

Resumos

Sessão 10. Games

Uma análise semiótica do game “Apalavrados”

Patrícia Margarida Farias Coelho (PUS – SP)

Este estudo é o resultado parcial de meu projeto de pós-doutoramento com o auxílio de bolsa da FAPESP. Esta pesquisa busca compreender partir da semiótica greimasiana como o game “Apalavrados” leva o jogador (usuário) *afazer-fazer*: jogar. A semiótica discursiva foi escolhida por ser uma teoria que nos permite compreender os diferentes efeitos de sentido em suas mais diversas manifestações. A partir desse arcabouço teórico buscaremos realizar uma análise do sincretismo (plano da expressão) e do plano do conteúdo (níveis narrativo, discursivo e fundamental). O objetivo dessa pesquisa é compreender esse novo tipo de texto – *game on-line* – e evidenciar o que faz com esse jogo, especificamente, cresça a cada dia tornando-se um sucesso mundial. O jogo “Apalavrados” caracteriza-se como um jogo de palavras que permite que os jogadores interajam com outros jogadores enquanto jogam. A opção por esse game para fazer parte do *corpus* deve-se a três fatores: 1) pela possibilidade de ele ser jogado em distintas línguas (português, português brasileiro, inglês, espanhol, francês, italiano e alemão) possibilitando uma interação multicultural; 2) pelo usuário poder acessar várias plataformas *on-line* enquanto joga; e 3) pelos *games on line* tornarem-se um novo objeto de estudo para os semioticistas. Dessa maneira, buscaremos desvelar os rumos desse novo tipo de texto tão instigante quanto sedutor.

[*\(patriciafariascoelho@gmail.com\)*](mailto:patriciafariascoelho@gmail.com)

Os elos e produtos de significação dos games

Alexandre Felipe de Sousa (USP – SP)

Quando o enunciatário é manipulado pelo enunciador, concordando com o contrato fiduciário proposto, ele é levado a um determinado fazer, enquanto sujeito, diante de um enunciado qualquer. Para isso, o destinador-enunciador desse enunciado precisa manter uma atualização de modalidade(s), o querer daquele sujeito, para que se realize seu fazer, que pode ser uma leitura de história até o último parágrafo/estrofe. O mesmo acontece com o jogo de manipulação enunciatário-enunciado nos games. Mas, diferente de grande parte da literatura, do cinema, da música, e de tantos outros grandes gêneros em que o enunciatário recebe de maneira passiva o texto posto em questão (observando que o passivo aqui não coloca em questão que esse tal receptor seja inerte, livre de seus julgamentos, afetividades, etc.), os *games* precisam de uma mesma atualização. Entretanto, há um diálogo operante, mediado pelo plano da expressão, o qual exige uma relação sintagmática comando/resposta via o controlador (ou Joystick). Ainda que o fazer do enunciatário-sujeito dos jogos seja determinado pelos caminhos possíveis delimitados pelo enunciador-destinador, ele precisa interferir no enunciado fazendo algumas escolhas, colocando à prova sua competência modal de tal maneira que sua performance, via joystick, implique dada continuação narrativa ou até mesmo a parada da continuação (no caso do *game-over*). Dada a especificidade do papel do sujeito-enunciado dos jogos diante de seu enunciado, esta comunicação visa a delinear os primeiros questionamentos acerca de sua configuração passional ou afetiva, investigando, assim, operadores tensivos, espelhados na superfície final (*game*) do discurso posto para a interação com o jogador.

(alexandre.felipe.sousa@usp.br)

Considerações sobre as (in)compatibilidades entre a teoria semiótica e o estudo de *video games*

Renato Razzino Ernica (USP – SP)

A teoria semiótica de linha francesa, tal como foi desenvolvida por Greimas, teve suas origens nos trabalhos de Propp e de teóricos estruturalistas, dentre os quais podemos destacar Saussure e Hjelmslev, o que explica sua base discursiva, voltada inicialmente para a análise estrutural de textos literários. As análises

iniciais preocupavam-se, sobretudo, com a descrição minuciosa do chamado nível narrativo, onde seriam operadas as transformações e delineados os actantes. A superfície do texto, que corresponderia ao nível discursivo, ficava em segundo plano, e as condições específicas de enunciação eram, muitas vezes, ignoradas. Com o passar dos anos, a teoria semiótica clássica mostrou-se, como não poderia deixar de ser, insuficiente, sobretudo quando utilizada para reflexões acerca de objetos não literários, como é o caso do *video game*, discurso que sincretiza os aspectos visuais, sonoros e verbais em uma forma que, por seu elevado grau de ação, não pode ser de modo algum estudada fora do contexto de enunciação, do ato de jogar. Sendo assim, o objetivo desta apresentação, baseada em textos de Denis Bertrand, Jacques Fontanille e Janet Murray, será tecer algumas considerações acerca das especificidades do discurso do *video game* em contraposição ao discurso literário e comentar algumas lacunas da teoria semiótica em seu estágio atual, de modo a verificar o grau de (in)compatibilidade entre a teoria e o objeto de estudo, bem como propor caminhos para o desenvolvimento de uma semiótica do jogo.

(renatorazzino@hotmail.com)