

## **VISUAL NOVEL: O JOGO ENTRE A PARÁFRASE E A POLISSEMIA**

Mariana Garcia de Castro Alves<sup>1</sup>

A noção em torno da qual põem-se os estudos de linguagem sobre o digital é marcada principalmente, no Brasil, pela de memória digital, de autoria de Cristiane Dias (2018), que entra em relação à de memória metálica relativa aos meios de comunicação de massa, de autoria de Orlandi (1996). Se, por um lado, a memória metálica não se inscreve no interdiscurso, a memória digital retorna a ele ao retomar uma certa memória constitutiva dos meios técnicos contemporâneos, em circulação. O problema tem sido compreender como isso funciona na ordem do digital, que não é apenas o suporte onde as comunicações e os equívocos se dão, mas a forma material de uma ordem que se diferencia, a partir da memória e de suas condições de produção, quando sua materialidade significativa é outra: hoje o sujeito não apenas consome de modo passivo, mas produz o simbólico. Isso leva a um questionamento sobre como os implícitos são rompidos e de que maneira o digital é experienciado e/ou vivenciado.

Posto isso, observa-se a recorrência da questão de como a imersão do sujeito ocorre nos jogos digitais (Petry, 2011), na medida em que se fazem presentes no cotidiano e que representam uma cadeia produtiva de expressão. Como professora de um curso superior de formação de mão-de-obra criativa da área, tentamos encontrar maneiras de trabalhar o dispositivo teórico da análise de discurso nesta seara.

Como o mesmo, a repetição, a paráfrase das fórmulas técnico-discursivas dos games são capazes de retornar e se inscrever no interdiscurso, fazendo deslocamentos e constituindo memória (digital) nas práticas recreativas do sujeito pragmático? Outra questão relativa às suas especificações: o que é possível observar com relação aos diversos “tipos” de jogos?

Para refletir sobre esses dois aspectos, tomamos como *corpus* um game criado por alunos e alunas do curso superior em Jogos Digitais de uma faculdade pública de tecnologia de São Paulo, disponibilizados em <https://sijoga.itch.io/>.

Inicialmente, apresentaremos um modo de construção do objeto de análise a partir de sua constituição como memória. Depois, transversalmente, exporemos outro jogo de modo a estabelecer relações que possam fazer ver os efeitos de sentido por eles criados.

---

<sup>1</sup> Doutora em Linguística pela Unicamp e professora da Faculdade de Tecnologia (Fatec/SP) dos *campi* de Tatuí e Carapicuíba. E-mail: marianalagarcia@gmail.com.



## O entrecruzamento da memória mítica, social e do historiador em *games*

O jogo “Aviditá” (Correia *et al.*, 2023), programado por alunos de segundo semestre da graduação em Jogos Digitais da Fatec de Carapicuíba, está definido como *visual novel*. Esse gênero é associado a uma ficção, com graus de interatividade diversos. Constitui-se em uma forma narrativa em prosa, com diálogos em que o jogador assume uma posição ao se envolver na trama. Diferentemente de outros tipos de jogos, a *visual novel* limita-se a demandar apenas alguns cliques para que o texto avance, como se o sujeito estivesse virando a página de um livro. Em alguns momentos no decorrer da exegese, o jogador faz escolhas. Por esse motivo, comumente, os roteiros são programados com ramificações narrativas com mais de um final.

Em “Aviditá” (2023), conforme sinopse, o jogador assume a missão de investigar eventos que cercam um massacre. Durante uma batalha, civis que estavam sendo escoltados por cinco homens são “vítimas de um ataque mortal perpetrado por uma equipe de atiradores de precisão.” O jogador tentará descobrir as circunstâncias, a autoria e as motivações da chacina. No início, o jogo pergunta-nos como queremos ser chamados; se somos do gênero feminino ou masculino. Esse(a) policial investigador, que somos nós, descobre que as armas usadas eram do próprio exército. Entramos, então, em um acampamento da corporação, onde passamos a ser torturados por um homem também do exército. Como se estivéssemos sentados e amarrados, a visão é em primeira pessoa. Levamos tapas, socos, chutes. No interrogatório, somos questionados sobre se devemos responder às perguntas ou silenciar. Nesses momentos, em que descrevemos o enredo nos colocando em primeira pessoa, é possível inferir que há uma imersão, mesmo que combinada no contrato ficcional. Se em diversos momentos, o efeito é o do mesmo, da paráfrase, do já-dado em percursos insípidos, é sobre esse pré-moldado que nos constituímos, na abertura de sentidos em direção à polissemia: vivenciamos as aflições geradas justamente porque temos o imaginário de que o fim da história pode ser outro.

Na primeira experiência, quando o jogamos pela primeira vez, um grupo de “divergentes”, membros que fazem a resistência dentro do exército, salva-nos dos torturadores. Tudo indica que nos juntaremos a eles para desmascarar a milícia que leva o exército a executar seus próprios civis, mas, esse desfecho imaginado não se concretiza no *game*. Na segunda experiência, ao dar respostas mais cautelosas quanto à culpa do exército, somos levados a um final em que somos mortos pelos resistentes. Tanto em um quanto no outro caso, não há nenhum tipo de redenção.

No intuito de encontrar um dispositivo analítico para a textualidade de jogos digitais, iniciamos um trabalho com os discentes para destacarem, em diferentes *games*, o que seria a memória mítica, a social e a do historiador, conforme indica Pêcheux em “Papel da Memória” ([1983] 1999). Como a tarefa rendeu discussões em direção aos diferentes efeitos de sentido dessas produções, fomos levados a pensar nessas memórias para a análise de “Aviditá” (2023), palavra que significa “ambição” em italiano. Assim o fizemos,

não no sentido psicologista da memória individual, “mas nos sentidos entrecruzados da memória mítica, da memória social inscrita em práticas e da memória construída do historiador” (Pêcheux, [1983] 1999, p. 50).

Como memória mítica, podemos retomar um lugar bastante recorrente nas narrativas dos jogos que é a jornada do herói exposta em 1949 por Joseph Campbell em “O herói de mil faces”. Todos os mitos, de todas as culturas e de todos os tempos seguiriam o mesmo padrão narrativo de partida, iniciação e retorno. Tal é a estrutura a que o jogador seria levado ao perseguir seu objetivo. Neste caso, entretanto, o retorno com a resposta, a expiação da comunidade, não ocorre.

No que diz respeito à memória social, podemos pensar na noção de gênero que engendra determinado modo de agir. Ao testar jogar “Aviditá” com uma criança de sete anos, já bastante familiarizada com jogos de simulação, mas não com uma *visual novel*, percebemos uma inquietação inicial. Perguntou se o jogo demoraria para começar, pois pensou que aquela prática de escolhas seria o preâmbulo de algo que ainda estava por vir. Só depois compreendeu, portanto, a partir da paráfrase, a memória social inscrita naquela prática.

Por fim, no que tange à memória do historiador, destaca-se a função questionável do exército. Criado para proteger os cidadãos de um território, por qual razão seus membros teriam chacinado seus próprios civis? História mais próxima do Brasil, marcado pela ditadura militar de 1964 e que, em período recente, teve nessa instituição apoio para deixar morrer brasileiros na pandemia da Covid-19, além das práticas de incursões nos morros e nas chacinas da juventude negra e periférica, em missões de GLO (Garantia da Lei e da Ordem) já assinada por diversos presidentes. No jogo, a insurgência dentro do exército, presente na figura dos divergentes, é uma “resistência” também violenta e que também executa os civis, inclusive nós mesmos. A heterogeneidade das formações discursivas, sua indistinção, vem no bojo da violência, que ganha relevo nos estudos urbanos e que, como explica Orlandi, faz-se quando o sentido não é bem metaforizado (Orlandi, 2004).

Desse modo, no entrecruzamento dessas diferentes memórias, observamos determinada prática lúdica em que se busca um sentido que, se vem, está mal metaforizado, ou seja, nossas escolhas são “mal interpretadas” e vêm como violência. A não superação do conflito, advindo com o efeito de uma continuação, deixa em suspenso qualquer sentido.

## O sem-sentido

A falta de sentido é, na análise de discurso brasileira, relacionada tanto à violência (Orlandi, 2004) quanto à censura (Orlandi, 1999). Não se trata da falha, mas da falta mesma de sentido, do sentido interdito ou mal metaforizado. Se, por um lado, as condições brasileiras de extrema violência são as que constituam os jogos, por outro, a associação direta entre jogos e violência é alvo de críticas (Saldaña, 2023). Para tirar a violência da evidência quando se fala em jogos – tomando como pressuposto o fato de

que o sentido é sempre “em relação a” – buscamos encontrar um *game* que tivesse a paz como objetivo, ao contrário do que ocorre com “Aviditá”. No contexto de guerra Israel x Hamas pós 7 de outubro de 2023, deparamo-nos com o jogo “PeaceMaker” (2015), que tem como título a chamada “seja você um “fazedor da paz””, em inglês.

O jogador – que escolhe ser o primeiro-ministro de Israel ou o presidente da Palestina – deve tentar conseguir o fim da guerra. O jogo oferece alternativas políticas (de discursos e interlocuções diplomáticas), ações militares (bombardeios, ataques terroristas) e econômicas (investimentos em infraestrutura, em ações interculturais e regulações/aberturas ou fechamento de acesso ao mercado de trabalho, por exemplo). A dificuldade é conseguir a paz em meio a interesses diversos e a “metáforas mal realizadas”. Por exemplo, um discurso na ONU por arrefecimento dos ânimos, com intuito de paz, pode soar como cinismo e inflamar ainda mais as diversas posições, em um momento de bombardeio a Gaza ou enquanto atentados matam centenas de civis em Israel. O problema da metaforização mal feita fundamenta toda a adrenalina do *game*. Em “PeaceMaker” (2015), embora um aluno tenha garantido ter “zerado” o jogo, isto é, conseguido a paz, a dificuldade é justamente a falta de sentido. A ansiedade do jogador é causada pelo que virá do outro que metaforizará (mal) as escolhas de quem joga e a quem a significação é interdita: há constante aflição em torno do movimento incessante do sem-sentido.

Isso permite que se admita o óbvio que é a primazia da violência também em um jogo sobre paz, mas, sobretudo, o gozo ligado à busca do sentido em um mundo sem-sentido. Diante do desamparo existencial, o sentido imobilizado conforta. Não por outro motivo, pululam identificações inflexíveis com bolhas, posições que exalam moralismo, políticas que se cegam ao sentido outro e indexam formas unívocas de fala, intolerância, arrogância... Não são poucos os sintomas que consolam os sujeitos em seus laços imaginários de identidade. O outro, pelo contrário, incomoda. Incita.

Todavia, se a pulsão de morte existe com a imobilização de um sentido, a vida também leva o sujeito a desejar se pôr em direção ao outro, ao que falta, para além da quietude. A dificuldade reside no fato de que o movimento ao sentido outro na cidade pode ser mal metaforizada, algo especialmente perigoso em uma sociedade com a população armada como a brasileira. No jogo, entretanto, essa tentativa de tocar no sentido outro pode se materializar simbolicamente.

Assim, pela análise, observamos que uma parcela importante da excitação, a de se colocar em *presença* (Orlandi, 2017) do *hostis* (Orlandi, 2004), pode ser vivida ali, no jogar. Entendamos *presença* como a sensação de carregar um espaço material e simbólico no próprio corpo diante do *hostis*, do inimigo. Orlandi, ao analisar o malabares e a dancinha no espaço urbano, caracteriza *presença* não como espaço físico, mas como materialidade simbólica e ideológica: “Podemos observar, se pensarmos o corpo, a “sensação” que temos ao entrar no cenário da rua, quando temos, em nós, como conjuntura, o espaço social e simbólico da Favela. Sentimos nosso corpo, presença.” (Orlandi, 2017, p. 132). Na cidade, o inimigo (*hostis*) é indistinto do amigo (*socius*). Tal indistinção produz efeitos de estremezimento quando o sujeito se

coloca em *presença*. Gostaríamos de sustentar aqui que, se não vividos fisicamente nas ruas, tais efeitos o são diante das telas.

### À guisa de conclusão

Os jogos digitais são compostos por inúmeros gêneros, como os de luta, estratégia, puzzle, plataforma, simulador etc. Essa categorização, muitas vezes fluida, refere-se a modos de funcionamento específicos: enquanto o objetivo em um jogo é atacar os inimigos, em outro é resolver problemas para escapar de lugares inóspitos ou ter habilidade suficiente para, em planos horizontais, saltar de uma plataforma a outra. Em alguns tipos de *games*, o erro leva ao recomeço de fase. Em outros, acarreta a perda de todas as conquistas e o reinício do zero. Alguns são construídos pelos próprios jogadores que se comunicam e se encontram nas cidades simuladas. Outros são modificados pelos usuários, que deixam novos desafios aos vindouros.

A divisão por gênero (puzzle, plataforma, simulação etc.) tende a ser, portanto, limitada ao texto, às suas características e ao seu contexto em determinada situação comunicacional. Deixa de lado o discurso, que é o efeito de sentido entre os interlocutores, que implica ideologia e inconsciente.

Aqui, analisamos uma *visual novel*, na tentativa de observar suas especificidades não apenas textuais, mas discursivas. Ou seja, embora diversos sejam os “gêneros” dos jogos digitais, não se conhece uma categorização que toque exatamente no problema do discurso, este que leva em conta como as condições de produção e a estrutura da língua, pelo inconsciente, interpelam os indivíduos em sujeitos históricos e ideológicos nas suas manifestações simbólicas.

Isso não significa dizer que não se possa dividir os diferentes textos em diferentes tipos. Nos anos 1980, Eni Orlandi estabelece tipologias de discursos. Entretanto, suas categorias não são simplesmente dadas de modo imutável (Alves, 2020). A autora põe-se contra posições consensuais, como as de gênero: “O problema, a meu ver, em relação a essas espécies de tipologia, é que já partem de distinções apriorísticas, dadas de acordo com um critério já estabelecido alhures: ou pela sociologia, ou pela teoria do conhecimento, etc.” (Orlandi, 1983, p. 199). Seria importante explicitar as tipologias implícitas na análise (Orlandi, 1983, p. 193), referindo-se ao discurso e não ao texto, considerando a interdependência discurso e texto, na relação (necessária) entre discurso e ideologia (Orlandi, 1983, p. 199).

Assim, levantamos algumas perguntas: haveria alguma justificativa material, vinda do dispositivo analítico, que contemplaria a relação entre a polissemia e a paráfrase, para uma categorização desses efeitos? Ou seja, os jogos poderiam ser divididos em categorizações a partir das diferentes relações entre paráfrase e polissemia em seus modos de funcionamento? Orlandi (1983) relaciona a maior abertura à polissemia ao que chama de discurso “lúdico”. Mas esse “lúdico” se encaixaria nas análises de jogos digitais? Como o lúdico na ordem digital lida com a relação entre polissemia e paráfrase?

Em “Aviditá” (2023), a *visual novel* tende à paráfrase, na medida em que as opções são traçadas e limitadas. Mas essa seria uma paráfrase polissêmica, se considerarmos que o sujeito “vive” aquela angústia, mesmo que seja no contrato estabelecido pelo ficcional e pela simulação. Nada de específico, pois todo o jogo digital poderia ser considerado como paráfrase polissêmica, porque programado e experienciado subjetivamente no momento em que se realiza.

Em “PeaceMaker” (2015), embora não seja uma *visual novel* caracterizada por sequências de fatos e individualidades marcadas, haveria também o que estamos chamando de paráfrase polissêmica. Aqui o sujeito não se identifica com o outro, mas tenta aproximação, estabelecendo a igualdade ao manter a diferença. Também, neste, a relação entre paráfrase e polissemia se articula à noção de “presença” diante do outro.

Desse modo, avançando na análise, é possível dizer que a “presença” nos jogos é o meio pelo qual a polissemia lúdica se constitui nos *games* hoje: pela sensação de seu corpo e de seus gestos simbólicos expostos ao outro, na constante excitação do indistinto característico do discurso na cidade. Os jogos deixam ver, portanto, que os estudos urbanos têm, assim, no campo da linguagem, contribuições indispensáveis à análise de discurso digital.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Mariana Garcia de Castro. **Oso de borboleta**: leitura discursiva do Fundo Michel Pêcheux pela Textometria. Tese de doutorado. Campinas, SP : [s.n.], 2020.
- CAMPBELL, Joseph. [1949] **O herói de mil faces**. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix, Pensamento, 1993.
- CORREIA, Matheus Servilha; SANTOS, Larissa Keller Novais dos; NOVAES, César Augusto Moris; SANTOS, Caio Henrique Marques dos; AQUINO, Gabriel Ferreira de. **Aviditá**. SMAUG. Trabalho de interdisciplinar do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Fatec Carapicuíba do 2JDN. Disponível em: [https://itch.io/queue/c/3428273/sijoga-7-edio?game\\_id=2132046](https://itch.io/queue/c/3428273/sijoga-7-edio?game_id=2132046). Acesso em: 28 jan. 2024.
- DIAS, Cristiane. **Análise do discurso digital** : Sujeito, espaço, memória e arquivo. Campinas, SP : Pontes, 2018.
- ORLANDI, Eni P. Maio de 1968: Os silêncios da memória. In: ACHARD, P. et al. (org.) **Papel da memória**. Trad. e introd. José Horta Nunes. Campinas: Pontes, 1999.
- ORLANDI, Eni P. **Cidade dos Sentidos**. Campinas, SP: Pontes, 2004.
- ORLANDI, Eni P. **Eu, Tu, Ele**: Discurso e real da história. Campinas, SP: Pontes Editores, 2017.
- ORLANDI, Eni P. **A Linguagem e seu Funcionamento**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.
- ORLANDI, Eni P. **Interpretação**: Autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico. 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1996.
- PEACEMAKER. 2015. **Peacemaker**. Disponível em: <http://www.peacemakergame.com/>. Acesso em: 28 jan. 2024.
- PÊCHEUX, Michel. Papel da Memória. In: ACHARD, P. et al. (org.) **Papel da memória**. Trad. e introd. José Horta Nunes. Campinas: Pontes, 1999.



PETRY, Arlete dos Santos. Heavy Rain ou o que podemos vivenciar com as narrativas dos games. **SBC - Proceedings of SBGames**, 2011.

SALDAÑA, Paulo. Filho de Lula critica fala do presidente que liga games à violência contra escolas. **Folha de S. Paulo**, 19 de abril de 2023. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/educacao/2023/04/nao-tem-game-falando-de-amor-e-game-ensinando-a-molecada-a-matar-diz-lula-sobre-ataques.shtml>. Acesso em: 28 jan. 2024.

SiJOGA - **Simpósio de Jogos Digitais e Analógicos**. Evento acadêmico do Curso Superior de Tecnologia (CST) em Jogos Digitais da Faculdade de Tecnologia (Fatec) de Carapicuíba, SP Brasil. Disponível em: <https://sijoga.itch.io/>. Acesso em: 28 jan. 2024.