

## Reflexões sobre jogos enquanto estruturas de sentido

Diego AMARAL<sup>1</sup>

### Resumo

Este trabalho pretende investigar as relações de sentido construídas no contexto dos jogos digitais e eletrônicos, os videogames. Para tanto, serão tomadas como referência teorias da linguagem acerca de questões como enunciado, enunciação, formação discursiva e discurso. Igualmente importantes para a compreensão do tema são os conceitos propostos por Aarseth (2003) sobre cibertexto, Frasca (2007), com o conceito de mundo de jogo e enunciado em Foucault (2008). Por fim, espera-se contribuir com um esboço de teoria que contemple as estruturas elementares do jogo, sobretudo no tocante ao papel do indivíduo em tais ambientes.

**Palavras-chave:** Jogos. Cibertextos. Discurso. Linguagem.

### Abstract

In the present work videogames are investigated as an expressive medium. A reflection over statement, utterance, discourse and discursive formation will be analysed from a ludological perspective in order to understand the relevance of ideological frames on the game environment. Building on Aarseth's (2003) work about cybertexts, Frasca's (2012) theory on game world, and Foucaultian concept of enunciation (2008), the paper intends to contribute to the debate the relevance of the individual in the process of meaning creation in videogames.

Keywords: Games. Cibertext. Discourse. Language.

### Introdução

A relação entre jogos e linguagem não é nova. Em um estudo sobre a linguagem em suas “Investigações Filosóficas” Wittgenstein (1989) fez amplo uso da analogia com os jogos para elaboração de sua teoria acerca da linguagem. Numa das passagens o autor ilustra a relação a partir das seguintes comparações:

---

<sup>1</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPE. Membro do grupo de pesquisa publicidade novas mídias e narrativas do consumo.

[...] Considere, por exemplo, os jogos de tabuleiro, com seus múltiplos parentescos. Agora passe para os jogos de cartas: aqui você encontra muitas correspondências com aqueles da primeira classe, mas muitos traços comuns desaparecem e outros surgem [...] Pense agora nos brinquedos de roda: o elemento de divertimento está presente, mas quantos dos outros traços característicos desapareceram! E assim podemos percorrer muitos, muitos outros grupos de jogos e ver semelhanças surgirem e desaparecerem (WITTGENSTEIN 1989, p. 38-9).

Ali, a partir da analogia, Wittgenstein demonstra que assim como nos jogos os usos da linguagem em cada situação de enunciação são determinantes para a noção de sentido. De tal forma, temos que a interpretação de um determinado signo depende das circunstâncias em que foi empregado. Não haveria, portanto, palavra cujo sentido fosse absoluto. Nos termos do próprio autor “o sentido da palavra é o seu uso na linguagem” (WITTGENSTEIN, 1994, p.43).

Nesse sentido, os jogos se assemelham às estruturas da linguagem, semelhança para a qual apontam Sutton e Smith (2001), ao indicar que os jogos assim como a linguagem são sistemas que permitem ao indivíduo que se comunique e se expresse, ainda que a partir de certas restrições. Tais restrições, doravante analisadas são fundamentais para a noção de jogos, uma vez que as regras são limites constitutivos para qualquer jogo.

Em uma linha de comparação mais direta Crawford (2003) denomina “verbos” as ações, efetivas e potenciais, de um jogador no game. Aqui trabalhando com o universo dos jogos digitais, o autor se utiliza de um princípio da lógica de programação onde os comandos exercidos pelo programador se ocorrem na forma de verbos. Do mesmo modo, as ações do jogador no jogo se transformariam em última instância em verbos indicando ações de movimento: falar, atirar, entre outras.

No entanto, a abordagem de Crawford (2003) parece não contemplar de forma satisfatória as possibilidades de ação em jogo por não considerar a quantidade de variáveis possíveis para cada ação, bem como suas implicações enunciativas. Conforme aponta Frasca (2007) nos jogos, e aqui acrescentamos que também na linguagem em geral, os verbos são contextuais, e dependem da imaginação do jogador.

Dando continuidade ao raciocínio, Frasca (2007) realiza uma análise do jogo baseado em simulação *The Sims*. O game, que pretende emular aspectos da realidade

cotidiana permite aos jogadores formar casais, por exemplo. O fato que poderia ser entendido como trivial, chamou atenção pela possibilidade de formação de casais homossexuais, a exemplo da vida real. Em sua abordagem Frasca traz ainda um comentário do designer responsável pela criação do game Will Wright, para quem o *The Sims* funciona de forma semelhante a uma brincadeira de casa de bonecas<sup>2</sup>. O jogo portanto, pretende simular a vida real, oferecendo ao jogador uma certa margem de liberdade para relacionar os elementos ficcionais. Em relação à noção de uma “brincadeira de bonecas”, entretanto o *The Sims* traz a relevante possibilidade de simulação. Ou seja, no jogo o sujeito se manifesta a partir de um personagem que funciona como seu *alter ego*, e é capaz de realizar ações em primeira pessoa utilizando-se de um Avatar customizado de acordo com as preferências do jogador, e possivelmente refletindo sua autoimagem ou ainda uma idealização da mesma.

As questões suscitadas representam apenas uma pequena parcela dos desafios para uma análise acadêmica dos jogos digitais enquanto disciplina. Este trabalho, portanto, irá se deter sobre o problema representado pela necessidade de se estabelecer um referencial elementar para a construção de sentido nesses ambientes.

Para uma adequada compreensão sobre o universo dos jogos e seu potencial enunciativo, faremos uma remissão a algumas teorias basilares para o estudo dos jogos. Em seguida, iremos abordar questões pertinentes à teorias da linguagem de interesse da pesquisa tendo como palco os artefatos lúdicos em ambientes digitais.

### **Jogos digitais e ambientes virtuais**

Ao retomarmos a referência de Wittgenstein (1989) sobre jogos é possível notar uma implícita preocupação com aspectos intrínsecos que levariam a se distinguir os jogos entre si sem que, ao mesmo tempo, eles preservassem sua natureza lúdica.

Sobre essa questão um marco teórico no estudo dos jogos e das atividades lúdicas é o teórico Johan Huizinga (1980) para quem os jogos se distinguem das demais atividades lúdicas em razão de uma série de características próprias que, em conjunto, permitiriam se definir uma atividade como jogo. Partindo desse raciocínio Huizinga (1980) defende que

---

<sup>2</sup> Doll House no original.

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana. (HUIZINGA, 1980, p.33).

Embora contestada em alguns pontos, a definição de Huizinga (1980) continua a ser além de marco teórico do estudo dos jogos, uma firme demarcação dos limites a serem considerados ao tratar-se do conceito em questão. Tanto é assim, que são recorrentes as referências de autores relevantes no estudo dos jogos às proposições de Huizinga (1980).

Na esteira desse raciocínio Juul (2005) define jogos como objetos “meio reais” na medida em que se constituem como universos ficcionais regidos por regras e consequências reais. Em Juul (2005), é possível reconhecer a retomada do raciocínio de Huizinga (1980) para quem as regras e o afastamento da realidade cotidiana eram aspectos necessários à existência do jogo.

A partir das conclusões de Juul (2005) e Huizinga (1980), é possível perceber as regras como elemento fundamental para constituição dos jogos. Contudo, há em boa parte das teorias sobre o tema uma ênfase à análise dos jogos como se os mesmos representassem sistemas fechados, não havendo assim a devida atenção à interferência do jogador para o resultado da experiência.

É, pois, a posição do usuário, na condição de sujeito que interfere no ambiente dos jogos, que os games encontram uma diferença crucial em relação a outros meios. Sobretudo em termos de narrativas não é possível pensar um paralelo direto entre jogos e literatura ou cinema, uma vez que considerar a interação seria fundamental para a compreensão de tais estruturas em games.

Para Aarseth (2003) os jogos se enquadram na categoria de cibertextos. Segundo o autor, cibertextos são estruturas textuais que demandam do leitor a tomada de decisões de modo que haja continuidade no texto. Em seu trabalho, sobre o tema que nomeou *literatura ergódica*, o autor aponta ainda que o leitor dos textos em questão podem organizar trechos de informação de modo a determinar o sentido da história que está sendo contada. O termo *ergódico*, explica o teórico, é a junção das palavras gregas *ergon* (trabalho) e *hodos* (caminho). Para ele, textos ergódicos são aqueles que exigem do leitor um esforço não trivial para sua leitura, de modo que alguns livros com

histórias de múltiplos finais não necessariamente poderiam ser caracterizadas como cibertextos ou literatura ergódica.

Ao demonstrar sua teoria Aarseth (2003) ressalta que os cibertextos não são ocorrências necessariamente dos computadores. Embora o meio tenha relevância para a construção de cibertextos, o próprio autor afirma que o papel é um meio tão eficiente quanto os computadores para essa finalidade. Como exemplos de cibertextos em papel o autor cita os livros Cem Mil Bilhões de Poemas, de Raymond Queneau, e o I Ching, clássico da sabedoria milenar chinesa. Ambas as obras permitem uma combinação enorme de formações de sentido a partir de dados oferecidos previamente ao leitor. De tal forma, cabe àquele que manuseia e interpreta a obra realizar o papel de organizador de tais textos formando estruturas de sentido particulares. A essas unidades de textos passíveis de combinação Aarseth (2003) chamou *textons* que combinados de diferentes formas, resultariam em *scriptons*.

Ao considerar-se os jogos em sua condição de cibertextos torna-se necessária uma abordagem sobre tais artefatos tendo em vista a condição dual da obra. Por um lado, os jogos são criações com uma estrutura semântica previamente definida, projetados de modo a deixar explícitas determinados pontos de vista e, por outro lado, na condição de cibertextos a formação de sentido depende diretamente do leitor, em sua condição de jogador.

Para Aarseth, os jogos são

ao mesmo tempo objeto e processo; eles não podem ser lidos como textos ou ouvidos como música, precisam ser jogados. O ato de jogar é integral, não coincidente ou apreciativo como a leitura e o escutar. O envolvimento criativo é um ingrediente necessário no jogo (AARSETH, 2001, p.1).

O engajamento e a interação são, portanto, elementos fundamentais para a existência dos jogos. Tais questões, entretanto, serão aqui abordadas no que se refere à importância dessa relação para a construção de sentido em tais ambientes. Afinal, é inerente ao envolvimento criativo citado por Aarseth (2001) a possibilidade de reorganização de sentido.

A capacidade do indivíduo participante de efetuar ações significativas no jogo (interação) parece ir além da mera organização de estruturas postas. A participação

efetiva do jogador no universo do jogo mais que organizar estruturas textuais, como sugeriu Aarseth (2003), é capaz de expressar impressões subjetivas no ambiente lúdico.

Uma ação no ambiente de jogo pode ser entendida então como uma enunciação, de natureza linguística. Ao agir em um videogame o jogador faz com que o personagem expresse na tela um desejo particular. Uma vez que toda ação em jogo pressupõe uma liberdade mínima de decisão, o desdobramento da trama de jogo depende diretamente da capacidade intervenção de um segundo sujeito no cibertexto. Sujeito esse a quem é dado interferir em uma eventual narrativa, determinar o fim do jogo ou simplesmente seguir com o curso imaginado pelos “autores” do texto original.

Assim, reconhecemos que os espaços virtuais lúdicos são plataformas onde a expressão individual negocia com uma estrutura previamente determinada de regras. Em uma categorização didática Aarseth (2003) propõe que a análise de jogos em ambientes virtuais em três esferas: mundo do jogo, estrutura do jogo e jogabilidade. Neste último quesito o autor considera que estariam contempladas as motivações, estratégias e ações do usuário. Entendemos igualmente que é na jogabilidade que se completa a formação de sentido nos ambientes virtuais lúdicos.

Entretanto é relevante destacar a presença do usuário como elemento criativo na relação com o jogo. Logo, não bastaria entendê-lo como elemento formal da estrutura de jogo, cuja intervenção está restrita a uma categoria ou uma esfera do jogo enquanto obra. O jogador é assim como os desenvolvedores do jogo, sujeito que enuncia, e se expressa no game. Se por um lado reage a um “universo” e “estrutura” previamente construídos é ele quem determina a existência do jogo enquanto tal.

Outro aspecto igualmente relevante para a análise é a compreensão da importância discursiva dos é sua condição enquanto meio. Afinal, mais que viabilizar a veiculação de sentido, os dispositivos são responsáveis por formatar “a mensagem e, com isso, contribui para lhe conferir um sentido” (CHARAUDEAU, 2009, p.104-105).

Para além disso, o meio ou plataforma é fundamental na formação da mensagem enquanto discurso, e “seria uma atitude ingênua pensar que o conteúdo se constrói independentemente da forma, que a mensagem é o que é independentemente do que lhe serve de suporte” (Idem). Aqui então se completa uma estrutura tripartite. A condição midiática dos videogames depende de sua natureza enquanto meio digital, ao passo que a construção a ser desenvolvida depende inicialmente e em um panorama macro da

concepção de regras e universo do jogo por parte dos desenvolvedores e, em diferente escala, da intervenção da subjetividade do jogador. É sobre a questão da formação discursiva a partir do meio digital então, que se dá esta pesquisa.

Faz-se necessária então, uma reflexão sobre os games em sua natureza ambígua enquanto meio. Se, por um lado permitem a construção de mundos ficcionais por parte de um ou mais autores/desenvolvedores, viabilizam a elaboração de mensagens por parte dos usuários. De tal modo, serão analisados a seguir exemplos de discursos elaborados tanto pelos desenvolvedores de games quanto por parte dos usuários, a fim de compreender o potencial semântico de tais plataformas.

### ***Docugames***

Na investigação em torno do potencial discursivo dos jogos digitais, convém contemplar algumas manifestações em que os jogos defendem abertamente pontos de vista. Em tais casos os games funcionam como plataformas para exposição de posicionamentos político-ideológicos ou comerciais defendidos por seus desenvolvedores. Estes jogos são conhecidos como jogos sérios, ou seja, jogos com finalidade que vai além dos propósitos lúdicos.

Neste ponto do trabalho iremos nos concentrar nas reflexões de Raessens (2006) sobre jogos documentais, ou simplesmente *docugames*. Esses jogos, segundo Raessens (idem) são geralmente desenvolvidos por artistas, ativistas políticos e desenvolvedores de jogos com o objetivo de discutir questões politicamente sensíveis. Para tanto, são retratados fatos reais, a exemplo do ataque às torres gêmeas em 11 de setembro de 2001 em Nova Iorque, ou o assassinato do ex-presidente americano John Kennedy. Tais fatos foram representados nos jogos *9-11 Survivor* (KINEMATIC, 2003) e *JFK Reloaded* (WATER COOLER GAMES, 2006). O objetivo ali é colocar o usuário na posição de ator responsável pela ação responsável pelo desenvolvimento do evento a ser narrado.

No caso da morte de John Kennedy, por exemplo, a possibilidade de o jogador atirar no presidente, desempenhando papel do suposto assassino, pretende endossar a teoria conspiratória de que a bala não foi capaz de causar o dano alegado pelas autoridades da época. Nesse sentido a linguagem do jogo se mostraria apropriada para

levar o indivíduo a uma condição de agente, capaz de executar o ato observando numa perspectiva de “primeira pessoa”, o evento histórico.

Partindo do arcabouço teórico do cinema o autor defende o argumento de que os jogos podem possuir um caráter documental semelhante ao cinema, a despeito de algumas questões polêmicas. Uma delas seria a necessidade de uma descrever de forma realista e analisar de forma objetiva. Secundariamente está a questão da digitalização, inerente à constituição dos jogos digitais, que por outro lado reconfigura a realidade a ser retratada, os jogos seriam no máximo “simulações da realidade” (RAESSENS, 2006, p.219). Por último o autor elenca o fato de os jogos serem passíveis de organização por parte do usuário, que pode assim construir sentido à sua maneira.

Sobre o primeiro dos argumentos expostos Raessens (2006) defende que de acordo com a definição de Renov (1993), os documentários são “uma reformulação mais ou menos artística do mundo”. Nesse sentido, a condição criativa dos jogos pode, paradoxalmente, servir de base para o contra argumento de que os jogos possam se prestar a esse fim. O autor defende ainda que os jogos citados por ele contém dados, informações verídicas e contém imagens acuradas sob o ponto de vista histórico, que permitem uma interpretação documental dos fatos. O que não significa que, assim como nos documentários cinematográficos não sejam possíveis leituras pessoais, e “ficcionalizações” por parte da audiência. Por fim, sobre o último argumento Raessens (2006) questiona a posição de objetividade na documentação de fatos, e argumenta que os jogos expostos problematizam questões como autoridade e objetividade das fontes jornalísticas.

No relato acima pretendemos discutir de forma breve e sumarizada algumas questões levantadas por Raessens (2006) em suas investigações sobre os jogos enquanto meio documental. O objetivo aqui entretanto, é lançar luz sobre a questão da enunciação e dos enunciados em plataformas digitais lúdicas, e mais estritamente, jogos digitais. De tal modo, esperamos até aqui ter sinalizado para o potencial discursivo dos *docugames* ou *newsgames*, como também é chamado o gênero. Adiante iremos traçar o percurso inverso partindo do jogador para compreender sua possível interferência nessa plataforma enquanto sujeito ativo no discurso.

Aqui se trata de um enunciado construído pelo autor do jogo, que induz o jogador à enunciação e que por sua vez toma forma na ação deste último. Nesse caso, a



perspectiva do desenvolvedor do jogo parece prevalecer sobre um eventual ponto de vista do usuário, que é conduzido a vivenciar esse ponto de vista. É relevante notar, por exemplo, que os dois jogos citados estão situados em um determinado discurso que vai de encontro ao status quo.

Há tanto em 9-11 Survivor quanto em JFK Reloaded, o interesse por parte dos desenvolvedores em defender um olhar não oficial sobre os acontecimentos. Nesse sentido enquanto formações discursivas esses artefatos se inserem no campo da crítica utilizando-se de questões polêmicas para refletir sobre os temas. Ao tratar da polêmica Maingeneau (2005) esclarece que a estratégia se estabelece quando para construir um determinado discurso evoca o discurso do outro em sua forma estereotipada num simulacro.

Assim pode ser compreendido que enunciado em um jogo documental, como qualquer outro, não é outra coisa senão “um lugar determinado e vazio que pode ser efetivamente ocupado por indivíduos diferentes” (FOUCAULT, 2008, p.107). No caso dos games entretanto há um caminho por onde é conduzido o usuário que ocupa uma posição particular de autoria em relação aos atos realizados no jogo. Assim, desenvolve-se uma enunciação que oferece ao usuário a condição de partícipe da formulação. As condições de enunciação colocadas nos jogos documentais entretanto, não reflete necessariamente a realidade dos jogos em geral. Para uma análise mais aprofundada do potencial discursivo que os jogos podem oferecer aos usuários, será analisada a intervenção ocorrida na plataforma virtual “Hotel Habbo” no ano de 2006.

### **Jogos como construções discursivas – Hacktivism no Hotel Habbo**

O hotel Habbo é um ambiente online, de caráter lúdico, regido por regras próprias, que permite aos usuários construir avatares e desenvolver seus respectivos personagens. Atualmente o game conta com versões em onze línguas diferentes, jogadores de 150 países e mais de 273 mil usuários cadastrados. O tempo de cada experiência no ambiente também é significativo, em torno de 41 minutos por usuário (SULAKE, 2012).

Desta forma, o Habbo, pode ser enquadrado na categoria de MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), ou seja, um jogo massivo,

multiusuário, online de simulação de papéis. A primeira parte da sigla (MMO) se justifica pelo fato de o ambiente permitir o acesso simultâneo de milhares de jogadores em um espaço lúdico. Por se tratar de um grande palco que permite construção de papéis que podem se desenvolver na medida do engajamento do usuário, que representa papéis nesse universo virtual o jogo é também classificável como um RPG. Vale notar ainda que esse universo é dedicado majoritariamente a um público infanto-juvenil (13 a 18 anos), funcionando de forma similar a um parque de diversões *online* (SULAKE, 2012).

Reconhecemos então, na estrutura constitutiva do Habbo, regras, cenários e objetivos implícitos e explícitos, como os determinados pelos criadores do game em sua fase introdutória. Nesse primeiro momento, o jogador é convidado a cumprir determinadas metas como fazer um determinado número de amigos, construir seu avatar, utilizar tipos diferentes de roupas, etc. Até este ponto então, o Habbo se assemelha a um jogo como outro qualquer, que à luz da metodologia proposta Aarseth (2003) pode ser dividida em três instâncias: mundo do jogo, estrutura do jogo e jogabilidade.

De acordo com o autor o mundo do jogo seria composto fundamentalmente por elementos ficcionais, texturas e mesmo o balanceamento. Por outro lado a estrutura do *game* contempla as regras daquele universo, elemento chave para o controle sobre a criação e desenvolvimento de tais obras. Finalmente, ao tratar da jogabilidade ou, no original *gameplay*, Aarseth (2003) aponta a participação do jogador, com seus motivos e estratégias.

É justamente no *gameplay*, que se dá a importância discursiva do posicionamento do jogador. Na confluência entre o movimento subjetivo e arbitrário do jogador e a estrutura regrada do jogo que funciona como sistema, os ambientes virtuais lúdicos permitem o imprevisto e a criação de sentido subjetivo. Afinal, se por um lado o universo do Hotel Habbo é desenvolvido para crianças e adolescentes e cuidadosamente isento de posições político-ideológicas claras, no *gameplay* os usuários podem exercer sua liberdade de manifestação. Ainda que esta venha a contrariar os interesses da empresa desenvolvedora.

De tal modo, é possível entender que, se por seu turno é dado ao game designer criar um universo capaz de expressar, ou distorcer, um determinado ponto de vista, que

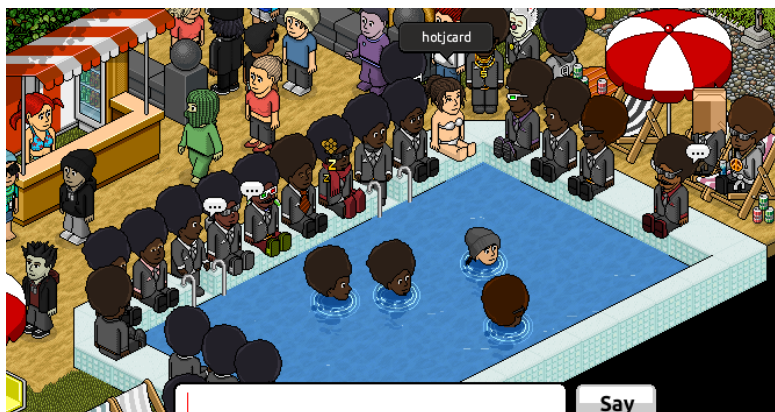
fica claro nos *docugames*, os jogadores por outro lado, também exercem sua parcela de interferência no universo discursivo dos jogos. Essa liberdade de posicionamento será ilustrada no artigo por um caso prático de ativismo digital ocorrido na plataforma do Hotel Habbo, conforme discutiremos a seguir.

### **O caso**

O dia foi 12 de julho de 2006 e, em uma das primeiras ações organizadas do grupo, os então membros da comunidade digital “4Chan”, hoje também conhecidos pelo grupo de hacktivistas “Anonymous”, tomaram de assalto a comunidade virtual Habbo Hotel. O motivo da “invasão” foi o supostamente o fato de que um garoto soropositivo ter sido proibido de utilizar a piscina do game.

Ao tomarem conhecimento do fato membros do 4Chan decidiram se mobilizar. A ação foi orquestrada em um subgrupo da comunidade, conhecido como /b, onde são discutidos temas aleatórios e ali começou uma brincadeira que tomou proporções não imaginadas pelos idealizadores originais.

Em um primeiro momento os ativistas digitais utilizaram a estratégia de se cadastrar no jogo virtual e criar dezenas de avatares negros, vestidos com ternos cinza e de cabelo *black-power*. Vestidos da mesma forma e portando as mesmas características físicas os membros do grupo puderam se reconhecer e atuar de forma coordenada no game. Assim, formando uma barreira humana os *anônimos* bloquearam o uso da piscina do “hotel” comunicando aos demais participantes do espaço que a piscina estava fechada “devido à AIDS”.

**Figura 1** - Intervenção do Anonymous no Habbo Hotel

Fonte: NIGRAPEDIA (2012)

O protesto, entretanto, não parou com o bloqueio da piscina virtual. A ação foi apenas uma das diversas manifestações de uma série realizada pelos homens de terno cinza do *Anonymous*. Em uma das intervenções os personagens passaram a formar suásticas, numa gozação crítica à empresa desenvolvedora do Hotel Habbo. Vários desses usuários se aproveitaram ainda do recurso que permite escrever textos públicos com mensagens como: “o Habbo odeia Martin Luther King (MLK)”.

Embora não seja objetivo da presente análise levantar os desdobramentos da ação, é relevante notar que o site saiu no ar no dia da ação. A expressão “a piscina está fechada”<sup>3</sup>, tornou-se um *meme*<sup>4</sup> na Internet. Ou seja, a expressão tomou dimensões virais que vão além do contexto original. No que tange ao mundo real, por outro lado, houve também protestos de indivíduos vestindo ternos cinza e perucas simulando *black powers* em frente à sede da Sulake desenvolvedora pelo Habbo Hotel.

Se as proporções da ação empreendida pelo grupo atualmente como *Anonymous* na Internet teve grande relevância política para os ativistas cibernéticos igualmente relevante são as implicações da estratégia utilizada para o entendimento do universo dos games. A partir de ações como o assalto realizado ao Hotel Habbo é possível comprovar a importância e a arbitrariedade do comportamento dos usuários em ambientes virtuais lúdicos.

<sup>3</sup> “The Pool is Closed” no original em inglês

<sup>4</sup> Ideia que se espalhou rapidamente na Web.

## Possibilidades discursivas em jogos digitais

Em um primeiro plano, é relevante notar a natureza do Habbo como um MMORPG, conforme já mencionado. Em geral, é possível reconhecer em tais *games* uma complexidade superior em relação à maior parte dos jogos virtuais, em especial permitindo ao usuário maior liberdade de movimento e ação. Tal fato, entretanto, não exclui a natureza ativa dos usuários na construção de sentido em jogos menos complexos, apenas reduzindo as possibilidades de sua enunciação.

Afinal, conforme defende Possenti, é possível considerarmos o conceito de enunciação como sendo capaz de

dar conta simultaneamente da produção de discurso a partir de uma posição (institucional, por exemplo) e como acontecimento irrepitível, marcado eventualmente por algum traço “pessoal”, a ser tratado possivelmente no domínio que se tem chamado, em mais de um lugar, de singularidade (POSSENTI, 1992, p.1).

Para o autor, é possível manter na noção de enunciação um certo traço de pessoalidade, onde o sujeito que é emissor da mensagem não está restrito à sua posição institucional. Nesse sentido, a ação do grupo *Anonymous* ainda que coordenada de forma institucional é reveladora de uma série de posições individuais que emergem no universo do jogo. A mensagem composta pelos ativistas pode ser analisada como uma intervenção do usuário, que neste caso particular atua coletivamente em um ambiente onde as possibilidades discursivas parecem previamente determinadas.

Neste ponto retomamos a noção de verbos proposta por Crawford (2003), para contestar a ideia de que as ações que são dadas ao usuário encerrem suas possibilidades de enunciação. Conforme é possível notar na manifestação ocorrida no Hotel Habbo, a ação sentar foi ressignificada uma vez que um grupo de usuários organizado decidiu formar uma barreira humana sentando em torno de uma piscina. Ao permitirem a ação os desenvolvedores do jogo certamente não previram um protesto contra a própria plataforma. Os usuários, por outro lado, se utilizaram de uma referência interdiscursiva para evocar um acontecimento polêmico e manifestar sua insatisfação no ato de sentar e bloquear a piscina.

O bloqueio executado no Hotel Habbo então, não é apenas um verbo, como poderia sugerir Crawford (2003). O bloquear a piscina do Hotel que discrimina

portadores do vírus HIV evoca um discurso a favor do tratamento igualitário ao indivíduo também no ambiente digital. Mais que isso, o posicionamento jocoso do grupo indica o tom de brincadeira desejado pelos participantes da intervenção. Logo, ao formar um sentido discursivo, é possível reconhecer na ação do jogo sua condição de enunciado.

Antes de se tratar de um problema de mecânica de jogo, movimento ou possibilidade de interação a ação é para o jogador um mecanismo semântico que possibilita uma intervenção discursiva no ambiente lúdico. Antes de corresponderem a “verbos” as ações nos games são enunciados que contribuem para a formação desses universos digitais. Os jogos então são como sistemas linguísticos, e como a língua se constituem como “um sistema para enunciados possíveis - um conjunto finito de regras que autoriza um número infinito de desempenhos” (FOUCAULT, 2008, p.30).

Assim, os enunciados dos jogadores devem ser considerados na análise do jogo, sendo determinante para a constituição do próprio *game*. Afinal, do mesmo modo que a experiência dos demais usuários do espaço Habbo foi diretamente afetada pela intervenção dos participantes do grupo oriundo do *4Chan* a experiência de cada usuário (*gameplay*) pode ser afetada pela ação dos demais, bem como por seu próprio desempenho.

Tendo isso em vista pode-se considerar que os elementos propostos por Aarseth (2003) apresentam uma interdependência dinâmica. Ou seja, o mundo do jogo, embora possa ser isolado para análise, sofre a intervenção do jogador que rearranja elementos dentro de suas limitações de ação.

## **Conclusão**

Os jogos são espaços de construção de sentido onde a ação corporifica os enunciados possíveis no *game*. É possível então entender os jogos não enquanto sistemas fechados regidos por regras inflexíveis. Para além da natureza sistemática das regras que os constituem os jogos são espaços que permitem, dentro dos limites citados, a expressão de subjetividades.

No presente estudo foram abordadas as expressões subjetivas nos jogos tanto na condição dos desenvolvedores na realização de *docugames*, quanto no caso do Hotel

Habbo, que demonstra o uso político do espaço neutro dos MMORPGs. Na esteira desse raciocínio entendemos que se faz necessário um estudo mais aprofundado acerca da importância das implicações linguísticas dos recursos presentes nos ambientes virtuais digitais, em especial em jogos. Afinal, essas estruturas não parecem amplamente compreendidas em sua natureza linguística, ao contrário são frequentemente abordadas no âmbito técnico ao tratar de gráficos, inteligência artificial e possibilidades de interação mecânicas.

Esperamos desse modo, contribuir para a compreensão do tema a partir do arcabouço discursivo, em particular no reconhecimento entre a convergência entre a noção de enunciado e a ação nos jogos digitais. Reconhecer a ação como ponto de partida para uma análise integral dos jogos enquanto formas enunciativas parece se configurar como um modo efetivo de estabelecer uma análise dos games em seu potencial linguístico.

As discursividades possíveis nos jogos digitais pois, dependem diretamente da intervenção do jogador na circunstância de sua ação. De tal forma embora seja esta uma investigação de caráter preliminar esperamos lançar luz sobre uma questão sensível aos jogos enquanto substrato midiático.

## Referências

AARSETH, E. **Cybertext: perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

\_\_\_\_\_. Computer Game Studies, Year One. **The international journal of computer game research**, online, v. 1, n. 1, jul. 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em: 10 ago. 2013.

ARRUDA, F. Quais são os grupos hackers mais assombrosos da internet. **Tecmundo**. Online, setembro, 2012. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/seguranca/11061-quais-sao-os-grupos-hackers-mais-assombrosos-da-internet.htm>>. Acesso em: 11 ago. 2013.

CHARAUDEAU, P. **Discurso das mídias**. São Paulo: Contexto, 2009.

CRAWFORD, C. **On Game Design**. Indianapolis: New Riders, 2003.

FRASCA, G. **Play the message: Play, Game and Videogame Rhetoric**. Ph.D. Dissertation, IT University of Copenhagen: Dinamarca, 2007.

FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

JUUL, J. **Half-Real**: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2005.

MAINGUENEAU, D. **Gênese dos discursos**. Curitiba: Criar, 2005.

NIGRAPEDIA. **The Great Raid of Habbo**. *Online*, 2012. Disponível em: <<http://www.nigrapedia.com/7-12-2012>>. Acesso em: 11 ago. 2013.

POSSENTI, S. Enunciação, Autoria e Estilo. **Revista da Faeeba**, Salvador, v. 15, p. 15-21, 1992.

RAESSENS, J. **Reality Play**: Documentary Computer Games Beyond Fact and Fiction. Popular Communication, 2006. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

SULAKE. **Habbo Hotel - Where else?**. *Online*, 2012. Disponível em: <<http://www.sulake.com>>. Acesso em: 10 ago. 2013.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural, 1989.

\_\_\_\_\_. **Tractatus Logico-Philosophicus**. São Paulo: Edusp, 1994.