

**A noção de texto no jogo:  
da semiótica francesa à perspectiva analítico discursiva pecheutiana<sup>1</sup>**

Igor Ramady Lira de SOUSA<sup>2</sup>  
UNISUL, Palhoça, SC

**RESUMO**

Este trabalho apresenta a análise do jogo Minecraft à luz da noção de texto, por meio da leitura de Fiorin (1995) e Orlandi (2007; 2012), autores da linguística greimasiana e pecheutiana, respectivamente. Discute-se, nesta ocasião, brevemente, a relação entre comunicação e a linguagem. Investiga-se, principalmente, a produção de sentido no jogo eletrônico. Se é já dado pelo texto do jogo, ou se este também será tributário de uma interpretação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Linguagem; Minecraft; Texto; Semiótica; Análise de Discurso.

**INTRODUÇÃO**

Este trabalho tem por objetivo problematizar o jogo Minecraft à luz da noção de texto. Embasado na leitura de Fiorin (1995) e Orlandi (2007; 2012), autores da linguística greimasiana e pecheutiana, respectivamente. Apresenta-se, a partir desta leitura, a relação entre comunicação e a linguagem. Isto implica conhecer a noção de texto por meio de dois pontos de vista linguísticos distintos e dedicar sua análise a uma forma que não será necessariamente a verbal.

Destarte, conforme nos fala Fiorin (1995), se para uma corrente da Linguística o texto pode ser tido como um objeto histórico, para a Semiótica este será fundamentalmente objeto de significação. Quer dizer que, em um primeiro momento, este estudo, de um ponto de vista semiótico, concebe o texto do jogo por meio da teoria gerativista, para entender sua função, suas categorias semânticas e sua estrutura narrativa e discursiva. Em seguida dirige-se para a concepção de texto em Análise de Discurso (doravante apenas AD), onde se pretende articular a teoria de Pêcheux (2008) trabalhada por Orlandi (2007; 2012), a qual marca a distinção das noções de texto e discurso.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 26 a 28 de maio de 2016.

<sup>2</sup> Doutorando do Programa de Pós-graduação em Ciência da Linguagem da UNISUL-SC, email: [ramady\\_hotmail@hotmail.com](mailto:ramady_hotmail@hotmail.com).

Sabemos a máxima saussuriana que é “o ponto de vista que cria o objeto” (SAUSSURE, 1972, p.15). Debater “texto”, neste sentido, implica conhecer o percurso de uma análise interna do texto e entendê-lo em sua totalidade de sentido; e por meio de outro movimento de análise, a compreensão de sua exterioridade, que se abarca não tão-somente a estrutura da língua, mas como se dá o sentido do texto. Dito de outro modo, se o sentido é já dado pelo texto do jogo, ou se todo texto é tributário de uma interpretação. É possível falarmos que existem sentidos para um jogo?

### **Do Texto ao Discurso**

Em seu trabalho Fiorin (1995) discorre sobre as teorias linguísticas que abarcam o conceito de texto para então apresentar os postulados da semiótica greimasiana e constituir uma análise de um texto poético conforme o percurso gerativista. Segundo este autor, a teoria chama-se “gerativista” porque concebe o processo de produção do texto do nível mais elementar ao mais complexo, primeiramente abstraindo o plano de expressão e atendo-se ao conteúdo. Como escreve Fiorin, uma resposta negativa a um interlocutor pode ser expressa tanto por palavras quanto por um gesto da cabeça. “Não” seria o conteúdo desta interlocução expresso pela gestualidade, pela fala ou por ambos ao mesmo tempo.

Notadamente nenhuma das teorias de discurso em seus postulados rejeita que o texto seja um objeto tanto linguístico quanto histórico. Mas, para o autor, no início, o conceito de texto discorria na linguística enfatizando uma destas duas perspectivas: ou objeto de significação ou histórico. Estas teorias foram conflitantes por muito tempo, mas, no seu modo de ver, são aspectos complementares no estudo do texto. “As diferentes teorias são distintas é verdade, mas não se anulam, pois tratam de aspectos complementares do processo de constituição do sentido”, conclui Fiorin (1995, p.175).

Inicialmente, observa o autor que “texto” vem do latim “*textum, texere*” e dá a ideia de tecer, tecido. No seu entender, tecido alude a uma estrutura organizada de fios. Neste prisma, o texto é dotado de uma totalidade de sentido e cada parte do texto poderá ser entendida em relação ao todo. Em contrapartida, na perspectiva discursiva materialista o sentido não se encontra já pronto. Utilizando-se da mesma analogia do tecido, Neckel (2010, p.28) pensa na metáfora “do discurso como tecido. Entremeadado, aparentemente único, mas, constituído de muitos fios em uma tecelagem complexa da qual, não somos os únicos tecelões”.

Porquanto, outra distinção fundamental entre as duas correntes teóricas linguísticas é a própria noção de texto. Segundo Orlandi, na perspectiva da análise de conteúdo o sentido está no interior do texto, já para a AD a linguagem não é necessariamente transparente (2007, p.17 e p.53). A não transparência da linguagem é herdada do materialismo histórico, da Psicanálise e da Linguística, sendo a AD considerada uma disciplina de “entremeio”, suas filiações teóricas propõem que a produção de sentido (de um texto, por exemplo) está na relação entre a língua e a história que se atualizam em uma forma linguístico-histórica.

Nos estudos discursivos, não se separa forma e conteúdo e procura-se compreender a língua não só como uma estrutura mas sobretudo como acontecimento. Reunindo estrutura e acontecimento a forma material é vista como acontecimento do significante (língua) em um sujeito afetado pela história. (ORLANDI, 2007, p.19).

Conforme a autora propõe, torna-se improvável para a AD a separação entre os planos de conteúdo e expressão, aos moldes da semiótica, não se concebe a separação entre estrutura e acontecimento. Não se trata mais, para a AD, de uma visão sistêmica-estrutural da língua. A língua faz sentido para o sujeito quando o sujeito atravessado pelo político produzindo sentido por intermédio da linguagem. Considerando que o sujeito histórico em nossa sociedade capitalista não se dá conta de que é constituído pelo simbólico e pelo ideológico, este sujeito, determinado pela ideologia, tem a enganosa ideia de ser o real produtor daquilo que diz ou do sentido daquilo que lhe é dito.

O autor assume que para a Semiótica existe um ponto de vista de processo comunicacional, onde importa a persuasão e a argumentação, mas não incluirá o pressuposto da Teoria da Informação da transmissão e difusão de notícia entre polos. Enquanto que a AD criticará este enfoque comunicacional da linguagem. Semelhante concepção da estreita relação entre linguagem e comunicação encontra-se na visão da Linguística Textual, em que o texto faz parte da atividade comunicativa. Mas diferentemente da Semiótica, esta compreende que o texto deixa de ser uma estrutura acabada para ser parte do processo global da comunicação no seu planejamento, verbalização e construção.<sup>3</sup>

Nesta perspectiva teórica, relacionam-se intimamente língua-discurso-ideologia. O texto em AD é tomado em um ponto de vista materialista, tem sua materialidade simbólica e será compreendido em sua discursividade. (ORLANDI, 2007, p.18).

---

<sup>3</sup> KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. O texto: construção de sentidos. IN: Organon n.23. Revista do Instituto de Letras da UFRGS v.9, 1995. (p.21-22)

Por isso que quando a questão é o método em AD o texto é concebido por discursividade na unidade de análise, não é referido por sua unidade textual, como o poema de análise de Fiorin, mas pelos vestígios ou marcas da materialidade do discurso. O texto como unidade de análise sim significa e é afetado pela linguagem. Dito de outro modo, a análise se preocupará em entender como o discurso se textualiza para assim apreender a posição dos sujeitos afetados pela linguagem e pela ideologia. O discurso tem regularidades e funcionamento que possibilitam estudá-lo se não reduzirmos sua noção a dicotomias como social-histórico, sistema-realização, subjetivo-objetivo, processo-produto. (ORLANDI, 2007, p.22).

### **Percurso Gerativo**

De modo breve, uma vez que os conceitos estão satisfatoriamente descritos em Fiorin (1995, p.167-169). Esta teoria inicia-se pela ciência de que no plano de conteúdo analisam-se os três níveis (estruturas) fundamental, narrativo e discursivo.<sup>4</sup> Fiorin explica que, para este método, ao passarmos para o plano de expressão é que abrangemos a estrutura discursiva no nível de manifestação do texto, onde ocorre sua textualização. (idem, p.174). Na textualização o significante é impelido pela forma da linguagem a qual se manifesta.

Cada estrutura do método de análise gerativista possui um arranjo de elementos que organizam os conteúdos. Passando por cada um destes elementos em linhas gerais. Primeiramente, a Estrutura Fundamental apresenta as categorias de que tratam o texto. Elas se dispõem segundo uma lógica relacional entre termos “a” e “b”, segundo os quais teríamos: “a vs. b” e “não a vs. não b”. Haverá contradição em “a e não a” ou “b e não b”; ou os termos estarão implicados em “não a e b” e “não b e a”; e os termos poderão ser considerados complexos se estiverem relacionados entre si (“a + b”) ou neutros se houver união entre seus opostos (“não a U não b”). Por sua vez, as Estruturas Narrativas apresentam-se como uma “sequência canônica” composta pelas quatro fases: manipulação, competência, performance e sanção. Finalmente as Estruturas Discursivas são estruturas narrativas complexas que se apresentam como Tematização e Figuratização.

Conforme nos mostra o autor a significação de um texto compreende a tensão entre os planos de conteúdo e manifestação. Nosso intuito adiante no trabalho é utilizar esta

---

<sup>4</sup> O autor se refere a este método também por “teoria narratológica” ao abranger as Estruturas Narrativas do texto, esta teoria teria sido desenvolvida pela semiótica francesa e formulada graças a Lévy-Strauss e Propp (idem, p.170).

teoria para exemplificar a noção de texto semiótico por meio da análise do Minecraft. O mesmo movimento de análise será feito do ponto de vista da AD com a finalidade de verificarmos como a noção de texto funciona em outra abordagem.

### **Análise semiótica do texto do jogo**

O jogo Minecraft foi criado em 2009 por Markus Persson da empresa independente Majong, lançado oficialmente em 2011. Hoje pertence à Microsoft. Segundo as enciclopédias eletrônicas sobre o jogo, o Minecraft pode ser jogado por um único jogador e por múltiplos jogadores. Existem ainda cinco modos de jogo, entre eles o *Survival*.<sup>5</sup>

Observamos em vídeos no *Youtube* este jogo como um “jogo de sobrevivência”. Queremos dizer com isso que superar o ambiente e as condições adversas que emulam a física real em diversos aspectos (fome, saúde do personagem, etc) é condição primeira para que o jogador continue jogando. Logo no início o jogador precisa coletar recursos e criar ferramentas e construções complexas. O jogo possibilita criar mecanismos automáticos e semiautomáticos, como portas que abrem sozinhas, também permite criar animais e plantações, que ajudam em manter o jogador vivo mais tempo. Na imagem abaixo temos a interface do jogo. Construções que o jogador criou e animais que ele reproduz para seu conteúdo (Figura 1).



**Figura 1 Interface do Minecraft (imagem retirada da internet).**

Disponível em: <<https://colorindonovens.files.wordpress.com/2012/06/criac3a7c3a3o-de-animais.jpg>>  
Último acesso: 20/04/2016

Problematizando a questão metodológica deste trabalho, escolhas foram feitas antes da análise e precisam ser justificadas. A primeira, já referida, foi à opção pelo modo de jogo

---

<sup>5</sup> Como diz o Minecraft Wiki Oficial estes modos de jogo serviriam não só para o jogador alterná-los, mas para hackers modificarem seu arquivo executável e criar Mods (de *MODificaçãoES*) do original. Disponível em: <<http://minecraft-br.gamepedia.com/Jogabilidade>> Ver também: <[http://pt-br.minecraft.wikia.com/wiki/Minecraft\\_Wiki](http://pt-br.minecraft.wikia.com/wiki/Minecraft_Wiki)> Acessos em: 20/04/2016; <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Minecraft>> Acesso em: 20/04/2016.

de Sobrevivência (*Survival*). Optou-se também por analisar um vídeo em que um jogador estivesse necessariamente jogando. Em seguida, conforme referimos acima, sobre este ser um jogo de sobrevivência, é preciso frisar que existe um objetivo final como a maioria dos jogos: derrotar um chefe. Mesmo este se tratando de um jogo de mundo aberto em 3D, que não corresponde a uma narrativa sequencial como vemos na maioria dos jogos de plataforma, em que o jogador precisa derrotar o chefe de cada estágio do jogo para passar de fase e assim avançar na narrativa do jogo, no Minecraft o jogador deve equipar com melhores armas e armaduras, preparar poções, e construir portais que levam aos diferentes mundos, entre eles ao estágio em que se encontra o Dragão, o chefe-final.

No vídeo de um usuário do *Youtube*, vemos este percurso até os créditos finais do jogo. Para ilustração e futura referência na análise, abaixo uma sequência de imagens retiradas de seu vídeo.<sup>6</sup>



Figura 2 Momentos de preparação de seu personagem com poções, comida e armamentos.



Figura 3 De frente ao portal que o levará ao estágio do Dragão.

<sup>6</sup> No *Youtube* há o vídeo do CanalDoMonark que serve de exemplo de como derrotar o chefe do Minecraft. Publicado em 8 de jan de 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5sVQrcDloWk> Acesso em: 17/01/2016.



**Figura 4 Lutando contra o chefe do jogo.**

Façamos uma leitura da textualidade do Minecraft pelo percurso gerativista, à luz da semiótica greimasiana, seguindo esta especificidade. Sabemos que nossa primeira preocupação será com o nível de conteúdo e que deverá ser abstraído o plano de expressão. Abstraindo primeiramente seus níveis fundamentais e indo ao mais complexo, compondo o percurso gerativista.

Pressupomos que as categorias fundamentais do Minecraft situam-se entre a criação e a sobrevivência e que ambas estão implicadas. O jogador precisa coletar recursos, transformá-los e assim sobreviver para avançar na narrativa do jogo. Lembrando que isso pressupõe o objetivo final do jogo que é vencer o Dragão. Nada impediria um jogador de passar seu tempo em outra atividade, como, por exemplo, pescar ou construir, e nunca preocupar-se em finalizar o jogo Minecraft. Colocando desta forma, podemos pensar em outras categorias que seriam opostas entre si e ligadas à motivação do jogador: a liberdade (de escolha) e a obrigação (de cumprir a narrativa do jogo, finalizar o jogo). Assim, outras tantas categorias poderiam ser evocadas de acordo com outros propósitos no jogo. Esta análise, por sua vez, intui que o propósito final do jogo é vencer o chefe do jogo e ver os créditos finais. Assim, consideremos, para esta análise, apenas as duas primeiras categorias como a estrutura fundamental do Minecraft: criação e sobrevivência, sem as quais não se pode avançar para o Dragão.

O jogador, representado em jogo por um personagem em primeira ou terceira pessoa (de acordo com sua preferência), encontra-se sujeito a sobrevivência no jogo, precisa manter sua vitalidade e o nível de fome sobre controle ou sofrerá a morte no jogo. Na sequência analítica já nos encontramos na fase da manipulação, só que não por meio de outro personagem da narrativa do jogo, a mobilização do estado do jogador advém das condições fundacionais no jogo. O jogador a partir do momento que interage com o ambiente e coleta recursos passará também a construir objetos no jogo (como uma bancada feita de madeira, necessária para construção de outras ferramentas), passamos para a fase da

competência na narrativa do Minecraft face sua condição inicial de sobrevivência. Deste ponto em diante o jogador poderá manipular os recursos e explorar sua própria criatividade construindo objetos mais complexos no jogo, armando-se melhor para vencer o ambiente do jogo. (Figura 2). Na medida em que o jogador pode erguer portais e visitar outros estágios no Minecraft (Figura 3), poderá avançar na narrativa do jogo e finalmente, chegando a fase da performance na sequência canônica: vencer o chefe-final (Figura 4). Após isto o jogador assistirá os créditos do Minecraft e o jogo será considerado finalizado, correspondendo à fase da sanção da narrativa, sendo tanto cognitiva quanto pragmática, isto é, há satisfação em vencer o jogo mas também recebe-se itens especiais ao vencer o Dragão.

O estudo da estrutura narrativa do Minecraft, nestes termos, atem-se as condições que evocamos anteriormente, ou seja, vencer o desafio final do jogo. Se formos nos ater a análise a outras categorias, referidas anteriormente, poderíamos explorar outras tantas possibilidades. Talvez seja importante ressaltar também que, do ponto de vista semiótico da filiação desta análise, sempre haverá narrativa enquanto houver mudança de estado. Isto é significativo se pensarmos que há pouquíssimo texto verbal no modo para um jogador do jogo Minecraft, o que fizemos para a análise da sua estrutura narrativa foi uma abstração e descrição de estágios do jogo.

Passando agora para o nível discursivo, evoquemos Fiorin (1995, p. 171) para o qual existirão textos temáticos, compostos de termos abstratos, e textos figurativos, compostos de termos concretos. Podemos refletir que a maioria dos jogos tenda para o nível figurativo, ou seja, criam um simulacro do mundo, uma representação de pessoas e situações “reais”. Como os jogos de guerra que emulam a luta ao terrorismo. Mas se tomarmos jogos de baixa narratividade, teremos perfeitos exemplares de textos temáticos em jogos como Tetris que, no nosso entender possuem um alto grau de abstração (ver nota de rodapé sobre “abstrato” e “concreto” em Fiorin, 1995). Se formos pensar a narrativa do Minecraft da forma que evocamos anteriormente não se pode negar a presença de um grau de abstração. Mesmo o jogo emulando a física real e trazendo certas representações do mundo de fantasia (dragões, zumbis, esqueletos etc) o personagem do jogador não está representando personagem do mundo real, nem existem outros personagens. Acabamos por intuir que não exista figurativização. Todavia, existe um nível de figurativização ao se conceber os temas de que tratam a narrativa do jogo. Se existe implicação entre a criação e a sobrevivência ela se concretiza em um segundo nível na narrativa através das condições de suprir a falta de comida e a criatividade para se construir e vencer o ambiente do jogo. No nosso entender,



Minecraft não cria um simulacro do mundo concreto, ele materializa o mundo imaginário que propõe e assim figurativizando seus temas.

Analisando o plano de conteúdo do texto de Minecraft podemos entender que ele considera a criação e a sobrevivência como valores relacionados e que são ambos positivos.

Ao pensarmos em uma análise semiótica do Minecraft não o consideramos como uma narrativa de histórias e acontecimentos, de personagens e cenários, detemo-nos a forma de narrativa proposta por Fiorin (1995) segundo sua sequência canônica. Ao se passar para o plano de expressão e pensarmos sobre como se manifesta o conteúdo do jogo observemos ainda suas proposições finais. Segundo sua proposta (FIORIN, 1995, p.174) há basicamente textos com função utilitária e estética. Poderemos nos colocar novamente em maus lenções e em uma contradição final, se pensarmos que os jogos no geral se propõem primeiramente ao entretenimento mas que é igualmente relevante a forma, ou seja a expressão. Dito de outro modo, se pensarmos em termos de textualidade, torna-se relevante tanto o que se diz como a forma que se diz. Pois o prazer do jogo está no balanço entre sua estética e sua função utilitária lúdica.

### **Uma leitura do Minecraft por meio da Análise de Discurso**

Começemos por explicar que, quando falamos de exterioridade do texto somos levados ao conceito basilar de “interdiscurso”, para a compreensão da constituição dos sentidos, uma vez que: “a constituição dos sentidos é irrepresentável e não se aprende” (ORLANDI, 2012, p.59). O interdiscurso ou memória discursiva é definido pela autora como “o conjunto de dizeres já ditos e esquecidos que determinam o que dizemos” (idem). Orlandi (idem, p.32-3) aponta que se o interdiscurso é o nível da constituição e representa um eixo vertical do dizível, no nível da formulação, o seu eixo horizontal, teríamos o que se está sendo dito. O texto pode ser pensado como o eixo da formulação do discurso. Assim, um texto diz algo de uma forma e não de outra deixando a margem outros textos possíveis de serem ditos (idem, p.110). Orlandi (idem, p.34) distingue ainda intertexto e interdiscurso, assinalando que esse representa uma memória e seu sujeito está esquecido. O interdiscurso cria o efeito de sentido, para que o texto possa ter sentido é preciso que suas palavras já tenham sentido.

Se for possível um sujeito interpretar um texto é porque ele está inscrito em uma rede de sentidos, esta rede é o interdiscurso (ibidem, p.28). Mas os sujeitos estando assujeitados à ideologia, não interpretam de qualquer forma, eles o fazem de uma forma

específica. Disso a ideia de que os sujeitos estão inscritos em “redes de significantes”, este pressuposto irá conduzir a compreensão das posições-sujeitos inscrita em formações discursivas. “A formação discursiva se define como aquilo em uma formação ideológica dada – ou seja, a partir de uma posição dada em uma conjuntura sócio-histórica dada – determina o que pode e deve ser dito.” (ORLANDI, 2007, p.43). Assim, a formação discursiva pode ser entendida como uma região do interdiscurso. Orlandi (2012, p p28) vem dizer que um dos trabalhos do analista do discurso é compreender como um sujeito que é interpelado pela ideologia trata a interpretação e que faz surgir um determinado sentido e não outro.

Para compor nosso recorte teórico evocamos a referência ao *hermeneutic circle of game analysis* de E. Aarseth (1997). Esta metodologia oriunda da *Gamereseach* (corrente de pesquisa em jogos representada principalmente por Aarseth e suas colaborações) compreende que para se analisar um jogo precisamos incluir a coletânea do jogo (as fontes oficiais), a observação de outros jogadores, além da experiência do próprio pesquisador com o jogo analisado.<sup>7</sup>

O nosso recorte analítico em si não compõe apenas o jogo, mas compreende recortes em revistas especializadas e o vídeo oficial de apresentação do jogo. Acreditamos que estas sequências analíticas apresentarão as materialidades das formações discursivas dos sujeitos. Desde uma lógica de mercado a perspectiva da indústria independente.

Em 2014 a empresa sueca Mojang é comprada pela Microsoft por 2,5 bilhões de dólares americanos. O carro chefe da Majong, o Minecraft, foi um jogo independente criado em 2009 por Markus Persson originalmente para plataforma PC. Desta forma, um jogo que não possuía gráficos elegantes tornara-se objeto de desejo de uma das maiores organizações do mundo<sup>8</sup>. Em declaração oficial disponível em seu site, a Majong espera manter seu “espírito independente” (leia-se autonomia) e assegura que continuará a tratar a comunidade com “o respeito e honestidade que merece”<sup>9</sup>.

---

<sup>7</sup> AARSETH, Espen. Playing research: Methodological approaches to game analysis. [online] Paper presented at the Melbourne, Australia DAC conference, maio, 2003. Disponível em:

<<http://www.spilforskning.dk/gameapproaches/GameApproaches2.pdf>> Acesso em: 01/04/2015.

<sup>8</sup> INFO. Microsoft compra estúdio de Minecraft por US\$ 2,5 bilhões. Fernando Mucioli. 15 de setembro de 2014. Disponível em:<<http://info.abril.com.br/games/noticias/2014/09/microsoft-compra-estudio-de-minecraft-por-us-2-5-bilhoes.shtml>>

<sup>9</sup> Site oficial da Majong Disponível em:<<http://www.mojang.com/about/>>

Desde seu lançamento oficial em 2011 até os dias de hoje, Minecraft é um dos jogos eletrônicos mais comercializados do mundo.<sup>10</sup> Em todo esse tempo o jogo passou por diversas atualizações até sua versão atual, entretanto uma característica que deixa uma forte impressão (e que nunca foi mudada) são os gráficos “quadrados” em 3D e que notadamente revelam os pixels (ver figura 5).<sup>11</sup>



Figura 5 Minecraft na perspectiva da terceira pessoa e ao lado "quadrado-conceito" (imagens da internet).

Pode ser considerado um jogo criativo de sobrevivência (*survival*) que, por assim dizer, influenciou todo um gênero da indústria dos jogos eletrônicos. Cito brevemente jogos como *Rust*, *Unturned*, *7 Days To Die*, *The Florest*, *Stranded Deep*, entre tantos outros títulos de jogos para um ou multijogadores em rede que foram fortemente influenciados pela mecânica de jogo de Minecraft.



Figuras 6 e 7 Imagens do Sol Redondo e do Sol Quadrado no Minecraft (Retiradas da internet)  
Disponível em: < <http://minecraft.gamepedia.com/Sun>> Último acesso em: 20/04/2016

<sup>10</sup> MINECRAFT WIKI. Sobre o Minecraft. Disponível em: <[http://minecraft-br.gamepedia.com/Minecraft\\_Wiki](http://minecraft-br.gamepedia.com/Minecraft_Wiki)> ;

INFO. Minecraft bate 25 milhões de cópias vendidas. 2014. Disponível em: <<http://info.abril.com.br/games/noticias/2014/02/minecraft-bate-25-milhoes-de-copias-vendidas.shtml>>

<sup>11</sup> Pensamos que o pixel, a unidade de medida da imagem digital no monitor, e o quadrado parecem compor um paradigma criativo imagético no Minecraft, mas esta é uma ideia que precisa ainda ser desenvolvida.

Curiosamente, via Twitter Markus Persson, o criador do Minecraft, anunciou que estava fazendo o sol redondo.<sup>12</sup> A decisão foi revertida em uma atualização posterior. (Imagens editadas para caberem no artigo). Privilegiando a coerência com as formas quadradas do jogo.

O que intuímos é que para os jogadores *oldschool*, ou seja, os que jogaram os jogos de 8 bits ou que de certa forma acompanharam o desenvolvimento da indústria, talvez haja um tom nostálgico no gráfico do Minecraft, que remete aos jogos eletrônicos das primeiras gerações dos consoles. Jogos da série Mario da Nintendo ou Alex Kid da SEGA (ver figura 3), ambos da década de 1980, podem ser uma referência direta aos quadrados do Minecraft. Brinquedos de montar reais como Lego ou mesmo os antigos blocos de madeira Xalingo também poderiam reforçar o aspecto nostálgico, criativo e quadrado do Minecraft. Esta comporia uma forma-sujeito envolta em outra formação discursiva destacada dos valores estéticos da grande indústria da época.

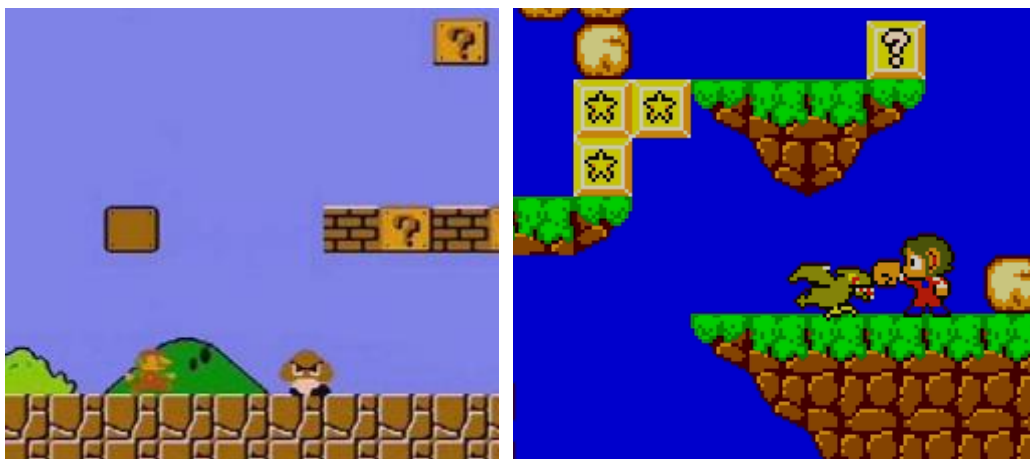


Figura 5 Mario (1980-3) a esquerda e Alex Kid (1986) a direita (imagens da internet e editadas).

Disponível em: <<http://www.nostalgia80.com/wp-content/uploads/2008/10/ma3.jpg>>

<[http://www.selectbutton.com/webhook-uploads/1419204753455\\_AlexKidd1.png](http://www.selectbutton.com/webhook-uploads/1419204753455_AlexKidd1.png)>

Último acesso em: 20/04/2016

Mesmo que nos dias de hoje o “fenômeno” Minecraft tenha se adequadamente a lógica de mercado, como uma franquia forte com *merchandising* e *spin-offs* (como o Lego Minecraft entre outros produtos reais e digitais), podemos analisá-lo no momento em que fez frente aos valores preestabelecidos do próprio mercado, dito de outro modo, entender suas condições de produção, seu contexto. O jogo não como o pré-construído do discurso da indústria (maior/melhor gráfico), mas como um “fato novo”, que “vaza” de uma rede de memória e que em dado momento da história (da indústria, dos jogadores, dos jogos) tem

<sup>12</sup> TWITTER. Markus Persson. “I’m making the moon and the sun round. I am very sorry”. 01:19 - 13 de out de 2011. Disponível em: <<https://twitter.com/notch/status/124398932376817664>>

um efeito de sentido outro, como uma singularidade. Podemos questionar se o Minecraft seria um acontecimento discursivo: “(...) o acontecimento (o fato novo, as cifras, as primeiras declarações) em seu contexto de atualidade e no espaço de memória que ele convoca e que já começa a reorganizar (...)” (PÊCHEUX, 2008, p.19).

Conforme o patrono da AD refere em sua análise do “Ganhamos”:

A materialidade discursiva desse enunciado coletivo é absolutamente particular: ela não tem nem o conteúdo nem a forma nem a estrutura enunciativa de uma palavra de ordem de uma manifestação ou de um comício político. “On a gagné” [“Ganhamos”], cantado com um ritmo e uma melodia determinados (on-a-ga-gné/ dó-dó-sol-dó) constitui a retomada direta, no espaço do acontecimento político, do grito coletivo dos torcedores de uma partida esportiva cuja equipe acaba de ganhar. Este grito marca o momento em que a participação passiva do espectador-torcedor se converte em atividade coletiva gestual e vocal, materializando a festa da vitória da equipe, tanto mais intensamente quanto ela era mais improvável. (PÊCHEUX, 2008, p.21).

Somos conduzidos a questionar como é possível em um resultado de eleição o público bradar “Ganhamos!” de forma similar a uma torcida de futebol. Isto mostra também que para a AD não se trata de extensão textual do recorte analítico. Uma palavra apenas nos leva a um estranhamento frente ao contexto deste dizer. Outro “caso exemplar”, citado por Orlandi (2007, p.28-30) é a faixa no campus com os dizeres “Vote sem medo!”, o que nos permitiria um deslizamento de sentido para um “Vote com coragem!”.

Para nossa proposta de trabalho identificamos o contexto amplo (sócio-histórico e ideológico) em uma sociedade capitalista com base em leis de mercado, que determinam quem tem visibilidade e os valores das mercadorias, e seu contexto imediato são os sujeitos interagentes, jogadores, indústria e empresa independente, e o jogo.

A indústria dos jogos eletrônicos é uma indústria mergulhada na noção comercial de “hiper-realismo da imagem” e de personagens e cenários “tirados do cinema”. Se pegarmos dois jogos que encabeçam a lista dos mais vendidos de 2015, Mortal Kombat X e Grand Theft Auto 5, em seus sites oficiais estes jogos prometem realismo cinematográfico e grande parte de sua proposta mercadológica baseia-se em uma melhor/maior qualidade de gráficos e resolução. Esta estética própria do mercado dos jogos eletrônicos sugere para nós que qualquer desvio estaria fora do compasso da indústria. Se um jogo como Minecraft serve para contrariar esta lógica de mercado é porque ele pode ser percebido, em dado momento e sobre certas condições, como um marco de resistência ao fluxo ininterrupto de dizeres que impõe valores e significados aos sujeitos.

## **Sobre os diferentes gestos de leitura**

Apresentamos de modo modesto duas análises em correntes linguísticas distintas na sua maneira de tratar o texto. Assim, se um dos intuitos deste trabalho foi um exercício teórico e reflexivo sobre a noção de texto no jogo, ele pode ser contemplado como parte de uma análise comparada de métodos distintos em linguística e de suas respectivas correntes teóricas.

Na semiótica, por exemplo, ao se juntar os planos de expressão ao de conteúdo a análise se tornou mais complexa. Ao contrário de um texto tradicional que é sujeito a linguagem verbal e assim condicionado a linearização da linguagem verbal, temos um texto que não é verbalizado. Nem tão pouco existe a linearidade que observaríamos em um audiovisual, que em sua sucessão de sequências imagéticas e sonoras justapostas comporiam uma narrativa linear. Este jogo especificamente é interativo, em um mundo aberto e não há quase diálogos. Isto nos remete sempre um retorno a uma enorme contradição nesta análise. A narrativa é concebida nas condições que evocamos para a análise, mas não quer dizer que um jogador faça o mesmo percurso ou que cumpra sua história no jogo da mesma forma proposta. Foi necessário a abstração deste e outros elementos da interatividade para se propor uma análise semiótica que por fim mutila uma das categorias primordiais dos jogos: a interatividade, uma liberdade de fazer escolhas.

Observamos que houve variância nos *corpus* de análise. Se para a semiótica da tradição greimasiana o texto é compreendido em sua “interioridade”, compondo uma totalidade de sentido, para a linguística pecheutiana há no texto uma “exterioridade” que remete a sua materialidade, mostrando a relação do real da língua e do atravessamento do sujeito pela ideologia.

Destacamos com esta análise materialista do “texto” do Minecraft que sobre certas condições de enunciação o jogo se põe como um acontecimento discursivo, permitindo na época de seu lançamento um deslize de sentido de uma formação discursiva que priorizava um modelo estético para outro dizer possível.

Concluimos, em nosso entender, que o mesmo objeto de pesquisa pode ser compreendido de acordo com a perspectiva dada e pelo gesto do próprio analista. Isto aponta a pluralidade de objetos da Linguística, mas também quer dizer que um conceito como a de texto pode ter modos de significar também diferentes.

Nossas ponderações provisórias, sobre um trabalho que nem consideramos perto ainda de estar finalizado, fazem jus as palavras de conclusão de J. L. Fiorin, frente um objeto tão complexo quanto o que analisamos as duas perspectivas linguísticas são complementares para se compreender o processo de produção de sentido.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. *Cybertext: perspective on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

FIORIN, José Luiz. **A noção de texto na semiótica**. IN: *Organon* 23. Revista do Instituto de Letras da UFRGS v.9, 1995.

NECKEL, N. R. M. **Tessitura e Tecedura: Movimentos de compreensão do Artístico no Audiovisual**. (Tese) Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem. Campinas, SP, 2010.

ORLANDI, Eni. **Discurso e Texto**. Campinas, SP: Editora Pontes, 2012.

\_\_\_\_\_. **Análise de Discurso: Princípios e Procedimentos**. . Campinas, SP: Pontes, (1999) 2007.

PÊCHEUX, Michel. **O Discurso: estrutura ou acontecimento**. Tradução Eni Puccinelli Orlandi. Campinas, SP: Pontes, 2008.

SAUSSURE, F. **Curso de lingüística geral**. São Paulo: Cultrix, 1972.

## JOGOS ELETRÔNICOS

7 DAYS TO DIE. Desenvolvedora The Fun Pimps. Distribuidora Steam. 2014.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD. Desenvolvedora Sega. Estúdio Sega. 1986.

MARIO. Desenvolvedora Nintendo. Publicadora Nintendo. Criador Shigeru Miyamoto. (1981) 1983.

MINECRAFT. Desenvolvedores: Mojang Specifications, Microsoft Studios, 4J Studios. Projetistas: Markus Persson, Jens Bergensten. Estúdios: Mojang Specifications, Microsoft Studios, Sony Interactive Entertainment. (2009) 2011. Site oficial: <<https://minecraft.net/>>

RUST. Desenvolvedora Facepunch Studios. Publicadora Steam Early Access. Distribuidora Steam. (2013) 2014.

STRANDED DEEP. Desenvolvedor e Estúdio: Beam Team Games. Distribuidora: Steam. 2015.

TETRIS. Desenvolvedores Alexey Pajitnov, Dmitry Pavlovsky e Vadim Gerasimov. Distribuidora Microsoft, Atari, Sega, entre outras. 1984 (1988).

THE FLOREST. Desenvolvedora e Publicadora Endnight Games. 2014

UNTURNEED. Desenvolvedora Smartly Dressed Games. Produtor Nelson Sexton. 2014