...], os jogos compõem-se de fases subseqüentes, que apresentam dificuldades crescentes. A passagem de uma fase para outra exige do jogador domínio crescente da máquina e da estratégia do jogo. Os pontos obtidos são demonstrados no escrutínio e a premiação é dada através de “poderes mágicos”. Isso quer dizer que, ao subir no escrutínio, o jogador obtém poderes maiores que se refletem na personagem que o representa no jogo e que aos poucos sofre uma metamorfose, como por exemplo: adquire maior habilidade motora, é capaz de saltar, realizar acrobacias, obter objetos especiais como um carro mais veloz, uma arma mais possante. Os “poderes mágicos” oferecem condição ao jogador de vencer dificuldades em princípio intransponíveis para ele. Tais condições demonstram que a natureza da interatividade é dinâmica, sofrendo alterações ao longo dos episódios, em função dos jogadores.

A partir desta sucinta descrição, pode-se reconhecer que:

- os jogos se compõem de fases que são em si mesmas esquemas narrativos canônicos, na medida em que pode-se identificar os percursos do destinador/manipulador, e do destinador/julgador.
- uma vez aceito o contrato, o sujeito enunciatário encontra-se modalizado a um querer fazer, no caso, jogar, em busca de um objeto de valor que é a vitória.
- a cada fase ou episódio, é o programa de performance do sujeito que faz com que produza objetos para serem investidos de valor, que a cada vez, podem ser investidos de formas diferentes de figuratividade, como atravessar obstáculos, transpor barreiras, chegar ao fim do primeiro tempo de um jogo etc., configurando assim um percurso gerativo de sentido: do mais abstrato ao mais concreto, o que podemos ver na seguinte descrição:

[para] subir no escrutínio, o jogador obtém poderes maiores que se refletem na personagem que o representa no jogo

e que aos poucos sofre uma metamorfose, como por exemplo, adquire maior habilidade motora, é capaz de saltar, realizar acrobacias. (Arana,1996)

- os sujeitos da enunciação são transitivos, de um lado programas/equipamentos, sincreticamente constituídos como enunciador e de outro o enunciatário ou jogador – projetados no texto do jogo – mesmo que existam opções referentes à escolha de parceiros ou adversários, com exceção à escolha feita no modo de jogar como o computador. Aí passa a existir um programa narrativo de base, pois o programa (informático) sujeito de fazer (S1) passa a fungir como sujeito de estado S2, isto é, como um sujeito reflexivo (ao mesmo tempo sujeito de estado e de fazer), que mantém, por sua vez, com outro sujeito de estado S3 uma relação transitiva:

$F(\text{jogar}) \{ [S1(\text{ programa informático}) \rightarrow S2(\text{ programa informático})] \rightarrow S3(\text{ adversário}) \cap Ov(\text{ vitória}) \}$

$F \Rightarrow [(S1 \Rightarrow S2) \Rightarrow S3 \Rightarrow Ov]$

- a performance de uma fase – contabilizada na soma de pontos do escrutínio – é condição para a passagem à fase subsequente, construindo-se assim a narrativa mais geral, que parte do mais simples ao mais complexo, isto é de caráter gerativo. O resultado do escrutínio é a sanção do destinador/julgador que assim “permite” ao sujeito enunciatário prosseguir no jogo, recompensando-o através de poderes mágicos (arma mais possante, carro mais veloz etc.) isto é, modalizando-o ou atualizando-o, conferindo-lhe um poder ou qualificando-o para a ação ou ao fazer do próximo episódio.

- o menu de opções antecede cada episódio ou fase, tendo-se aí o narrador, figura delegada do enunciador. No escrutínio, encontramos a figura do observador, que tem o papel de determinar um ou mais pontos sobre o discurso e dirigir seu desenrolar. A sanção é manifesta no escrutínio final de cada fase e, neste caso, é o destinador que delega a voz ao narrador.

- a escolha no menu do modo de jogar (níveis de complexidade do quesito interatividade) determina o tipo de contrato, fazem-

do com que nesse momento o destinatário auto-avaleie sua capacidade como jogador, ou seja, como disse Greimas, sua competência semântica ou histórica, construída pelas suas performances passadas.

- nos videogames, o procedimento de verificação se dá ancorado pela desembreagem interna que, no caso, não é só pela delegação interna de voz, mas também da ação, na medida em que os jogadores passam a encarnar os personagens integrantes da narrativa. Uma vez assim atualizados, os sujeitos tornam-se donos da ação ou sujeitos realizantes do jogo.

- o sincretismo dos videogames resulta, pois, de um sincretismo de linguagens assim como de uma reunião de recursos de persuasão/manipulação que levam a uma estesia, que resulta no comportamento sensoriomotor e numa performance cognitiva. De um lado, o sensório, que convoca a visão, o tato e a audição e, de outro, o verbal (cognitivo), para desdobrarem-se num fazer que ape-la sobretudo para a motricidade.

A partir destas análises que apresentamos de forma preliminar, resta-nos ocuparmos do recorte deste trabalho, que nos remete de imediato àqueles episódios, nos quais a trapaça pode ser “inventada”. Como dissemos, o incomum desses fatos, leva a deter-nos sobre o caráter do contrato celebrado no jogo e, conseqüentemente, sobre o discurso – ou enunciação – dos videogames.

Contrato e discursividade nos videogames

Ora, com assinala Greimas, jogadores são sujeitos que desenvolvem programas discursivos virtuais complexos, munidos de competências interpretativa, manipuladora, semântica / histórica e modal.

Essas competências podem ser vistas na troca de discursos - de um lado o enunciador e de outro o enunciatário que num vai e vem de discursos, desenvolvem estratégias, de caráter manipulador que são assim descritas pelo autor (Greimas, 1980, p. 32):

Les configurations manipulatoires qu'il offre à son interpretation sont conçues de manière à être incomprises ou mal comprises de lui. A la limite, le joueur ne peut être

sûr de gagner que s'il personnalise le jeu jusqu'à ce qu'il devienne incomunicable. Ces séquences [...] constituent déjà l'ébauche d'un langage figuratif second.

A incomunicabilidade aliada à figuratividade submetem-se ao princípio da eficácia, pois não importa se o que se diz é verdade ou mentira, se é mais ou menos compreendido, mas que seja sobretudo eficaz, isto é, que o adversário passe a crer e a fazer.

O caráter discursivo do jogo é, portanto, de tal forma manipulador ao ponto de levar a despiastamentos, desnorteando o adversário para levá-lo à derrota, ou seja, a um percurso gerativo de sentidos, sustentado pela astúcia de convencimento.

Ora, se de um lado, há o percurso de persuasão constante do jogo – os sujeitos têm que se convencer mutuamente a cada instante – de outro, o contrato inicial pode ser desfeito, quando o enunciatário trapaceia ou infrinje as regras do jogo, ou mesmo quando se retira do jogo.

No entanto, como um sistema ético, o jogo tido como contratual, pode tornar-se polêmico, na medida em que as brechas/aberturas do sistema de regras podem ser exploradas. Isto é dito por Greimas (1980, p. 33)

Tout système normatif fait d'injonctions, c'est à dire d'interdictions et prescriptions, comporte les positions vides, du non - interdit et du non – prescrit, susceptibles d'être exploitées par des sujets du faire.

E comenta:

A l'a exception... des systèmes politiques pratiquant le binarisme strict où tout ce que n'est pas prescrit est interdit, et inversement: l'absence du jeu équivaut alors à l'absence de la liberté.

A liberdade é reconhecida por Greimas pela expressão *être à l'aise* (Greimas, 1980, p.33) que define -se por *un sujet du faire*

exerçant son activité dans le cadre permissoif du non - interdit et du non - prescrit. Desta maneira, fica configurada sua competência modal, na medida em que ele se conforma ou não às posições livres do sistema, numa sucessão de transformações e que o levam a diversos estados passionais, que o autor denomina *epanouissement de joie*, ou seja, um estado de alegria, trazido pelas possibilidades de exercer sua liberdade.

Videojogos: liberdade e interdição

Nos videojogos, os programas informáticos utilizam-se de uma linguagem de máquina, cuja matriz é binária. A natureza dessas linguagens remetem-nos ao binarismo descrito por Greimas, no qual tudo o que não é prescrito, sofre uma interdição.

Na descrição dos videojogos estudados na pesquisa anterior, (Arana, 1996, p. 96) encontramos:

Em virtude da estrutura binária dos programas que acompanham os equipamentos eletrônicos, os jogadores dos videogames não têm outro recurso senão dividir-se entre os campos lógicos, excludentes entre si: a cada passo, as alternativas são apenas duas, ou seja, a terceira possibilidade é eliminada. [...] O pensamento especulativo não seria, em decorrência, incentivado nos jogos competitivos estudados.

Diante dessa característica dos videojogos, identifica-se, além da natureza do enunciado, um programa discursivo que prevê apenas duas possibilidades, no qual tudo o que não é prescrito é interdito, mantendo um enunciatário confinado somente a duas alternativas e, portanto, sem muitas chances de explorar as aberturas do sistema de regras.

É preciso acrescentar aqui as observações que Greimas (1980, p. 31) faz sobre o jogo de xadrez no computador, já que essas se aplicam a quaisquer jogos dessa natureza.

Il est tendant [...] d'installer à la place de l'un des joueurs, en le dotant d'une intelligence artificielle capable de

déchiffrer un grand nombre de combinaisons d'actes de jeu stéréotypées et de leur donner des réponses appropriés. Un tel automate cependant n'est en mesure, paraît-il, de tenir tête qu'à des joueurs assez médiocres.

La machine opérant, dans un premier temps, au niveau référentiel du jeu ne serait pas capable d'interpréter des programmes ludiques qui ne soient fondées sur la quête de la victoire, mais régis par le système modal de second degré produisant des configurations de jeu qui signifient autre chose que ce qu'elles paraissent vouloir signifier. [...] le système de prévisibilité à peine établi peut de nouveau être dépassé par le joueur humaine. Le jeu continue et nourrit la illusion d'un peu de liberté.

Ora, se no jogo, dois sujeitos desenvolvem programas discursivos complexos, o fato de jogar com a máquina diminui consideravelmente as probabilidades de constituir-se num jogo interessante, onde os parceiros e /ou adversários possuem níveis similares de competências, debatendo-se em estratégias de convencimento. Ao contrário, nesse caso, encontra-se pouca novidade, já que o modelo é construído a partir de programas discursivos estereotipados, isto é, forjando um adversário medíocre, com probabilidade de ser derrotado facilmente por um jogador humano, em decorrência de sua competência semântica ou histórica., advinda de suas performances passadas.

Não é surpreendente, pois, o percurso que fazem esses sujeitos que trapaceiam, no modo de jogar com a máquina, pois este é provavelmente o ápice de uma situação do interdito. Na medida em que a diminuição da liberdade de escolhas é evidente, tanto pelo fato de não poder explorar as aberturas do sistema de regras, como também por lidar com parceiros/adversários, cujas competências estejam aquém de suas próprias, o jogo passa a tornar-se assaz desinteressante e surge aí a busca de novidades, na qual a experimentação se faz presente, como uma forma de < explorar> o interdito e de personalizar cada vez mais seu discurso.

Dessa forma, a ilusão de liberdade mantém-se, sustentada pelas tentativas de subversão às regras, às vezes bem sucedidas e

outras malogradas, até o momento em que jogador se dá conta de que o interdito não poderá ser explorado, e a partir daí produz-se o desinteresse completo do jogo, tornando-se este mais um produto descartável da mídia, pois as estratégias de persuasão tornam-se nulas.

É importante notar que durante o tempo que o jogador insiste em continuar o jogo em tentativas de suborno às regras, surge uma configuração manipulatória centrada na tentação, ou seja, no poder fazer, que pode não realizar-se, e nesse caso, não obtém o desempenho desejado, isto é, um sujeito de estado, atualizado, mas que não se transforma em sujeito do fazer, apesar de seu discurso altamente personalizado, ou criativo, como o denominamos anteriormente.

Conclusões: videojogos: “presença” e ludicidade

Dentre as considerações preliminares sobre os videojogos, é preciso concluir a partir das abordagens construídas.

Para que possamos analisar os efeitos de sentido dos videojogos, é mister colocarmo-nos no lugar do jogador, transportarmo-nos aos mundos das imagens, dos sons, onde o tátil projeta-se de tal forma, que produzem-se efeitos passionais que levam a um alheamento do mundo exterior, provocando a entrada em um “círculo mágico”(Huizinga, 1971).

Nesses mundos “mágicos” a proposta é sedutoramente conduzida, pois, se de um lado, temos o jogo, que em si mesmo leva seus participantes a um mundo de regras, autonomamente constituído, alheio ao mundo exterior, de outro, temos a beleza dos textos estéticos, que provocam encantamento.

Essa proposta sedutora que convoca os sentidos e provoca reações passionais passa necessariamente pela construção desses textos, onde o sincretismo dos materiais já determina as ordens sensoriais envolvidas, ou seja, no plano da expressão estão embutidas as condições que provocam efeitos de sentido.

Essa estratégia de comunicação sincrética administra o contínuo do discurso, partindo da simbiose entre equipamentos e programas informáticos, passando pela natureza da computação gráfica – que propõe a “presentificação”, (Landowski *apud* Oliveira, 1998, p.

91) a partir da composição das imagens digitais e /ou sintéticas com os sons eletrônicos – para gerar efeitos de sentido, que se manifestam na interatividade, que por sua vez estabelece uma correspondência entre o fazer somático/cognitivo e os artefatos eletrônicos.

É esse amálgama constituído de linguagens heterogêneas geradas a partir do plano de expressão que faz com que os videojogos tanto ajam sobre os sujeitos destinatários, convocando-lhes os sentidos, modalizando - os para se tornarem sujeitos do fazer. A irresistível atração que exercem os videojogos está definitivamente pautada no fato de que esses são textos estéticos, na medida em que:

- ativam a percepção dos sujeitos, provocando-lhes comoção / sentimentos para que *“ao entrar em contato estésico com o que se diz, processem perceptivamente a significação”* (Oliveira, 1998, p. 91) e;

- a forma de expressão (sincrética) lhe imprime um modo de presença, uma vez que conduz os sujeitos a uma experiência particular do que vivem no texto.

Os videojogos além de serem textos estéticos possuem uma dimensão lúdica, isto é, são jogos. Quanto a isso, a partir de Greimas temos uma visão crítica, na medida em que são jogos em computador. A rigidez binária do programa informático empobrece a troca de discursos entre enunciador e enunciatário, quando este último possui uma boa competência semântica, limitando-o no sentido de construir programas complexos e mais significativos, resultando ao fim desse percurso modal numa configuração passional, sustentada pela frustração.

A análise estrutural da proposta interativa dos videojogos pode ser colocada como aquela munida de uma dupla intencionalidade. Se por um lado, são textos estéticos que persuadem pela emergência de uma “presença” de mundos em si mesmos, por outro, produzem paixões que imprimem a esse fazer os ritmos da alma, transformando o jogo em um acontecimento estético.

Jogos, enquanto atividade humana que faz brotar os elementos arcaicos de que somos constituídos como desejos, sonhos, vontades de participação no mundo com seus riscos, imprevisões, possibilidades e aberturas infinitas e estesia, enquanto

“presentificação” desse mundo, são, pois as estratégias usadas para convocar a indiscutível adesão que os videogames provocam nos seus destinatários.

Bibliografia

- ARANA, M. V. M. de. 1996. *As reinvenções do lúdico: jogos eletrônicos, infância e cultura*. 120 p. vídeo 20min. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo.
- BARROS, D. L. P. de. 1990. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática.
- GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. 1979. *Dicionário de Semiótica*. Trad. de Alceu dias Lima et al. São Paulo: Cultrix, v.1.
- _____. 1979. *Diccionario razonado de la teoría del language*. Madrid: Gredos, 1991. v.2.
- _____. 1980. *Description et narrativité suivie de à propos du jeu*. Paris: CNRS/ École de Hautes Etudes em Sciences Sociales/ Groupe de Recherches Sémio – Linguistiques, Actes Semiotiques - Documents, II, 13.
- HUIZINGA, J. 1971. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva/ Edusp.
- MARTINS, Marcelo et al. 1998. Os simulacros e os desdobramentos da subjetividade. In: *Colóquio de Centro de Pesquisas Sóciosemióticas*, IV. São Paulo: dez.
- OLIVEIRA, A. C. de. 1998. A semiótica na gravitação dos sentidos. *Nexos: Revista de Estudos de Comunicação e Educação*. São Paulo: Universidade Ahembi Morumbi, v.2, n.3, ago.