

Patricia M. F. Coelho

## ANÁLISE DA PERFORMANCE DO JOGADOR NO GAME WORLD OF WARCRAFT: UM MUNDO DE PAPÉIS

**RESUMO:** Na atualidade, presenciamos um novo cenário social no qual os jogos *on-line* passaram a fazer parte da vida de muitas pessoas. Assim sendo, o presente artigo tem dois objetivos a serem alcançados, a saber: (i) depreender como ocorre a *performance*<sup>1</sup> do jogador na estrutura da sintaxe narrativa da página principal do *game on-line World of Warcraft*: um mundo de papéis (disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>) quando assume o papel de um ou mais personagens no jogo e (ii) verificar por que o jogo *on-line* MMORPG cresce e se torna a cada dia uma importante estratégia verbo-visual que tem conquistado mais adeptos. Para esse fim, utilizaremos o arcabouço teórico da semiótica do discurso que compreende o percurso gerativo de sentido – níveis fundamental, narrativo e discursivo –; e a semiótica visual, cujo plano de expressão compreende as categorias topológica, eidética e cromática. Aplicaremos, assim, os fundamentos da semiótica francesa como um recurso teórico-metodológico. Os resultados apontam que: (i) a *performance* do jogador ocorre quando ele aceita o contrato oferecido pela página principal do *game* de vivenciar uma vida paralela na qual o jogador assume uma ou mais identidades em um universo mágico virtual e (ii) que os jogos *on-line* MMORPG crescem em nossa sociedade devido à possibilidade de interação tanto entre jogador e mídia como entre os muitos jogadores que assumiram distintos personagens dentro da história. **PALAVRAS-CHAVE:** *game*; jogador; semiótica discursiva; semiótica visual; *performance*.

**ABSTRACT:** Nowadays, we witness a new social scene in which on-line games have become part of many people's lives. Thus, this paper has two main goals. First, it aims to understand how the player's performance takes place in the structure of narrative syntax of the main page of the on-line game *World of Warcraft: a world of paper*, at the moment when he takes the role of one or more characters in the game. Second, it intends to verify the reason why the MMORPG on-line game is growing and becoming an important verbal and visual strategy that is gaining more supporters each day. To achieve that, we will rely on the theoretical framework of the discursive semiotics, which comprises the generative process of meaning (fundamental, narrative and discursive levels); and also on the visual semiotics, whose expression plan comprises topological, eidetic and chromatic categories. Therefore, we will apply the fundamentals of French semiotics as a theoretical-methodological resource. The results show that the performance of the player occurs when he accepts the contract offered by the game's main page, which allows experiencing a parallel life in which the player takes one or more identities in a virtual magical universe, and that the MMORPG on-line games grow in our society due to the possibility of interaction between both player and media and also among the many players who have taken different roles in the story

---

<sup>1</sup> De acordo com Barros (2002, p. 82), *performance* é “o programa narrativo que representa a ação do sujeito que se apropria, por sua própria conta, dos objetos-valor que deseja”.

## INTRODUÇÃO

Para o desenvolvimento deste estudo escolhemos como *corpus* a página inicial do *site* do *game* *World of Warcraft*. Ressaltamos, assim, que não será realizada uma análise do jogo em si, e, sim, de sua página principal a qual já nos oferece os elementos necessários e que interessam a nosso estudo. Assim sendo, destacamos que a página inicial do *site* é longa, pois apresenta distintas informações sobre o jogo e suas regras, além de apresentar as características, poderes e funções de cada um dos personagens. Dessa maneira, o jogador, ao visitar o *site* do *game*, obtém todas as informações necessárias sobre o jogo, os personagens e suas potencialidades.

A opção por esse *corpus* se deve a dois critérios, a saber: a) por ele se caracterizar como MMORPG e b) porque, segundo a assessoria de marketing da Blizzard, desenvolvedora do *game*, em julho de 2011, o jogo *World of Warcraft* possuía mais de 11 milhões de assinantes, uma quantidade maior que população de Portugal, que conta com 10.781.459 habitantes.

O MMORPG caracteriza-se como um *game on-line* que cria um mundo virtual no qual diferentes jogadores assumem o papel de personagens fictícios que interagem entre si por meio do jogo digital. Dessa forma, o jogador pode assumir, dentro da narrativa digital, de 1 a 11 personagens por reino. Logo, o jogador interage em um universo digital formado por milhões de outros jogadores que, assim como ele, também adotaram uma ou mais identidades no

jogo.

Destacamos, ainda, que o diferencial dos MMORPG em relação a outros tipos de jogos *on-line* é que eles permitem uma enorme quantidade de jogadores que interagem, criando uma comunidade virtual, e, possibilitam que o jogador, utilizando dinheiro real, passe a possuir dinheiro virtual, o que lhe garante durante o jogo uma série de benefícios, como armas mais avançadas, imortalidade, acesso a atalhos, entre outros. Diante dessas vantagens, o antissujeito<sup>2</sup> que não comprou esses benefícios fica em uma posição desprivilegiada mediante a ação de outros jogadores que também utilizaram desse recurso.

Outro detalhe dos *games* MMORPG é que eles normalmente não têm uma história estabelecida para ser seguida. Eles se caracterizam por permitir ao jogador criar o seu personagem e sair no ambiente do jogo matando monstros para que o seu personagem possa evoluir, aumentando, assim, seu nível e suas habilidades.

Logo, evidenciamos que nesses jogos não há missões para serem cumpridas.

---

<sup>2</sup> De acordo com Tatit (2010, p. 34), “o antissujeito representa uma força de contenção da trajetória do sujeito produzindo o que chamamos de segmentos narrativos, o destinador deve atuar incessantemente em sentido contrário, fazendo com que o sujeito, a cada passo, ultrapasse, as barreiras que lhe são impostas”.

Ressaltamos também que, embora a narrativa desses jogos pareça ser contínua, uma vez que os *games* seguem com cenas que vão se concretizando na tela do computador mesmo quando alguns jogadores não estão participando, na realidade, há sempre um *break*, uma parada. Assim, o fato de as cenas dos jogos estarem se formando continuamente na tela do computador não quer dizer que não haja pausas nos jogos, pois, por exemplo, se um antissujeito interromper o percurso de um sujeito, mesmo que o jogador não esteja presente naquele momento conectado, em frente ao computador, a ação do antissujeito interromperá a cena narrativa.

Assim sendo, os jogos MMORPG oferecem aos jogadores a ilusão de participarem de uma realidade distinta da sua, na qual eles podem e devem assumir um papel de um ou mais personagens e participar de batalhas épicas, vencendo assim seus antissujeitos por meio dos poderes mágicos que adquiriram ao iniciar o jogo. Collantes (2008, p. 29) nos explica que as narrativas nesses jogos digitais “son percebidos y vividos como realidades autônomas cuyo desarrollo se rige por una lógica própria del fluir del resto de la realidad cotidiana”<sup>3</sup>. Dessa maneira, observamos que o jogo *World of Warcraft*: um mundo de papéis cria uma realidade paralela a qual possibilita ao jogador vivenciar distintas experiências sinestésicas (ARANA, 1996).

---

<sup>3</sup> Tradução feita pela autora “são percebidos e vividos como realidades autônomas cujo desenvolvimento se rege por uma lógica própria do fluir do resto da realidade cotidiana”.

Ao visitarmos a página principal do *game* (disponível em:

<<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>), objeto de nosso estudo, encontramos a imagem de um túnel que se assemelha a um portal mágico e, conforme o internauta vai descendo a página, pode visualizar os personagens que terá a chance de assumir no *game*. Verificamos, dessa forma, que a história (narrativa) da página principal do *site* é construída a partir da luta de seres mágicos que representam o bem contra o mal. O jogador pode assumir a identidade de Anão, Elfo Noturno, Humano, Worgen, Morto-vivo, Bruxo, Guerreiro, Druida, Sacerdote, Monge, Mago, entre outros, que travam uma luta na qual a cada instante suas habilidades e poderes são colocados à prova.

A compreensão da página principal do *game World of Warcraft* se dará a partir do arcabouço teórico advindo da semiótica francesa. Gostaríamos, no entanto, de nos apoiar em Fiorin (1999b) para explicar que, para a semiótica francesa, há uma diferença entre discurso e texto. De acordo com autor (FIORIN, 1999b, p. 45), o nível da manifestação é a “união de um plano de conteúdo com um plano de expressão”. Assim, ainda segundo Fiorin (1999b), o discurso se caracteriza como a unidade do plano do conteúdo no qual se desenvolve o percurso gerativo de sentido, sendo o texto um conteúdo manifestado por um plano de expressão. Observamos que, no *game* em análise, temos uma semiótica sincrética, visto que possui mais de uma forma da expressão e mais de uma forma do conteúdo. No *Dicionário de semiótica*, de Greimas e Courtés (2008,

p. 467), é explicado que o sincretismo é

o procedimento (ou seu resultado) que consiste em estabelecer, por suposição, uma relação entre dois (ou vários) termos ou categorias heterogêneas, cobrindo-os com o auxílio de uma grandeza semiótica (ou lingüística) que os reúne. Assim, quando o sujeito de um enunciado de fazer é o mesmo que o do enunciado de estado (é o que se dá com o programa narrativo de aquisição por oposição à atribuição, em que dois sujeitos correspondem a dois atores distintos), o papel actancial que os reúne é o resultado de um sincretismo. Na frase “Eva dá uma maçã a Adão”, o sujeito frasal “Eva” representa o sincretismo dos actantes sujeito e destinador. O sincretismo assim conseguido acha-se ligado à utilização de uma unidade lingüística (sujeito frasal) que pertence a um nível de geração mais superficial que os dos actantes: trata-se, pois, de um **sincretismo a posteriori**. Ao contrário, quando se define, por exemplo, a instância da enunciação como o lugar de uma indistinção original do “eu-aqui-agora”, a enunciação deve ser considerada como um **sincretismo a priori**. 2. Num sentido mais amplo, serão consideradas como **sincréticas** as semióticas que – como a ópera ou o cinema – acionam várias linguagens de manifestação; da mesma forma, a comunicação verbal não é somente de um tipo lingüístico: inclui igualmente elementos paralingüísticos (como a gestualidade ou a proxêmica), sociolingüísticos, etc.

No caso da página inicial do *game* em estudo, verifica-se um sincretismo entre as substâncias verbal, sonora e visual. Assim, *o game* deve ser compreendido como um novo tipo de texto. Realizaremos, assim, nesta pesquisa, algumas considerações acerca da página principal do *game* digital a partir dos três níveis do percurso gerativo de sentido, fundamental, narrativo e discursivo, e do plano da expressão, categorias eidética, topológica e cromática, para buscarmos compreender nossos dois objetivos: (i) analisar como ocorre a *performance* do jogador na estrutura da sintaxe narrativa da página principal do *game World of Warcraft*: um mundo de papéis e (ii) depreender como o jogo *on-line* MMORPG cresce e se torna a cada dia uma importante estratégia textual que

conquista mais adeptos.

Dessa maneira, com este artigo pretendemos contribuir para o avanço e desenvolvimento da pesquisa sobre *games* digitais (MMORPG) a partir de uma perspectiva semiótica. Destacaremos, assim, quais os efeitos de sentido construídos nessa página principal para levar o jogador a *fazer-fazer* jogar e a querer assumir uma outra ou muitas identidades em um mundo digital. Tal pesquisa se torna relevante, uma vez que esse tipo de texto – jogos MMORPG – representa um novo *corpus* e um rico caminho investigativo. Daí a pertinência desta pesquisa sobre o jogo digital *World of Warcraft*: um mundo de papéis.

A seguir, apresentaremos, ainda que de maneira sucinta, as bases conceituais do percurso gerativo de sentido, assunto da próxima seção.

## **1. BREVES PONTUAÇÕES ACERCA DO PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO**

A semiótica francesa foi desenvolvida por A. J. Greimas durante três décadas (1960-1970-1980). Fiorin (1999a) nos explica que a teoria greimasiana deve ser compreendida como uma disciplina adequada para tratar da significação, pois se trata de uma semântica que não se ocupa da significação apresentada pelo código da língua, mas de uma semântica que se preocupa com a análise das verdadeiras construções. O autor (1999a) comenta ainda que Greimas define o processo de produção do texto como um percurso gerativo.

O percurso gerativo de sentido é pontuado por Beividas (2006, p. 48) como “um percurso conceptual que parte de estruturas simples, em profundidade, em direção a estruturas complexas, quanto mais se aproxima da superfície da manifestação concreta”. Temos, assim, no percurso gerativo de sentido os seguintes níveis: fundamental, narrativo e discursivo. Fiorin (1999a), complementando as palavras de Beividas (2006), explica também que o percurso gerativo de sentido se constitui como um simulacro metodológico para explicar o processo de entendimento em que o leitor precisa fazer abstrações, a partir da superfície do texto, para poder entendê-lo.

Bertrand (2003, p. 49) ressalta que “os diferentes níveis estruturais se convertem uns nos outros, da profundidade à superfície, segundo um percurso de enriquecimento e complexificação: é realmente a superfície do texto que é a mais complexa”. Dessa forma, no decorrer desse percurso, cada nível – fundamental, narrativo e discursivo – se transforma, ganhando novos sentidos. Logo, a semiótica considera que cada nível tem seu grau de importância, porém, é no nível discursivo que encontramos o maior grau de complexidade. Seguindo essa abordagem do percurso gerativo conseguimos compreender o que, como e por que o texto diz.

Explicitadas essas brevíssimas pontuações, realizaremos no próximo tópico a análise do percurso gerativo de sentido, aplicando-o à página principal do jogo *World of Warcraft*: um mundo de papéis



## 1. 1 ANÁLISE DOS NÍVEIS FUNDAMENTAL, NARRATIVO E DISCURSIVO APLICADA À PAGINA PRINCIPAL DO JOGO *WORLD OF WARCRAFT*

### 1. 1. 2 Nível fundamental

Fiorin (1999b, p. 18) ressalta que “o nível fundamental abriga categorias semânticas que estão na base da construção de um texto”. Porém, o objetivo de compreender um

texto não é encontrar apenas a oposição que constitui a sua organização fundamental, pois isso seria reduzir a quase nada a riqueza de suas significações. No entanto, é importante apreendê-la, já que ela dá unidade aos elementos de superfície, que, à primeira vista, parecem caóticos e dispersos (FIORIN; SAVIOLI, 1996, p. 76).

Dessa forma, evidenciamos que a estrutura profunda da página principal do *game World of Warcraft* aparece marcada pela oposição de sentido: vencer vs. perder. Barros (2002) ressalta que cada uma dessas oposições de sentido recebe uma qualificação semântica classificada como valor eufórico (positivo) ou valor disfórico (negativo). Logo, vencer é positivo, portanto, eufórico, enquanto perder é negativo, ou seja, disfórico. Verificamos ainda nessa página do *site* valores intrínsecos, pois vencer se relaciona com o prazer (jogar = eufórico) e perder, com o desprazer (não jogar = disfórico).

### 1. 1. 3 Nível narrativo

No nível narrativo, o prazer aparece marcado com o *poder-jogar*. Logo, quando o sujeito parte para a ação, assumindo um ou vários personagens no *game*, e dá início ao jogo sente prazer. A oposição desprazer aparece como não *poder-saber- jogar*, o que conseqüentemente já o leva a perder. A semiótica francesa concebe um programa narrativo como um enunciado de *fazer* que rege um enunciado de estado. Logo, para um sujeito poder realizar suas ações, precisa vencer etapas que envolvam o seu *fazer*. Assim, um sujeito, ao iniciar seu percurso, precisa *querer* ou *dever-fazer* e, para executar a *performance*, necessita ter um *saber* e um *poder- fazer* (Barros, 2002).

Barros (2002) explica que há uma distinção entre competência e *performance*. Segundo a pesquisadora, competência “é um tipo de programa narrativo, em que o destinatário-sujeito recebe do destinador a qualificação necessária para a ação”, ao passo que *performance* “é o programa narrativo que representa a ação do sujeito que se apropria, por conta própria, dos objetos de valor que deseja” (BARROS, 2002, p. 85-89)

| <b>Critérios</b>   | (a)       | (b)              | (c)              | (d)   |
|--------------------|-----------|------------------|------------------|---|
| Competência        | aquisição | Programa de uso  | Valor modal      | Sujeito do fazer e sujeito do estado realizados por atores diferentes |
| <i>Performance</i> | aquisição | Programa de base | Valor descritivo | Sujeito do fazer e sujeito do estado realizados pelo mesmo ator       |

(Barros, 2002, p. 23)

Dessa forma, a *performance* do jogador ocorre quando ele acessa a página principal do jogo e passa a interagir com a mídia que lhe oferece informações sobre os personagens e seus respectivos poderes. O jogador, ao se apropriar de um ou mais personagens oferecidos pelo *site*, pode iniciar o jogo tendo poderes mágicos.

Ressaltamos ainda que, no nível narrativo, podemos ter mais de um tipo de programa narrativo. Barros (2002) pontua que os programas narrativos podem ser: (i) de aquisição, quando o sujeito está conjunto ao objeto; (ii) de privação, quando o sujeito está disjunto ao objeto e (iii) programas simples ou complexos, quando constituídos por mais de um programa hierarquizado.

Depreendemos que na página principal do *game* há um programa narrativo complexo, pois o jogador inicia a visita ao *site* em disjunção com o objeto de valor “possuir um outro corpo que lhe permita ter poderes mágicos”, assim, ele

se apropria por conta própria de um personagem (ou mais), assumindo o papel e a personalidade deste(s), e parte para a ação, em busca de seu objeto de valor – vencer no universo digital e derrotar seus antissujeitos. Conforme o jogador vai ultrapassando as fases, torna-se mais poderoso e respeitado no mundo da *web 2.0*.

Constatamos, assim, que o sujeito, para realizar as ações, passa por diferentes etapas que envolvem o seu *fazer*, resumidos em um *querer*, *dever*, *poder* e *saber*. Portanto, o sujeito, para visitar a página do jogo, precisa *querer* ou *dever-fazer* para, assim, executar a *performance*, assumir uma outra vida, e precisa também de um *saber* e de um *poder-fazer*, como já pontuado por Barros (2002) anteriormente. Dessa maneira, observamos que o jogador, ao iniciar a visita ao *site* do jogo, é um sujeito de estado que parte para a ação, em busca de seu objeto de valor: possuir um outro corpo em um mundo mágico que lhe permita lutar e, conseqüentemente, *vencer*.

Barros (2002) nos ensina, ainda, que a estrutura narrativa estabelece contratos fiduciários entre os sujeitos envolvidos. A autora pontua (2002, p. 28) que “há duas etapas: a de atribuição de competência semântica e a de doação de competência modal, pressupostos na relação dos valores em que destinador-manipulador e destinatário-sujeito devem acreditar”. Assim, os valores modais *querer/fazer/saber/poder* modificam a relação do sujeito com os valores e os fazeres. Ao fim de toda narrativa, o sujeito é sancionado positiva ou

negativamente.

Temos, assim, em nosso estudo um contrato fiduciário estabelecido entre destinador – a empresa Blizzard, desenvolvedora do *site* e do jogo – e o destinatário

– jogador. Se o jogador cumprir o contrato de acessar a página, assumir o corpo de um dos personagens e jogar, ganhar e vencer seus antissujeitos, será sancionado positivamente. Logo, observamos que na página principal do jogo *World of Warcraft*: um mundo de papéis o programa narrativo de base consiste em levar o jogador a *fazer-fazer* adotar uma outra vida no mundo virtual, começar a jogar e entrar em conjunção com objeto de valor: vencer.

Barros (2002) ressalta também que o destinador-manipulador estimula a ação do sujeito por meio de quatro estratégias: sedução, intimidação, tentação e provocação.

|             | Competência do destinador-manipulador   | Alteração da competência do destinatário |
|-------------|---|--|
| PROVOCAÇÃO  | SABER (imagem negativa do destinatário) | DEVER-FAZER                              |
| SEDUÇÃO     | SABER (imagem positiva do destinatário) | QUERER-FAZER                             |
| INTIMIDAÇÃO | PODER (valores negativos)               | DEVER-FAZER                              |
| TENTAÇÃO    | PODER (valores positivos)               | QUERER-FAZER                             |

(Barros, 2002, p. 31)

Salientamos que o processo de manipulação só é possível quando o destinador e o destinatário compartilham dos mesmos valores, o que não significa necessariamente uma relação de igualdade. Encontramos na página principal do *site* do *game* em análise um destinador-manipulador que manipula o jogador por tentação, oferecendo aquilo que ele (jogador) *não-pode* e *não-deve* ficar sem: entrar no mundo mágico, assumir um outro corpo, destruir seu antissujeito e vencer. Dessa maneira, o *site* é todo construído a partir de uma estratégia narrativa lúdica, de maneira a levar o usuário-jogador a *querer-fazer*.

O jogador pode, então, ser sancionado positiva ou negativamente pelo destinador-julgador: o *game*. Caso o jogador cumpra seu papel de realizar a *performance* de assumir o corpo de um ou mais personagens, jogar e vencer as fases, será sancionado positivamente pelo jogo digital, que lhe dará a oportunidade de avançar e tentar alcançar seu objeto de valor final: tornar-se o vencedor em meio a tantos jogadores. Porém, se ele não construir um personagem ou perder nas fases, não estará cumprindo o contrato estabelecido e, logo, será sancionado negativamente, pois não foi capaz de interagir com a plataforma e, conseqüentemente, com o jogo e os outros jogadores. Portanto, ao final de suas ações, o jogador será sancionado pelo destinador-julgador jogo digital positiva ou negativamente, que julgará se o jogador cumpriu ou não o acordo estabelecido entre eles.

#### 1. 1. 4 Nível discursivo

O nível discursivo é o mais próximo da manifestação textual. Nele observamos as relações entre enunciação e enunciado e entre enunciador e enunciatário. Nesse nível é possível, ainda, observarmos os temas e as figuras dos valores narrativos (BARROS, 2002). Bertrand (2003, p. 84) pontua que a enunciação se estabelece

[...] Por meio da operação de ‘discursivização’, ela organiza a passagem das estruturas elementares e semionarrativas virtuais, consideradas aquém da enunciação, como um estoque de formas disponíveis (uma gramática), para as estruturas discursivas (temáticas e figurativas), que as atualizam e especificam, em cada ocorrência, no interior do discurso que se realiza. O sujeito enunciador é assim instalado no cruzamento das restrições sintáticas e semânticas que lhe determinam a competência como espaço de liberdade relativa pressuposto pela efetuação do discurso.

Barros (2002, p. 58) comenta que no enunciado se criam “ilusões discursivas de que os fatos contados são ‘coisas ocorridas’, e de que seus seres são de ‘carne e osso’, de que o discurso, enfim, copia o real”. Dessa forma, verificamos que o enunciado sempre é planejado e traz nele marcas da instância da enunciação, recuperáveis através do estudo do enunciado, uma vez que

O sujeito da enunciação faz uma série de ‘escolhas’ de pessoas, de tempo, de espaço, de figuras... o discurso nada mais é, portanto, que a narrativa ‘enriquecida’ por todas essas opções do sujeito da enunciação, que marcam os diferentes modos pelos quais a enunciação se relaciona com o discurso que enuncia. (BARROS, 2002, p. 53)

Assim sendo, constatamos que as colocações de Bertrand (2003) e de Barros

(2002) sobre enunciação nos esclarecem sobre o tema. Logo, em conformidade com a semiótica discursiva, depreendemos que a enunciação se estabelece a partir de um *eu-aqui-agora* instalado no discurso-enunciado a partir da projeção para fora de si dos atores, tempo e espaço do discurso, que pode ocorrer através da *debreagem* ou *embreagem* (FIORIN, 2002).

Fiorin (2002) elucida que a *debreagem* consiste em disjuntir pessoa, tempo e espaço para fora do ato da enunciação, criando um efeito de *não-eu*, um *não-aqui* e um *não-agora*, enquanto a *embreagem* cria a ilusão de retorno à enunciação. O autor (2002) pontua, ainda, que a *debreagem* pode ser de dois tipos: (i) *debreagem enunciativa*, que estabelece o efeito de proximidade do sujeito, do espaço e do tempo em relação à enunciação e ao enunciado – “*eu-aqui-agora*”; e (ii) *debreagem enunciva*, que estabelece um efeito de distanciamento do sujeito, do espaço e do tempo em relação à enunciação – “*ele-alhures-então*.” Destacamos que a *embreagem* também possui as três categorias da enunciação, portanto, temos também as *embreagens actancial*, *espacial* e *temporal*.

Na página principal do *site* do jogo *World of Warcraft*, verificamos que há uma *debreagem enunciativa* (*eu-aqui-agora*) que cria um efeito de aproximação entre o personagem ou personagens escolhido(s) e o jogador. Logo, observamos que, por meio do uso da *debreagem enunciativa* (*eu-aqui-agora*), se estabelece uma aproximação com o sujeito, que é persuadido a assumir o corpo de um dos



personagens e começar a jogar. Dessa forma, o jogo cria a ilusão de que os personagens escolhidos pelo jogador (bruxa, caçador, guerreiro, mago, druida etc.) são de carne e osso, ou seja, de que eles são reais. Assim, o personagem estabelece com o jogador uma relação intersubjetiva, pois o olha diretamente nos olhos, ao mesmo tempo em que é olhado por seu personagem.

No estudo do nível discursivo, também observamos como se estabelecem as relações entre os temas e as figuras. Pietroforte (2010, p. 21) explica que “as figuras são elementos do discurso que criam a ilusão de um mundo possível por produzir uma referencialização ao mundo natural”. Assim, temos no enunciado da página inicial do *game on-line* figuras que foram previamente selecionadas na instancia da enunciação, e que reiteram o tema do prazer – uma vida em um universo mágico – através da página principal do *game* em que o jogador assume outro corpo. Logo, com esses corpos virtuais, o jogador passa a ter poderes e a interagir com outros personagens (jogadores) em tempo real, independentemente do local onde estejam esses outros jogadores.

As figuras que se destacam no jogo digital são: Anão, Draenei, Elfo Noturno, Gnomo, Humano, Worgen, Panderen, Elfo Sangrento, Goblin, Mortovivo, Orc, Tauren, Troll, Bruxo, Caçador, Cavaleiro da Morte, Druída, Guerreiro, Ladino, Mago, Monge, Paladino, Sacerdote e Xamã. Todas essas figuras reiteram o tema do prazer – jogar/viver em um universo mágico – da página principal do jogo *World of Warcraft*, no qual qualquer pessoa pode

assumir o papel de um personagem para vivenciar uma outra vida.

Os textos verbais aparecem na página principal e em todos os outros *links* a ela associados: o guia do jogo, o guia para iniciantes, mídia, começar a jogar, as regras do jogo, comunidades, fóruns. Esses textos orientam o jogador e explicam como ele deve fazer para avançar. Logo, toda textualidade encontrada no *site* do jogo *World of Warcraft* (disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/>>) reafirma a temática do prazer do universo místico apresentada pelo *site*.

A espacialidade é marcada pelo espaço virtual, ou seja, as redes invisíveis da internet. O espaço é o nada material e ao mesmo o tudo da virtualidade. Temos, assim, a página principal do jogo oferecendo ao usuário o convite para entrar em um mundo mágico. Dessa forma, caso o jogador assuma um corpo virtual, passará a habitar um universo digital. Temos, portanto, uma espacialidade virtual que se concretiza na *web*, ao mesmo tempo em que não se estabelece em um lugar fixo. Logo, a espacialidade encontrada no *site* do jogo pode ser acessada em qualquer lugar e a qualquer momento, desde que o usuário tenha algum tipo de aparato digital que lhe permita acessar a internet. O tempo aparece marcado como o presente, o agora. Todos os personagens, acontecimentos, informações etc. são apresentados na página principal e no momento atual. Logo, a partir desse recurso, verificamos que o *site* potencializa a ilusão de aproximação entre jogador e personagem. Evidenciamos também que, como a narrativa do jogo parece ser contínua, temos um ou vários

personagens que avançam, enfrentando diversos desafios, o que estabelece maior durabilidade da ilusão de que os fatos estão ocorrendo no momento presente. Logo, a utilização da debreagem enunciativa (eu-aqui-agora), tanto na página principal do *site* como no jogo digital, criam uma aproximação do usuário com o *game*.

O estudo do percurso gerativo de sentido permitiu que compreendêssemos o que, como e por que tudo foi dito, a partir do estudo de cada nível – fundamental, narrativo e discursivo. Logo, foi possível compreender como ocorreu a *performance* do jogador, a partir da análise da página principal do *site World of Warcraft*, e como se estabeleceram as relações entre o enunciador empresa Blizzard (desenvolvedor do *game*, programador e *gamedesigner*) e o enunciatário jogador que acessa a internet e tem acesso ao jogo digital. Portanto, a análise de cada estrutura nos possibilitou desvelar a estratégia criada na página principal do *game* que leva o usuário a *querer/poder/fazer/jogar*, além de evidenciar a eficácia da teoria semiótica para compreender a página principal do *game on-line World of Warcraft*.

Descritos os resultados encontrados a partir do estudo do percurso gerativo de sentido, partiremos, a seguir, para o próximo tópico, que tratará do plano da expressão.

## 2 O PLANO DA EXPRESSÃO E SUA APLICAÇÃO À PÁGINA PRINCIPAL DO JOGO DIGITAL *WORLD OF WARCRAFT*.

O *game World of Warcraft* é um texto sincrético que envolve uma substância sonora, uma substância visual e uma substância verbal, que se referenciam mutuamente, produzindo sentido. Barros (2002, p. 89) esclarece que nos textos sincréticos “os elementos articulados nos planos da expressão não apenas figurativizam, ‘concretizam’, os temas abstratos do plano do conteúdo, mas agregam a eles novos significados”. Logo, para compreender como os elementos da expressão produzem sentido, é necessário observar a articulação entre os dois planos: expressão e conteúdo. Assim, destacamos que o plano da expressão concretiza sensorialmente os temas do plano do conteúdo. No entanto, ressaltamos, apoiados em Teixeira (2009), que a metodologia de análise é diferente dependendo dos planos da expressão envolvidos em cada texto sincrético. Ainda de acordo com autora (2009), devemos encontrar categorias que se adéquem à materialidade sensorial desses textos. Portanto, não podemos conceber um único modelo de análise (TEIXEIRA, 2009) e devemos examinar um texto sincrético a partir de distintos elementos, a saber:

a) Figuras e temas disseminados pelo discurso, b) Categorias cromáticas, eidéticas e topológicas do plano da expressão, c) Mecanismos de articulação entre plano do

conteúdo e plano da expressão”, d) Incidência de categorias tensivas no percurso e

e) Estratégia enunciativa que organiza todos os elementos e estabelece a relação

enunciador/enunciatório (TEIXEIRA, 2009, p. 61).

Nesse trabalho serão analisadas as relações sincréticas do plano da expressão a partir da descrição do que o texto tem de mais simples e aparente e da exposição das categorias de análise apreendidas no próprio texto (TEIXEIRA, 2009). Temos, assim, na página principal do *game World of Warcraft* distintas linguagens – verbal, visual e sonora – que interagem e neutralizam as diferenças. Oliveira (2009, p. 85) comenta que

as relações podem se dar de quatro modos: a) relações de reunião, com traços que se complementam; b) relações de superposição, que produzem concentração de elementos complementares; c) relações de superposição que geram difusão, e d) relações de justaposição/paralelismo, onde há similaridade.

Assim, através de diferentes tipos de linguagens – visual, sonora e verbal – encontradas na página principal do *site*, o jogador é convidado a vivenciar uma experiência sinestésica em outro corpo, não carnal, e em outro universo, não real, mas digital. Ressaltamos que para a análise nos atentaremos apenas para as duas primeiras telas do *game* (ver figuras 1 e 2). Outras cenas serão exibidas a seguir (ver figuras 3 a 11), porém, devido à curta extensão deste trabalho, não serão analisadas. Salientamos, no entanto, que todas as figuras, de 1 a 11, fazem parte da página principal do *site*, que é composto por um rico conteúdo verbo-visual.



FIGURA 1. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>. Acesso em 13 ago. 2013.



FIGURA 2. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>. Acesso em 13 ago. 2013.



FIGURA 3. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>. Acesso em 13 ago. 2013.

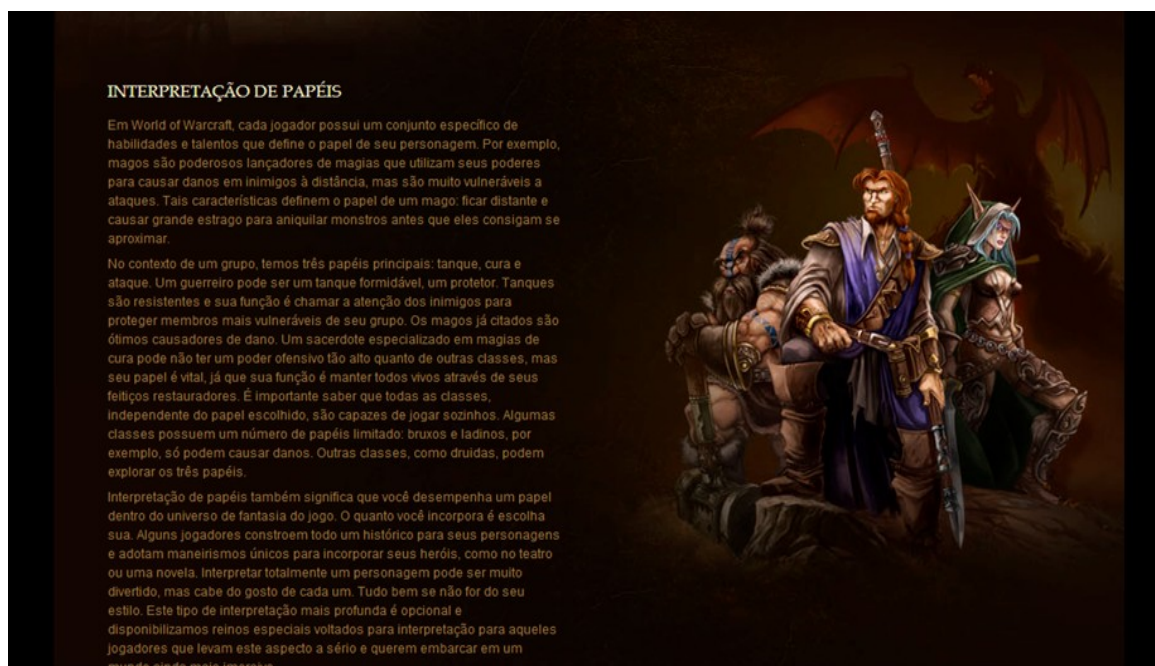


FIGURA 4. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>. Acesso em 13 ago. 2013.



FIGURA 5. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>. Acesso em 13 ago. 2013.



FIGURA 6. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>. Acesso em 13 ago. 2013.





FIGURA 7. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>. Acesso em 13 ago. 2013.



FIGURA 8. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>. Acesso em 13 ago. 2013.

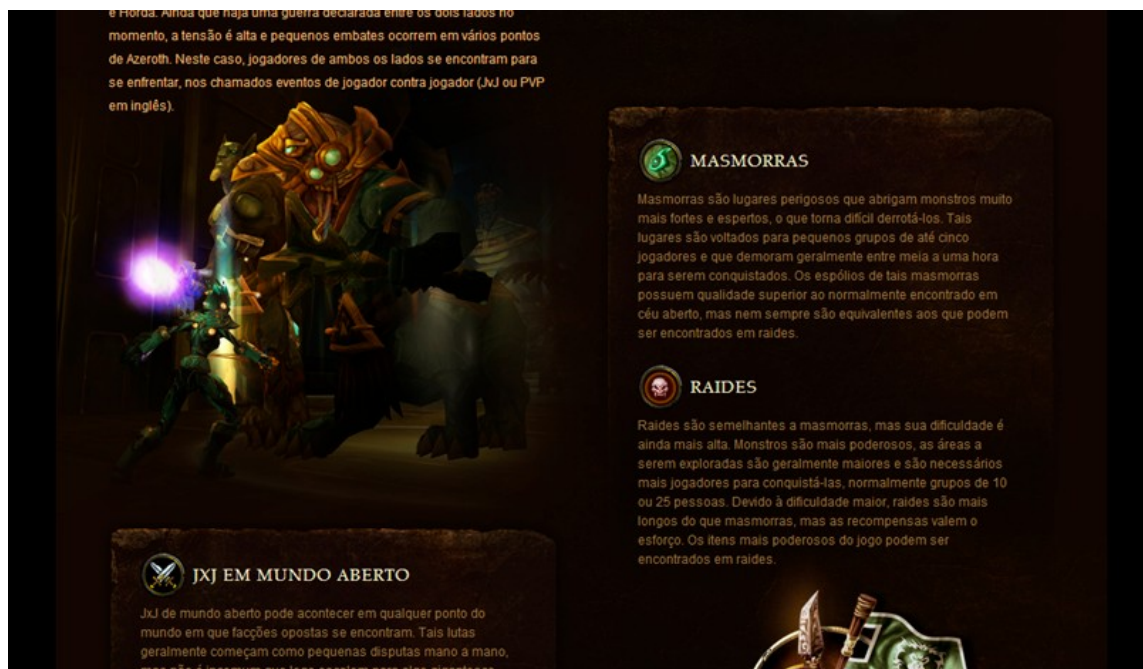


FIGURA 9. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>. Acesso em 13 ago. 2013.



FIGURA 10. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>. Acesso em 13 ago. 2013.

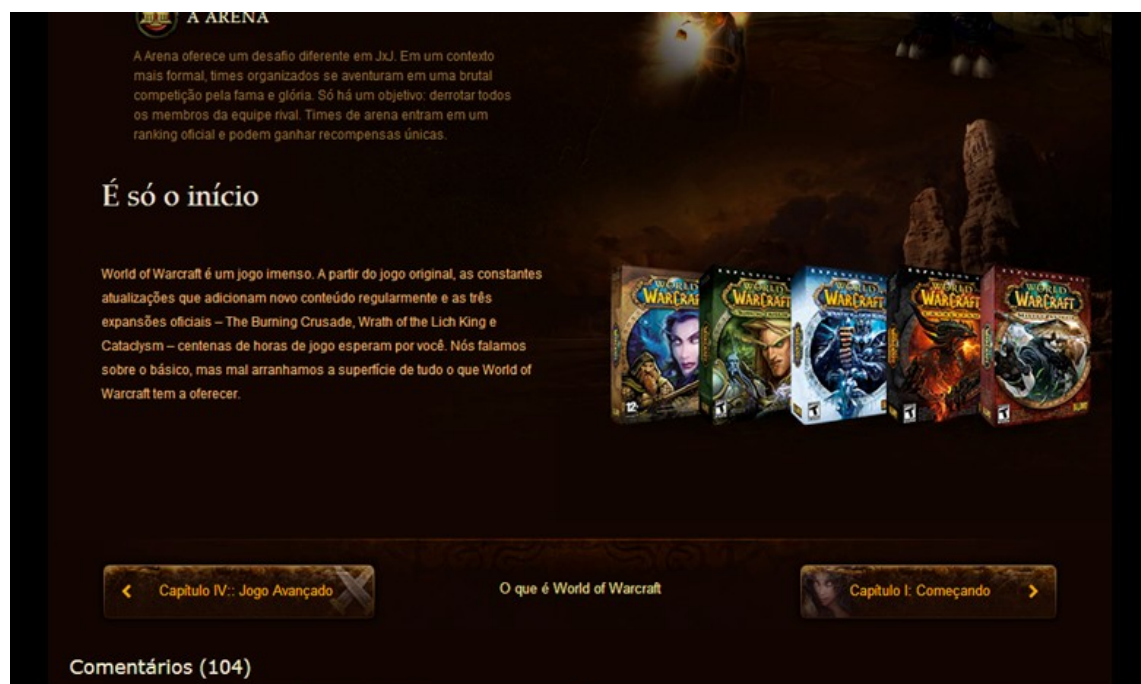


FIGURA 11. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>. Acesso em 13 ago. 2013.

## 2. 1 AS CATEGORIAS CROMÁTICAS – EIDÉTICAS E TOPLOGICAS - DO PLANO DA EXPRESSÃO

Antes de iniciarmos esta parte da análise, gostaríamos de explicar que os componentes eidéticos, cromáticos e topológicos pertencem à semiótica planar e/ou plástica e foram postulados por Floch (2001) no desenvolvimento das semióticas biplanares que, mais adiante, foram denominadas semiótica visual. Dessa forma, realizaremos a seguir uma descrição das categorias cromática, eidética e topológica, que podem ser apreendidas a partir de uma minuciosa observação da página principal do *site* do *game* em estudo (TEIXEIRA, 2009).

A categoria cromática que se destaca na cena principal do *site* do jogo é a das cores brancas, amarela, laranja, azul e marrom. Verificamos que os tons mais claros e brilhantes aparecem nos textos verbais nomeando o jogo e à direita da tela, destacando a imagem de um túnel que se assemelha a um portal no qual o jogador, ao atravessar, encontra a luz, ou seja, entra no mundo *Warcraft*.

As cores escuras – marrom e tons de preto – aparecem na sequência das cenas da página inicial, destacando que a luz e a claridade estão apenas onde os personagens do jogo se encontram. Dessa maneira, a cor escura dá concretude aos personagens, que ganham luminosidade e destaque por meio dessa estratégia visual. Do lado esquerdo aparece o texto verbal com explicações sobre o jogo. À direita, a imagem da entrada, um túnel e/ou um portal, dá acesso ao mundo *Warcraft*. Na sequência das cenas, o túnel é substituído por vários personagens que fazem parte do jogo. Assim, todos os personagens do *game* aparecem envoltos pela luz, o que destaca ainda mais sua imagem. Logo, os personagens, em contraste com o texto verbal, são todos coloridos e iluminados.

A categoria topológica está presente em todas as cenas, pois as composições horizontais e verticais marcam a construção delas. Todas as linhas horizontais aludem aos personagens do jogo e às imagens deles que vão sendo encontradas ao longo da página. As linhas verticais se referem ao texto verbal. Vale destacar que o recurso topológico auxilia o desenvolvedor do *game*, a

empresa Blizzard, a atingir seus objetivos, uma vez que as imagens dos personagens são sempre maiores que o texto verbal, o que auxilia a criar a sensação de grandeza dos personagens. Assim, o olhar do jogador, embora se fixe na textualidade, é capturado principalmente pela imagem de um dos personagens do jogo.

Na categoria eidética, notamos que a maioria dos elementos e dos personagens são pontiagudos. Esse tipo de forma passa para as imagens uma ideia de agressão, visto que os personagens são seres míticos e fictícios, que vivem em um mundo no qual precisam lutar para sobreviver e se manterem vivos. Na sequência da página inicial do *site*, verificamos traços pontiagudos em todos os personagens do jogo e também em seus adereços, o que contribui para uma interpretação de violência. Dessa forma, depreendemos que os personagens que compõem as cenas na página principal do *game* são constituídos por formas pontiagudas, que transmitem ao jogador um sentido lúdico e, ao mesmo tempo, de agressividade. Assim, ao estudarmos o plano da expressão, destacamos que: (i) no tópico cromático, os elementos coloridos têm relação com os aspectos visuais, ao passo que a parte monocromática aparece relacionada ao texto verbal; (ii) o topológico mostra que as linhas horizontais direcionam o olhar do jogador a se fixar na imagem dos personagens; (iii) no eidético, evidenciamos que as formas pontiagudas são encontradas em todas as figuras importantes do *game*, criando, assim, por meio das formas triangulares, um sentido lúdico para o

jogador.

## 2.2 CONTEÚDO E EXPRESSÃO

Realizaremos aqui, de forma sucinta, uma articulação entre o plano do conteúdo e o plano da expressão por meio da homologação entre categorias desses dois planos. Por intermédio do estudo do plano do conteúdo, depreendemos uma oposição entre prazer-vencer e desprazer-perder. Logo, verificamos que essas relações criam um efeito de sentido de concretização dos desejos para o visitante da página *Mundo Warcraft* por meio das figuras dos personagens fictícios encontrados no *site*. Na categoria cromática, temos colorido *vs.* monocromático. Observamos que os aspectos coloridos foram construídos para capturar o olhar do usuário- jogador e, por isso, encontram-se nas figuras dos personagens. Na categoria topológica do *site*, verificamos a alternância entre linhas horizontais e verticais que se dividem em textos verbais e visuais (personagens), estabelecendo entre essas linhas igualdade de importância para a produção do sentido da página principal do jogo. As categorias eidéticas são evidenciadas pelas formas pontiagudas, em oposição a formas planas, que materializam por meio de suas formas a intencionalidade de que as figuras da página principal pertençam a um outro universo. Temos assim:

| <b>Categorias do plano da expressão</b> | <b>Efeitos no plano da expressão</b> |
|---|--------------------------------------|
| Categoria cromática                     | monocromático vs. colorido           |
| Categoria topológica                    | horizontal vs. vertical              |
| Categoria eidética                      | pontiagudas vs. planas               |
| <b>Categorias do plano da expressão</b> | <b>Efeitos no plano do conteúdo</b>  |
| Figuras do discurso                     | um mundo mágico vs. um mundo real    |

Pietroforte (2008, p. 28)

Dessa forma, a partir da leitura do quadro acima, constatamos que as categorias do plano do conteúdo (prazer-vencer vs. desprazer-perder) em conjunto com a categoria do plano da expressão (cromático, topológico e eidético) criam um efeito de sentido de magia e mistério na página principal do *game*, que captura o olhar do jogador e o leva a *fazer-fazer*: jogar.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com este estudo, compreendemos como ocorreu a *performance* do usuário-jogador a partir do estudo da página principal do *game World of Warcraft*: um mundo de papéis (disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>). Verificamos, assim, por meio do estudo da sintaxe narrativa, que a *performance*

do jogador se deu quando ele acessou a página principal do jogo e passou a interagir com o *site*, que lhe apresentou uma série de informações sobre os personagens, o jogo e o mundo digital, oferecendo a ele a possibilidade de interagir com distintos jogadores em tempo real. Logo, o jogador, ao assumir um dos personagens, pôde iniciar o jogo e entrar no universo encantado tendo superpoderes.

O encadeamento verbo-visual do *site* em análise se concretizou por meio de elementos temáticos e figurativos que constituíram uma narrativa que cria a ilusão de ser contínua, com uma temática de prazer e com figuras de personagens míticos e que vivem em um reino mágico, como Anão, Draenei, Elfo Noturno, Gnomo, Humano, Worgen, Panderen, Elfo Sangrento, Goblin, Morto-vivo, Orc, Tauren, Troll, Bruxo, Caçador, Cavaleiro da Morte, Druida, Guerreiro, Ladino, Mago, Monge, Paladino, Sacerdote e Xamã.

Depreendemos também que o *game on-line* MMORPG tem crescido e se tornado uma importante estratégia verbo-visual, que conquista a cada ano mais adeptos devido às suas características interativas, as quais permitem que distintos jogadores se conectem em tempo real a partir de uma plataforma digital: o jogo. Portanto, um dos maiores atrativos desse *game* é permitir que diferentes jogadores vivenciem uma narrativa, ou seja, uma vida paralela na qual assumiriam uma ou mais identidades com os poderes que eles próprios escolhessem.



A análise do percurso gerativo de sentido permitiu que abarcássemos o que foi dito, como foi dito e por que foi dito na página principal do jogo *on-line* analisado, além de nos possibilitar compreender as relações estabelecidas entre destinador, empresa Blizzard, e destinatário, jogador. Averiguamos, ainda, que a página principal do *site* utiliza a debreagem enunciativa (eu-aqui-agora) para criar uma aproximação do usuário com o *game*. Logo, a análise de cada estrutura do percurso gerativo de sentido nos possibilitou desvelar a estratégia criada no *site* do *game* digital para levar os internautas a *querer/poder/fazer/jogar*.

Constatamos também que texto sincrético (jogo *on-line*) é aquele concebido por meio de uma estratégia enunciativa completa com um único enunciador. Greimas e Courtés (2008) nos explicam que o enunciador solicita um enunciatário. Logo, os dois juntos são sujeitos da enunciação. Dessa maneira, concluímos, conforme nos explicita Oliveira (1998, p. 10), que qualquer:

Objeto (discurso verbal, imagem, etc.) significa pelo modo como é organizado, isso é, em função das escolhas de um enunciador e dos procedimentos que ele seleciona para expressar-se, dando uma matéria e uma certa ordenação ao seu 'dizer'. É por esse arranjo que o sentido nos chega ao intelecto e, também, aos sentidos.

Observamos ainda, a partir do estudo do plano da expressão nas categorias cromática, topológica e eidética, que os elementos visuais foram construídos propositadamente, de maneira a levar o usuário a criar uma empatia com a página principal do jogo e, assim, *querer* jogar. Neste estudo, constatamos que

as categorias do plano do conteúdo (prazer-vencer *vs.* desprazer-perder) unidas às categorias do plano da expressão (cromático, topológico e eidético) produziram um todo de sentido de mistério e aventura na página principal do jogo.

O mundo digital é um novo e instigante campo a se desbravar. Os *games on-line* em formato MMORPG clamam por novas pesquisas que, assim como a nossa, pretendam compreender a *performance* do internauta na página principal desses jogos e quais são as características desse novo tipo de texto que fazem com que tenham tanto sucesso em nossa sociedade. Sabemos que ainda há muito para refletir sobre essa temática, e estamos ansiosos para ler e ouvir sobre outros trabalhos que, assim como o nosso, se debrucem sobre essas questões.

## REFERÊNCIAS

ARANA, M. V. M. de. *As reinvenções do lúdico: jogos eletrônicos, infância e cultura*. 120 p. Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação. Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 1996 (vídeo 20 min.).

BARROS, D. L. P. de. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática, 2002.

BEIVIDAS, W. *Semióticas sincréticas (o cinema)*. Posições. 1. ed. Rio de Janeiro: Edição particular on-line, 2006. Disponível em: <<http://www.fflch.usp.br/dl/semiotica/downloads/down.html>>. Acesso em: 17 maio 2013

BERTRAND, Denis. *Caminhos da semiótica literária*. Trad. Grupo CASA, coordenado por Ivã Carlos Lopes. Bauru, SP: EDUSC, 2003.

COELHO, P. M. F. *Advergame* erótico: uma estratégia de sedução publicitária. *Semeiosis: semiótica e transdisciplinaridade em revista*, São Paulo, p. 1-15, set. 2011. Disponível em: <<http://www.semeiosis.com.br/u/50/>>. Acesso em: 17 maio 2013.

COLLANTES, Xavier Ruiz. *Juegos y videojuegos. Formas de vivencias Narrativas*. In: SCOLARI, A. C. *L'homo videoludens – Videojocs, textualitat i narrativa interativa*. Vic: Eumo Editorial, 2008.

FIORIN, José Luiz. *Sendas e veredas da Semiótica Narrativa e Discursiva*. In: *Delta Revista de Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada*, v. 15, p. 177 - 207, 1999a

\_\_\_\_\_. *Elementos de análise do discurso*. 7. ed. São Paulo: Contexto, 1999b.

\_\_\_\_\_. *As astúcias da enunciação: as categorias de pessoa, espaço e tempo*. São Paulo: Ática, 2002.

\_\_\_\_\_. *Em busca do sentido: estudos discursivos*. São Paulo: Contexto, 2008.

FIORIN, José Luiz; SAVIOLI, F. P. *Lições de texto*. Leitura e redação. São Paulo: Ática, 1996.

FLOCH, Jean Marie. Alguns conceitos fundamentais em semiótica geral, *Documentos de estudo do Centro de Pesquisa Sociosemióticas*, n. 1. São Paulo: Edições do CPS. 2001.

GREIMAS, Algirdas Julian; COURTÉS, J. *Dicionário de semiótica*. Trad. Alceu Dias Lima et al. São Paulo: Contexto, 2008.

\_\_\_\_\_. *Semântica estrutural*. Trad. Haqira Osakabe e Izidoro Blinkstein. 2. ed. São Paulo: Cultrix, 1973.

OLIVEIRA, Ana Claudia de. A Semiótica: uma outra prática do olhar na vida sócio-cultural, *Nexos, Revista de estudos de comunicação e educação*, ano 2, n. 3. São Paulo: Terra, 1998, p. 10.

\_\_\_\_\_. (Org.). *Semiótica plástica*. São Paulo: Hacker, 2004.

OLIVEIRA, Ana Claudia de; TEIXEIRA, Lucia (Orgs). *Linguagens na comunicação*. Desenvolvimentos da semiótica sincrética. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

PIETROFORTE, Antonio Vicente Seraphim. *Análise do texto visual: a construção da imagem*. São Paulo: Contexto, 2008.

\_\_\_\_\_. *Semiótica visual: Os percursos do olhar*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

TATIT, Luiz. *A semiótica à luz de Guimarães Rosa*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2010.

TEIXEIRA, Lucia. *Para uma metodologia de análise de textos verbovisuais*.

In: OLIVEIRA, Ana Claudia de; TEIXEIRA, Lucia (Orgs.). *Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética*. São Paulo: Estação

**«Illuminazioni» (ISSN: 2037-609X), n. 27, gennaio-marzo 2014**

das Letras e Cores, 2009.