

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE LETRAS E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM LETRAS



Dissertação

O processo de subjetivação em narrativas digitais:
um estudo sobre a experiência narrativa em *The Witcher 3: Wild Hunt*

Carolina Alves Peres

Pelotas, 2021

Carolina Alves Peres

**O processo de subjetivação em narrativas digitais:
um estudo sobre a experiência narrativa em *The Witcher 3: Wild Hunt***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras do Centro de Letras e Comunicação da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras. Área de concentração: Linguagem, Texto e Imagem.

Orientadora: Daiane Neumann

Pelotas, 2021

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação

P434p Peres, Carolina Alves

O processo de subjetivação em narrativas digitais : um estudo sobre a experiência narrativa em The Witcher 3: Wild Hunt / Carolina Alves Peres ; Daiane Neumann, orientadora. — Pelotas, 2021.

125 f.

Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Letras, Centro de Letras e Comunicação, Universidade Federal de Pelotas, 2021.

1. Narrativa. 2. Jogos digitais. 3. Interatividade. 4. Linguagem. 5. Subjetividade. I. Neumann, Daiane, orient. II. Título.

CDD : 809

Carolina Alves Peres

“O processo de subjetivação em narrativas digitais: um estudo sobre a experiência narrativa em *The Witcher 3: Wild Hunt*”

Dissertação aprovada, como requisito parcial, para obtenção do grau de Mestre em Letras, Área de concentração Linguística Aplicada, do programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Federal de Pelotas.

Pelotas, 29 de novembro de 2021.

Banca examinadora:



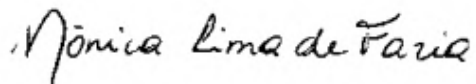
Profa. Dra. Daiane Neumann
Orientadora/Presidente da banca
Universidade Federal de Pelotas



Profa. Dra. Juciane Cavaleiro
Membra da Banca
Universidade do Estado do Amazonas



Profa. Dra. Luiza Milano
Membra da banca
Universidade Federal do Rio Grande
do Sul



Profa. Dra. Mônica Lima de Faria
Membra da Banca
Universidade Federal de Pelotas

Agradecimentos

Este trabalho é fruto da interlocução com muitas vozes que ajudaram a moldar e a constituir a pesquisadora que sou hoje. Em um primeiro momento, gostaria de agradecer à professora Daiane Neumann, pela confiança depositada, pela trajetória construída e pelo aceite em orientar um trabalho que foge da regularidade, se estabelecendo na intersecção das áreas do saber. Às professoras Luiza Milano e Juciane Cavalheiro, pela leitura atenta e singulares contribuições. À professora Mônica Faria, pela interlocução preciosa que me acompanha desde a graduação.

Ao Danilo Oliveira, por me apresentar o universo de *The Witcher*, pelo amor e compreensão, por não me deixar desistir e, sobretudo, por acreditar em mim mais do que eu mesma. À nossa gata Ravena, pelas demonstrações de afeto e ronronadas no ouvido cada vez que eu chegava no que julgava ser o meu limite. À Thaise Pôrto, minha dupla, pelo constante incentivo e companheirismo do design para a vida. Às amigas Bianca Mörschbacher, Gabriela Becker e Amanda Azevedo, pelas jogatinas e conversas virtuais que coloriram os dias cinzentos de pandemia.

Àqueles que o mestrado me trouxe. Suelen Aires, companheira de escrita entre alegrias, dúvidas e angústias. Louise da Campo por partilhar risadas, almoços e artigos. André Rodrigues pelas conversas, desabafos e incentivos. Aos colegas do Grupo de Estudos Émile Benveniste e do Grupo de Pesquisa Linguística, Literatura e Arte, pelas valiosas discussões e pesquisas inspiradoras.

À Lúcia Weymar, por me proporcionar uma aproximação com a pós-graduação, incentivando o meu retorno à academia. Aos amigos e colegas de profissão, por ouvirem minhas angústias e tornarem meus dias de trabalho mais leves. Aos meus superiores na CPTe do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense e na CWI Software, por me permitirem flexibilizar os horários de trabalho e as entregas de demandas. Aos meus amigos e familiares, por entenderem que nem sempre pude estar presente.

Aos meus pais, por sempre me permitirem ser livre e apoiarem todas as minhas escolhas acadêmicas.

E, não menos importante, agradeço minha perseverança e coragem em não desistir deste trabalho mesmo em meio a dois empregos, questões de saúde familiar e uma pandemia global.

*Para ser um (sujeito), é preciso ser dois,
mas quando se é dois, já se é três.*

Dany-Robert Dufour

Resumo

The Witcher 3: Wild Hunt é um RPG eletrônico de ação e fantasia desenvolvido pela CD Projekt RED. Seu estilo narrativo oferece um espaço maior para a construção da subjetividade, pois se baseia principalmente em uma abordagem emergente, utilizando escolhas de diálogo que são responsáveis pela interação dos jogadores com o sistema do jogo. Este trabalho, portanto, tem o intuito de buscar a contribuição da abordagem enunciativa da linguagem para discutir acerca da construção da subjetividade em narrativas nos jogos digitais, compreendendo como se dá esse espaço maior para a subjetivação nas narrativas interativas. Para isso, apresento uma leitura da obra de Émile Benveniste, buscando explorar as noções de subjetividade que perpassam e fundam aspectos de sua teoria. Tenho como ponto de partida a indissociabilidade entre subjetividade e linguagem para tratar da discursividade e do uso dos pronomes pessoais em sua dimensão pragmática, assim procuro explorar a constituição do sujeito e de sua individualidade através das relações intersubjetivas/alteritárias, relacionando com as reflexões de Gérard Dessons em *Émile Benveniste, l'invention du discours* (2006). É a partir do estudo do dispositivo trinitário da língua “eu-tu/ele”, com aporte de Dany-Robert Dufour (2000), que proponho a análise de como esses elementos aparecem em *The Witcher 3*, identificando como acontece a interação do jogador com o uso da língua e o modo como ele se apropria da linguagem para experienciar a narrativa e construir sua historicidade, colocando-se como “eu” no discurso. Posto isso, investigo a noção de subjetividade nos jogos digitais na intenção de observar em que medida as reflexões de Benveniste fornecem elementos que auxiliam o trabalho do designer de narrativa, principalmente no que se refere a pensar questões quanto à construção da subjetividade nas narrativas e ao espaço enunciativo do jogador.

Palavras-Chave: narrativa; jogos digitais; interatividade; linguagem; subjetividade;

Abstract

The Witcher 3: Wild Hunt is a fantasy and action electronic RPG developed by CD Projekt RED. Its narrative style provides a larger space for subjectivity construction, because it is based mainly on an emergent approach, using dialogue choices that are responsible for players' interaction with the game system. Therefore, this work aims to seek for the contribution of the enunciative approach to language to discuss the construction of subjectivity in narratives in digital games, understanding how this larger space is given to subjectivity in interactive narratives. To do so, I present a reading of the work of Émile Benveniste, seeking to explore the notions of subjectivity that run through and underlie the aspects of her theory. The starting point is the connection between subjectivity and language to deal with discourse and the use of personal pronouns in its pragmatic dimension, thus I seek to explore the constitution of the subject and its individuality through the intersubjective/alterity relations, relating them with the thoughts of Gérard Dessons in *Émile Benveniste, l'invention du discours* (2006). It is from this study of the trinitarian device of "I-you-he" language, with the contribution of Dany-Robert Dufour (2000), that I propose the analysis of how these elements appear in *The Witcher 3*, identifying how the player interaction happens with the use of the language and the way how he or she appropriates of this language to experience the narrative and construct its historicity, putting itself as "I" in the discourse. Considering that, I investigate the subjectivity notion of digital games with the intention of observing how the thoughts of Benveniste provide elements that support the work of narrative designer, mostly regarding thinking questions as the subjectivity construction in narratives and enunciative space of the player.

Keywords: narrative; digital games; interactivity; language; subjectivity;

Lista de imagens

Imagem 1: Exemplo de níveis e missão fracassada	40
Imagem 2: Exemplo de escolhas	41
Imagem 3: Visão de jogo	79
Imagem 4: Quadro de avisos	81
Imagem 5: Prólogo <i>The Witcher 3</i>	82
Imagem 6: Primeira aparição do personagem	82
Imagem 7: Yennefer de Vengerberg em Teméria, 1272	84
Imagem 8: Geralt e Vesemir em busca de Yennefer	84
Imagem 9: Escolhas discursivas.	88
Imagem 10: Construção da imagem do personagem através de recompensas	91
Imagem 11: Construção da imagem do personagem	92
Imagem 12: Geralt e Yennefer em Kaer Morhen.	96
Imagem 13: Diálogos entre Geralt e Vesemir	98
Imagem 14: Ciri criança em Kaer Morhen	100
Imagem 15: Acampamento em terras Temerianas	101
Imagem 16: Conversas com Corinne Tilly	104
Imagem 17: Alteridade de Geralt com personagens fora do seu laço social	107
Imagem 18: A história de Ciri	108
Imagem 19: Ciri em posição de “eu”	109

Sumário

Introdução	10
I. A construção da experiência narrativa em jogos digitais	18
I.I. Jogos Digitais	20
I.II. Design de Jogos, experiência e interação lúdica	29
I.III. Narrativas Interativas e design narrativo	34
II. O Sujeito que se constitui via linguagem	46
II.I A subjetividade através da intersubjetividade/alteridade	48
II.II A experiência subjetiva	59
II.III O homem e a trindade natural	64
II.III.I A relação (eu-tu)	68
II.III.II A tríade (eu-tu/ele)	69
II.IV A semantização da língua	71
III. Jogos e narrativa: a experiência subjetiva em <i>The Witcher 3</i>	76
III.I Contextualização e Universo de jogo	78
III.II Construção da experiência de “eu”	85
III.II.I Discurso e sentido via escolhas do jogador	89
III.II.II A formação do laço social através da tríade (eu-tu/ele)	94
III.II.III O movimento do sujeito discursivo, status de “ele” a “eu”	107
III.III Rejogabilidade e atualização da experiência humana	110
Considerações finais	115
Referências	119

Introdução

O intuito desta pesquisa é o de buscar a contribuição da abordagem enunciativa da linguagem para discutir acerca da construção da subjetividade em narrativas nos jogos digitais, tomando como objeto de estudo o RPG¹ eletrônico de ação e fantasia *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), desenvolvido pela CD Projekt RED. A fim de considerar a capacidade do jogador para se propor como sujeito na interpretação de um personagem em jogos digitais e o papel das suas escolhas dentro de uma narrativa interativa, busca-se investigar de que modo a linguística do discurso² pode contribuir para o trabalho do designer de narrativa, principalmente no que se refere a pensar questões quanto à construção da subjetividade nas narrativas e ao espaço enunciativo do jogador. Assim, propõe-se observar como esses elementos aparecem em *The Witcher 3*, analisando como acontece a interação do jogador com o uso da língua³ e o modo como ele se apropria da linguagem para experienciar a narrativa.

The Witcher 3: Wild Hunt é um *game*⁴ multiplataforma baseado na série literária polonesa *Wiedźmin*⁵ de autoria de Andrzej Sapkowski. Apesar disso, não consiste em uma adaptação da narrativa abordada no livro, e sim de uma extensão cronológica do universo. A história tem como personagem principal Geralt de Rívia, um bruxo que foi submetido a diversos experimentos e treinamento intenso em sua vida humana para tornar-se um caçador de recompensas, lutando contra monstros em troca de moedas de ouro. O enredo narrativo é complexo e profundo, sendo

¹ Role-playing game é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente.

² Há diferentes leituras em torno da obra de Benveniste, no Brasil a mais sedimentada é uma leitura que passa muito pelo trabalho do Valdir Flores, que se refere a Benveniste sendo relacionado à “linguística da enunciação”. Contudo, no meu trabalho, estou me articulando mais a uma leitura feita por alguns autores que trabalham com Benveniste na França e que colocam luz ao conceito de discurso na teoria. Um desses autores é Gérard Dessons, que lançou o livro intitulado *Émile Benveniste, l'invention du discours* (2006) e também Chloé Laplantine que trata Benveniste como o precursor da teoria do discurso, “[o]n limite Benveniste à quelques mots, *alors qu'il est l'inventeur d'une théorie du discours*” (LAPLANTINE, 2008, p. 17, grifos meus). No Brasil, encontro aporte em dissertação escrita por Almeida (2014) e orientada pela professora Marlene Teixeira, intitulada *Discurso: em busca da essência do pensamento de Émile Benveniste*, que busca investigar essa noção de discurso na obra partindo da declaração de Dessons (2006), ao dizer que Benveniste é o “inventor do discurso”. É pertinente ainda destacar que não deixo de utilizar o termo “teoria enunciativa” ao longo do trabalho, mas entendo que as discussões feitas nesta pesquisa são a partir da perspectiva da linguística do discurso, pois analiso o discurso que advém da enunciação.

³ Neste trabalho estão sendo tomadas duas noções de língua, uma delas entende a língua enquanto discurso, e a outra, enquanto sistema.

⁴ Nesta pesquisa será utilizado o termo inglês “game” para referenciar os jogos digitais.

⁵ Na tradução brasileira: *The Witcher: A Saga do Bruxo Geralt de Rívia*

dividido entre missões principais, missões secundárias e contratos de bruxo, que se ramificam em várias escolhas apresentadas para o jogador ao longo de sua jornada. Existe uma indicação sugerida pelo jogo da ordem para se cumprir essas missões, contudo, o jogador é livre para escolher a ordem que quer seguir. No site oficial do jogo, encontra-se uma breve premissa do que se pode esperar nesta jornada e também uma indicação da propriedade e importância das escolhas do jogador, pois elas afetam o contexto social do jogo, o destino dos personagens não jogáveis⁶ e até o final do *game*,

A missão de Geralt exigirá que ele faça escolhas difíceis. Os bruxos se esforçam para permanecer neutros, mas muitas vezes se descobrem decidindo o destino dos outros. E raramente essas escolhas simples são entre o bem e o mal. Neste mundo moralmente cinzento, as escolhas que eles fazem podem inclinar a balança da vida ou da morte. Wild Hunt apresenta vários finais que resultam de escolhas que você faz ao longo do jogo. Com três epílogos extensos e múltiplos estados finais de mundo em cada um, o jogo oferece uma capacidade incomparável de rejogabilidade. (CD PROJEKT RED, 2020)

Como *The Witcher 3* se caracteriza como sendo um jogo com forte teor narrativo, afinal as ocorrências no mundo jogável se definem a partir da interação do jogador com outros personagens em diálogos na narrativa, encontra-se aporte teórico em Émile Benveniste (1976; 1989), principalmente por sua teoria enunciativa colocar em questão a temática da constituição do sujeito numa relação intersubjetiva⁷. Levam-se em consideração suas formulações sobre a construção da subjetividade do indivíduo se constituir *na* e *pela* linguagem, através das relações de diálogo com o “tu” e considera-se que a narrativa interativa é capaz de proporcionar um espaço de subjetivação maior para o jogador, na medida em que o espaço que lhe é atribuído para a coconstrução da narrativa é mais abrangente. Assim, parafraseando Benveniste (1976), a “subjetividade” que será tratada aqui é a capacidade do jogador para se propor como “sujeito” na narrativa.

Parte-se também de discussões que abordam a teoria de Benveniste considerando os laços sociais, como a realizada pelo filósofo Dany-Robert Dufour (2000), que identifica a formulação do conjunto trinitário dos pronomes pessoais feita

⁶ Tratam-se de personagens que o jogador não pode controlar, popularmente conhecidos como NPC's, *non-player character* em inglês.

⁷ Embora seja tratado sobre interação neste trabalho, na medida em que é um conceito importante nas teorias de jogos digitais, não tomo a teoria benvenistiana como aquela que pode auxiliar a desenvolver este conceito. A abordagem com Benveniste se relaciona à busca pela discussão acerca da experiência subjetiva constituída a partir da intersubjetividade e da alteridade.

por Benveniste e explica que o homem é trinitário⁸, ao dizer que ele está sempre na linguagem e que a linguagem, por sua vez, é trinitária. Dufour mostra que “o primeiro objeto das ciências humanas, o ‘homem’, *escapa a toda definição binária*” (DUFOUR, 2000, p. 32, grifos meus), enquanto que a máquina e o computador são binários, devido à própria lógica dos algoritmos de programação.

Esta é uma pesquisa sobretudo interdisciplinar, portanto as discussões sobre linguagem, consideradas a partir de Benveniste (1976; 1989), Gérard Dessons (2006) e Dufour (2000), serão postas em interlocução com outros autores como Johan Huizinga (2000), Jane McGonigal (2012), Janet H. Murray (2003), Jeannie Novak (2012) e Katie Salen e Eric Zimmerman (2012a; 2012b), que discutem sobre jogos, experiência, narrativas e interatividade, os quais serão alguns dos pilares no primeiro capítulo da dissertação, juntamente com discussões sobre design de narrativa e experiência do usuário feitas por autores como Yvonne Rogers, Helen Sharp & Jennifer Preece (2013) e Michael Breault (2020). Entende-se que a construção da subjetividade nas narrativas está atrelada tanto ao saber linguístico, quanto ao trabalho dos designers, pois se reconhece que trabalhar as questões relacionadas à subjetividade em jogos digitais pode influenciar na experiência de jogabilidade do usuário, sendo esse um trabalho no campo do design.

Nas narrativas interativas dos jogos digitais, a subjetividade se manifesta através da capacidade do jogador de apropriar-se da língua, criando e recriando os sentidos na linguagem e posicionando-se no discurso narrativo como sujeito que diz “eu” e que, nesse processo, vivencia a jornada do personagem como “eu”. A construção da subjetividade se dá em intrínseca relação com a construção do olhar sobre a realidade jogável, que é particular. Propõe-se, então, elucidar a importância do designer de narrativa para trabalhar essas questões nos jogos digitais e mostrar como os conhecimentos inter/transdisciplinares são necessários para compreender a construção da subjetividade em narrativas digitais e o espaço enunciativo do jogador. Procura-se responder o seguinte questionamento: como se constitui a subjetividade em *The Witcher 3 Wild Hunt* a partir de uma experiência narrativa?

Com base nesse questionamento surgem alguns objetivos específicos para a presente investigação: Compreender o que são jogos digitais e por que uma cultura de jogos é tão relevante para as pessoas; Investigar como eles constituem a experiência, principalmente pelo viés dos aspectos narrativos interativos; Propor

⁸ Dufour (2000, p. 9).

uma aproximação entre os estudos da linguística, da literatura, das artes e do design; Investigar como as noções de subjetividade, intersubjetividade e alteridade são tratadas na teoria benvenistiana; Identificar quais contribuições a linguística pode trazer para o design narrativo⁹; Realizar uma análise da subjetividade no jogo *The Witcher 3*, considerando a experiência daquele que se propõe como “eu” no jogo como produtora de sentido.

De acordo com Benveniste (1976, p. 290), “[a] instalação da ‘subjetividade’ na linguagem cria na linguagem e, acreditamos, igualmente fora da linguagem, a categoria da pessoa”¹⁰. Apesar da linguagem e da subjetividade não se dissociarem, a utilização da terceira pessoa na língua cria um efeito de afastamento de modo a dar a impressão de que há uma ausência de pessoa e de que o discurso constrói-se por si mesmo. Uma vez que justificar as motivações de uma pesquisa só é possível *na e pela* visão do pesquisador que a constrói, deixo a posição de terceira pessoa e abro espaço para marcar a subjetividade em meu texto, enunciando-me como “eu” no meu discurso.

A presente pesquisa surge da minha inquietação enquanto designer que entende a importância de estabelecer um diálogo entre áreas do conhecimento. A justificativa desta pesquisa encontra-se principalmente na contribuição para a expansão das fronteiras inter/transdisciplinares entre os campos da linguística, da literatura, das artes e do design. Em dissertação de mestrado, Cavalheiro (2005) identificou que a promoção de diálogos inter/transdisciplinares é uma aspiração da pesquisa contemporânea, percebo ainda que esse caminho até a área vizinha pode revelar aspectos sobre a nossa área que anteriormente eram desconhecidos, mas que estiveram sempre presentes. Por fim, notar esses aspectos é a contribuição

⁹O design narrativo é um novo ofício no desenvolvimento de jogos, ele vem sendo estudado por autores como Posey (2008), Heussner, *et al* (2015), Ribeiro (2016a), entre outros. Para Tessaro (2018, p. 110), “[o] design narrativo é a combinação de escrita e de design de jogo com o objetivo de contar uma história em um meio digital. Não é a soma de ambos os campos, mas sim a área onde esses dois campos se sobrepõem na busca da criação narrativa”.

¹⁰Embora Benveniste se proponha a pensar a construção linguística do sujeito e da subjetividade, acaba por indicar que o que estaria “fora da linguagem”, não é senão um efeito de linguagem. A esse respeito, Dessons (2006, p. 111, tradução minha) explica que “é à medida que o falante se torna indivíduo como pessoa do discurso que ele é antropologicamente uma pessoa”. No original: “c'est en tant que le locuteur s'individue comme personne de discours qu'il est anthropologiquement une personne”. Em entrevista concedida a Neumann e Oliveira, *Émile Benveniste e a arte de pensar*, Dessons (2020, p. 346) complementa: “pode-se dizer, de fato, que a noção de discurso tal como é pensada por Benveniste, como um processo de subjetivação, implica a linguagem como um processo de hominização”.

desta interlocução, quase como um ajuste no ponto de vista pelo qual tomamos as teorias.

A temática da interatividade do jogador na construção de narrativas nos jogos digitais, que neste momento abordo pela ótica da linguística, vem sendo relevante para a minha trajetória acadêmica desde a graduação, visto que estudos que relacionam as referidas áreas de pesquisa já foram desenvolvidos anteriormente, sobretudo por um viés do design¹¹¹². Encontro-me atualmente em um novo desafio: investigar de que modo a teoria enunciativa da linguagem se relaciona com o literário, e ainda quais contribuições pode oferecer ao campo do design de narrativas.

Em *Os mistérios da trindade*, Dufour observou que Benveniste foi um dos poucos linguistas que partiu para a multidisciplinaridade. Ele ressalta o árduo trabalho do linguista em manter-se sempre na fronteira entre o linguístico e o filosófico,

Benveniste se mantém firmemente entre as exigências filosófica e lingüística; o texto não cede nada às banalidades filosóficas, como também não se perde nas derivações lingüísticas hipertecnicistas, tão cômodas para recalcar o lado ao mesmo tempo trivial e pungente da tomada dos corpos na língua. (DUFOUR, 2000, p. 70)

Por consequência, a teoria enunciativa de Benveniste representa uma abertura nos estudos da linguagem, pois considera o sentido criado pelo locutor que mobiliza a língua por sua conta (BENVENISTE, 1989). O autor não deixa de reconhecer a língua como estrutura, entretanto sua teoria se ancora em três questões principais: a subjetividade, a significação e a discursividade, questões anteriormente guardadas em uma caixa preta pelo estruturalismo, tal como indica o autor em uma de suas passagens sobre o sentido “O que não se tentou para evitar, ignorar ou expulsar o sentido? É inútil: essa cabeça de Medusa está sempre aí, no centro da língua, fascinando os que a contemplam” (BENVENISTE, 1976, p. 135).

Claudine Normand, em *Lectures d'Émile Benveniste* (1994-1995, p. 32, tradução minha), observa que Benveniste foi o linguista que permitiu que a subjetividade fosse reintroduzida na análise dos fenômenos, enquanto Saussure

¹¹PERES, C. *A narrativa como relação entre livro e jogo*. In: Anais XXVI CIC, 2017. Disponível em: <https://cti.ufpel.edu.br/siepe/arquivos/2017/LA_03146.pdf> Acessado em: 09. Set. 2020.

¹²PERES, Carolina Alves; FARIA, Mônica Lima de; *Fanfiction e Hiperficção: uma proposta para criação de narrativas colaborativas*, p. 5634-5645 . In: Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018). São Paulo: Blucher, 2019. Disponível em: <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/fanfiction-e-hiperfico-uma-proposta-para-criao-de-narrativas-colaborativas-30361>> Acessado em: 16. Ago. 2021.

havia excluído qualquer ponto de vista psicológico na linguística, marcando desta forma, uma ultrapassagem do linguista em relação a Saussure. Esse movimento possibilitou Benveniste deixar o sistema fechado da linguagem para desenvolver uma teoria do discurso. De acordo com a autora, “[t]ornar-se-ia, portanto, *possível fazer uma análise do sentido dos enunciados mais rica do que a da análise estrutural*, reduzida a relações internas ao sistema (valores, segundo Saussure)¹³” (NORMAND, 1994-1995, p. 32, grifos meus, tradução minha)¹⁴, pois poder-se-ia levar em consideração as condições do enunciado, ou seja, o sujeito da enunciação e as relações intersubjetivas, assim “a significação de um enunciado seria analisado de forma muito mais completa” (NORMAND, 1994-1995, p. 32, tradução minha)¹⁵. Em concordância, Gérard Dessons constata que

Benveniste deixou a imagem de um pesquisador independente, não pertencente a nenhuma escola, tendo sobre a linguagem pontos de vista originais, até revolucionários. Ele é prontamente descrito como atravessando seu século sem se comprometer com os movimentos da moda e mantendo os olhos fixos em seu próprio horizonte teórico (DESSONS, 2006, p. 36, tradução minha)¹⁶

É devido à essa perspectiva de distanciar a linguística de uma abordagem estruturalista¹⁷ assumida por Benveniste e observada por leitores como Dufour (2000), Dessons (2006), Normand (1994-1995), Chloé Laplantine (2008), Daiane

¹³ É pertinente destacar que a crítica de Normand (1994-1995) em *Lectures d'Émile Benveniste*, é ao estruturalismo, não a Saussure.

¹⁴ No original: “Il deviendrait dès lors possible de faire une analyse de la signification des énoncés plus riche que celle de l'analyse structurale, réduite aux relations internes au système (les valeurs, selon Saussure)” (NORMAND, 1994-1995, p. 32).

¹⁵ No original: “la signification d'un énoncé serait analysée de façon beaucoup plus complète” (NORMAND, 1994-1995, p. 32).

¹⁶ No original: “Benveniste a laissé l'image d'un chercheur indépendant, n'appartenant à aucune école, ayant sur le langage des points de vue originaux, voire révolutionnaires. On le décrit volontiers traversant son siècle sans se compromettre avec les mouvements à la mode, et gardant les yeux fixés sur son propre horizon théorique” (DESSONS, 2006, p. 36).

¹⁷ Meu intuito não é negar que Benveniste participou do movimento estruturalista, mas sim mostrar que a escolha de sua teoria para fundamentar este trabalho se deu devido à abordagem do linguista, à medida que Benveniste buscava se distanciar do estruturalismo tal como o movimento era idealizado por outros pesquisadores da época. Em *Émile Benveniste l'invention du discours*, Dessons (2006) abre espaço para tratar de *Un structuralisme critique du structuralisme*, onde mostra o estruturalismo crítico de Benveniste que realizou uma abertura nos seus estudos. Para Dessons (2006), a partir de Benveniste se abriu uma nova perspectiva, “a linguística estrutural não é mais uma disciplina formal operando em uma linguagem-objeto restrita ao seu uso instrumental. Ela acessa as dimensões de uma verdadeira antropologia histórica da linguagem, de uma ciência do homem que se desenvolve dentro daquilo que dá às relações entre os seres vivos um sentido sempre renovado” (DESSONS, 2006, p. 40, tradução minha). No original: “la linguistique structurale n'est plus une discipline formelle opérant sur un langage-objet restreint à son usage instrumental. Elle accède aux dimensions d'une véritable anthropologie historique du langage, d'une science de l'homme s'élaborant au sein même de ce qui confère aux relations entre les vivants une signification toujours renouvelée”.

Neumann (2018) e Henri Meschonnic (2008, *apud* NEUMANN, 2018), que escolho sua teoria para fundamentar a minha pesquisa.

Para o campo da linguística, a justificativa encontra-se na contribuição que este estudo pode oferecer para a área, uma vez que pesquisas que relacionam a teoria benvenistiana com as narrativas interativas ainda não foram identificadas na plataforma do Google Acadêmico¹⁸. Para guiar esta análise selecionei pesquisadores que partiram da teoria enunciativa para analisar narrativas literárias, como Juciane Cavaleiro (2005; 2006; 2009) e Aroldo dos Anjos (2020).

O ponto de intersecção que une a teoria benvenistiana com os campos da literatura, das artes e do design, neste trabalho, é a experiência subjetiva criada na narrativa interativa. Reconheço que o olhar sobre a narrativa é particular para cada jogador e é responsabilidade do designer identificar e interpretar as possibilidades de caminhos narrativos, tornando-os possíveis para enriquecer a história, além de proporcionar uma experiência interessante ao jogador.

Por fim, e não menos importante, justifico a escolha de *The Witcher 3: Wild Hunt* como objeto de análise por sua aclamação crítica e suas constantes premiações nos anos de 2015 e 2016 como melhor narrativa, melhor design visual, melhor RPG e, principalmente, o título de jogo do ano obtido em 251 premiações diferentes¹⁹, incluindo a *Golden Joystick Awards*²⁰ e a *The Game Awards*²¹.

Utilizo como método de abordagem de pesquisa a reflexão teórica acerca da subjetividade através da teoria enunciativa de Benveniste (1976, 1989), pois ela permite compreender a constituição do sujeito na linguagem em uma relação intersubjetiva. Recorro a Dufour (2000) para pensar esse sujeito da linguagem em seu papel social, abordando a forma trinitária que regula as relações subjetivas e intersubjetivas do homem. Proponho, em um primeiro momento, apresentar os jogos digitais, a construção da experiência e as narrativas interativas dos jogos sob uma ótica do profissional de design que os constrói, indicando a abertura que encontrei para relacionar essa temática com os estudos linguísticos. Assim, em última

¹⁸ Consulta realizada em Setembro de 2020.

¹⁹ *The Witcher 3: Wild Hunt* é o jogo mais premiado de todos os tempos, IGN Brasil. Disponível em: <<https://br.ign.com/the-witcher-3/19288/news/the-witcher-3-wild-hunt-e-o-jogo-mais-premiado-de-todos-os-tempos>> Acesso em: 22. Out. 2020.

²⁰ Cerimônia de premiação de jogos eletrônicos mais antiga.

²¹ Cerimônia de premiação anual que reconhece os melhores jogos eletrônicos de cada ano.

instância, utilizo uma abordagem analítica para apresentar como os elementos estudados aparecem e se fundam em *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Esta pesquisa se divide em cinco partes, através da introdução busco apresentar o tema do trabalho e a abordagem investigativa, indicando os objetivos, a justificativa e a metodologia. No primeiro capítulo, proponho a discussão sobre jogos digitais, design de jogos, a constituição da experiência através da interação lúdica e das narrativas interativas. O segundo capítulo comporta um percurso pela obra de Émile Benveniste, explorando as noções de subjetividade que perpassam e fundamentam aspectos de sua teoria. O terceiro capítulo se constitui da análise narrativa do jogo *The Witcher 3*, com o intuito de compreender como se dá o processo de construção da subjetividade em uma experiência de jogo por um viés qualitativo. E, por último, apresento as considerações do trabalho, relacionando todos os aspectos teóricos apresentados anteriormente e evidenciando o produtivo diálogo entre dois campos do saber: o campo linguístico e o campo do design, tomando como questões centrais a subjetividade, a intersubjetividade e a experiência.

I. A construção da experiência narrativa em jogos digitais

*Na narrativa, organizamos e reorganizamos
os fatos da experiência. Damos à experiência
uma forma e um significado.*

J. Hillis Miller

Propor um estudo interdisciplinar pode ser um processo desafiador para qualquer pesquisador, ademais neste caso, considerando-se que minha formação é em Design e não nas Letras. O momento de identificar um ponto de vista para o estudo foi um desafio ainda maior, pois atuar como designer já é algo intrínseco para mim, e o tema de pesquisa surgiu de estudos anteriores, então ainda era necessário apresentar uma ótica da linguística sobre o tema.

Um elemento fundamental foi compreender as margens da fronteira que une a linguística ao design neste estudo, e esse foi um trabalho realizado principalmente a partir de uma relação intersubjetiva com minha orientadora logo ao início das definições, mas que obviamente se seguiram ao longo de todo percurso de pesquisa.

Assim, este capítulo tem por objetivo apresentar uma jornada pelo viés do design, identificando as aberturas que encontrei para relacionar a temática com a linguística. Nas discussões apresentadas, diálogo sobre narrativas interativas, experiência, interação lúdica e jogos digitais, destacando elementos que são relevantes para os aspectos de design e de desenvolvimento de jogos.

Em um primeiro momento, apresento algumas definições sobre jogos digitais e seu papel como objeto cultural, para que posteriormente seja possível compreender como a experiência narrativa é construída. Desse modo, a partir de discussões de autores como Katie Salen e Eric Zimmerman (2012a; 2012b), Jane McGonigal (2012) e Jesse Schell (2015) a respeito dos elementos que compõem os jogos digitais, é possível compreender como eles constroem ricas experiências virtuais e tornam-se tão importantes culturalmente para os jogadores.

Enquanto Salen e Zimmerman (2012a) consideram elementos em comum para todos os jogos, sejam eles digitais ou analógicos, McGonigal (2012) e Schell (2015) partem para definições de elementos que se relacionam com a experiência que os jogos entregam e elementos essenciais para a concepção dos jogos digitais.

O designer Jesse Schell (2015) expõe componentes macros no desenvolvimento de jogos, ao passo que Jane McGonigal (2012) considera componentes que relacionam-se diretamente com as narrativas e a atuação do jogador. Assim, essa pesquisa considera principalmente a perspectiva de McGonigal (2012) por sua reflexão trazer um olhar para a concepção de experiências significativas para os jogadores.

Em um segundo momento, como complemento às discussões anteriores, apresento as experiências interativas e como elas são construídas nos jogos, perpassando indicações de como o jogador interage com o sistema do jogo através de um movimento de escolhas na interface. Salen e Zimmerman (2012a) observam que o sistema do jogo deve ser projetado de forma que suporte ações e resultados de maneiras significativas. E segundo os autores, as relações entre esses elementos devem ser discerníveis (comunicadas de uma forma perceptível) e integradas (afetarem a experiência em um ponto adiante) no contexto maior do jogo. Esses conceitos são importantes para compreender como a interação lúdica significativa é estabelecida em *The Witcher 3* através da narrativa e das escolhas que são feitas pelos jogadores em diálogos, criando um processo discursivo que resulta na experiência de jogo.

Em um terceiro momento, abordo a narrativa e a interatividade, incorporando os conceitos sobre os quais dissertei anteriormente, para discutir sobre a maneira pela qual a narrativa é incorporada nos jogos e como ela determina a experiência dos jogadores. Os conceitos de narrativa integrada, gerada previamente à interação do jogador com o jogo, e emergente, gerada da interação do jogador com o sistema do jogo, são apresentados para destacar a possibilidade de um processo de subjetivação maior através da narrativa emergente, afinal a possibilidade de interação através de escolhas cria experiências narrativas imprevisíveis para os jogadores.

Segundo Janet H. Murray (2003), a narrativa é um dos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo e nos jogos digitais seu papel é fornecer ao jogador o contexto do jogo, além de tornar as metas e os objetivos mais atrativos. Assim, busco evocar a importância do papel do designer de narrativa nesse processo para criar narrativas centradas na experiência do usuário.

Em suma, o percurso do capítulo permite refletir acerca do fato de que a narrativa e a interatividade, quando postas em conjunto, permitem que os jogadores

mobilizem os sentidos do jogo através da língua e assumam a posição de “eu”, isto é, de sujeito da enunciação, nos termos de Benveniste. Esse movimento demonstra como a subjetividade é construída nos jogos digitais através da experiência e da interação lúdica.

I.I. Jogos Digitais

Compreender as definições de jogos digitais e quais dos seus elementos atuam na construção da experiência revela que os jogos possuem um papel significativo para a sociedade. Não apenas como um ato de entretenimento, eles também são vistos como treinamentos para o mundo real (MURRAY, 2003), principalmente, porque é através do uso de recursos lúdicos que os jogos fornecem a descoberta e o desenvolvimento de valores e motivações.

Partir de uma definição teórica sobre o objeto de estudo viabiliza seu entendimento como artefato tecnológico e fornece rumos para a percepção de como a narrativa é criada e incorporada no universo do jogo. Muitos teóricos buscaram definir o que de fato são os jogos, contudo, Salen e Zimmerman (2012a) são os designers que consolidaram essas definições e ofereceram uma explicação que abrange desde o jogo digital até o jogo analógico.

A definição desses autores perpassa elementos como as regras e o sistema, mas não nos indica como as experiências são criadas ou o motivo pelo qual os jogos são tão adorados. Assim, trago para a discussão alguns dados de pesquisas com jogadores que demonstram o crescimento da cultura de jogos e a sua importância, principalmente no cenário de pandemia global de Coronavírus (COVID 19), para o desenvolvimento de emoções que impactam diretamente em fatores psicológicos.

Apresentar esses dados é pertinente para constatar ainda mais a relevância do estudo proposto, indicando que trabalhar em recursos dos jogos que proporcionam experiências significativas para os jogadores não é apenas um benefício de entretenimento, mas também um benefício que agrega valor para a sociedade.

Ainda hoje, os jogos são vistos de forma negativa, frequentemente em jornais e notícias eles são retratados como potenciadores de violência em crimes e

massacres²², mas nenhum estudo comprovou ainda essa relação²³. A designer de jogos Jane McGonigal (2012) explica que parte dessa visão negativa sobre os jogos se deve ao uso da palavra “jogo” na língua e a como o significado é empregado nas expressões em que ela está presente. A autora aborda uma visão positiva sobre o assunto e possibilita estabelecer um diálogo sobre a relação dos jogos com a experiência.

McGonigal (2012) propõe que a experiência nos jogos são construídas de uma forma única, pois todos eles possuem quatro características que atuam nesse processo. A autora evidencia elementos que se relacionam com o modo como o sistema do jogo funciona e como os jogadores interagem nesse sistema: quais são as metas e objetivos que servem de motivação; quais são as regras e limites dentro do universo do jogo; como esse jogo comunica o feedback aos jogadores; e, não menos importante, como acontece a participação voluntária no jogo.

Diferentemente de McGonigal (2012), o designer de jogos Jesse Schell (2015) possui uma visão voltada para o desenvolvimento de jogos. Segundo o autor, os elementos essenciais para conceber um jogo digital são a mecânica, a narrativa, a estética e a tecnologia. Esses componentes que Schell (2015) cita são mais abrangentes e não especificam muito sobre a experiência, contudo sua teoria nos indica que para um jogo ser bem desenvolvido é necessário que ele possua um equilíbrio entre esses elementos. Para que a narrativa - que é objeto deste estudo - funcione e entregue uma experiência relevante aos jogadores, é necessário que se apoie em uma mecânica que tenha sentido no sistema do jogo, em uma estética que a complemente visualmente e em uma tecnologia que possibilite seu formato.

As teorias que proponho sobre jogos digitais possibilitam o entendimento sobre esse artefato digital e também sobre quais elementos influenciam na experiência dos jogadores. Essa introdução sobre o universo dos jogos digitais se torna fundamental para a compreensão do papel da narrativa e como ela está integrada nesse espaço interativo, assim como possibilita a percepção do percurso teórico nos itens posteriores que abordam o design de jogos, a experiência, a interação lúdica, as narrativas interativas e o design narrativo.

²² Inclusive por figuras sociais como o atual vice-presidente da República, Hamilton Mourão, que após o massacre de Suzano em São Paulo no ano de 2019 deu a entender que os jogos digitais associados à falta de atividades sociais e educativas influenciam no comportamento violento.

²³ Por que culpar o videogame pelos ataques de violência é uma falácia. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/282336/jogos-nao-causam-violencia/>> Acessado em: 12. jul. 2020.

Em *Homo Ludens* (1938)²⁴, o historiador e linguista holandês, Johan Huizinga, busca investigar qual é o papel dos jogos na civilização humana. Assim, o jogo é definido por si como uma atividade lúdica voluntária, como um elemento existente antes da própria cultura do homem, que a acompanha e a marca desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos (HUIZINGA, 2000, p. 9). Trata-se de um elemento mais antigo que a cultura do homem, na medida em que é um conceito compartilhado com outros animais, pois para o autor, os animais não esperaram que inventássemos a brincadeira lúdica. Huizinga (2000, p. 6) pontua que podemos observar os filhotes de cachorros para constatar que, em suas brincadeiras, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano, tais como: convidarem-se uns aos outros para brincar; respeitarem regras, como não morder com violência; fingirem emoções, como ficar zangados; e, o mais importante, experimentar prazer e diversão.

De acordo com Huizinga (2000), a atividade de jogar, tanto para os animais, como para os humanos, é mencionada como lúdica devido ao fato de que a disputa em si não é real, mas fantasiada dentro de limites estabelecidos. Brincadeiras e jogos, tão difamados por nós como triviais e fúteis, estão para o autor no centro daquilo que nos torna humanos. McGonigal (2012, p. 22) reforça esse aspecto, anos depois da obra de Huizinga, ao citar que jogar não significa um desperdício de tempo, mas nos possibilita construir ricas experiências virtuais - no caso dos jogos digitais - que podem ensinar sobre nosso verdadeiro eu: quais são nossas principais forças, o que realmente nos motiva e o que nos torna mais felizes.

Os jogos possuem essa característica, pois através deles podemos simular a realidade e nossa relação com o mundo, vencer desafios e dificuldades e administrar as mais diversas situações (HUIZINGA, 2000). Além disso, através desse simulacro, oferecem um treinamento seguro em áreas que possuem um valor prático real, ou, como diz Murray (2003, p. 142), “eles constituem ensaios para a vida”.

McGonigal (2012, p. 23) defende que “jogar não é apenas um passatempo. É a maneira do século XXI de trabalhar em grupo para conquistar uma mudança real”. Mas, de fato, o que são os jogos? Para David Parlett (1999), a palavra “jogo” é

²⁴ Corresponde à data original de publicação.

utilizada para tantas atividades diferentes que não vale a pena insistir em nenhuma definição. Salen e Zimmerman (2012a) indicam o desafio que é compreender o termo “jogo” devido aos seus muitos usos na língua inglesa, idioma original da obra. Ainda que exista uma diferenciação entre as palavras *play* e *game*, a palavra *play* acaba sendo utilizada tanto para o substantivo brincadeira, quanto para os verbos brincar e jogar (*to play*) (CARDOSO, 2013).

Assim, os autores destacam que, diferente de outros estudiosos, seu objetivo é entender a definição de “jogo” no campo do design de jogos, e não pelo seu significado na língua, que comporta muitos usos. Salen e Zimmerman (2012a) argumentam que somente através da tentativa de entender o conceito de jogos é possível a construção de um discurso crítico sobre o tema e servem-se das discussões de Avedon e Sutton-Smith (1971), Crawford (1984), Parlett (1999), Huizinga (2000), Caillois (2001), Abt (2002), Costikyan (2002) e Suits (2005) para estabelecer sua própria definição. Logo, para os autores, um jogo é: “um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica em um resultado quantificável” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 95).

Para compreender o que essa definição significa, é necessário ter em mente que ela comporta seis elementos principais que são desenvolvidos pelos autores em *Regras do Jogo 1: fundamentos do design de jogos* (2012a): o sistema, os jogadores, a artificialidade, o conflito, as regras e o resultado quantificável. Apresento a seguir a definição de cada um desses elementos com base nos estudos de Salen e Zimmerman (2012), para que possamos compreender o que são jogos:

De acordo com Salen e Zimmerman (2012a, p. 66), o *Sistema* é entendido como um grupo de elementos que interagem, interligados ou interdependentes, formando um todo complexo, e os jogos são evidentemente um sistema quando entendidos como um conjunto de partes que, juntas, formam um todo complexo, “como os sistemas, os jogos são contextos de interação, que podem ser espaços, objetos e comportamentos que os jogadores exploram, manipulam e habitam” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 66).

Os *Jogadores* são um ou mais participantes que interagem ativamente com o sistema do jogo (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a).

A *Artificialidade* corresponde a uma das características definidoras dos jogos, pois embora estes aconteçam no mundo real, são definidos através de uma

realidade artificial em termos de espaço e tempo, que é construída (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a).

O *Conflito* é apresentado por Salen e Zimmerman (2012a) como um elemento central para os jogos, afinal todos incorporam uma disputa de poderes. Para os autores, essa disputa pode ter várias formas, desde a cooperação até a competição, variando entre conflitos individuais com o sistema do jogo até os conflitos sociais multijogador.

As *Regras* são uma das partes cruciais dos jogos, Salen e Zimmerman (2012a) indicam que as regras fornecem a estrutura a partir da qual surge o jogo, delimitando o que os jogadores podem ou não fazer.

E o *Resultado quantificável* diz respeito ao objetivo/meta do jogo. No final de cada partida, os jogadores devem ter vencido ou perdido e até mesmo recebido algum tipo de pontuação que dê conta de seu desempenho no jogo. O resultado quantificável é o que normalmente distingue os jogos de outras atividades de entretenimento (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a).

Em suma, os elementos-chave dessa definição são o fato de que um jogo é um sistema, e os jogadores interagem com esse sistema. As regras determinam e limitam o comportamento dos jogadores e definem o jogo. Por sua vez, os jogos são um exemplo de conflito, e os conflitos neles são sempre artificiais e com um resultado quantificável ou objetivo (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a).

Segundo o estudo de 2020 da *Entertainment Software Association*²⁵, existem mais de 214 milhões de jogadores de videogame só nos Estados Unidos, três quartos de todas as famílias americanas têm pelo menos uma pessoa que joga videogame, 64% dos adultos nos Estados Unidos e 70% dos menores de 18 anos costumam jogar videogame. A grande maioria dos jogadores afirma que os videogames oferecem estímulo mental (80%) e relaxamento (79%).

O estudo realizado no ano de 2020, em meio à pandemia global de Coronavírus (COVID 19), indica a importância de uma cultura de jogos. O presidente e chefe executivo Stanley Pierre-Louis observa que,

Como demonstra o 2020 Essential Facts, os videogames se tornaram a principal forma de entretenimento porque nos trazem alegria, conexão e um sentimento de pertencimento quando mais precisamos. Seu valor para a sociedade nunca foi tão vital (ESSENTIAL FACTS, 2020, p. 3).

²⁵ A maior pesquisa de mercado sobre jogos digitais, que responde perguntas frequentes sobre quem joga videogame, por que as pessoas jogam videogame e como e quando as pessoas jogam.

A partir da definição de jogos por Salen e Zimmerman (2012a) e da pesquisa da ESA²⁶, surgem alguns questionamentos, tais como compreender por que as pessoas jogam e qual o motivo de muitos jogos serem adorados. Para responder esses pontos, trago ao diálogo alguns apontamentos de Jane McGonigal que, em “*A realidade em jogo*” (2012), se pergunta sobre o que exatamente é um jogo. A autora parte do pressuposto de que, hoje em dia, quase todo mundo tem uma visão tendenciosa sobre os jogos, inclusive os próprios jogadores. Segundo McGonigal (2012, p. 29), as formas como usamos as palavras “jogo” e “jogador” nas conversas cotidianas evidenciam esse comportamento como parte da nossa cultura, parte da nossa linguagem. Sem fazer menção, a autora evidencia a relação entre língua, cultura e sociedade que Benveniste (1976; 1989) aborda em sua teoria e que será discutida no segundo capítulo.

Baseado nisso, McGonigal (2012, p. 29) considera algumas expressões utilizadas na língua, como “jogando com o sistema”, “jogar o jogo”, “não faça esses joguinhos comigo”, “isso não é um jogo!”, etc; para demonstrar que, no geral, os contextos de emprego das palavras “jogo” e “jogador” evidenciam um caráter de abandono da ética e da moral, a manipulação de outros para conseguir o que se quer, o comportamento de descaso e a designação de pessoas agindo de um modo que não é apropriado numa realidade fora do jogo.

McGonigal (2012) reforça que observando como a linguagem é utilizada, constatamos o quanto desconfiamos da maneira pela qual os jogos nos encorajam a agir e do que provavelmente nos tornaremos se dedicarmos nosso tempo a eles. Contudo, essas metáforas não refletem o que realmente é participar de um jogo bem desenvolvido, elas somente refletem nossos piores temores a respeito deles. No fim, para McGonigal (2012, p. 30), “aquilo que realmente tememos não são os jogos - temos medo de perder a noção de onde o jogo termina e onde a realidade começa”.

Posto isso, a autora cita que precisamos superar esse medo focando em como os jogos realmente funcionam, começando com definições positivas sobre os jogos. Para McGonigal (2012, p. 30), há algo essencialmente único sobre a maneira pela qual os jogos organizam a experiência e todos eles compartilham quatro características para atingir esse objetivo, quais sejam: as metas, as regras, o sistema de *feedback* e a participação voluntária. Todo resto, segundo a autora, é um esforço para consolidar e fortalecer esses quatro elementos principais. Assim, não é

²⁶ Entertainment Software Association

surpreendente que a autora não cite itens como interatividade, gráficos, narrativa, recompensas, competitividade, ambientes virtuais, etc.

McGonigal (2012) descreve a *meta* como o resultado específico que os jogadores vão trabalhar para conseguir. Ela é responsável por focar a atenção e orientar continuamente a participação dos jogadores ao longo do jogo. De acordo com a autora, a meta propicia um *senso de objetivo*, e a narrativa não se enquadra nessas quatro características principais, porque seu papel como uma história envolvente é tornar a meta mais sedutora.

Em conformidade com Salen e Zimmerman (2012), McGonigal (2012) cita as *regras*, no entanto por um viés um pouco diferente. Para a autora, as regras impõem limitações em como os jogadores podem atingir a meta, elas estimulam os jogadores a explorar possibilidades anteriormente desconhecidas para atingir o objetivo final. As regras liberam a criatividade e estimulam o pensamento estratégico. (MCGONIGAL, 2012).

O *sistema de feedback* indica aos jogadores o quão perto eles estão de atingir a meta, ele pode assumir a forma de pontos, níveis, placar ou barra de progresso. O *feedback* em tempo real serve como uma promessa para os jogadores de que a meta é alcançável, além de fornecer motivação para continuar jogando (MCGONIGAL, 2012).

Já a *participação voluntária* exige que cada um dos jogadores aceite, de forma consciente e voluntária, a meta, as regras e o *feedback*. McGonigal (2012) defende que a liberdade para entrar ou sair de um jogo por vontade própria assegura que um trabalho intencionalmente estressante e desafiador possa ser vivenciado como uma atividade segura e prazerosa.

Jogar um jogo, nesse sentido, é ser desafiado com obstáculos voluntários que nos ajudam a empregar nossas forças pessoais da melhor maneira possível (MCGONIGAL, 2012). Isso se deve ao fato de que os jogos nos desafiam constantemente a tentar algo apenas um pouco mais difícil do que acabamos de cumprir. “Esses pequenos aumentos de desafio são grandes o suficiente para continuar mantendo o interesse e a motivação vivos - mas nunca grandes o suficiente para gerar ansiedade ou a sensação de falta de habilidade” (MCGONIGAL, 2012, p. 66). Essa experiência leva o jogador ao estado de fluxo (do inglês *flow*)²⁷, termo cunhado pelo psicólogo e teórico Mihaly Csikszentmihalyi

²⁷ Esse conceito será desenvolvido no item II.II. *Design de Jogos, experiência e interação lúdica*.

(1990), que define o momento em que “o indivíduo mantém-se com foco completo em uma atividade, sentindo-se com um alto nível de satisfação e realização” (RIBEIRO, 2016b).

Posto isso, as pessoas jogam porque estão em busca de uma recompensa, um senso positivo de suas próprias capacidades ao resolverem desafios complexos, “quando conseguimos apreciar o que conquistamos, construímos um sentido de autoestima” (MCGONIGAL, 2012, p. 66). Ainda segundo a autora, jogamos para nos ajudar a aliviar a sensação frustrante de que, em nosso trabalho real, não estamos fazendo nenhum progresso ou causando qualquer impacto (MCGONIGAL, 2012, p. 71), e o trabalho bem elaborado nos jogos digitais parece ser mais produtivo porque aparenta ser mais real, afinal o feedback vem de forma clara e rápida, e o impacto é visível e nítido (MCGONIGAL, 2012).

E quais serão os outros motivos de muitos jogos serem adorados, além dos já pontuados por McGonigal (2012)? Jesse Schell, em seu livro *Art of Game Design* (2015), define a téttrade elementar para o desenvolvimento de jogos apresentando os quatro elementos essenciais para a concepção dos jogos digitais: mecânica, narrativa, estética e tecnologia. O autor menciona ser necessário que esses elementos se relacionem uns com os outros, pois cada um tem um efeito igualmente poderoso para a experiência do jogador.

A *mecânica* determina as regras e descreve o objetivo do jogo, indicando o que os jogadores precisam fazer para alcançá-lo e o que eles não podem fazer. Quando um conjunto de mecânicas é definido de acordo com a jogabilidade, o jogo precisa de uma tecnologia capaz de apoiá-la, de uma estética capaz de dar ênfase e apresentar claramente os *feedbacks* do sistema, e uma narrativa que suporte a mecânica, fazendo com que ela possua sentido para os jogadores (SCHELL, 2015).

A *narrativa* é a sequência de eventos que se desenrolam no jogo. Ela corresponde à forma como os eventos e a história do jogo são apresentados para o jogador, podendo ser linear ou até mesmo ramificada e emergente (SCHELL, 2015).

A *estética* é responsável por todos os elementos visuais do jogo, tais como cores, aparência, sons, etc. A estética, portanto, possui papel crucial para proporcionar a imersão do jogador na experiência do jogo e tem relação direta com a narrativa, pois serve como elemento de apoio para apresentar os acontecimentos contados na história do jogo (SCHELL, 2015).

A *tecnologia* representa o elemento que permite a interação do jogador com o jogo, geralmente determina algum tipo de inovação que traz um diferencial para os jogos. Contudo, como cita o autor, a tecnologia não é somente a “alta tecnologia”, em jogos de tabuleiro, por exemplo, ela pode ser representada por qualquer material que torne o jogo possível. No geral, a tecnologia é o meio pelo qual se dá a estética, tem relação direta com a mecânica e determina a forma pela qual a narrativa será contada (SCHELL, 2015).

Em síntese, esses elementos são determinados como guias para a concepção dos jogos, em busca de uma experiência mais significativa. Alguns jogos possuem enfoque maior em mecânica e não possuem narrativa, outros, como o caso de *The Witcher 3*, possuem enfoque narrativo maior, mas igualmente todos os outros elementos equilibrados. Na maior parte dos casos, o motivo pelo qual muitos jogos são adorados é pela relação adequada entre esses elementos. A chave para o sucesso é quando os quatro estão alinhados e trabalhando por um mesmo objetivo (SCHELL, 2015). Como vimos, esses quatro elementos definidos por Schell (2015) não são os únicos que definem uma experiência como significativa nos jogos. Eles estão na base do desenvolvimento de qualquer jogo e estão diretamente relacionados com os pontos citados por McGonigal (2012).

É inegável que *The Witcher 3: Wild Hunt* cumpre a téttrade elementar estabelecida por Schell (2015), visto suas diversas premiações como melhor narrativa, melhor design visual, melhor tecnologia, melhor performance, jogo do ano, entre outras²⁸. No quesito de análise dos componentes maiores em relação ao desenvolvimento de jogos, *The Witcher 3* sempre foi devidamente reconhecido.

Entretanto, para compreender em um nível mais profundo o que tange uma experiência do jogo como significativa, principalmente levando em consideração a narrativa, os conceitos de McGonigal (2012) fornecem um caminho mais claro. Apesar da autora não citar especificamente a narrativa, seu olhar para os outros elementos indica que a narrativa seria um componente auxiliar para tornar a experiência de jogo mais sedutora. Um exemplo seria que sem uma história de jogo bem trabalhada, a meta a ser alcançada não seria tão almejável ou o senso de objetivo não teria tanto sentido.

²⁸ *The Witcher 3: Wild Hunt* é o jogo mais premiado de todos os tempos, IGN Brasil. Disponível em: <<https://br.ign.com/the-witcher-3/19288/news/the-witcher-3-wild-hunt-e-o-jogo-mais-premiado-de-todo-s-os-tempos>> Acesso em: 22. Out. 2020.

O papel da narrativa está justamente no fato de sensibilizar o jogador ao ponto de ele participar voluntariamente de diversos desafios ao longo do jogo. Consequentemente, o movimento do jogador dentro do jogo faz com que este aceite as regras que são estabelecidas, dentro de um sistema pré-configurado, e utilize os artifícios disponíveis para resolver os conflitos que aparecem na jornada até alcançar o objetivo maior do jogo.

O intuito da análise desta pesquisa está exatamente em demonstrar o modo como a narrativa convida o jogador a se envolver com o jogo, incorporando as metas e o objetivo de jogo em *The Witcher 3*. No entanto, o foco principal desta pesquisa é a linguagem e por se tratar de uma análise linguística, o objetivo é demonstrar como o design da experiência de jogo é construído *na e pela* linguagem.

Uma vez que a experiência de jogo só acontece com a participação voluntária do jogador, é possível relacionar a experiência com a forma como se dá o processo de subjetivação na narrativa, pois a todo momento o jogo convida o jogador para participar através da linguagem. Assim, nos próximos itens busco evidenciar o que são a experiência, a interação e as narrativas interativas para, posteriormente, relacionar com a subjetividade na linguagem.

I.II. Design de Jogos, experiência e interação lúdica

Segundo Rogers, Sharp & Preece (2013, p. 41-42), o objetivo de desenvolver produtos interativos está principalmente na experiência que esses podem proporcionar aos usuários, isto é, como o usuário se sentirá na interação com o sistema, e isso envolve também explicar a natureza da experiência em termos subjetivos. As autoras observam que a indústria de jogos teve um papel fundamental em iniciar pesquisas sobre diversão e prazer, no intuito de entender os papéis desses elementos. Esses estudos concluíram que a interatividade e o estilo narrativo dos jogos são alguns dos fatores que contribuem para criar uma experiência prazerosa aos jogadores.

Salen e Zimmerman (2012a, p. 9) consideram os vários tipos de experiência que os jogos podem produzir, tais como redes complexas de desejo e prazer, ansiedade e alívio, curiosidade e conhecimento, etc. De acordo com os autores, os jogos podem inspirar a mais alta forma de cognição cerebral e envolver respostas físicas primitivas. Isso ocorre porque os jogos são capazes de abordar os temas mais profundos da existência humana de uma maneira diferente de qualquer outra

forma de comunicação, pois podem ser infinitamente detalhados, apresentados com sofisticação e são sempre sensíveis às escolhas e ações do jogador (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 10).

Jogar é uma atividade que implica interatividade, isso se deve ao fato de que a todo momento os jogadores estão fazendo escolhas em um sistema de jogo projetado para suportar ações e resultados de maneiras significativas (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 74). Essa interação explícita do jogador permite que o jogo avance.

Salen e Zimmerman (2012a) trabalham com o conceito de interação significativa (do inglês, *meaningful play*) e defendem que uma experiência se torna verdadeiramente interativa quando o participante faz escolhas que foram projetadas na estrutura real da experiência no jogo. Assim, para os autores, jogar um jogo significa fazer escolhas e tomar medidas.

Toda essa atividade ocorre dentro de um sistema de jogo projetado para apoiar tipos significativos de escolhas. Cada ação resulta em uma mudança que afeta o sistema global do jogo. Outra forma de dizer isto é que uma ação que um jogador toma em um jogo resulta na criação de novos significados no sistema. Por exemplo, depois de mover uma peça no xadrez, as relações recém-estabelecidas entre as peças de xadrez dão origem a um novo conjunto de significados – significados criados pela ação do jogador (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p.49).

Quando um jogador faz uma escolha em um jogo, o sistema obrigatoriamente responde de alguma forma, criando uma representação dos efeitos daquela escolha. Existem vários tipos de interatividade que classificam essas escolhas, aquela que busco trabalhar neste estudo ocorre a partir de uma narrativa, interação muito semelhante com a experiência de clicar em links não lineares em uma obra de hiperficção. A propriedade dessas escolhas criam experiências únicas para os jogadores, e a experiência dos jogos representam o coração e a alma do ofício do designer de jogos (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 24).

Interação lúdica significativa é o termo cunhado pelos autores para determinar a interação entre os jogadores e o sistema do jogo, ela ocorre quando as relações entre ações e resultados são discerníveis e integradas no contexto maior do jogo (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 50). Ela é chamada de significativa no sentido de como a experiência emocional e psicológica é criada. Para compreender o motivo pelo qual algumas ações são mais significativas que outras, Salen e Zimmerman (2012a) apresentam as definições de discernível e integrado.

Para os autores, *discernível* significa que o resultado da ação do jogo é comunicado de uma forma perceptível ao jogador, ou seja, ele fica a par sobre qual foi exatamente o impacto de sua ação dentro do sistema. Sem a discernibilidade, os jogadores poderiam muito bem ficar apertando botões aleatórios dentro do jogo, pois não existiriam *feedbacks* indicando que o caminho seguido é o certo, e assim a ação tomada teria pouco significado.

Salen e Zimmerman (2012a) indicam que quando a ação é *integrada* no contexto maior do jogo, significa que uma ação que o jogador toma tem importância não apenas de forma imediata no jogo, mas afeta a experiência em um ponto mais adiante também.

Enquanto a discernibilidade dos eventos do jogo informa aos jogadores o que aconteceu (*acertei o monstro*), a integração permite que os jogadores saibam *como* ela vai afetar o resto do jogo (*se eu continuar a bater no monstro, vou matá-lo. Se eu matar monstros o suficiente, ganharei um nível.*). Cada ação que um jogador toma é tecida na trama maior da experiência geral do jogo: é assim que a ação de um jogo se torna realmente significativa (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 51, grifos dos autores).

Os autores citam que em jogos baseados em uma história, como é o caso de *The Witcher 3*, pode ser que os resultados de uma ação tomada perto do começo do jogo sejam apenas compreendidas totalmente perto do final, quando as implicações se manifestam de uma forma muito inesperada e dramática. E, de fato, a narrativa interativa do jogo permite que escolhas feitas pelo jogador nas missões iniciais impactem de forma muito significativa no mundo geral e até mesmo interfiram em como a jornada irá levar o jogador até um dos múltiplos finais.

Assim, a interação lúdica significativa envolve vários aspectos de um jogo simultaneamente, dando origem a diversas camadas de significados que se acumulam e dão forma à experiência geral do jogador (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a). Logo, o conceito de interação lúdica significativa está extremamente relacionado com o conceito de experiência, pois "interagir com um jogo é *experienciar* o jogo" (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 36).

Salen e Zimmerman (2012b) investigam o design da experiência como um princípio fundamental para o design de jogos, para eles a experiência é definida pela participação do jogador e apontam que cada jogo cria o seu próprio tipo de experiência. Contudo, a experiência não é algo que um designer de jogos cria diretamente, seu trabalho está mais atrelado a criar um conjunto de regras, que os jogadores habitam, exploram e manipulam, "é através da habitação, exploração e

manipulação da estrutura formal do jogo que os jogadores experienciam o jogo" (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 38). Em suma, o designer de jogos é responsável por projetar indiretamente a experiência do jogador, através da criação direta das regras.²⁹

A experiência do jogo e a interação lúdica são os pilares para atingir o prazer em jogar um jogo, esse aspecto está na intensidade através da qual o jogo é experimentado pelos jogadores. Alcançar esse nível de envolvimento sugere que o jogador transcendeu um estado psicológico normal para chegar em uma relação mais profunda com o jogo, atingindo um grau elevado de concentração e diversão (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b) e entrando em um estado de fluxo³⁰.

A pesquisa realizada por Csikszentmihalyi (1990) sobre o fluxo não é focada em design de jogos, portanto, o autor sugere que todos nós já experimentamos o estado de fluxo, afinal ele nada mais é que a sensação de dominar o nosso próprio futuro através das escolhas e do controle de nossas ações. Salen e Zimmerman (2012b, p. 58) definem o estado de fluxo como "um estado emocional e psicológico de felicidade concentrada e engajada, quando uma pessoa sente uma sensação de conquista e realização, e uma maior percepção de si mesma" e indicam que a relevância dele para o design de jogos está centrada exatamente no que os designers buscam estabelecer para os jogadores: o prazer aumentado e o engajamento.

Consequentemente, os jogos são uma das melhores atividades para produzir o fluxo, "as regras, objetivos, *feedback*, resultado incerto e outras qualidades dos jogos tornam-nos um terreno fértil para o florescimento de uma experiência de fluxo" (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 60). Para McGonigal (2012), os jogos são intencionalmente projetados para fazer com que os jogadores sintam que o ato de jogar tem algum sentido, o objetivo é sempre conectar o indivíduo a algo maior, seja oferecer a possibilidade de escolha entre quais personagens vivem e quais morrem, quem lidera um trono ou até mesmo se os personagens serão julgados como inocentes ou culpados. O ato de jogar coloca o jogador em uma série de escolhas que podem dizer sobre sua moralidade e seus ideais.

²⁹ Cabe ainda destacar que os elementos que diferenciam os jogos de outras mídias interativas são as regras e a mecânica, esses elementos são elaborados pelo designer de jogos e geram um processo de incerteza, proporcionado através da agência do jogador no sistema do jogo. Esse processo de incerteza é responsável por criar para os jogadores uma experiência de interação lúdica significativa a partir das escolhas que foram feitas.

³⁰ Termo que vem do inglês *flow*, cunhado pelo psicólogo e teórico Mihaly Csikszentmihalyi.

Segundo a autora, *épico* é um conceito muito importante para a cultura dos *games*, pois é assim que os jogadores descrevem suas experiências com jogos mais memoráveis e gratificantes. Atingir esse tipo de experiência é entrar em um estado de fluxo e em uma interação lúdica significativa que são propiciados pelo uso de contextos de ação, ambientes vastos e interativos e envolvimento em grandes projetos dentro do jogo.

Salen e Zimmerman indicam que apesar dos jogos terem sempre regras e estruturas fixas, a experiência acaba sendo sempre diferente a cada vez que o jogador inicia uma nova partida:

Um jogador começa sua jornada através de um espaço de possibilidades sempre no mesmo lugar: o início do jogo. Mas o caminho experiencial que um jogador segue através do espaço varia a cada vez que o jogo é jogado. Cada ação do jogo será única, mesmo que as regras do jogo, a sua estrutura formal, permaneçam fixas. Essa qualidade dos jogos, de que um jogo oferece a *mesma* estrutura consistente sempre, mas uma experiência e resultado *diferentes* cada vez que é jogado, é um poderoso motor que sustenta e incentiva o jogo. Referimo-nos a esse conceito com o termo abreviado "*igual, mas diferente*" (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 62, grifos dos autores).

Esse aspecto mencionado pelos autores como "*igual, mas diferente*" se deve também à habilidade do jogador em se envolver repetidamente com o mesmo tipo de interatividade, mas com resultados diferentes. Isso ocorre pois a experiência humana é sempre subjetiva e única a cada vez que mobilizamos os sentidos dentro de um sistema, principalmente porque só temos acesso à experiência via linguagem, uma vez que ela é sempre mediada pela linguagem. Então, por mais que esse sistema seja rígido e estruturado, o homem escapa de toda e qualquer estrutura, estabelecendo sempre interações imprevisíveis dentro de sistemas totalmente previsíveis. A capacidade única do homem em estabelecer sempre novos significados através da linguagem será abordada com mais afinco no segundo capítulo deste trabalho.

A desenvolvedora CD Projekt Red, designa *The Witcher 3: Wild Hunt* como um jogo que oferece uma capacidade incomparável de rejogabilidade devido aos vários finais que resultam de escolhas que o jogador realiza ao longo do jogo, uma vez que é possível atingir três epílogos extensos e múltiplos estados finais de mundo em cada um. Assim, *The Witcher 3* oferece aos jogadores vários possíveis estados e experiências contidos dentro do mesmo espaço de possibilidades, principalmente porque ele pode ser caracterizado como um jogo transformador que possibilita a alteração da estrutura mais rígida do jogo através do movimento livre do jogador.

É fazendo escolhas que a interação lúdica significativa surge e, desse modo, *The Witcher 3* demonstra seu alto nível de interatividade, visto que nele ocorre desde a ação do jogador com a narrativa do jogo, até a ação com a mecânica, as regras e a jogabilidade. A experiência do jogador em um estado de fluxo torna-se apenas uma consequência do trabalho conjunto entre esses elementos, que são ricamente trabalhados dentro do jogo e estão equilibrados, segundo a téttrade elementar de Schell (2015).

A alternância entre o objetivo maior, que aparece através das missões principais, e objetivos menores, condicionados às missões secundárias e aos contratos de bruxo, é que possibilita ao jogador assumir o lugar do personagem Geralt de Rívia e experimentar um sentido de controle no jogo, traçando ativamente um caminho através do espaço de possibilidades que se classifica sempre com foco narrativo. Contudo, não cessa de ser apenas uma sensação de controle, por mais que o jogador esteja interagindo com o sistema de forma não-linear e a experiência proporcione uma sensação de controle das ações, esse sistema não deixa de ser limitado às configurações da rede binária.

I.III. Narrativas Interativas e design narrativo

Atualmente os jogos parecem estar criando sua própria narrativa (MAGNI, 2014), que diversas vezes são tão complexas quanto uma obra da literatura, e exigem maior atenção e interpretação por parte dos jogadores. Alguns gêneros de jogos ganham destaque quando o assunto é o foco narrativo, é o caso do gênero RPG, identificado pelo estudo de 2020 da *Entertainment Software Association* como popular entre 65% dos homens com idade entre 18 e 34 anos, que destacaram o jogo *The Witcher* entre os seus favoritos³¹.

A plataforma IGN Brasil, no ano de 2020, realizou um estudo que possibilita compreender o motivo pelo qual *The Witcher 3: Wild Hunt* mesmo após 5 anos de lançamento³² permanece como uma das melhores experiências que esta geração de videogames tem a oferecer. Segundo a IGN, o jogo oferece "uma experiência imersiva e completa em todos os quesitos: *gameplay*, história, ambientação e trilha

³¹ O estudo da ESA não identificou qual seria a porcentagem de mulheres que jogam RPG. No entanto, um estudo realizado em 2014 pela SuperData Research revelou que as mulheres representavam 53,6% dos jogadores de RPG. Disponível em: <<https://bityli.com/puZ4i5>>. Acessado em: 08. Nov. 2021.

³² No momento atual desta dissertação *The Witcher 3* já completa 6 anos desde seu lançamento, em maio de 2015.

sonora" (IGN BRASIL, 2020). Como apresentado nos subitens I.I e I.II desta pesquisa através de conceitos de McGonigal (2012), Schell (2015) e Salen e Zimmerman (2012a; 2012b), o equilíbrio entre vários componentes nos jogos é o que define a experiência como significativa. Assim, a IGN Brasil revela a presença desses elementos em *The Witcher 3*, mas o que podemos dizer sobre seu estilo narrativo-interativo?

Antes de tudo, é importante destacar que este trabalho não busca abordar a narrativa por uma perspectiva de estrutura, mas sim como uma abertura para que o usuário experiencie o jogo através da construção de sentidos na interação com o sistema do jogo e na interação com a língua, através das escolhas feitas na narrativa. Portanto, não serão abordados tópicos como aquele relacionado ao modo como são formuladas estruturas narrativas.

Posto isso, Janet H. Murray em *Hamlet no Holodeck O futuro da narrativa no ciberespaço* (2003) defende que as histórias contadas em formatos participativos possuem uma maneira diferente de envolver as pessoas daquelas que são ouvidas ou assistidas.

Não ficamos apenas observando as batidas e os roubos de carros no popular videogame Grand Theft Auto, nós os cometemos. Podemos atropelar pedestres nas ruas e não há nenhuma consequência para tamanha violência gratuita dentro do jogo. É como uma história de bandidos, com exagerados elementos dos filmes de gangsteres, sempre nos lembrando de que a ação não é real. É perturbador, mas é claramente faz-de-conta (MURRAY, 2003, p. 9).

Isso ocorre, porque jogar um jogo é a possibilidade de interagir *com e dentro* de um universo de representação, um espaço de possibilidades com dimensões narrativas (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 100). Os jogos são intrinsecamente contextos de interação e consequentemente suas narrativas sempre possuem um grau de interatividade, pois dependem da ação do jogador para sua completude. Assim, como uma mídia interativa, os *games* possibilitam que o jogador influencie os rumos da história ou até mesmo construam a sua própria história (BRANDÃO, 2016, p. 19).

Jeannie Novak (2012, p. 147) destaca que por natureza as histórias não são interativas, elas surgem através do narrador e não há uma maneira de manipulá-las ativamente. Já os jogos possibilitam que os jogadores assumam o papel de co-contadores de histórias e, às vezes, eles podem até ser os únicos contadores de histórias. A franquia de jogos de simulação *The Sims* é um ótimo exemplo de jogo

no qual os jogadores criam suas próprias histórias. O jogo possibilita que os jogadores criem pessoas virtuais chamadas *Sims* e administrem suas necessidades, humores e desejos, que são influenciados pela personalidade que o próprio jogador resolveu escolher para aquele personagem. *The Sims* apresenta inúmeras possibilidades narrativas, uma vez que o sistema do jogo oferece um espaço de possibilidades mais livre para os jogadores imaginarem e idealizarem o universo que estão construindo.

Henry Jenkins defende que “na era dos efeitos digitais e das imagens de alta resolução, o universo dos games pode ter quase exatamente a mesma aparência do universo dos filmes – pois estão reunindo muitos dos mesmos recursos” (JENKINS, 2009, p. 145). Os recursos do mundo cinematográfico, tais como sequências de *cutscenes*³³, técnicas para elaboração de personagens, enquadramentos de câmera, roteiro de diálogos, entre outros, vêm conquistando um papel fundamental no estilo narrativo do design de jogos. Entretanto, segundo Jeannie Novak (2012), existem vários elementos narrativos que são específicos dos jogos digitais e que diferem dos meios tradicionais e dos recursos de que o cinema dispõe. Estes elementos³⁴ são interatividade, não linearidade, controle pelo jogador, colaboração e imersão.

A autora cita a interatividade nos jogos, pois eles geralmente possuem um alto nível dela, principalmente se forem comparados a outras mídias como os livros e o cinema. No geral, o envolvimento com as regras, a manipulação de mecânicas e a continuação da história dependem da interação do jogador com o jogo, dessa forma entende-se que para que o jogo exista é fundamental que haja interação em algum nível (MAGNI, 2014). E quando se fala sobre a narrativa, o papel do jogador é colaborar para seu desenvolvimento através das interações realizadas durante o jogo (NOVAK, 2012).

Os jogos, diferentemente dos livros e filmes, não são lineares, logo, eles não precisam seguir uma linha de eventos que possuem sempre a mesma lógica. Nesse aspecto, o jogador possui o papel de escolher a ordem de acontecimentos, e essas decisões levam a experiências diferentes que mudam o curso da narrativa, alcançando resultados divergentes (NOVAK, 2012).

³³ *Cutscenes* são cenas com sequências narrativas curtas que se realizam entre a jogabilidade do jogo, possuindo o papel de avançar o enredo ou contextualizar o jogador sobre o universo do jogo. Os jogadores possuem pouco ou nenhum controle sobre elas.

³⁴ Hoje em dia alguns desses elementos já foram incorporados em narrativas de séries na plataforma *Netflix*, contudo não deixam de caracterizar os jogos digitais.

Novak (2012) menciona o controle pelos jogadores, pois eles são responsáveis por manipular o jogo, o que os torna de certa forma contadores de histórias. Embora o número dos possíveis caminhos dentro da história sejam finitos, o simples fato de que o jogador pode realizar escolhas no jogo significa que ele está envolvido na criação de um enredo personalizado.

As histórias nos jogos desempenham um papel significativo no que é conhecido como imersão. Nesses casos, a história, os personagens e a jogabilidade são tão poderosos que os jogadores ficam profundamente envolvidos no mundo do jogo e entram em um estado de fluxo. As possibilidades e o potencial que os jogos oferecem para a imersão são enormes, eles constroem um mundo virtual tão sólido que são capazes de captar a atenção dos jogadores, os engajando com os objetivos e fazendo com que se sintam desempenhando um papel importante na narrativa.

Salen e Zimmerman (2012b, p. 103) buscam discutir como os elementos de uma história produzem experiências significativas e apresentam a relação entre os jogos e a narrativa a partir da fala de Marc LeBlanc em uma palestra para a *Game Developers Conference* em 1999. Segundo LeBlanc (1999), as narrativas dos jogos digitais podem ser *incorporadas* ou *emergentes*.

A narrativa *incorporada* é o conteúdo da narrativa gerado previamente à interação do jogador com o jogo. Ela é projetada para criar um contexto na história e serve de motivação para os eventos e as ações do jogo. Para Salen e Zimmerman (2012b, p. 105), "a narrativa incorporada também fornece o arco dramático principal para o jogo, estruturando a interação de um jogador e o movimento por meio do mundo do jogo de uma forma significativa".

A narrativa *emergente* surge a partir do conjunto de regras que regem a interação com o sistema do jogo. De acordo com Salen e Zimmerman (2012b), grande parte da ação narrativa em um jogo é emergente, pois a escolha do jogador leva a experiências narrativas imprevisíveis. Assim, a experiência narrativa de um jogo depende da interação do jogador e a narrativa emergente surge das interações que são integradas e dependentes do contexto do jogo (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b)³⁵.

³⁵ É oportuno comentar que a narrativa emergente não é exclusiva dos jogos, existe um entendimento sobre a emergência narrativa como sendo aquela que extrapola o jogo. De acordo com Salen e Zimmerman (2012b, p.133) "a interação lúdica narrativa também pode ocorrer quando uma história é criada recontando a experiência do jogo", para os autores é comum que os jogadores construam histórias a partir das suas experiências. Assim, "a interação lúdica narrativa *dentro* do jogo surge da interação de um jogador com o sistema do jogo. [Já] a interação lúdica narrativa *fora* do jogo é o

Os autores destacam que quando as interações no sistema são integradas significa que os elementos estão ligados de forma recursiva, agindo em conjunto (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b). Em *The Witcher 3* cada ação do jogador, como personagem Geralt, está ligada a todas as outras ações realizadas ao longo do jogo.

Quando as interações são dependentes do contexto do jogo significa que as mudanças que ocorrem não são as mesmas o tempo todo, "em vez disso, o resultado exato de uma interação depende do que está acontecendo em outro lugar no sistema a qualquer momento" (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b). Em *The Witcher 3*, quando o jogador passa pela primeira vez em determinados vilarejos, a vida dos moradores segue seu curso normal, mas após ir avançando no jogo e retornar a esses mesmos locais, alguns deles foram queimados devido à guerra ou devido às escolhas feitas pelo próprio jogador em algumas missões secundárias.

Nas narrativas emergentes, as interações integradas produzem padrões globais por meio de um sistema; as interações dependentes do contexto garantem que a organização exata desses padrões narrativos mudará dinamicamente ao longo do tempo (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 106).

Os elementos incorporados do jogo são organizações criadas diretamente pelos designers de narrativa do jogo e servem como base para as interações. Já as abordagens narrativas emergentes são responsáveis por enfatizar as maneiras pelas quais os jogadores interagem com o sistema do jogo, elas produzem uma experiência única a cada jogador (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b).

Em suma, os autores destacam que praticamente todos os jogos combinam elementos incorporados e emergentes, *The Witcher 3* é um exemplo. Ao início do *gameplay*, temos uma *cutscene* como elemento incorporado, Geralt está ao lado de Vesemir procurando pistas em um campo de guerra sobre o paradeiro de Yennefer. O bruxo busca pelo rastro dela através de pegadas e resquícios de sua passagem por lá, enquanto que a *cutscene* mistura imagens sobre o que exatamente aconteceu com Yennefer quando ela passou pelo local. O final da cena mostra Geralt e Vesemir em um acampamento no meio da estrada. Após a *cutscene*, a

relato dessa experiência na forma de história" (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 134, grifos dos autores). Mas, não apenas nesse caso a narrativa emerge para fora do jogo, como também quando os jogadores criam histórias próprias que são baseadas na narrativa de jogo e que serão categorizadas como *fanfics*, sendo "um método para abordar novos contextos dentro de uma narrativa popular já existente" (PERES, 2018, p. 30). Esse processo se trata da criação de novas subjetividades, que também é experiência e por consequência língua. E, pensando nesse conceito de narrativa emergente, o jogo *The Witcher 3: Wild Hunt* pode ser categorizado como uma emergência narrativa da série de livros *The Witcher: A Saga do Bruxo Geralt de Rívia*, de autoria de Andrzej Sapkowski.

primeira missão principal, chamada de *Lilás e Groselha*, é continuar a busca por Yennefer viajando a cavalo até Pomar Branco e lá perguntar às pessoas do vilarejo se alguém a conhece e sabe sobre seu paradeiro, momento em que os elementos emergentes aparecem.

As estruturas narrativas pré-geradas e incorporadas ao longo do jogo contextualizam todos os eventos emergentes que surgem a partir daí. Para Salen e Zimmerman (2012b, p. 107), a abordagem comum do design digital do jogo que combina elementos narrativos incorporados e emergentes é uma estrutura baseada em missões, na qual a estrutura narrativa maior é pré-gerada, mas a maioria dos resultados do jogo é determinada a cada momento por meios emergentes.

Em *The Witcher 3*, as animações introdutórias em cada etapa de jogo, a narrativa pré-escrita, as aparências e responsabilidades de cada personagem, as notas e diários encontrados pelo jogo e o mapa do universo, são formatos de conteúdo narrativo incorporado. Entretanto, a maneira como o jogador escolhe fazer seu caminho pelos locais, pelas missões e pelas opções de diálogos com os NPC's³⁶, representam os elementos emergentes da narrativa que abrem maior espaço para o processo de subjetivação.

Salen e Zimmerman (2012b) indicam que para que a interação lúdica narrativa seja envolvente, é importante lembrar que alguns princípios fundamentais da interação lúdica significativa podem ser incorporados, esses elementos básicos dos jogos são os objetivos, os conflitos, a incerteza e a mecânica básica.

De acordo com os autores, os objetivos não só ajudam os jogadores a julgar seu progresso em um jogo, mas também os orientam na compreensão do significado de suas ações em um contexto narrativo, logo "o objetivo descreve a natureza da interação do jogador em um contexto narrativo, possibilitando a interação significativa" (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 107).

Os jogos baseados em níveis ou missões também oferecem objetivos narrativos importantes para os jogadores, Salen e Zimmerman (2012b) indicam que completar um nível não significa apenas atingir um objetivo, mas também alcançar o episódio de uma história maior.

De fato, *The Witcher 3* possui um notável arco narrativo dividido em várias missões primárias, secundárias e contratos de bruxo. O personagem Geralt de Rívia pode evoluir de nível dentro do jogo e para cada uma das missões existe uma

³⁶ Do inglês, *non-player character*, são os personagens não-jogáveis.

orientação do nível mais indicado para cumpri-las. As missões secundárias geralmente ficam disponíveis no jogo por um tempo limitado, enquanto algumas missões principais ainda estão ativas. Se o jogador esperar muito tempo antes de completar essas missões secundárias, elas podem acabar indo para a seção de missões fracassadas, não sendo mais possível finalizá-las e acessar seu contexto narrativo (Figura 1).



Imagem 1: Exemplo de níveis e missão fracassada

Segundo Salen e Zimmerman (2012b, p. 108), quando um jogador se move por diversos níveis, a sucessão de objetivos que foram concluídos cria uma coerência narrativa. Ao perder algumas missões acidentalmente em *The Witcher 3* ou optar por não fazê-las, é possível que o jogador perca alguns contextos da trama maior e opte por algumas escolhas que não possuem consequências muito agradáveis, tais como matar acidentalmente o filho inocente de uma Baronesa. Logo, os níveis do jogo são responsáveis por oferecer o acesso a áreas específicas do mundo da narrativa, cada um desses níveis é preenchido por eventos únicos, objetivos e personagens que criam determinados tons e texturas na narrativa (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b).

Estruturas baseadas em níveis ou missões permitem que os jogadores sintam os detalhes de uma história, enquanto o designer do jogo mantém o controle na experiência narrativa maior. O objetivo de um jogo, ou uma série de objetivos, faz parte do contexto narrativo que compõe o jogo. Quando os objetivos são bem projetados para apoiar a interação lúdica narrativa, a interação de um jogador com o mundo do jogo torna-se consistentemente significativa (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 109).

Salen e Zimmerman (2012b, p. 109) apresentam o conflito como uma oportunidade para que os eventos narrativos aconteçam, eles também criam contextos narrativos que enquadram os obstáculos que os jogadores precisam superar. "O conflito de um jogo inspira cada momento de sua ação" (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 110), em *The Witcher 3* existem dois conflitos principais que são a invasão de Nilfgaard nos Reinos do Norte, criando um cenário de guerra no mundo do jogo, e a missão pessoal de Geralt para eliminar a Caçada Selvagem, que está atrás do sangue ancestral de Ciri. Esses conflitos impactam em vários objetivos e geram diversos outros conflitos menores.

A incerteza é outro ponto fundamental da interação lúdica significativa, Salen e Zimmerman (2012b, p. 110) indicam que "se um jogo é certo, se o resultado é conhecido antecipadamente, não há motivo para jogar em primeiro lugar. Mas a incerteza é também um conceito da narrativa, pois o elemento do desconhecido infunde no jogo uma tensão dramática". *The Witcher 3* apresenta uma série de escolhas e consequências, nem sempre o jogador sabe qual será o melhor desfecho narrativo e, às vezes, precisa lidar com os resultados pouco desagradáveis das suas ações através das escolhas narrativas (Figura 2). Assim, a incerteza de cada ação, de cada encontro e de cada aventura desempenha um papel crucial na construção do engajamento da narrativa (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b).



Imagem 2: Exemplo de escolhas

Enquanto a incerteza tende a afetar a trajetória maior do arco narrativo de um jogo, a mecânica básica representa a atividade essencial para cada momento da ação dos jogadores. Projetar a interação lúdica narrativa significa prestar atenção ao que exatamente os jogadores precisam fazer no jogo, como suas escolhas e os resultados vão ser representados e como esses momentos se encaixam nas estruturas narrativas maiores (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b).

Reconhecer os jogos como experiência narrativa significa considerá-los não apenas como partes da trama que são organizadas e reorganizadas por meio da interação, mas considerá-los uma *atividade* contínua na qual um jogador se envolve com uma mecânica básica para fazer escolhas significativas e explorar um espaço de possibilidades (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 111).

De acordo com Novak (2010, p. 134), os jogos podem ter inúmeros finais que são especificamente ligados com os muitos caminhos de escolhas significativas dentro do espaço de possibilidades do jogo. Cada um desses finais deve fazer sentido para o jogador e corresponder às ações escolhidas, além de variar entre sucesso total e falha completa. Suely Fragoso (2001, p. 9 *apud* Sehn 2014, p. 120) observa que devemos estar cientes de que a ampla gama de narrativas possíveis a partir da interação não deixa e nem pode deixar de estar limitada pelas escolhas a partir das quais foi configurado o próprio sistema que as enuncia. Para a autora, a única possibilidade, sempre limitada e finita, é de recombinação de elementos, criando um texto midiático que, apesar de previsível, não foi necessariamente previsto.

Quando a mecânica de um jogo se ancora também no arco narrativo, como é o caso de *The Witcher 3*, as histórias são contadas em um formato participativo e devido às ações jogáveis serem possíveis por meio das escolhas de diálogo com outros personagens, o jogador é, sobretudo, convidado a interagir com o sistema através dos sentidos na linguagem. Logo, as narrativas interativas proporcionam ao jogador a possibilidade de navegar por um arranjo fixo de eventos de diferentes maneiras, todas elas bem definidas e significativas (MURRAY, 2003). A construção dessa narrativa e o design das mecânicas pelas quais ela passará são de responsabilidade de um designer de narrativa, que não incorpora somente a história em si, mas também como a história é comunicada aos jogadores e como outras funções do jogo suportam e imergem o jogador no mundo do jogo (POSEY, 2008). Compreendo que o jogador é capaz de mobilizar os sentidos no jogo através da língua, visto que suas escolhas produzem um discurso, e a experiência narrativa é

construída na interação com o sistema do jogo e nas relações intersubjetivas e subjetivas que esse sistema proporciona.

Para Breault (2020), o designer de narrativa possui uma enorme influência na história do jogo e em como ela se articula com a jogabilidade para entregar uma experiência significativa ao jogador. Segundo o autor, seu papel é escrever diálogos com os personagens, editando todas as falas e certificando-se de que elas se encaixem no tom do jogo e no personagem, além de produzir textos para anotações e livros colocados no mundo jogável e outras tarefas relacionadas à escrita.

Assim, os designers narrativos projetam as interações no sistema criando espaços os quais possibilitam que o jogador se proponha como um sujeito dentro do jogo, ampliando o espaço para que ocorra o processo de subjetivação. O ato de mobilizar os sentidos na língua para avançar níveis e cumprir objetivos caracteriza a experiência lúdica narrativa do jogo.

*

Neste capítulo, busquei demonstrar como ocorre a construção da experiência narrativa nos jogos digitais. Assim, tratou-se acerca de definições dos jogos digitais que permitem compreender como eles são contextos de interação que os jogadores podem explorar, manipular e habitar (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a). Com fundamentação teórica nos designers de jogos Salen e Zimmerman (2012), McGonigal (2012) e Schell (2015), foi possível compreender que os componentes dos jogos digitais podem ser vistos por diversas perspectivas, mas que o intuito é sempre desenvolver os jogos com elementos que entreguem experiências ricas aos jogadores. Assim, em qualquer processo e perspectiva de desenvolvimento de jogos, os jogadores ou usuários, como podem costumeiramente ser chamados por estudiosos do design, são sempre o foco central na elaboração de experiências lúdicas.

Conforme destacado anteriormente, os pontos levantados por McGonigal (2012) fornecem um rumo mais perceptível de como a experiência pode ser pensada para narrativas e como essas narrativas podem integrar os objetivos de jogo. Além disso, a apresentação realizada pela autora permite identificar os jogos como um objeto de entretenimento capaz de fornecer busca de recompensa e um senso positivo que levam os jogadores a um estado de fluxo (CSIKSZENTMIHALYI, 1990).

A experiência interativa significativa, destacada por Salen e Zimmerman (2012), implica na possibilidade dos jogadores fazerem escolhas, tomarem medidas e alcançarem a representação dos efeitos de cada interação no sistema do jogo. Segundo os autores, apesar dos jogos possuírem estruturas e regras fixas, a experiência do jogador é sempre diferente, e isso se deve ao fato de que a experiência humana é sempre subjetiva e única a cada vez que mobilizamos os sentidos dentro de um sistema, pois trata-se sempre de uma experiência mediada pela linguagem.

Como em *The Witcher 3* essa interação do jogador ocorre por meio da narrativa, é possível compreender que a experiência está diretamente relacionada com o processo de subjetivação e com a capacidade do jogador de mobilizar os sentidos da língua nos diálogos dentro do jogo.

Nesse cenário, existem duas questões que reforçam o pensamento de que o processo de subjetivação é maior nas narrativas digitais: 1) identificar que toda narrativa de jogos possui um grau de interatividade, pois depende da ação do jogador para sua realização; 2) reconhecer a narrativa emergente, como o meio pelo qual o jogador alcança experiências narrativas imprevisíveis, afinal esse recurso provém exclusivamente da participação ativa dos jogadores. Ademais, essas questões ressaltam a responsabilidade do designer de narrativas em desenvolver a história do jogo de forma que ela se associe com a jogabilidade para entregar experiências lúdicas significativas³⁷.

A articulação desses conceitos se deu com o objetivo de formular um caminho coeso para a compreensão da experiência em narrativas interativas, passando por conceitos gerais de jogos digitais, os motivos pelos quais as pessoas gostam de jogá-los, como a experiência e interação lúdica são projetadas por designers e, não menos importante, como o design narrativo é construído nos jogos digitais. Desta forma, foi possível atingir os seguintes objetivos específicos: compreender o que são jogos digitais e por que uma cultura de jogos é tão relevante

³⁷ Cabe comentar que para ocorrer uma experiência lúdica significativa, a intencionalidade do jogador também terá um papel fundamental, pois a experiência somente irá ocorrer se aquele que estiver jogando demonstrar interesse em participar significativamente das escolhas de jogo. Assim, o estado de fluxo mencionado somente acontece a partir da voluntariedade e da agência do jogador. Embora esta pesquisa não discuta mais profundamente a questão da intencionalidade, principalmente devido aos objetivos do trabalho e a teoria linguística utilizada, não descarto a importância desse conceito para os estudos de *game design*. Neste momento, a questão da intencionalidade não está relacionada ao foco principal da análise, que é compreender como se desenrola a experiência narrativa a partir das relações intersubjetivas das pessoas do discurso e, por este motivo, não foi abordada em mais detalhes.

para as pessoas e investigar como eles constituem a experiência, principalmente pelo viés dos aspectos narrativos interativos.

Uma vez que o design da experiência narrativa está diretamente ligado ao jogador e na compreensão de como ele irá receber e interagir com o conteúdo do jogo, no capítulo seguinte, denominado *O sujeito que se constitui via linguagem*, busco explorar com base nas leituras de Benveniste (1976; 1989), Dessons (2006) e Dufour (2000), como o sujeito se marca e circula pela posição de “eu” na língua, tomando a subjetividade como indissociável da linguagem.

Posteriormente, no terceiro capítulo, denominado *Jogos e narrativa: a experiência subjetiva em The Witcher 3*, busco realizar uma análise qualitativa do processo de construção da subjetividade em uma experiência de jogo, observando como a narrativa abre espaço para que o jogador se proponha como um locutor e se aproprie da linguagem para estabelecer relações no sistema.

II. O Sujeito que se constitui via linguagem

Se a linguística moderna separou vida e ciência,

Benveniste veio juntá-las.

Marlene Teixeira

Marlene Teixeira (2004, p. 119) observa que os textos de Benveniste nos capítulos "O homem na língua" fundamentam, através de uma análise linguística minuciosa, toda uma reflexão sobre o sujeito que hoje tem sido a preocupação fundamental das ciências humanas. Para a autora, "[q]ualquer tipo de análise política, psicanalítica ou semiológica não pode abstrair da noção fundamental de sujeito" (TEIXEIRA, 2004, p.119), pois observa que ela está intimamente ligada ao conceito de discurso.

Teixeira (2004) defende que Benveniste, ao considerar o processo de constituição da subjetividade na linguagem, revela a vocação transdisciplinar da linguística da enunciação, abrindo-a ao diálogo. Neste capítulo, proponho como objetivo apresentar a leitura da obra de Émile Benveniste no intuito de explorar as noções de subjetividade que perpassam e fundamentam aspectos de sua teoria. Tenho como ponto de partida a indissociabilidade entre subjetividade e linguagem, a partir da qual pretendo tratar da discursividade e do uso dos pronomes pessoais em sua dimensão pragmática³⁸.

Para analisar uma narrativa que considera a experiência do jogador e abre espaço para que ele assuma a posição de "eu" mobilizando sentidos na língua, é

³⁸ Apesar de falar em dimensão pragmática, não é no intuito de separar em duas dimensões, uma enunciativa e outra pragmática, busco a partir de Benveniste (1976; 1989) e da *re-leitura* que Dufour (2000) faz sobre sua obra, lançar luz sobre a dimensão pragmática da enunciação. Émile Benveniste ao apresentar *A forma e o sentido na linguagem* em 1966 no XIIIº Congrès, Genève, Le Langage II Sociétés de Philosophie de langue française, é perguntado por Perelman sobre a distinção entre sintaxe, semântica e pragmática, ao que responde "O linguista, eu creio, não vê necessidade para a distinção admitida em lógica entre a pragmática e a semântica" (BENVENISTE, 1989, p. 238). Para ele a enunciação comporta a sintaxe, a semântica e a pragmática juntas. Dufour (2000, p. 61), ao propor "acompanhar os efeitos e as manifestações práticas da figura trinitária sobre o laço subjetivo e intersubjetivo", abre espaço para pensarmos na apropriação da língua e seu uso na dimensão pragmática da enunciação. Logo, o filósofo coloca luz sobre esse aspecto na teoria enunciativa, pois como observado em texto de 1970, *Estrutura da língua e estrutura da sociedade*, Benveniste (1989, p. 101) versa sobre a oposição da pessoa "eu-tu" à não-pessoa "ele", indicando que esse ato "efetua a operação da referência e fundamenta a possibilidade do discurso sobre alguma coisa, sobre o mundo, sobre o que não é a locução". Para o linguista aqui aparece uma nova configuração da língua, que é "a inclusão do falante em seu discurso, a *consideração pragmática que coloca a pessoa na sociedade enquanto participante e que desdobra uma rede complexa de relações espaço-temporais que determinam os modos de enunciação*" (BENVENISTE, 1989, p. 101, grifos meus). É sobre esta perspectiva que trato a dimensão pragmática em meu trabalho.

preciso compreender que o melhor ponto de vista para olhar a teoria é buscar onde o homem está na língua, como ele constrói sua experiência via linguagem e como ele estabelece significados na linguagem. Assim, a teoria benvenistiana serve a seu propósito, pois como identifica Teixeira (2004), os textos de Benveniste fundamentam toda uma reflexão sobre o sujeito.

Logo, o segundo capítulo da dissertação é dedicado a abordar o sujeito que se constitui via linguagem e a forma como ele se constitui. O cerne deste trabalho está na subjetividade, mas reconheço que ela só se funda a partir de relações intersubjetivas/alteritárias. Posto isso, tomo a leitura dos textos presentes no PLG I e II por um viés cronológico, buscando identificar como o linguista construiu seu pensamento sobre a subjetividade ao longo de diferentes textos em diferentes datas, além de investigar como a subjetividade e a intersubjetividade/alteridade constituem a experiência humana.

Para Benveniste (1976), a linguagem viabiliza a existência de “eu-tu” como sujeitos, pois é na enunciação que o locutor pode apropriar-se da língua marcando-se em posição de “eu” para enunciar-se a um “tu”. De acordo com Dufour (2000), a díade “eu-tu” é a que mais se manifesta em termos fenomenológicos, basta que o locutor abra a boca e já está interpelando o alocutário em “tu”, esses operadores são ainda inversíveis, a qualidade específica do “eu” pode ser transferida àquele que era denominado como “tu”.

À vista disso, o sujeito se constitui na enunciação através do dispositivo trinitário “eu-tu/ele” e utiliza nesse processo outras coordenadas que o definem, como as expressões de tempo e espaço. Segundo Benveniste (1989), a linguagem é que constitui a história, assim o discurso viabiliza que o sujeito alcance sua historicidade e sua individualidade como pessoa (DESSONS, 2006).

Esses conceitos são relevantes para posteriormente observar como acontece esse movimento pela língua dentro da narrativa do jogo. A subjetividade irá se construir dentro das relações intersubjetivas, por isso a análise irá destacar, sobretudo, o movimento do jogador pelos índices de “eu” e “tu”. O processo de individuação do sujeito acontece em uma relação alteritária com outros personagens, logo, para que ele instaure uma imagem de si, é necessário que chame o outro para confirmar o que diz.

Para pensar como o sujeito constitui seu papel social através da linguagem, coloco textos de Benveniste em diálogo com a leitura que Dufour (2000) faz sobre

sua obra e, conseqüentemente, os avanços que apresenta sobre as temáticas da trindade e da binariedade. O intuito é compreender como a tríade “eu-tu/ele” auxilia na construção dos papéis sociais do enunciador que está agindo discursivamente através de escolhas de diálogo dentro da sociedade do jogo.

Por fim, abordo a semantização da língua, devido ao fato de que em *The Witcher 3* a subjetividade se constitui na relação do jogador com o sistema binário do jogo, construindo o discurso e o sentido através de um eixo associativo. Busco elucidar reflexões sobre a construção do sentido nos eixos paradigmáticos e sintagmáticos, a fim observar como acontece o agenciamento de discursos por parte do jogador que, ao fazer as escolhas, se propõe como sujeito da enunciação. Dessa forma, é possível discutir acerca de como essas escolhas possibilitam a constituição da subjetividade e historicidade do sujeito.

Em virtude de a subjetividade ser o conceito norteador do trabalho, o capítulo foi organizado de forma a elucidar como o sujeito se constitui e se marca na linguagem. Por este motivo, inicio a abordagem tratando sobre a subjetividade através das relações intersubjetivas/alteritárias, nessa jornada identifico que a temporalidade e a significação são conceitos indissociáveis para a construção da experiência subjetiva, logo essas temáticas também são abordadas, mas sobretudo pela ótica de um processo de subjetivação. A escolha de trabalhar com os textos de Benveniste em uma ordem cronológica dentro dos temas: subjetividade, temporalidade e significação, deu-se com o objetivo de atingir a construção do pensamento do autor no desenvolvimento da teoria.

II.1 A subjetividade através da intersubjetividade/alteridade

Este capítulo demonstra um percurso pelo tema da subjetividade na teoria de Benveniste. Para isso inicio com algumas observações feitas pelo autor no texto “*Da subjetividade na linguagem*” e no texto “*Vista d’olhos sobre o desenvolvimento da linguística*”, no intuito de destacar como o homem se constitui *na* e *pela* linguagem. Posteriormente, tomo a teoria por um viés cronológico analisando onde o termo “subjetividade” aparece, principalmente para elucidar a constituição do sujeito numa relação intersubjetiva.

Para Benveniste (1976), estamos sempre diante de um homem que é constituído de linguagem, Dessons (2006, p. 99, tradução minha) reafirma ao dizer que “[a] linguagem define o homem como o homem define a linguagem. A relação

entre o homem e a linguagem não é, portanto, instrumental, mas constitutiva”³⁹, para o autor é por meio do exercício da linguagem que o ser humano se constitui como indivíduo pensante, capaz de alcançar sua própria identidade.

Benveniste identificou essa indissociabilidade do homem com a linguagem ao articular que não vemos nunca o homem a inventando, jamais o atingimos reduzido a si mesmo e procurando conceber a existência do outro. Segundo o autor, “é um homem falando que encontramos no mundo, um homem falando com outro homem, e a linguagem ensina a própria definição do homem.” (BENVENISTE, 1976, p. 285), isto é, o homem é um ser de linguagem, mas não de forma individual, pois ele precisa do outro para assumir a posição de “eu” em seu discurso. Logo, o homem só existe *na* e *pela* alteridade e é a própria linguagem que viabiliza a existência de “eu-tu/ele”.

Segundo Benveniste (1976, p. 26-27), a língua revela a sua função mediadora, pois “[c]ada locutor não pode propor-se como sujeito sem implicar o outro, o parceiro que, dotado da mesma língua, tem em comum o mesmo repertório de formas, a mesma sintaxe de enunciação e igual maneira de organizar o conteúdo”. Entende-se, portanto, o papel fundamental e intermediário da língua entre o homem e tudo aquilo com que ele se relaciona e que assimila no mundo, afinal “é dentro da, e pela, língua que indivíduo e sociedade se determinam mutuamente” (BENVENISTE, 1976, p. 27). Por consequência, a língua é o que contém o homem, a cultura e a sociedade, e a linguagem é o que contém a língua. Essa relação é o que determina todos os constituintes de uma enunciação, marcando a presença do sujeito e referenciando o outro ao qual ele se dirige na instância de discurso produzida.

Na formulação de sua teoria, Benveniste busca encontrar o lugar em que o homem se coloca na língua para se apropriar dela como sua, e também o modo como marca sua presença na enunciação, este é seu axioma principal. Para isso, faz uma análise minuciosa das particularidades nas línguas, visando a encontrar os lugares mais sensíveis em que se identifica a presença do homem e levantando reflexões acerca da constituição do sujeito na linguagem, para apontar como se percebe essa subjetividade. Os textos que organizam a quinta parte de seu livro

³⁹ No original: “Le langage définit l’homme comme l’homme le langage. La relation entre l’homme et le langage n’est donc pas instrumentale, mais constitutive.” (DESSONS, 2006, p. 99)

Problemas de Linguística Geral I (1976), intitulada *O homem na língua*, evidenciam esse percurso incessante de Benveniste.

Para justificar sua trajetória, o autor sugere ser necessário observar que a linguística tem duplo objeto de estudo, ela é uma ciência da linguagem e uma ciência das línguas, também diz ser necessário que se apresente a distinção entre uma e outra. Assim, “a linguagem, faculdade humana, característica universal e imutável do homem, não é a mesma coisa que as línguas, sempre particulares e variáveis, nas quais se realiza” (BENVENISTE, 1976, p. 20). Pode-se tomar a linguagem como a faculdade de simbolizar, que o ser humano usa para se comunicar, e as línguas, como o sistema particular e variável que interpreta o homem, a cultura e a sociedade. Contudo, Benveniste (1976, p. 20) destaca que “é das línguas que se ocupa o lingüista e a lingüística é em primeiro lugar a teoria das línguas”, sem deixar de mencionar que essas duas vias diferentes, linguagem e línguas, se entrelaçam frequentemente e se confundem, afinal “[...] os problemas infinitamente diversos das línguas têm em comum o fato de que, a um certo grau de generalidade, põem sempre em questão a linguagem.” (BENVENISTE, 1976, p. 20). Desse modo, questões muito particulares da língua irão mostrar o funcionamento da linguagem.

Seguindo esse pensamento sobre língua e linguagem, em seu texto *estrutura das relações de pessoa no verbo* (1946)⁴⁰, Benveniste parte de uma discussão sobre o funcionamento de línguas para apresentar o uso dos pronomes. O linguista mostra que “há sempre três pessoas e não há senão três.” (BENVENISTE, 1976, p. 248). Essa classificação foi elaborada pelos gregos e verificada em todas as línguas que possuem um verbo, sendo admitida como natural e inscrita na ordem das coisas. Entretanto, como observa o autor, estar ciente da presença das categorias “eu”, “tu” e “ele” nas línguas não informa sobre a necessidade da categoria de pessoa, nem sobre o conteúdo implicado por ela, e muito menos sobre as relações que as reúnem. Sendo assim, Benveniste (1976, p. 248) conclui que “é preciso, portanto, procurar saber como cada pessoa se opõe ao conjunto das outras e sobre que princípio se funda a sua oposição, uma vez que não podemos atingi-las a não ser pelo que as diferencia”.

O caminho escolhido por Benveniste é partir para as definições empregadas pelos gramáticos árabes, “[p]ara eles, a primeira pessoa é *al-mutakallimu* ‘aquele

⁴⁰ Data original de publicação.

que fala'; a segunda, *al-muhatabu* 'aquele a quem nos dirigimos'; mas a terceira é *al-ya'ibu* 'aquele que está ausente'" (BENVENISTE, 1976, p. 250). E é dessa forma que o autor se apoia em uma definição advinda do estudo da língua que se torna a base para as reflexões acerca das noções de "pessoa" e "não-pessoa" em sua teoria, pois identifica a disparidade entre a terceira pessoa e as duas primeiras. O linguista observa que para as duas primeiras pessoas sempre há uma pessoa implicada e um discurso sobre essa pessoa, já a terceira pessoa comporta uma indicação a alguém ou alguma coisa que está fora da locução, tratando-se da única forma pela qual uma *coisa* é predicada verbalmente. Para ressaltar ainda mais a desigualdade entre as duas primeiras pessoas e a terceira, apresentam-se características que são específicas de "eu" e "tu", que se distinguem do "ele", devido à unicidade e à inversibilidade, a primeira porque "eu" e "tu" são sempre únicos a cada ato de enunciação, e a segunda devido ao fato de que "[...] 'eu' define como 'tu' se pensa e pode inverter-se em 'eu', e 'eu' se torna um 'tu'" (BENVENISTE, 1976, p. 253).

A partir desses estudos de língua, são estabelecidas por Benveniste duas correlações possíveis para as expressões da pessoa verbal, "1 - *Correlação de personalidade*, que opõe as pessoas *eu/tu* à não-pessoa *ele*; 2 - *Correlação de subjetividade*, interior à precedente e opondo *eu* a *tu*." (BENVENISTE, 1976, p. 258-259, grifos do autor). Dessa forma, uma discussão que se inicia abordando as pessoas gramaticais nas línguas, transforma-se em uma discussão maior, que versa sobre as pessoas discursivas, pois Benveniste parte do estudo da marca linguística para a categoria linguística. Esta pesquisa trata da discursividade e se ancora principalmente na correlação de subjetividade para analisar a abertura existente na narrativa, na qual torna-se possível que o jogador se instale como um "eu", se proponha como sujeito na interpretação de um personagem em oposição a um "tu", e se inverta imediatamente em "tu" ao ser interpelado por um "eu". É importante destacar que não deixo de versar sobre a correlação de personalidade, pois a identifico, em meus estudos, como a base para que a reversibilidade entre "eu" e "tu" possa acontecer, tal como apresentarei mais adiante no item *II.III O homem e a trindade natural*.

Em *A natureza dos pronomes*, texto de 1956⁴¹, Benveniste reflete acerca do uso dos pronomes como formas universais que estão presentes em todas as

⁴¹ Data original de publicação.

línguas. O linguista identifica a partir dessa universalidade que o problema dos pronomes é tanto um problema de linguagem como um problema de línguas, mas destaca que na verdade só é um problema de línguas por ser, antes de tudo, um problema de linguagem, afinal é no uso da língua enquanto comunicação, na instância do discurso como atos discretos e cada vez únicos pelos quais nos apropriamos da língua e atualizamos ela através de nossas palavras, que interessou o autor nesse momento (BENVENISTE, 1976). Nesse texto, Benveniste torna possível a compreensão da passagem dos pronomes como marca linguística para categoria linguística, pois observa inicialmente que apesar do uso dos pronomes ser um fato linguístico, não se encerra nessa tomada. Aqui a linguística não é vista somente como a linguística *stricto sensu*.

O percurso de Benveniste no texto em pauta é principalmente desenvolver as correlações de personalidade e subjetividade, abordadas anteriormente, explicando como o uso das pessoas se dá na discursividade. As costuras de sua teoria se tornam evidentes sob minha ótica de pesquisadora, pois percebo seu empenho em explicar através da análise de “eu” a diferença entre pessoa “eu/tu” e não-pessoa “ele”. Assim identifico a presença de uma relação alteritária na teoria, pois Benveniste, a todo momento, nos explica os termos através de uma relação de oposição. E, para esta pesquisa, a relevância dessas questões se manifesta pelo objetivo da análise que pretendo executar: compreender a dimensão pragmática do uso dos pronomes pessoais.

Como bem constatado por Benveniste (1976, p. 278, grifos do autor), “as instâncias de emprego do *eu* não constituem uma classe de referência, uma vez que não há ‘objeto’ definível como *eu* ao qual se possam remeter identicamente essas instâncias”. Isso se deve ao fato de que “eu” corresponde cada vez a um ser único que está sendo constituído via discurso, as “realidades” às quais “eu” e “tu” se referem são uma *realidade de discurso*.

Assim, para o linguista, “[*e*]*u* significa ‘a pessoa que enuncia a presente instância de discurso que contém *eu*’” (BENVENISTE, 1976, p. 278, grifos do autor), os termos “eu”, “tu” e “ele” se atualizam a cada vez que aquele que enuncia os profere, desse modo “eu” só pode ser definido em termos de locução e identificado pela instância de discurso que o contém. E vai além, Benveniste identifica uma dupla instância conjugada, instância de “eu” como referente e instância de discurso contendo “eu”, como referido, logo “*eu* é o ‘indivíduo que enuncia a presente

instância de discurso que contém a instância lingüística *eu*” (BENVENISTE, 1976, p. 279, grifos do autor) e “*tu*”, em uma definição simétrica, como o “indivíduo alocutado na presente instância de discurso contendo a instância lingüística *tu*” (BENVENISTE, 1976, p. 279, grifos do autor). O autor reafirma que essas definições de “*eu*” e “*tu*” os tomam como uma categoria de linguagem e se relacionam com suas posições na linguagem.

Percebo nesses trechos, sobretudo, uma distinção entre o “*eu*” locutor, denominado por Dessons (2006) sujeito enunciador, e o “*eu*” sujeito de linguagem. Tal como observa Daiane Neumann (2021), é conveniente discutir a partir do que se convencionou denominar de “sujeito enunciador” e de “sujeito da enunciação”. Então, neste momento, quebro a cronologia de tomada de textos para ressaltar que essa diferenciação se torna mais forte quando observada a análise de Benveniste em texto de 1965, onze anos após a publicação de *A natureza dos pronomes*, intitulado *O antônimo e o pronome no francês moderno*.

Benveniste demonstra que, como muitos sabem, no francês existem duas séries de pronomes pessoais “*je, tu, il*” de um lado e “*moi, toi, lui*” de outro, para explicar que o emprego da série *moi* comporta outro tipo de características que não são possíveis para *je*. Como constata Neumann (2021, p. 226, grifos da autora) “[...] o *je*, na poética de Benveniste, refere-se ao sujeito constituído *na* e *pela* enunciação de seu discurso. Trata-se, portanto, do *sujeito da enunciação* [...] aquele que advém do discurso, radicalmente histórico”.

O *Moi* pertence à série pronominal autônoma e se comporta como um nome próprio, assim, Benveniste (1989, p. 204) explica que “O que se entende comumente por nome próprio é uma marca convencional de identificação social tal que ela possa designar constantemente e de maneira única um indivíduo único”. Sendo assim, com referência à série de pronomes autônomos, Benveniste diz que para designar semelhança e diferença do nome próprio social, *moi* é

[...] na instância de discurso, a designação própria [*autique*] daquele que fala: é o seu *nome próprio de locutor*, aquele pelo qual um falante, sempre e somente ele, se refere a si próprio enquanto falante, denominando o outro face a si TOI e o de fora do diálogo, LUI (BENVENISTE, 1989, p. 204, grifos do autor).

Quando em francês empregamos “nome próprio de locutor”, possível sempre e somente no ato de fala, aplicamos o termo *moi*, que é distinto ao pronome *je*. Por conseguinte, Benveniste constata que os antônimos têm a mesma construção e as

mesmas propriedades sintagmáticas dos nomes próprios que referenciam cada sujeito em sua individualidade e, conforme ressalta Dessons (2006), os antônimos podem inclusive ser combinados com os nomes próprios usuais. Assim, “[e]sta conjunção ‘MOI, *Pierre*’ define o sujeito de um lado por sua situação contingente de falante, e por outro lado por sua individualidade distintiva na comunidade” (BENVENISTE, 1989, p. 205). Logo, como pontua Dessons (2006, p. 133 *apud* NEUMANN, 2021, p. 226) o pronome *moi* designa “o indivíduo engajado no processo de locução, por isso alterna geralmente com o termo *locutor*” e trata-se do “sujeito enunciador”.

Diante disso, o locutor se transforma em sujeito na língua e existem formas específicas para referenciar a si mesmo, no francês: “*je*” para referir ao sujeito do discurso e “*moi*” para referir ao locutor. Essa diferenciação não é passível de ser vista de forma tão explícita no português, por exemplo, pois a língua não possui uma série de pronomes autônomos. Sobre isso, Dessons (2006) diz que a subjetividade está presente em todo o discurso, não existem zonas estrangeiras na língua ao processo de subjetivação. No entanto, algumas categorias linguísticas podem garantir sua manifestação explícita.

É o caso dos verbos que denotam pelo seu sentido um ato individual de alcance social: acreditar, querer, jurar, prometer, etc. Esses verbos fazem referência ao locutor, “eu juro” é “uma forma de valor singular, por colocar sobre aquele que se enuncia *eu* a realidade de um juramento” (BENVENISTE, 1976, p. 292, grifos do autor). Assim, como Benveniste (1976) indica, a enunciação “eu juro” identifica-se com o próprio ato de jurar, essa condição não está no sentido do verbo, mas sim na referência ao locutor, “é a subjetividade do discurso que a torna possível” (BENVENISTE, 1976, p. 292).

Ainda no texto *A natureza dos pronomes*, Benveniste diz que essa referência constante e necessária à instância de discurso é o que constitui o traço que une a “eu/tu” uma série de “indicadores”, essa é sua porta de entrada para tratar num primeiro momento, e de forma resumida, dos dêiticos, signos sui-referenciais que delimitam a instância espacial e temporal (*aqui* e *agora*) da instância de discurso que contém “eu”. O autor cita que “[...] a língua recorre a uma série de termos distintos que correspondem um a um aos primeiros, e que se referem não mais à instância de discurso mas aos objetos ‘reais’, aos tempos e lugares ‘históricos’” (BENVENISTE,

1976, p. 280). Assim existe um grupo de expressões que fazem referência ao sujeito que fala e a sua experiência.

Benveniste ressalta que a importância das formas pronominais se compara à natureza do problema que servem para resolver, a comunicação intersubjetiva, caráter intrínseco da linguagem. Assim, a linguagem resolveu o problema da comunicação intersubjetiva “[...] criando um conjunto de signos ‘vazios’, não referenciais com relação à ‘realidade’, sempre disponíveis, e que se tornam ‘plenos’ assim que um locutor os assume em cada instância do seu discurso.” (BENVENISTE, 1976, p. 280). Esses signos vazios estão disponíveis a qualquer momento para que o locutor se aproprie e realize a conversão da linguagem em discurso. Dessa forma, encontramos a língua constituindo tudo aquilo que está fora dela, afinal é através dela que constituímos sujeito, tempo e espaço. A chave para essa construção é o signo único, mas móvel, que a linguagem estabelece. É através da forma “eu” que o indivíduo se manifesta em uma construção linguística particular, assume por sua conta a linguagem inteira e se coloca na língua para torná-la sua, enunciando como locutor (Benveniste, 1976). O linguista ressalta que a forma “eu” é um signo único, pois a comunicação se tornaria impossível se cada sujeito expressasse sua subjetividade com um indicativo distinto.

Por fim, Benveniste encerra seu pensamento, no texto, abordando a terceira pessoa para mencionar que ela de fato é o membro não marcado da correlação de pessoa, o que ele chama de não-pessoa. O autor sugere que a classe formal dos pronomes em terceira pessoa são “[...] inteiramente diferentes de *eu* e *tu*, pela sua natureza e pela sua função” (BENVENISTE, 1976, p. 282), enquanto que a díade “eu-tu” representa as pessoas da instância de discurso que tornam possível a comunicação intersubjetiva, o “ele” exprime os elementos materiais do enunciado, onde uma *coisa* pode ser predicada verbalmente. Ademais trata-se da forma usada para as instâncias de discurso que não podem exprimir pessoalidade, tais como a enunciação histórica.

Seguindo o fio condutor deste trabalho, o termo *subjetividade* aparece novamente na obra de Benveniste em "Observações sobre a função da linguagem na descoberta freudiana", texto de 1956⁴², apenas dois anos antes do lançamento de "Da subjetividade na linguagem". Nesse texto, o linguista trata sobre a perspectiva do analista ante o discurso expondo que “o analista opera sobre o que o sujeito lhe

⁴² Data original de publicação.

diz. Considera-o nos discursos que este lhe dirige, examina-o no seu comportamento locutório, ‘fabulador’” (BENVENISTE, 1976, p. 82, grifos do autor). Benveniste expõe que para a psicanálise o interessante é investigar como o paciente se propõe como sujeito no discurso, de que forma se constrói como um sujeito de discurso e qual ideia constrói sobre si mesmo.

Assim, o autor utiliza-se das análises freudianas para instaurar o pensamento de que “[...] o sujeito se serve da palavra e do discurso para ‘representar-se’ a si mesmo, tal como quer ver-se, tal como chama o ‘outro’ a comprovar” (BENVENISTE, 1976, p. 84). Logo, a linguagem é utilizada como discurso e encontramos um universo subjetivo da palavra, pois para o analista aquilo que interessa é *de que modo* os fatos estão sendo contados e como o sujeito está construindo essa fabulação e essa imagem sobre si mesmo.

Através das palavras de Benveniste, constata-se o objetivo do analista de desvendar as motivações mais do que reconhecer os acontecimentos, principalmente porque nunca contamos algo exatamente como o é, contornamos o acontecimento através do nosso ponto de vista em razão de sermos incapazes de alcançar o todo. A subjetividade aparece porque é *na* e *pela* alocução que “[...] aquele que fala de si mesmo instala o outro nele e dessa forma se capta a si mesmo, se confronta, se instaura tal como aspira ser, e finalmente se historiza nessa história incompleta ou falsificada.” (BENVENISTE, 1976, p. 84). A língua, estrutura socializada, fornece o instrumento de um discurso no qual a personalidade de cada sujeito se liberta, se cria, atinge o outro e se faz reconhecer por ele.

Essas discussões se fazem importantes para a teoria benvenistiana, pois é através das observações sobre a função da linguagem na descoberta freudiana, que o uso cotidiano da linguagem é identificado, na obra de Benveniste, como um discurso em que também não falamos sobre quem somos de forma objetiva e transparente. Quando usamos a língua estamos fabulando sobre nós mesmos, estamos “inventando” histórias sobre nós a partir de nossa própria ótica, estamos construindo imagens da realidade atravessadas pela subjetividade, somos os narradores e os protagonistas da nossa própria narrativa.

Entendo, a partir disso, que atingimos quem é o homem através dos efeitos produzidos pelos relatos de suas experiências, e assim a subjetividade é construída, através da interação intersubjetiva, dos diálogos que estabelecemos ao longo da vida e também através de uma relação alteritária que figura como o elemento

constitutivo do sujeito e da sua individualidade. Dessoins confirma essa ideia ao expressar que

O fenômeno da intersubjetividade é evocado também em conexão com o tratamento analítico freudiano, durante o qual se trata de tornar-se sujeito na interlocução - uma interlocução certamente particular em sua finalidade, mas sujeita ao mesmo fenômeno dialógico da alteridade (DESSONS, 2006, p. 108, tradução minha)⁴³.

Dessa forma, o homem alcança sua singularidade ao colocar-se como “eu” em relação a outros, “tu” e “ele”, entendendo em uma relação de contraste quem é esse outro, mas principalmente constituindo a si mesmo. E essa ideia é reforçada pelo próprio Benveniste em texto de 1958⁴⁴, *Da subjetividade na linguagem*, ao citar que “[a] consciência de si mesmo só é possível se experimentada por contraste” (BENVENISTE, p. 286). O autor reforça que a subjetividade da qual ele quer tratar é a capacidade do locutor de se propor como sujeito e, para que isso seja possível, é necessário que se estabeleça um “tu”, seja ele real ou imaginário. Benveniste (1976) portanto determina que o fundamento da subjetividade é o status linguístico da pessoa,

Eu não emprego *eu* a não ser dirigindo-me a alguém, que será na minha alocução um *tu*. Essa condição de diálogo é que é constitutiva da *pessoa*, pois implica em reciprocidade - que eu me torne *tu* na alocução daquele que por sua vez se designa por *eu* (BENVENISTE, 1976, p. 286, grifos do autor)

Essa relação intersubjetiva/alteritária fornece uma abertura para o elemento específico da subjetividade, uma vez que sempre estamos falando de nós mesmos enquanto falamos do outro. O locutor ao tomar a palavra invoca imediatamente um “tu” e estabelece referências espaciais e temporais sobre a realidade, convidando seu interlocutor a aceitá-las. O status de pessoa, que comporta “eu” e “tu”, existe em qualquer língua, tal como Benveniste demonstrou no texto *Estrutura das relações de pessoa no verbo*, por isso a subjetividade só é possível na linguagem. Benveniste (1976, p. 287) ainda ressalta que a linguagem “[é] tão profundamente marcada pela expressão da subjetividade que nós nos perguntamos se, construída de outro modo, poderia ainda funcionar e chamar-se de linguagem.”

⁴³ No original: Le phénomène de l'intersubjectivité est également évoqué à propos de la cure analytique freudienne, au cours de laquelle il s'agit de devenir sujet dans l'interlocution - une interlocution certes particulière dans sa finalité, mais ressortissant au même phénomène dialogique de l'altérité (DESSONS, 2006, p.108).

⁴⁴ Data original de publicação.

Destaco que a linguagem, se entendida em seu domínio semântico, é a possibilidade da subjetividade. É na linguagem enquanto discurso que nos propomos como sujeito e atingimos o outro, é trocando alternadamente de posição, entre “eu” e “tu” que alcançamos o fundamento da subjetividade que está no exercício da língua. Segundo Dessons (2006), a intersubjetividade pode ser definida como um processo interpessoal de individuação baseado na polaridade das pessoas, e para Benveniste (1976, p. 286), “[a] polaridade das pessoas [eu/tu] é na linguagem a condição fundamental, cujo processo de comunicação, de que partimos, é apenas uma consequência totalmente pragmática”. Posto isso, essa polaridade é o que define a relação alteritária que está no cerne da intersubjetividade e que permite demonstrar o aspecto singular de cada sujeito nas instâncias de discurso.

Benveniste concebeu os aspectos de sua teoria a partir dos estudos de línguas específicas para encontrar onde o homem se coloca na língua para tornar ela sua e foi ao chegar à especificidade da subjetividade que percebeu que “[a] linguagem está de tal forma organizada que permite a cada locutor *apropriar-se* da língua toda designando como *eu*” (BENVENISTE, 1976, p. 288, grifos do autor). Segundo o autor, os pronomes pessoais são o primeiro ponto de apoio para encontrar a subjetividade, contudo, existem também outras classes de pronomes que estão associadas, são os indicadores da dêixis, aqueles que organizam as relações espaciais e temporais em torno do sujeito e que também são responsáveis por exprimir a subjetividade. Esses indicadores possuem um traço universal comum, que é o eixo da relação “eu-tu” sob o qual se definem na instância de discurso produzida.

Desse modo, como bem observa Benveniste, “[a] linguagem é, pois, a possibilidade da subjetividade, pelo fato de conter sempre as formas lingüísticas apropriadas à sua expressão; e o discurso provoca a emergência da subjetividade, pelo fato de consistir de instâncias discretas.” (1976, p. 289). A intersubjetividade/alteridade é, portanto, a condição para a subjetividade, é a partir do estabelecimento do “tu” que invocamos todas essas formas (pessoa, tempo e espaço) e enunciamos como sujeitos no mundo. Em suma, a instância de discurso é constitutiva de todas as coordenadas que definem o sujeito (BENVENISTE, 1976), e a relação intersubjetiva/alteritária está no cerne do discurso, por isso a subjetividade só é possível de ser exprimida *na* e *pela* intersubjetividade/alteridade.

II.II A experiência subjetiva

Tendo em vista que a temporalidade é uma das formas linguísticas que permite a manifestação da subjetividade, é pertinente reservar um espaço para observar o modo como Benveniste considera a relação entre subjetividade e temporalidade na construção da experiência.

Para isso, o autor expõe que não importa qual for a língua, comprova-se a presença de uma certa organização linguística da noção de tempo. O *ego*, ao constituir-se como sujeito em uma relação de reversibilidade com o “tu”, define o tempo presente da instância de discurso como a referência temporal para todo e qualquer acontecimento que ele vá enunciar, a subjetividade e a temporalidade nascem juntas e são indissociáveis. Benveniste demonstra que o presente só pode ser interior ao discurso, ou como articula “Não há outro critério nem outra expressão para indicar ‘o tempo que se *está*’ senão tomá-lo como ‘o tempo em que se *fala*’” (BENVENISTE, 1976, p. 289, grifos do autor).

Assim, Benveniste (1976, p. 289) manifesta que “a temporalidade humana com todo o seu aparato lingüístico revela a subjetividade inerente ao próprio exercício da linguagem” dado que o tempo linguístico é sui-referencial, remete sempre ao “eu” que enuncia para que possamos identificar a referência ao tempo atual.

Posto isso, em *As relações de tempo no verbo francês*, texto de 1959⁴⁵, Benveniste explica a diferenciação entre enunciação histórica e plano do discurso através de exemplos na língua francesa, visando a demonstrar que a subjetividade perpassa qualquer texto no plano do discurso, justamente porque “O discurso emprega livremente todas as formas pessoais do verbo, tanto *eu/tu* como *ele*. Explícita ou não, a relação de pessoa está presente em toda parte.” (BENVENISTE, 1976, p. 268, grifos do autor). No discurso direto, o qual o autor aborda, há sempre um locutor que opõe as pessoas “eu/tu” a uma não-pessoa “ele” e utiliza o tempo fundamental do presente para falar de si mesmo, a partir disso, tudo o que este locutor considerar como ação acabada é enviado ao passado⁴⁶.

⁴⁵ Data original de publicação.

⁴⁶ Uma vez que dividir a linguagem em dois sistemas temporais onde somente um deles seria reconhecido como discurso pode sugerir erroneamente que as narrativas históricas não tratam-se também de discurso, é necessário evitar a confusão terminológica que acontece: “[...] todo ato de linguagem, quer seja narrando no passado simples um evento acabado ou descrevendo no presente um processo em curso, sempre implica um sujeito da enunciação que se enuncia a partir de um presente que é o tempo da fala (oral ou escrita)” (ANJOS; NEUMANN, 2020, p. 191-192).

Essas relações temporais são vistas de forma mais evidente no texto *A linguagem e a experiência humana* de 1965, presente em *Problemas de Linguística Geral II* (1989), no qual Benveniste busca tratar das categorias de pessoa e de tempo como categorias fundamentais e necessariamente ligadas, nas quais vemos a experiência subjetiva dos sujeitos que se colocam e se situam *na* e *pela* linguagem (BENVENISTE, 1989); apresenta-se assim a indissociabilidade entre essas categorias na constituição do discurso.

Em certo momento, o autor ressalta que “[d]as formas linguísticas reveladoras da experiência subjetiva, nenhuma é tão rica quanto aquelas que exprimem o *tempo*, nenhuma é tão difícil de explorar” (BENVENISTE, 1989, p. 70, grifos do autor). Isso se deve ao fato de que, de todas as formas, o tempo qualifica o modo único do sujeito se enunciar e se marcar no discurso enquanto usa a língua. Benveniste explica ao dizer que

Ora, este ato de discurso que enuncia *eu* aparecerá, cada vez que ele é reproduzido, como o mesmo ato para aquele que o entende, mas **para aquele que o enuncia, é cada vez um ato novo**, ainda que repetido mil vezes, **porque ele realiza a cada vez a inserção do locutor num momento novo do tempo e numa textura diferente de circunstâncias e de discursos** (BENVENISTE, 1989, p. 68, grifos meus).

O tempo possibilita a percepção de uma atualização da experiência humana, que é única a cada vez que o sujeito mobiliza os sentidos da língua, por isso, “[d]izer bom dia todos os dias da vida a alguém é cada vez uma reinvenção” (BENVENISTE, 1989, p.18). Inventamos a língua a todo instante e cada vez de uma maneira nova, podemos repetir a mesma frase todos os dias, como o caso do “bom dia”, que em cada uma dessas enunciações será um ato único, dado que cada vez nos situamos em um momento novo do tempo e em uma nova tecitura de discursos, movimentando os sentidos de um modo singular. Destaco que para firmar a experiência humana ocorre uma constituição mútua entre subjetividade, temporalidade e significância.

O ato de “eu” representar cada vez um sujeito novo que se apropria da língua, evocando um “tu” de maneira explícita ou não, caracteriza a atualização da experiência humana e revela o instrumento linguístico da intersubjetividade que a funda. Benveniste (1989) ressalta que essa é a atualização de uma experiência essencial que não se pode conceber faltando em uma língua. Assim como a percepção do tempo, o autor cita que em todas as línguas existem meios de exprimir o tempo, mesmo aquelas que não são línguas flexionais, “[a]s línguas não nos

oferecem de fato senão construções diversas do real, e é talvez justamente no modo pelo qual elas elaboram um sistema temporal complexo que elas são mais divergentes.” (BENVENISTE, 1989, p. 70).

Logo, Benveniste propõe encontrar a noção de tempo que informa todas as línguas para explorar como se caracteriza essa noção. O linguista parte do reconhecimento de duas noções distintas do tempo para que possa, enfim, chegar ao tempo específico da língua, o tempo linguístico. Essas noções são o tempo físico e o tempo crônico.

O tempo físico é apresentado pelo autor como contínuo uniforme, infinito, linear e segmentável à vontade, ele se atém a informar que este tempo “tem por correlato no homem uma duração infinitamente variável, que cada indivíduo mede pelo grau de suas emoções e pelo ritmo de sua vida interior” (BENVENISTE, 1989), é o que chamamos do tempo do envelhecimento e do amadurecimento, é relacionado com um fator psicológico e subjetivo. Em segundo momento, apresenta o tempo crônico como o tempo dos acontecimentos, que engloba nossa própria vida enquanto sequências de acontecimentos, contudo destaca que “os acontecimentos não são o tempo, eles estão *no* tempo” (BENVENISTE, 1989, p. 71, grifos do autor). O autor enfatiza que em todas as sociedades encontra-se um esforço para objetivar o tempo crônico, afinal esta é uma condição necessária para a vida em sociedade, assim propõe-se o tempo socializado que é o tempo do calendário.

Para tratar do tempo linguístico, Benveniste demonstra que é *na* e *pela* língua que se manifesta a experiência humana do tempo e observa que ele, o tempo linguístico, não é irreduzível ao tempo crônico ou ao tempo físico, ele está na ordem da língua como semiotizadora. “O que o tempo linguístico tem de singular é o fato de estar organicamente ligado ao exercício da fala, o fato de se definir e de se organizar como função no discurso” (BENVENISTE, 1989, p. 74). O tempo linguístico, portanto, está na ordem da discursividade no momento em que um sujeito utiliza a língua para organizar o tempo e estabelecer referência com a realidade. O que é esse real senão uma construção linguística? Uma vez que *ego* e presente se constituem juntos, cria-se a representação⁴⁷ do real que não se pode

⁴⁷ Representação em Benveniste está associada à capacidade de recriar a realidade via instâncias de discurso, uma vez que a linguagem propicia o renascimento dos acontecimentos. Esse conceito também será abordado mais a fundo nas páginas a seguir.

conceber de outra forma que não seja através da língua, assim como a experiência humana.

Para Benveniste (1989, p. 74-75), “cada vez que um locutor emprega a forma gramatical do presente, ele situa o acontecimento como contemporâneo da instância do discurso que o menciona”, essa enunciação é um acontecimento que desaparece, não existe senão no instante em que é proferida. Por isso é contemporâneo, pois se apaga logo após sua menção, assim o acontecimento deixa de ser contemporâneo no momento em que a enunciação acaba. Segundo Benveniste (1989, p. 75), esse “presente é reinventado a cada vez que um homem fala porque é, literalmente, um momento novo, ainda não vivido”. Tal como o presente é reinventado a cada vez via discurso, o sentido também é recriado.

À vista disso, pensar a temporalidade em Benveniste abre a possibilidade de entender que temporalidade, sentido e subjetividade se constituem juntos e se refletem em uma questão de historicidade e experiência humana. Percebo, sobretudo, a leitura que Gérard Dessons faz da teoria de Benveniste em acordo com Henri Meschonnic, abordando aquilo que denomina como uma antropologia histórica da linguagem, “na dimensão de uma ciência do homem desenvolvida a partir do que confere às relações humanas um significado sempre renovado, pois na linguagem não há repetição, mas sim um dizer cada vez novo” (DESSONS, 2006, p. 40, *apud* ANJOS, 2020, p. 52). Trata-se de um dizer cada vez novo porque confere em um novo sentido, uma nova temporalidade e um novo sujeito que são a cada vez singulares.

Em artigo, Carmem Luci da Costa Silva (2020) identifica essa indissociabilidade entre subjetividade-temporalidade-significação na teoria de Benveniste e utiliza o estudo proposto por Dessons em *Émile Benveniste, l'invention du discours* (2006) para tratar do eixo subjetividade-historicidade. A autora parte do desenvolvimento na obra de Dessons (2006) que propôs uma leitura centrada no movimento da escrita benvenistiana, para demonstrar a importância encontrada nos termos *na*, *pela* e no prefixo *re*. Esses termos ganham relevância, uma vez que Dessons (2006) identificou tratarem-se de uma figura de pensamento em Benveniste, ao invés de apenas uma figura de estilo.

Assim, Silva (2020) expõe que o prefixo *re*, expresso em passagens como “a linguagem reproduz a realidade” (BENVENISTE, 1989, p. 26),

realça a ideia de recriação de realidades via acontecimento de discurso, visto não se tratar do fato de o discurso "espelhar" uma realidade objetiva, mas de o discurso propiciar o renascimento de um acontecimento via linguagem, meio para se estabelecer a comunicação intersubjetiva (SILVA, 2020, p. 622-623).

A autora, então, menciona que através do estudo e destaque dos termos como *re-produz*, *recria*, *renasce* e *representa*, Dessons (2006) indica o caminho que possibilita perceber a propriedade desse prefixo em reunir os termos *subjetividade* e *historicidade*, que nesse caso ligam-se às noções de *pessoalidade* e *temporalidade*, noções constituídas a partir do ponto de vista de uma *Antropologia da Linguagem*. A ideia de que o homem possa ser definido pelo seu uso da linguagem é esclarecido por Dessons:

Isso pode ser explicado por uma metafísica da linguagem: Deus deu o verbo ao homem. Mas **se pode propor também que o homem se constituiu historicamente como ser de linguagem, fazendo do uso da linguagem seu modo de individuação**. É esse o objeto de uma “antropologia histórica da linguagem”. Portanto, pode-se dizer, de fato, que a noção de discurso tal como é pensada por Benveniste, como um processo de subjetivação, implica a linguagem como um processo de hominização (DESSONS; NEUMANN; OLIVEIRA, 2020, p. 376, grifos meus).

Nesse sentido, “é a linguagem que, por sua necessidade, sua permanência, constitui a história” (BENVENISTE, 1989, p. 32), através da enunciação funda-se a possibilidade que cada locutor alcance sua individualidade como pessoa, é *no* e *pelo* discurso que se encontra esse lugar de instauração da historicidade do sujeito. Benveniste demonstrou que “falando, nós nos referimos a situações que são sempre situações presentes ou situadas em função do presente, de modo que, quando evocamos o passado, é sempre no seio do presente” (1989, p. 32), assim o presente dá origem para a história.

É através de *Vista d’olhos sobre o desenvolvimento da linguística*, texto de 1963⁴⁸, que realço a passagem de Benveniste comprovando que de fato o uso do prefixo *re* constitui uma figura de pensamento para a noção de indissociabilidade entre subjetividade e historicidade. O autor afirma que

A linguagem **reproduz** a realidade. Isso deve entender-se da maneira mais literal: a realidade é produzida novamente por intermédio da linguagem. Aquele que fala faz **renascer** pelo seu discurso o acontecimento e a sua experiência do acontecimento. Aquele que o ouve apreende primeiro o discurso e através desse discurso, o acontecimento reproduzido. Assim a situação inerente ao exercício da linguagem, que é a da troca e do diálogo, confere ao ato de discurso dupla função: para o locutor, **representa** a realidade; para o ouvinte, **recria** a realidade. Isso faz da linguagem o próprio

⁴⁸ Data original de publicação.

instrumento da comunicação intersubjetiva (BENVENISTE, 1976, p. 26, grifos meus).

Em suma, é no exercício da linguagem que a experiência subjetiva se constitui e revela a indissociabilidade entre subjetividade, temporalidade e significação. Enunciar-se como “eu” é apropriar-se da língua em uma relação intersubjetiva com o “tu” e remeter à experiência humana inscrita na linguagem durante esse processo de troca, recriando e ressignificando língua e realidade a todo momento. Logo a experiência subjetiva é inerente a qualquer uso da língua, mesmo que esse uso seja limitado por uma rede binária de possibilidades, como é o caso do meu objeto de estudo. Circular entre opções de diálogo que podem a cada turno do jogo ser combinadas de maneiras diferentes de forma singular, revela o processo de individuação de cada *sujeito/jogador*, visto que dois sujeitos escolherem exatamente as mesmas combinações durante toda a narrativa do jogo é quase um fato inédito.

Apesar de este trabalho não se constituir especificamente em análises temporais, considero a indissociabilidade entre a categoria de pessoa e a categoria de tempo na constituição das instâncias de discurso e principalmente na historicidade do sujeito que revela o uso da linguagem como um modo de individuação. Entendo, por fim, a temporalidade como inerente ao discurso e à subjetividade, ela se mostra fundamental também ao estudar a trindade da língua a partir das considerações de Dufour (2000), uma vez que é através da temporalidade que se define a presença dos interlocutores situados no tempo presente da instância de discurso e a ausência da não-pessoa, que se encontra fora do espaço de interlocução. Esses conceitos serão desenvolvidos no item a seguir.

II.III O homem e a trindade natural

Dufour (2000) reconhece que Benveniste foi um dos raros a colocar em execução a descrição sistemática do dispositivo intralinguístico que existe na língua (“eu”, “tu” e “ele”) e que é utilizado pelos homens sem que eles nem percebam, uma vez que é um “fato natural” de linguagem. Segundo o autor, é no uso desse dispositivo que se identifica a trindade natural da língua. E para que seja possível aprendê-la, ressalta que

[...] basta evocar o espaço humano mais banal possível, *lugar comum* de toda espécie falante, o da conversação: ‘eu’ diz a ‘tu’ histórias que ‘eu’ obtém d’ele’. No centro de nossa realização mais imediata como ser

falante, encontram-se esses três termos, irreduzíveis uns aos outros. (DUFOUR, 2000. p. 16, grifos do autor)

É, portanto, através da intersubjetividade que encontramos os três termos, irreduzíveis uns aos outros, afinal não existiria comunicação possível sem a alternância entre essas posições na língua. A todo momento em que um locutor se propõe como sujeito de discurso, ele põe em jogo uma definição da fala que implica a propriedade “três em um” (DUFOUR, 2000). Assim, o autor reconhece que “[...] é *no e pelo trinitário* que os homens se formam como sujeitos falantes e formam sociedades.” (DUFOUR, 2000, p. 19, grifos do autor).

No entanto, a trindade se vê atualmente enclausurada no seio da modernidade binária, a qual incontestavelmente estrutura o saber deste século (DUFOUR, 2000). O filósofo observa que nosso mundo passou ao controle da ordem do *Dois*, nosso pensamento é *dualista*, as tecnociências são binárias, até mesmo a inteligência artificial da máquina teve sua origem nos jogos cibernéticos binários de par ou ímpar, para se desenvolver em fabulosas redes binárias.

O muito antigo *jogo de xadrez* - jogo *binário* por excelência - é com efeito, o modelo desses jogos de estratégia: "se ele fizer isso, então eu faço aquilo", "se eu fizer isso, então, no segundo lance, ele fará aquilo"... e assim por diante. Este jogo, como todos já experimentaram, teoricamente ou de modo empírico, baseia-se no esquema *algorítmico* e na capacidade do jogador de organizar os algoritmos até concatená-los numa rede que seja uma representação total, antecipada, *binária* do jogo: uma representação de todas as possibilidades em todos os momentos. (DUFOUR, 2000, p. 25, grifos do autor)

O modo binário, segundo Dufour (2000), mede um termo sobre outro e estabelece uma hierarquia de causas e efeitos, um conjunto de relações diferenciais e se assemelha ao sistema narrativo hipertextual dos jogos por este motivo. Contudo, o objeto de análise da minha pesquisa não se limita apenas à binariedade, *The Witcher 3* entra no campo do discurso e revela o espaço para o homem, que por sua vez escapa a toda definição binária. Dufour (2000) nos mostra em sua obra que o homem persiste em necessitar inscrever sua prática numa outra coisa para além do melhor algoritmo, que é o campo trinitário do discurso. Essa é a abertura que encontro para analisar a possibilidade de uma trindade pronominal em *The Witcher 3* que se constrói sobre um esquema binário e emerge no campo discursivo na narrativa.

O homem encontra seu espaço no discurso e apenas nele, Dufour (2000, p.49) apresenta que na linguística da enunciação de Benveniste existe a definição

de “eu” através um axioma unário “*eu* é quem diz *eu*”, mas também há uma segunda definição, a qual necessita de um conjunto de três termos “eu, tu e ele” para definir o um qualquer “‘eu’ não é *nem* ‘tu’, *nem* ‘ele’” (DUFOUR, 2000, p.49, grifos do autor), o autor observa que o “eu” é definido negativamente, pela relação com o “tu” e com “ele”. Graças a este conjunto, que organiza nosso espaço de interlocução, é possível verificar a propriedade três em um.

Assim, o homem alcança seu espaço e sua singularidade ao se propor como um “eu” discursivo em uma relação alteritária com “tu” e “ele”. Entender o que é a condição do outro é o que figura como o elemento constitutivo de sujeito e sua individualidade. Essa relação intersubjetiva/alteritária só torna-se possível graças ao dispositivo trinitário da língua. Sobre ele, Dufour destaca que “[...] esse novo algoritmo nos espera há muito tempo: ele não existe em lugar nenhum, a não ser no uso espontâneo da linguagem” (2000, p. 51).

O locutor tem à sua disposição a partir do momento em que abre a boca os três termos: “eu”, “tu” e “ele” sem ao menos pensar sobre esse fato. Segundo Dufour (2000, p. 52), esses termos “[...] conformam instantaneamente seu espaço simbólico, pessoal e social”. O filósofo ainda observa que “[e]sse dado, ao mesmo tempo trivial e fundamental, determina a condição do homem na língua e tudo que se pode dizer sobre isso. ‘Eu, tu, ele’ formam essa *trindade* espontânea, absolutamente imanente ao uso da linguagem” (DUFOUR, 2000, p. 52, grifos do autor). Nenhuma situação discursiva consegue escapar da forma trinitária, pois ela se localiza no uso mais trivial da linguagem, e desta forma é considerada por Dufour (2000) como o superaxioma buscado.

A partir de sua leitura, Dufour (2000) desloca a tríade pronominal benvenistiana para pensar como ela organiza as relações sociais e apresenta que a trindade natural contém articulações fundamentais para explicar a presença e a ausência. Segundo o autor, “eu” assume a presença diante de um “tu”, pois não há outro meio de assinalar-se como presente senão assinalando o outro e definindo instantaneamente um *aqui* e um *agora* a partir do qual se pode dizer o mundo. Dufour (2000, p. 55) então pergunta, “[m]as o que se torna o locutor que cessa de dizer ‘eu’?” e nos responde, torna-se o “tu”, aquele que acaba de falar ou vai falar. Consequentemente, como pontua o filósofo,

O homem como falante, quaisquer que sejam os céus e os tempos, jamais fará outra coisa que não passar a vida indo de uma posição a outra, jamais

sairá do espaço dual da fala. Para experimentar sua própria presença, para experimentar-se como sujeito, para ser um, é necessário ser dois: é mudando constantemente de posição que os interlocutores se afirmam mutuamente como presentes. (DUFOUR, 2000, p. 55)

“Eu” e “tu” representam o espaço da copresença de dois locutores (DUFOUR, 2000), se a reversibilidade entre esses papéis não existisse, não haveria a possibilidade da comunicação intersubjetiva. Para que esses interlocutores estejam copresentes, é necessário que um terceiro, inscrito sob a forma do “ele”, esteja ausente, “[p]ara ser um (sujeito), é preciso ser dois, mas quando se é dois, já se é três. Um é igual a dois, mas dois é igual a três” (DUFOUR, 2000, p. 92, grifos do autor). Assim, o espaço dual da fala não pode ser compreendido sem a trindade (DUFOUR, 2000, p. 55).

Dufour (2000, p. 56, grifos do autor) demonstra uma compreensão profunda de Benveniste ao apresentar que “a trindade representa, em suma, a essência do laço social já que, sem ela, não haveria relação de interlocução, *não haveria cultura humana*”, destacando o fato de que homem, cultura e sociedade são tomados como eternos devires que se constituem e se costuram juntos por intermédio da linguagem, assim, essas interlocuções constroem o tecido social. Apesar de se calcar em Benveniste, sua teoria vai além, uma vez que Dufour (2000) ao pautar-se nas discussões a partir do sujeito da linguagem, busca compreender o caráter mais pragmático da linguagem, através do foco na constituição das relações sociais. O autor enfatiza seu objetivo de “acompanhar os efeitos e as manifestações práticas da figura *trinitária* sobre o laço subjetivo e intersubjetivo, [...] compreender como ela ‘age’ sobre os indivíduos e grupos sociais” (DUFOUR, 2000, p. 61, grifos do autor).

Pontuo que ao longo de minha análise não busco dissociar os três elementos da trindade. Apesar de possuir um ponto focal que é a subjetividade, entendo que ela só é possível através da relação intersubjetiva/alteritária, um “eu” não existe senão em relação a um “tu” falando sobre um “ele”. Assim, busco aporte em Dufour (2000) para explorar essa narrativa que, mesmo construída sobre uma linguagem binária do computador, consegue abrir para o trinitário propondo uma interação homem-máquina. É dessa forma que o jogador é convidado a assumir um papel social dentro do jogo, de um modo condicionado, pois suas escolhas são limitadas através dos caminhos possíveis, mas presente através de uma abertura trinitária, afinal a personalidade do personagem Geralt em *The Witcher 3* é tecida por discursos.

II.III.I A relação (eu-tu)

A díade (eu-tu) compõe o laço subjetivo das relações e é aquilo que assegura a comunicação intersubjetiva. Como apresentado anteriormente, para que um “eu” se enuncie é necessário que ele proponha um “tu” e, juntos, eles se constituem na cena enunciativa de discurso. Esta é a díade que mais se manifesta, “[b]asta que se abra a boca e já se está interpelando alocutário em ‘tu’, e este, quando se acaba de falar, dirá ‘eu’, por sua vez, designando-nos como ‘tu’” (DUFOR, 2000, p. 73). Aqui está sua característica, “eu” e “tu” são inversíveis, “o que se troca nessa inversão é, antes de tudo, a qualidade específica do ‘eu’: ela é imediatamente transferida àquele que era denominado ‘tu’” (DUFOR, 2000, p. 73).

Essa alternância entre “eu-tu” assegura a presença dos interlocutores e estabelece o compartilhamento de “todos os índices dêiticos e reflexivos, sejam eles de tempo, espaço ou pessoa.” (DUFOR, 2000, p. 74). Dufour (2000) aponta que não somente o outro aceita as referências que fundamentam o meu discurso, mas as faz também inteiramente suas, identificando-se com elas e as utilizando para constituir seu próprio discurso. “Eu” e “tu” constituem juntos a realidade de fala enquanto falam, aquele que toma a palavra como “eu” em primeiro momento estabelece uma cena enunciativa, constrói uma imagem de si e do outro, quando o outro, denominado por “tu”, se inverte em “eu” e toma a palavra para si, aceita tudo aquilo que foi pressuposto. “Em suma, o par dos dois primeiros pronomes pessoais da tríade é um dispositivo de troca e de gestão dos efeitos da realização auto-referencial de ‘eu’” (DUFOR, 2000, p. 74).

Dufour (2000, p. 76-77) mostra que aquilo que está em jogo na comunicação intersubjetiva é uma troca de objeto entre os dois protagonistas do discurso “eu” e “tu”, este objeto não se trata da transmissão de informações, isto pouco importa. A conversação consiste, antes de tudo, em uma troca anterior a todas as outras, que é a troca do uso do operador discreto “eu”.

Falar consiste, inicialmente, em trocar, antes de mais nada, a capacidade de utilizar o ‘eu’: os falantes encontram aí seu gozo: seu gozo próprio. E a natureza deste gozo é muito paradoxal: já que repousa na *troca* do uso do ‘eu’, este gozo é definido, imediata e constitutivamente, pela *partilha*. Falar - para dizer o que se quer, qualquer coisa, ou questionar o uso da fala - é, assim, fundar *ipso facto* um direito: falar é usar ‘eu’, e usar ‘eu’ é reconhecer-se mutuamente o direito à fala, a propósito do qual, evidentemente, ninguém pede contas. (DUFOR, 2000, p. 77, grifos do autor)

Empregar o uso do “eu” é buscar uma ideia de completude convidando o outro a reconhecer sua posição enquanto sujeito. Para Benveniste, o homem é um efeito do discurso e se constitui por essa via. Esse discurso nunca é o mesmo, por isso o homem está sempre se reinventando, possui apenas uma vaga ideia daquilo que é, então, busca incessantemente essa ideia de totalidade e unicidade do “eu” que é ilusória, aquilo que Dufour (2000) irá chamar de preenchimento da concha vazia que compõe o “eu”. Dufour explicita essa ideia ao trazer o sentido de gozo de Lacan, “quando passamos nosso tempo reconhecendo-nos mutuamente o direito ao uso do ‘eu’, passamos nosso tempo reconhecendo-nos o uso de uma concha vazia, reconhecendo-nos nosso estado de perturbação” (DUFOUR, 2000, p. 77).

Assim, “eu-tu” servem como signos vazios e não-referenciais com relação à realidade, que resolvem o problema da comunicação intersubjetiva. São disponíveis a todo mundo, basta que alguém fale para que essas conchas vazias tornem-se plenas. Constituir essa relação entre “eu” e “tu” é um dos elementos-chave para definir o campo do espaço de simbolização, pois a cada vez que usamos a língua e preenchemos essas conchas vazias atualizamos não só a nós mesmos, como também a capacidade de simbolização. É trocando entre essas posições de “eu” e “tu” que nos experimentamos mutuamente como copresentes e garantimos nosso lugar no presente estabelecido por um “aqui” e um “agora”, o tempo em que se fala é o momento eternamente presente (BENVENISTE, 1989), por consequência, “o presente nada mais é que o tempo em que ‘eu’ fala a ‘tu’” (DUFOUR, 2000, p. 86-87).

II.III.II A tríade (eu-tu/ele)

Segundo Dufour (2000, p. 69), “[o] prisma formado pelo conjunto ‘eu’, ‘tu’ e ‘ele’ funciona, de certa maneira, como um dispositivo no interior da língua, que inscreve sempre em seus lugares os alocutários” (DUFOUR, 2000, p. 69). Desse modo, esse dispositivo se apresenta como uma língua de acesso à língua, pois é anterior a ela e ao mesmo tempo está em seu interior. A segunda díade (eu-tu)/ele comporta os três termos do dispositivo, “eu” e “tu” juntos de um lado e “ele” separado em outro, isso ocorre devido ao fato de “ele” ser o ausente que representa aquilo de que se fala ou de quem se fala. Dufour (2000, p. 89) ressalta essa ideia ao afirmar que “‘eu’ e ‘tu’, copresentes, falam d’ele’, o ausente” e complementa que “ele”

faz ver aquilo que não está presente e portanto, *re-presenta* o que está ausente se tornando possível na cena de representação (DUFOUR, 2000, p. 90).

A legitimidade de “ele” como pessoa se vê questionada por Benveniste ao ponto que “eu” e “tu” requerem necessariamente uma pessoa física implicada, enquanto que “ele” não a requer. Como mencionado anteriormente, para Benveniste (1976), a terceira pessoa verbal é a única onde uma *coisa* pode ser predicada, é por isso que representa a *não-pessoa* para o linguista, Dufour (2000) vai ressaltar que como ‘ele’ não é necessariamente uma pessoa, “[p]oderíamos dizer, em suma, que ‘eu’ e ‘tu’ são pessoas e ‘ele’, a não-pessoa, ou melhor: ‘eu’ e ‘tu’ são pessoas e ele, ninguém” (DUFOUR, 2000, p. 90).

À vista disso, o filósofo se pergunta e responde, “[q]uem é ninguém? Ninguém é o ausente dos gramáticos árabes” (DUFOUR, 2000, p. 90), a figura do “ele” possibilita ver aquilo que não está presente na cena enunciativa. É no interior do discurso que “eu” cria uma representação daquilo que está fora e, junto com “tu”, necessita da ausência do “ele” para se situar.

“Eu” e “tu” estabelecem uma alocação a qual define uma temporalidade como presente, ambos se situam em um “aqui” e um “agora” e expulsam a ausência de seu campo, essa condição é assumida pela forma do “ele”, “para que dois estejam *aqui* e *agora* copresentes, é necessário - necessário e suficiente - que um outro esteja *lá*, ausente” (DUFOUR, 2000, p. 91, grifos do autor). O presente do sujeito só pode ser construído com referência à ausência, o terceiro pronome em sua posição na instância de discurso como a representação da ausência é igualmente o que garante a presença dos outros dois. “É por isso que, com essa relação, entramos num novo mundo: não lidamos mais com uma díade - (*eu-tu/ele*) - sucedendo a uma outra díade - *eu-tu* -, mas com uma nova relação, impossível de decompor em relações diádicas: a tríade *eu-tu/ele*” (DUFOUR, 2000, p. 91, grifos do autor).

Assim, como constata Dufour (2000, p. 91), “[o] ato de nascimento do sujeito compreende, portanto, três tempos: o tempo reflexivo do *eu*, o tempo dual da díade *eu-tu* e o tempo trinitário da tríade *eu-tu/ele*”. Ao chegar na formulação da tríade, Dufour conduz para dentro do linguístico um elemento que estava fora, que é o extralinguístico, é *no* e *pelo* discurso que criamos uma representação daquilo que se encontra fora dele, afinal “[a] língua só se constitui como tal (como vetor de um sistema simbólico permitindo a gênese social e individual dos sujeitos) integrando alguma coisa que está radicalmente fora da língua” (DUFOUR, 2000, p. 98). Sendo

assim, não há a existência de “eu” sem a representação da ausência do “ele”, pois “eu” só consegue *ser* em relação àquilo que não é.

Se estabelece, portanto, uma relação de ordem simbólica, que é a relação *presente-copresente/ausente*. “Eu” e “tu” estão sempre no presente, definido através da enunciação no tempo linguístico, já “ele” está no tempo crônico e sua importância se manifesta ao passo que é pelo “ele” que “eu” e “tu” se ancoram na cronologia do tempo. A ideia de referência é evocada para dentro da enunciação a partir do “ele”.

Dufour (2000) observa que no conjunto dos três termos, eu-tu/ele, existe uma série de relações. A partir das relações diádicas (“eu” e “tu”) e (“eu e tu” e “ele”) o autor mostra que “[o] *outro* (‘tu’) e o *outro* (‘ele’)

 formam com o mesmo (‘eu’) duas alteridades” (DUFOUR, 2000, p. 102, grifos do autor). A primeira, (“eu” e “tu”), compõe uma alteridade fraca, transitiva, marcada pelo operador de conjunção “-” e a segunda (“eu e tu” e “ele”) uma alteridade forte, intransitiva, marcada pelo operador de disjunção “/”. Poderia se associar ao que Benveniste (1976, p. 258-259) chamou, sucessivamente, de correlação de subjetividade e correlação de personalidade. Dufour (2000) constata que essas duas alteridades, inscritas pelo sistema trinitário “eu-tu/ele”, constituem as condições do discurso.

A partir de sua reflexão, Dufour (2000) nos apresenta que o sistema pronominal pode ser percebido em três níveis. Primeiro como um fator que está embutido na língua, no sentido de que é necessário apenas que o locutor abra a boca que já está com o sistema pronominal pronto em funcionamento de forma implícita. Um segundo nível ao indicar como esse sistema se comporta discursivamente, isso ocorre quando o autor demonstra quem são “eu”, “tu” e “ele” discursivos e como se constituem. E o terceiro nível que comporta uma dimensão pragmática, ao atentar para o fato de que as relações sociais/interpessoais são estabelecidas a partir da relação entre “eu, tu e ele”. Benveniste indica o caminho em sua teoria, contudo, é Dufour que irá trabalhar mais detidamente com essas três instâncias de reflexão acerca do sistema pronominal.

II.IV A semantização da língua

Dado que este estudo se ancora em uma análise discursiva sobre a subjetividade e ela é indissociável do sentido, é imprescindível que eu explique como ele se constitui no discurso para Benveniste, apresentando principalmente indicações que podemos utilizar para analisá-lo.

Em texto de 1964⁴⁹, *Os níveis de análise linguística*, Benveniste mostra que ao invés de ziguezaguearmos com o sentido ou o deixarmos fora de jogo é preferível reconhecer que o sentido “é uma condição indispensável da análise linguística” (BENVENISTE, 1976, p. 131). Assim, não há como dissociar forma e sentido, tal como muitos estruturalistas⁵⁰ tentaram fazer, para Benveniste (1976, p.135), “forma e sentido devem definir-se um pelo outro e devem articular-se juntos em toda a extensão da língua”.

A “língua como instrumento de comunicação” (BENVENISTE, 1976, p. 139) tem sua expressão no discurso, e as unidades desse discurso são as frases, na medida em que são um segmento. Segundo Benveniste (1976, p. 139), “[a] frase, criação indefinida, variedade sem limite, é a própria vida da linguagem em ação”, diante disso, o autor reconhece que a frase determina o ponto de transição da língua do semiótico - língua enquanto sistema de signos - ao semântico - língua no universo do discurso.

Ainda de acordo com Benveniste (1989, p. 229), a noção de semântica nos introduz no domínio da língua em emprego e ação, encontramos aí a possibilidade de vermos na língua a sua função mediadora entre o homem e o homem, entre o homem e o mundo, entre o espírito e as coisas. Afinal, o símbolo linguístico é mediatizante, somente ele consegue organizar o pensamento e realizá-lo em uma forma específica, tornando a experiência interior de um sujeito acessível ao outro através de uma expressão articulada e representativa (BENVENISTE, 1976).

Benveniste toma a frase como “uma unidade completa que traz ao mesmo tempo sentido e referência: sentido porque é enformada de significação, e referência porque se refere a uma determinada situação.” (1976, p. 139-140). É no cerne da frase que encontramos o locutor colocando a língua em ação, em suma, a frase é a expressão semântica por excelência.

Posto isso, para o autor, “é no discurso atualizado em frases que a língua se forma e se configura. Aí começa a linguagem” (BENVENISTE, 1976, p. 140), pois como cita em *A forma e o sentido na linguagem*, de 1966⁵¹, é assim que nos comunicamos, sempre por frases, mesmo que truncadas, embrionárias ou incompletas. Entrar nesse domínio significa não mais tratar do significado do signo,

⁴⁹ Data original de publicação.

⁵⁰ A escola do linguista americano Bloomfield é um exemplo citado por Benveniste (1989).

⁵¹ Data original de publicação.

que para Benveniste é calcado nas bases saussurianas, mas daquilo que podemos chamar de *intencionado*, “do que o locutor quer dizer, da atualização linguística de seu pensamento” (BENVENISTE, 1989, p. 229). A semântica, portanto, é centrada na produção do discurso e resulta da atividade do locutor colocando a língua em ação.

Assim, comprova-se o fato de que a subjetividade está presente na língua toda, uma vez que ela acontece na semantização da língua em discurso, no uso coletivo e ao mesmo tempo individual da linguagem. É dessa forma que nos apropriamos da língua e a colocamos em ação para articular, atribuir significados, re-significar e, principalmente, para viver.

Para Benveniste (1989, p. 32), “se podemos falar, se nossa língua nos dá o meio de construir frases, é que reunimos palavras que valem por sintagmas e por sua oposição”, assim, o linguista se apoia na teoria de valor de Saussure (2006) e indica que enquanto falamos, “agenciamos palavras, todos os elementos destes agenciamentos representam cada um uma escolha entre várias possibilidades; quando digo ‘eu sou’, eliminei ‘você é’, ‘eu era’, ‘eu serei’, etc” (BENVENISTE, 1989, p. 32). Existem, portanto, dois eixos de associação: o eixo paradigmático que se propõe em razão da substituição e é mais ligado ao semiótico, e o eixo sintagmático que comporta o agenciamento de léxicos em uma relação sucessiva para formar uma unidade no interior de uma frase. Benveniste (1989) constata que o sentido, na acepção semântica caracterizada, se realiza no eixo horizontal de relações, através da forma específica do sintagma.

Benveniste (1989, p. 230) enfatiza que o sentido da frase, ou seja, a ideia que ela exprime, se realiza na língua pelo agenciamento de palavras, em sua organização sintática e pela ação que essas palavras exercem umas sobre as outras. Essa condição é determinada pelo sintagma, por meio de um encadeamento de elementos no enunciado, que se destina a transmitir um sentido em uma determinada circunstância.

Ao agenciar palavras o locutor atribui um sentido particular para a frase, pois o sentido não corresponde mais ao significado individual das palavras que a estão compondo, ao invés disso o “sentido da frase implica referência à situação de discurso e à atitude do locutor” (BENVENISTE, 1989, p. 230). Diante disso, o linguista desenvolve o pensamento de que “a frase é então cada vez um acontecimento diferente; ela não existe senão no instante em que é proferida e se

apaga neste instante; é um acontecimento que desaparece” (BENVENISTE, 1989, p. 231) e para Dessons (2006) é exatamente isso que faz da frase a manifestação da historicidade do discurso.

Chloé Laplantine (2008, p. 254)⁵² se serve das leituras de Benveniste ao falar que “a dimensão da frase é aquela que o discurso constrói, que o sujeito constrói” assim, “a frase, unidade do discurso, situa-se do lado da enunciação, do sujeito” (DESSONS, 2006, p. 61)⁵³. Em texto *O aparelho formal da enunciação* (1970)⁵⁴ Benveniste discute justamente sobre o funcionamento da língua através de um ato individual de utilização, que se trata da enunciação. Para o linguista, “a enunciação supõe a conversão individual da língua em discurso. [...] A semantização da língua que está no centro deste aspecto da enunciação, e ela conduz à teoria do signo e à análise da significância” (BENVENISTE, 1989, p. 83).

Em *Semiologia da língua*, texto realizado um ano antes, a arte se torna o ponto de partida para Benveniste (1989) apresentar que a língua consegue interpretar todos os outros sistemas, linguísticos e não-linguísticos, isso se deve, pois, ao fato de que a língua é o único sistema em que a significação se articula em duas dimensões, o semiótico e o semântico. Benveniste defende que a significância da língua funda a possibilidade de toda troca e de toda comunicação, o que implica em também fundar a possibilidade de toda cultura. Assim, com o semântico entramos em um modo específico de significância que é engendrado pelo discurso, nas palavras do autor, “a ordem semântica se identifica ao mundo da enunciação e ao universo do discurso” (BENVENISTE, 1986, p. 66).

As autoras Marlene Teixeira e Rosângela Messa (2015) em *Émile Benveniste: uma semântica do homem que fala* pontuam que a noção de significação em Benveniste é o resultado da articulação simultânea da significância dos signos (ordem semiótica) e da significância da enunciação (ordem semântica),

é o reconhecimento dessa dupla dimensão que leva Benveniste a afirmar sua ultrapassagem em relação a Saussure. Nessa ultrapassagem, encontra a *referência*, noção central em semântica, que ele trata no âmbito da enunciação, isto é, colocando-a na dependência da relação *eu-tu* que se dá na e pela linguagem. (TEIXEIRA; MESSA. 2015, p. 99)

Por consequência, é possível compreender a indissociabilidade entre significação e subjetividade, pois “em um pensamento sistêmico, o sentido não é

⁵² No original: “La dimension de la phrase est celle que construit le discours, que construit le sujet.”

⁵³ No original: “la phrase, unité du discours, se situe du côté de l'énonciation, du sujet.”

⁵⁴ Data original de publicação.

mais um acréscimo, ele procede de uma globalidade, que é uma subjetivação” (LAPLANTINE, 2008, p. 254), e também a indissociabilidade com a temporalidade, pois a referência somente surge na relação “eu-tu” que define o tempo presente como o momento da enunciação. O que implica retornar para a questão de uma antropologia histórica da linguagem, já abordada no item *II.II A experiência subjetiva*, que considera a frase sempre a partir de um ponto de vista pragmático da enunciação.

Uma vez que “o processo de subjetivação é íntimo ao de sintagmatização e de semantização, descritos por Benveniste” (ANJOS, 2020, p. 109), em *The Witcher 3* e igualmente na linguagem cotidiana, sentido e discurso se constroem via o agenciamento de frases do locutor, o que possibilita olhar para a língua por uma perspectiva de globalidade que implica em discursividade e historicidade. Contudo, a organização narrativa do jogo se estabelece, não pelo agenciamento de léxicos e morfemas, mas sim a partir da apropriação da língua ao agenciar frases por intermédio de um eixo associativo, que implica um processo discursivo. A subjetividade e a significação se constituem principalmente nessa interação com o sistema binário do jogo, que a cada pequena decisão interfere na globalidade do texto.

*

Neste capítulo busquei apresentar a teoria de Benveniste (1976; 1986) com um olhar pautado na construção da subjetividade. Ao investigar a noção de subjetividade para Benveniste, foi possível constatar que o processo de individuação só existe através da intersubjetividade/alteridade, uma vez que o homem não se constitui sozinho. O sujeito ao se apropriar da linguagem para enunciar como “eu” em relação a “tu” e “ele” mobiliza em conjunto o sentido e a temporalidade, e essa indissociabilidade possibilita a percepção de uma atualização da experiência humana. Logo, foi possível abordar o sujeito que se constitui *na* e *pela* linguagem, de que forma ele se marca na língua e como estabelece as relações sociais através do dispositivo intralinguístico pronominal.

No capítulo a seguir, intitulado *Jogos e narrativa: a experiência subjetiva em The Witcher 3*, proponho uma análise da subjetividade no jogo, considerando que através das relações interpessoais a experiência do jogador que se propõe como sujeito de linguagem é produtora de sentido.

III. Jogos e narrativa: a experiência subjetiva em *The Witcher 3*

*A linguagem fala da linguagem
e nós corremos atrás do sentido.*

Dany-Robert Dufour

Dado que utilizar a teoria benvenistiana como aporte teórico é compreender que não existem caminhos prontos, por toda a extensão do segundo capítulo desta pesquisa, princípios de análise foram delineados. Esses princípios condizem com o ponto de vista a partir do qual o objeto será explorado, assim a linguagem é que organiza o caminho para a análise.

Neste capítulo apresento a análise a partir das indicações encontradas sobre procedimentos que são compatíveis com o objetivo deste trabalho. Benveniste identifica a indissociabilidade do sujeito com a linguagem, “é na linguagem e pela linguagem que o homem se constitui como sujeito” (BENVENISTE, 1976, p. 286), e como bem observa Juciane Cavalheiro (2005, p. 79), “essa relação determina a enunciação e marca a presença do sujeito no enunciado produzido”.

Entendendo que em *The Witcher 3* a interação do jogador é estabelecida principalmente através de um foco narrativo, considero a capacidade do jogador⁵⁵ para se propor como sujeito na interpretação do personagem Geralt de Rívia, além das aberturas que o jogo dispõe para esse processo de subjetivação.

A discussão considerada tem seu eixo na análise da constituição do sujeito ocorrendo *na* e *pela* enunciação através de relações intersubjetivas/alteritárias com “tu” e “ele”, pois o homem é um ser de linguagem, mas não de forma individual. Como demonstrado no capítulo II *O sujeito que se constitui via linguagem*, “eu” e “tu” para se constituírem juntos enquanto pessoas do discurso e garantirem suas presenças, precisam expulsar o “ele” para o campo da ausência.

Para Dufour (2000, p. 106, grifos do autor), “[...] ‘ele’ designa o que não está ‘aqui e agora’, quando ‘eu’ e ‘tu’ falamos. Sendo aquele que *não está*, ‘ele’ se refere, portanto, realmente à ausência”, contudo, como observa mais adiante “a ausência denotada por ‘ele’ é uma ausência *re-presentada* no campo da presença. Já que ‘ele’ *traz a ausência ao campo da presença*, ‘ele’ é uma *presentificação da ausência*”

⁵⁵ Neste trabalho o termo “jogador” será tomado também como equivalente ao locutor, visto que o sujeito que está jogando age como um locutor na narrativa.

(DUFOR, 2000, p. 106-107, grifos do autor). Logo, a relação de reversibilidade entre “eu” e “tu” só ocorre devido à figura do “ele”, o ausente presente. Ao longo de todo o *gameplay* são demonstradas interações de diálogo com outros personagens não-jogáveis, onde se constitui o conjunto trinitário que regula as relações intersubjetivas/alteritárias.

Para Benveniste (1976), o discurso provoca a emergência da subjetividade, afinal não existe linguagem sem subjetividade, mesmo nos textos em que não se pode exprimir pessoalidade existe subjetividade, pois como evidenciado anteriormente “explícita ou não, a relação de pessoa está presente em toda parte.” (BENVENISTE, 1976, p. 268). E, em um jogo digital com uma narrativa emergente organizada da forma que é em *The Witcher 3*, ainda que o locutor não expresse o pronome “eu” em todos os diálogos, a pessoalidade está implícita na desinência verbal das enunciações e em seus contextos.

Este capítulo será organizado da seguinte forma, em um primeiro momento será apresentado o objeto de estudo para a contextualização do universo do jogo para o leitor, buscando demonstrar os elementos e componentes que colaboram para a experiência de jogo, tal como foram identificados nos itens I.I *Jogos digitais* e I.II *Design de jogos, experiência e interação lúdica* do capítulo I, relacionando com os conceitos de narrativa integrada e emergente apresentadas no item I.III *Narrativas interativas e design narrativo*.

Em um segundo momento demonstrarei como *The Witcher 3* viabiliza a construção da experiência de “eu” pelo jogador, sendo esse o locutor que assume a posição de sujeito discursivo, focando em apresentar os elementos narrativos que permitem tecer a imagem de Geralt ao longo da narrativa. Assim, para dialogar sobre o movimento do sujeito na reversibilidade entre “eu” e “tu” a propósito d'ele", será abordada a construção do sentido como indissociável ao processo de subjetivação, bem como a formação do laço social através da tríade “eu-tu/ele” e o modo como essas relações interpessoais abrem espaço para o personagem constituir-se como sujeito.

No terceiro momento evidencio o caráter de rejogabilidade de *The Witcher 3: Wild Hunt* que implica em um processo de atualização da experiência humana. Logo, considero a apropriação da língua e a mobilização de sentidos para a re-criação da experiência do jogador, visto que o sistema binário do jogo permite que o jogador

realize escolhas discursivas diferentes no sistema de jogo a cada vez que percorre a narrativa, e esse ato produz a atualização da sua experiência.

III.I Contextualização e Universo de jogo

Tendo em mente que a narrativa em um jogo digital está associada a outros elementos pertencentes aos jogos, tais como as metas e objetivos (MCGONIGAL, 2012), além de se relacionar com o design visual, as mecânicas e tecnologias pelas quais ela é incorporada (SCHELL, 2015), é pertinente ilustrar um contexto sobre o objeto de análise, bem como demonstrar alguns de seus componentes do sistema.

The Witcher 3 Wild Hunt é um RPG eletrônico de ação e fantasia que tem cerca de 180 horas de duração de jogo, ele conclui a jornada do bruxo Geralt de Rívia, um caçador de monstros profissional que irá se aventurar em um cenário medieval de guerra e miséria pelos Reinos do Norte. As missões de jogo são divididas entre a campanha principal, secundária e contratos de bruxo, que podem ser concluídas na ordem que o jogador achar mais interessante, visto que *The Witcher 3* é ambientado em mundo aberto, e isso significa que o jogador pode concluir o jogo através de uma ordem não-linear de eventos ou ainda escolher quais narrativas quer vivenciar.

Sendo baseado na série literária polonesa *The Witcher: A Saga do Bruxo Geralt de Rívia*⁵⁶, de autoria de Andrzej Sapkowski, o jogo consiste em uma extensão cronológica do universo dos livros, possibilitando que o jogador se projete como o bruxo Geralt e faça escolhas importantes na narrativa⁵⁷. Embora utilize uma perspectiva de terceira pessoa (Figura 3), os diálogos narrativos são em primeira pessoa, fazendo com que o jogador, através de suas escolhas, auxilie na tecitura da narrativa e se proponha como sujeito discursivo que coconstrói a narrativa. Assim, o jogo oferece uma abertura maior do que livro para o processo de subjetivação acontecer, afinal considera a participação do jogador na construção do sujeito discursivo “eu”, representado pelo personagem Geralt de Rívia.

⁵⁶ Apesar de ser baseado nos livros, não é necessário sua leitura para que o jogador compreenda o universo de jogo, contudo a sensação de imersão e de subjetivação do jogo é certamente maior quando o jogador já conhece o universo dos livros e se vê atuando nas escolhas do personagem Geralt de forma que não era possível na série literária.

⁵⁷ Podendo ainda ser categorizado como uma narrativa emergente dos livros que foi gerada a partir de leitores que se propuseram a adaptar a história para uma nova mídia. Assim como as produções da Netflix, *The Witcher* (2019) e *The Witcher: Lenda do Lobo* (2021), também são narrativas emergentes do mesmo universo narrativo.



Imagem 3: Visão de jogo

Segundo Salen e Zimmerman (2012b, p. 107) “[o]s objetivos não só ajudam os jogadores a julgar seu progresso em um jogo (o quão perto estão de ganhar), mas também orientam os jogadores na compreensão do significado de suas ações em um contexto narrativo”, logo a premissa da narrativa que norteia as campanhas principais é que Geralt precisa encontrar Ciri e salvá-la da Caçada Selvagem⁵⁸, um exército fantasma que invade os Reinos do Norte. Para concluir esse objetivo, é necessário que o jogador vivencie a jornada de Geralt, se emaranhado em uma série de missões e histórias secundárias, que o colocarão em diversos conflitos durante sua busca por Ciri. Salen e Zimmerman (2012b) indicam que os conflitos motivam e contextualizam a experiência de jogo, à vista disso, os conflitos que Geralt vivência estão relacionados com os vilarejos pelos quais está passando e com os personagens com os quais precisa entrar em uma relação intersubjetiva em busca de pistas sobre o paradeiro da garota.

Como demonstrado anteriormente, McGonigal (2012) observa que a meta é um dos componentes do jogo para tornar a experiência mais significativa, isso porque ela propicia um senso de objetivo ao jogador, indicando o resultado específico que é necessário alcançar. Para a autora, o papel da narrativa é tornar a meta mais cativante, assim a busca de Geralt por Ciri se deve, pois, ao fato de que

⁵⁸ Baseado no folclore europeu, esse exército representa o começo do fim do mundo e traz presságios de guerra, praga e morte.

ambos são ligados pelo destino. Geralt considera Ciri como sua filha adotiva, e essa conexão é explicada nos livros de *The Witcher* e retomada em alguns pontos da narrativa do jogo.

No livro *O último desejo* (2012), essa conexão é abordada inicialmente no conto *Uma questão de preço*, quando Geralt salva a vida de Duny e o ajuda a ficar com Pavetta, filha da Rainha Calanthe. Grato por estar vivo e com a mulher que amava, Duny dá ao bruxo o direito de lhe pedir qualquer coisa, Geralt então evoca a lei da surpresa: "Você me dará aquilo que já possui e que ainda não sabe. Voltarei a Cintra dentro de seis anos, para verificar se o destino foi generoso comigo" (SAPKOWSKI, 2012, p. 216). A lei da surpresa se caracteriza pelo pedido de algo de que nenhum dos dois tem conhecimento, e aquilo de que Duny não tinha conhecimento era que Pavetta estava grávida. Nos livros Geralt explica que

Um juramento desses é capaz de criar um forte e indissolúvel laço entre quem o demanda e seu objeto, ou seja, a criança-surpresa. Uma criança dessas, escolhida pela sorte cega, pode ser predestinada a grandes feitos. Ela pode desempenhar papel muito importante na vida daquele a quem o destino venha unir (SAPKOWSKI, 2012, p. 198).

Consequentemente, como *The Witcher 3: Wild Hunt* se trata de uma extensão cronológica do universo dos livros, ele considera esses acontecimentos e irá trabalhar o laço entre Geralt e Ciri construindo ao longo da narrativa a relação de ambos os personagens através dos diálogos do bruxo. Devido ao fato de o jogo ser extremamente político, aquele que vivencia a jornada de Geralt e toma decisões narrativas provenientes dos diálogos precisa observar e analisar os contextos e personagens através de relações intersubjetivas/alteritárias, vivenciando o papel de “eu” e “tu” nas enunciações e, por vezes, contentando-se em ser um mero espectador, o copresente/ausente que está fora da instância discursiva.

De acordo com Salen e Zimmerman (2012b), a narrativa incorporada se trata do conteúdo gerado previamente à interação do jogador com o jogo. Como apresentado anteriormente, ela é projetada para criar um contexto na história e serve de motivação para os eventos e as ações do jogo posteriores. *The Witcher 3* incorpora a narrativa de diversas formas, seja em diálogos, diários, pergaminhos e até mesmo pelo quadro de avisos presente em cada vilarejo. O quadro de avisos (Figura 4) fornece notas sobre personagens, situações e principalmente os contratos de bruxo, que são missões relacionadas aos monstros e aos vilarejos. Seus desfechos não chegam a ser totalmente integrados no contexto principal do jogo,

mas apresentam histórias as quais também possibilitam a emergência da subjetividade.



Imagem 4: Quadro de avisos

Assim, a narrativa incorporada do jogo fornece pistas para os jogadores sobre o contexto desse universo, enquanto que a narrativa emergente possibilita a atuação direta dos jogadores, propiciando que se tornem sujeitos discursivos. Em *The Witcher 3: Wild Hunt*, antes que o jogador possa assumir o controle do jogo e se configurar em sujeito da enunciação através da e pela linguagem são apresentados dois prólogos narrativos incorporados. O primeiro prólogo é anterior a qualquer interação do jogador e aparece antes do menu de jogo, esse prólogo narrativo se repete a cada vez que o jogador abrir o jogo, sendo independente do andamento da narrativa.

Tal como observa Benveniste (1989), é impossível descrever a sociedade e a cultura fora das suas expressões linguísticas, assim, esse prólogo tem a fala de um narrador para contextualizar o jogador sobre a sociedade do jogo. O narrador que apresenta a sociedade trata-se tampouco do personagem principal, sua identidade é desconhecida aos jogadores, mas os recursos visuais utilizados para apoiar o cenário da narrativa oferecem pistas através de ilustrações, que permitem identificá-lo como um cidadão dos reinos do norte discursando para os demais moradores (Figura 5).



Imagem 5: Prólogo The Witcher 3

O seu relato entrega pistas sobre as circunstâncias do mundo jogável, “Vejo que vieram até mim... famintos... com medo... Agarrando seus bebês junto ao seio” (THE WITCHER, 2015). Nesse momento, o personagem Geralt de Rívia, que ganha vida a partir da interação do jogador, não parece estar presente como espectador, porém, conforme acontece o desenrolar do prólogo, é mostrado que ele estava presente como um interlocutor (Figura 6).



Imagem 6: Primeira aparição do personagem

O narrador concede seu ponto de vista sobre uma perspectiva da sociedade dos reinos do norte e demonstra os indícios da narrativa principal. *The Witcher 3* se passa em tempos de guerra entre os Reinos do Norte, que tiveram alguns de seus reis brutalmente assassinados em *The Witcher 2 Assassins of Kings*, e o império de Nilfgaard, localizado ao sul do continente e formado pelos cavaleiros negros que buscam dominar os territórios do norte.

O norte sangra, fustigado pela guerra. As batalhas são o açoite dos deuses, punição por nossos pecados! E não esqueçamos dos horrores, os flagelos de além do mundo! A Caçada Selvagem toma os céus a cada lua cheia! **Os cavalheiros negros levam nossas crianças** para terras desconhecidas! (THE WITCHER, 2015, grifos meus).

Para que o jogador participe atuando sobre os sentidos da narrativa como “eu”, é necessário que ele queira compreender e de fato compreenda como se organiza o mundo jogável. Segundo Benveniste (1989, p. 98), “(...) a língua interpreta a sociedade. A sociedade se torna significativa *na* e *pela* língua, a sociedade é o interpretado por excelência da língua”. Logo através da língua é fornecida a construção dessa sociedade e as indicações de como a classe à qual o personagem Geralt pertence é percebida.

Aqueles bruxos... Crianças perdidas que aprendem as vis feitiçarias, seus corpos modificados através de rituais blasfemos. **Criados para matar monstros, não sabem diferenciar o bem do mal. A chama da humanidade muito se apagou em seu meio.** Sim, seus números diminuíram com os anos. Mas alguns ainda perecem em nossas terras, **trocando trabalhos de sangue por dinheiro.** Até hoje eles nos envergonham com sua existência! (THE WITCHER, 2015, grifos meus)

A imagem que é construída narrativamente sobre o personagem principal é de uma criatura desumanizada que faz suas escolhas por dinheiro, sem saber diferenciar o bem do mal. Essa imagem poderá ser confirmada ou negada narrativamente pelo locutor que encarna o personagem Geralt de Rívia, pois as aberturas narrativas possibilitam que o locutor, ao assumir a posição de “eu”, mobilize os sentidos linguisticamente ao redor dessa construção, afinal “[...] o sujeito se serve da palavra e do discurso para ‘representar-se’ a si mesmo, tal como quer ver-se, tal como chama o ‘outro’ a comprovar.” (BENVENISTE, 1976, p. 84).

Esse primeiro prólogo é essencial para compreender a hostilidade de alguns personagens não jogáveis com Geralt, bem como o cenário de guerra pelos locais que o personagem passa e os conflitos relacionados ao poder, à miséria e ao medo que presencia em sua jornada.

O segundo elemento de narrativa incorporada é o prólogo após o início do jogo, que é formado por uma *cutscene*. Salen e Zimmerman (2012b, p. 130-131) defendem que

Como uma espécie de narrativa em miniatura, as cutscenes ajudam a preencher a estrutura narrativa maior do jogo, desempenhando um papel crucial ao estabelecer o mundo fictício da história de um jogo. Elas podem introduzir a história, cenários e personagens, em especial nas seções iniciais de um jogo quando os jogadores ainda estão se familiarizando com o mundo do jogo.

As sequências de cenas apresentadas mostram dois espaços temporais, o primeiro se passa uns dias antes do segundo e retrata a feiticeira Yennefer de Vengerberg em meio a um cenário de guerra, fugindo e desviando de soldados em uma das últimas batalhas entre os Reinos do Norte e Nilfgaard em Teméria no ano de 1272 (Figura 7). O segundo espaço temporal retrata Geralt e Vesemir dias depois no mesmo campo de batalha e realizando os mesmos passos de Yennefer enquanto estão à sua busca (Figura 8).

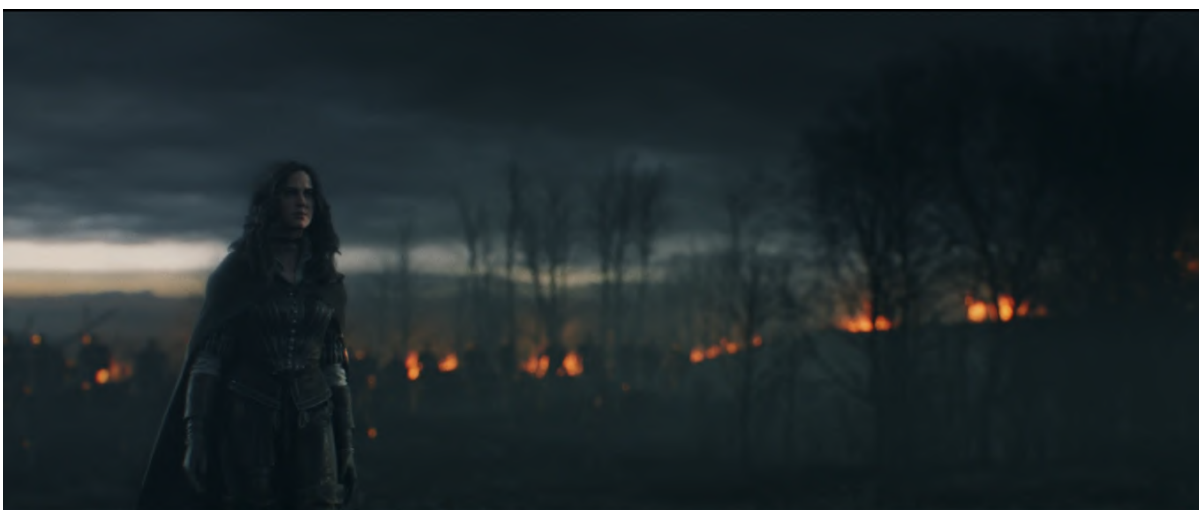


Imagem 7: Yennefer de Vengerberg em Teméria, 1272



Imagem 8: Geralt e Vesemir em busca de Yennefer

A *cutscene* alterna entre ambos os espaços temporais, criando um quebra-cabeças que será desvendado posteriormente por aquele que está jogando ao assumir a posição de sujeito da linguagem e enunciar-se como Geralt. Seu encerramento conta com uma transição para o momento que marca o início de jogo,

Geralt e Vesemir são vistos cochilando enquanto montam acampamento perto da região em que a batalha teve seu estopim.

Salen e Zimmerman (2012b) defendem que as *cutscenes* estabelecem um clima que se torna parte da ação narrativa do jogo, e de fato, posteriormente, na narrativa emergente do jogo, o personagem Geralt irá reforçar o clima e os acontecidos que aparecem no prólogo: “[d]evíamos ter nos encontrado em Arbusteira, foi o que ela escreveu. Enquanto isso um exército ou outro queimou a vila inteira. Tudo o que podemos fazer é seguir o rastro dela” (THE WITCHER 3, 2015). Cabe destacar que no segundo prólogo narrativo de *The Witcher 3* não existe uma construção linguística sobre os fatos que são mostrados na tela, é necessário que o jogador atribua significados via língua para as imagens postas em tela, uma vez que essa construção linguística acontece somente após o início de jogo.

Encontro aqui a interlocução entre a linguística, o design e a arte, Benveniste (1989, p. 61) apresentou que “[t]oda semiologia de um sistema não-linguístico deve pedir emprestada a interpretação da língua” uma vez que “a língua é o interpretante de todos os outros sistemas, linguísticos e não-linguísticos” (BENVENISTE, 1989, p. 61). Ao mesmo tempo que o jogo cria uma narrativa visual através de uma sucessão de acontecimentos via imagens computadorizadas, ele suscita sua interpretação via o uso da língua. Portanto, a experiência de jogo é construída levando a todo momento em consideração o uso da língua, seja através do jogador que está interpretando esse sistema e atribuindo significados ou do personagem/sujeito discursivo que reconstrói sua realidade *na* e *pela* linguagem.

III.II Construção da experiência de “eu”

Os autores Salen e Zimmerman (2012b) mencionam que as abordagens narrativas emergentes enfatizam as maneiras pelas quais os jogadores interagem com um sistema de jogo para produzir uma experiência narrativa única para cada jogador. É através das interações narrativas emergentes que o jogo abre possibilidade para o processo de subjetivação, e a emergência é uma característica crucial para entender como o sistema de um jogo se torna significativo para os jogadores (SALEN; ZIMMERMAN. 2004). Como observado no capítulo *I. A construção da experiência narrativa em jogos digitais*, a narrativa e a interatividade, quando postas em conjunto, permitem que os jogadores mobilizem os sentidos do jogo através da língua e assumam a posição de “eu”, o sujeito da enunciação.

Em texto *Da subjetividade na linguagem*, Benveniste (1976, p. 286) apresentou que a subjetividade é “a emergência no ser de uma propriedade fundamental da linguagem”, essa propriedade da linguagem é o status linguístico de pessoa. Tal como observei na introdução deste trabalho, a subjetividade de que pretendo tratar é a capacidade do jogador para se propor como sujeito no jogo através das abordagens emergentes que unem narrativa e interatividade para criar um espaço de inserção para o homem.

Paula Nunes (2020, p. 775) mostra que “[...] é na emergência da capacidade simbólica, balizada pelo acesso à linguagem, que podemos dizer que o ser humano deixa de ser homem, categoria biológica, para se tornar sujeito, categoria antropológica”. Dessons (2006) explica essa categoria antropológica ao dizer que, Benveniste, ao construir a noção de discurso como um processo de subjetivação, estaria implicando a linguagem como um processo de hominização, conforme demonstrei no item *II.II A experiência subjetiva*.

Diante disso, a subjetividade é essa capacidade dos falantes de se constituírem como sujeitos na interlocução (DESSONS, 2006), se instaurando no campo das formas simbólicas. E, para Nunes (2020, p. 775, grifos da autora), “[é] no conjunto dessas formas simbólicas, as quais não se reduzem à linguagem, mas que encontram nela sua maior expressão, que o homem [...] pode, então, constituir essa *unidade fictícia* a que chamamos de *identidade*”.

Em *The Witcher 3* o jogador se propõe como “eu” através das falas do personagem Geralt de Rívia, isso ocorre uma vez que o texto narrativo é interativo⁵⁹ e possibilita que o locutor se projete como um sujeito discursivo em primeira pessoa no universo do jogo. Assim, a narrativa através do caráter emergente abre espaço para a coconstrução desse “eu” que se constitui discursivamente, o que possibilita o alcance de um processo de subjetivação maior, dado que a atuação do jogador em escolhas de diálogo condicionadas moldam o universo do jogo e as características do personagem dentro dos limites que foram pré-estabelecidos no sistema do jogo.

Nunes (2020, p. 776, grifos da autora) observa que “entrando na esfera simbólica, o homem passa a ser sujeito, pois [...] ocupa o lugar linguístico de *eu*”, contudo, vale destacar novamente que a construção da experiência de “eu” não se

⁵⁹ O conceito de interação é utilizado neste trabalho por um viés da área do design, que representa a interação entre humano e computador, entre usuário e sistema. E não como um conceito da linguística.

dá de forma exclusiva, é necessário a presença de uma segunda pessoa subjetiva, denominada pelo “tu” e a copresença de uma pessoa não subjetiva, denominada por “ele”. Assim, “é no exercício linguístico de alteridade [...] que o homem reconhece a si mesmo, pela diferença com o outro. Eu me torno *eu* porque não sou um outro, não sou um *tu*” (NUNES, 2020, p. 775, grifos da autora).

Desta forma, utilizo como aporte Benveniste (1976; 1989) e Dessons (2006) para pensar como o sujeito constrói sua experiência de “eu” através da linguagem em *The Witcher 3*. Recorro também a Dufour (2000), visto que o autor explora em sua reflexão o sistema pronominal em três níveis, conforme demonstrado no capítulo II. Para esta pesquisa o ponto de interesse é observar o movimento discursivo do sujeito da linguagem, através das posições assumidas pelo personagem Geralt entre as posições de “eu” e “tu” a propósito “d’ele”, o espaço para que o locutor se proponha como sujeito da enunciação e, ainda, os papéis sociais que incorpora ao agir discursivamente através de escolhas de diálogo.

É na emergência narrativa que *The Witcher 3* abre espaço para que o jogador se torne sujeito, se enuncie e conseqüentemente construa sua identidade. Para Salen e Zimmerman (2012b), o ato de jogar é um ato de interpretação e, pensando com Benveniste (1976), ao interagir com o jogo e constituir-se *na* e *pela* linguagem, aquele que está jogando desliza de sujeito enunciador para sujeito da enunciação. Nesse processo, assume a posição de Geralt de Rívia, podendo interferir na construção da imagem de si, bem como atuar em uma série de decisões morais que refletem não apenas no universo do jogo, mas também no indivíduo-jogador que está fora desse.

O processo de subjetivação se torna mais tangível ao observar que a todo momento o jogo possibilita a interação com o sistema através de construções linguísticas (Figura 9). Em *The Witcher 3* são oferecidas escolhas de diálogo em pontos estratégicos das interlocuções entre “eu-tu/ele”. Algumas dessas escolhas são mais significativas que outras, no sentido de terem ações e resultados discerníveis e integrados no contexto de jogo (SALEN; ZIMMERMAN. 2012a), outras determinam somente a quantidade de informação que o sujeito busca descobrir sobre a história narrativa; Sendo diferenciadas pela cor: amarelo corresponde às escolhas que determinam o avanço do jogo; branco identifica as escolhas que complementam a história. Apesar disso, ambas as propriedades de escolhas criam um processo discursivo que resulta na experiência de jogo.

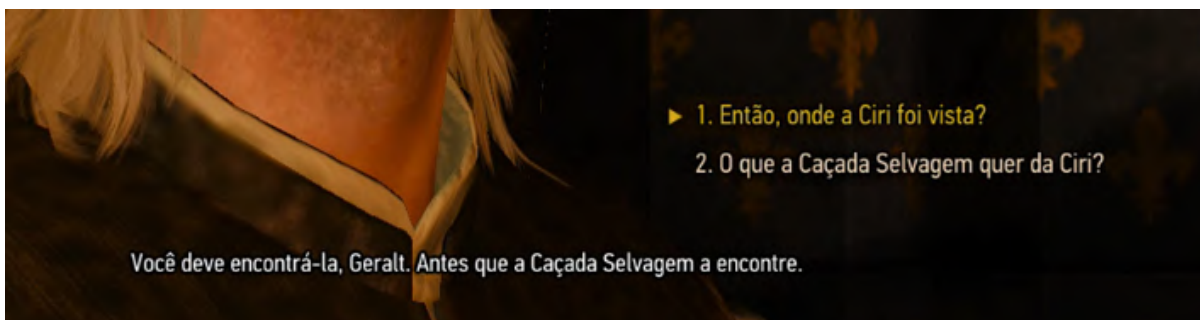


Imagem 9: Escolhas discursivas

As construções linguísticas através das escolhas de diálogo não constituem somente “eu”, mas implicam imediatamente a instauração de outros elementos, tais como noções de tempo e espaço, visto que esses são indissociáveis à subjetividade. No exemplo demonstrado, Geralt suscita a construção do tempo e do espaço em uma relação intersubjetiva ao indagar “Então, *onde* a Ciri *foi* vista?” (THE WITCHER, 2015, grifos meus). Os autores Salen e Zimmerman (2012b) demonstram que a narrativa não é só uma série de eventos, mas a personificação dos eventos através da linguagem, questão que vai ao encontro da teorização de Benveniste (1989), pois o linguista afirma que a linguagem é que constitui a história. Em consequência, Aroldo dos Anjos (2020, p. 34) destaca que “[o] sujeito [...] está sempre diante de uma realidade de discurso, seja porque é constituído por ela, seja porque a constitui”.

Desse modo, a apropriação da linguagem em *The Witcher 3* possui um papel fundamental para o avanço do jogo, seja na construção de Geralt ao longo da narrativa a cada novo diálogo instaurado com muitos “tu’s”, ou das motivações e relações sociais que permeiam muitos “ele’s”, sendo a Ciri a figura do “ele” que determina a essência de toda motivação de Geralt. Esse ato de mobilizar escolhas discursivas em torno da tríade “eu-tu/ele” compreende o momento em que o sujeito emerge do discurso.

No decorrer do segundo capítulo demonstrei, através de Benveniste (1976; 1989), que o sujeito se institui *na* e *pela* enunciação e, ao longo da campanha de jogo o personagem Geralt irá se constituir de muitas formas. Em cada uma delas é possível observar uma atualização da experiência de si mesmo, possibilitando que cada vez mais o jogador atinja um processo de subjetivação.

Em sua apresentação para um professor de história contemporânea da academia de Oxenfurt, o bruxo se designa da seguinte forma: “Geralt de Rívia.

Bruxo em tempo integral”. Já para Philip Strenger, conhecido como o Barão Sanguinário de Velen, sua apresentação é outra: “Geralt, de Rívia. Os bundas moles me chamam de o Carniceiro de Blaviken”, criando uma associação com a narrativa dos livros retratada no conto *O mal menor* (SAPKOWSKI, 2015, p. 103). Para os guardas do Barão que estavam em busca de confusão em uma estalagem, Geralt se identifica como: “Sou um bruxo. Ouvi você se perguntando sobre as minhas espadas... Uma é para monstros. A outra... é para humanos”.

A todo o momento a narrativa do jogo relembra a indissociabilidade entre subjetividade e significação, para enunciar-se como “eu” é necessário que o jogador se aproprie da linguagem e nesse processo mobilize os sentidos em torno da narrativa e das relações intersubjetivas

Quando o indivíduo se apropria dela, a linguagem se torna em instâncias de discurso, caracterizadas por esse sistema de referências internas cuja chave é eu, e que define o indivíduo pela construção linguística particular de que ele se serve quando se enuncia como locutor (BENVENISTE, 1976, p. 281).

Por conseguinte, o locutor, mesmo que através de escolhas limitadas, atua ativamente para a construção do papel social de Geralt e constitui o personagem. Nas missões de jogo, a relação entre “eu” e “tu” é constituída na cena enunciativa de discurso, evocando o copresente/ausente representado por “ele”. Esse movimento pela trindade pronominal permite que o locutor realize um processo de subjetivação, assumindo, por vezes, a posição de “eu” e tecendo a personalidade de Geralt por discursos.

III.II.I Discurso e sentido via escolhas do jogador

Como constatado no segundo capítulo deste trabalho, a experiência daquele que se propõe como “eu” no jogo é produtora de sentido, visto que discurso e sentido se constituem por intermédio de escolhas na organização narrativa. Ainda que o jogo se trate de uma rede binária com possibilidades discursivas limitadas, *The Witcher 3* abre espaço para a linguagem em ação, pois considera a experiência do jogador que está mobilizando seus sentidos através do eixo associativo.

Salen e Zimmerman identificaram que os jogadores somente obtêm informações sobre o mundo do jogo “*interagindo com ele, interpretando-o, jogando com os sinais para ver o que eles podem fazer ou o que eles poderiam significar*” (2012b, p. 90). É desta forma que funda-se a subjetividade, a interação com sistema

de jogo revela o processo de individuação de cada sujeito, pois a experiência nunca será a mesma, mesmo que seja o mesmo sujeito que esteja moldando a globalidade do texto a cada pequena decisão.

Isto porque o significado é emergente e sua interpretação depende tanto do sistema de regras do jogo, como do contexto do locutor. Salen e Zimmerman (2012b, p. 88) verificam que os jogos e a linguagem funcionam de forma semelhante, “[q]uando usamos a linguagem, como quando jogamos um jogo, estamos jogando dentro dos limites que as regras permitem. Falar a frase é jogar com as palavras - mas, apenas da forma como as regras da linguagem permitem”. Entretanto, como afirmam mais adiante “[a] linguagem e os jogos representam complexos sistemas emergentes, nos quais os possíveis resultados superam muito a complexidade formal do sistema de regras” (SALEN E ZIMMERMAN, 2012b, p. 88). Os autores apontam que, em um sistema emergente, podemos saber todas as regras que o estão compondo, mas não podemos antecipar as diversas maneiras como essas regras serão aplicadas quando forem colocadas em movimento pelo sujeito.

Embora seja possível criar um repertório de palavras, bem como o modo que as regras gramaticais as organizam, as combinações serão sempre imprevisíveis, pois não podemos descrever todas as enunciações que podem ser proferidas na língua (SALEN E ZIMMERMAN, 2004). Em *A forma e o sentido na linguagem*, texto já citado, Benveniste (1989, p. 221) constatou que “[d]e fato, as manifestações do *sentido* parecem tão livres, fugidias, imprevisíveis, quanto são concretos, definidos e descritivos os aspectos da *forma*”. O mesmo se deve para a experiência de jogo, por mais que os designers de jogos criem um espaço com regras específicas não há como prever todas as possibilidades de interação dos jogadores.

The Witcher 3 se enquadra em um caso específico, no qual a emergência do significado não surge apenas através da interação com a mecânica de jogo, mas surge igualmente através do uso da linguagem nas relações interpessoais. É por sua propriedade de narrativa interativa que a condição de intersubjetividade/alteridade é estabelecida e a constituição do sujeito não se serve somente do ato de apropriar-se da língua para enunciar-se como “eu”, mas também de mobilizar sentidos nesse processo de historicidade que revela o uso da linguagem como o modo de individuação.

Em diversas passagens o locutor pode estabelecer uma imagem de si mesmo através do sujeito da linguagem. É possível cobrar coroas por salvar a vida de um comerciante que acabou de ter sua égua morta por um Grifo, reforçando a ideia de bruxos como mercenários que trocam trabalho de sangue por dinheiro ao enunciar “Umas coroas a mais seriam bem-vindas”, ou ainda optar por não receber moeda alguma, escolhendo a resposta que tende para uma visão mais humanizada do personagem “Você não deve nada à gente” (Figura 10).

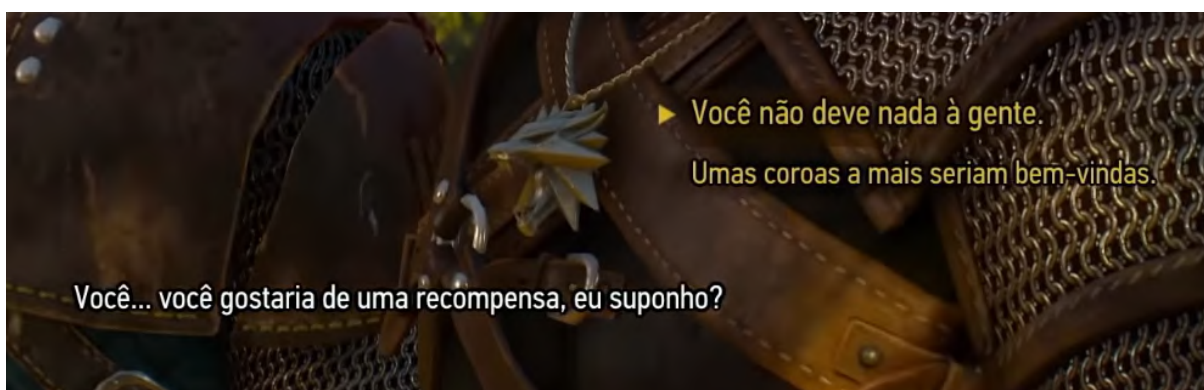


Imagem 10: Construção da imagem do personagem através de recompensas

A construção da imagem de si mesmo só é possível de acontecer por contraste em diálogos com o “tu”, o movimento intersubjetivo/alteritário é o que figura a possibilidade da subjetividade (BENVENISTE, 1976). Para que o locutor se proponha como um sujeito discursivo assumindo a posição de Geralt é necessário que sempre se estabeleça um “tu”. Esse movimento intersubjetivo é que figura a possibilidade do sujeito definir a imagem que quer construir de si discursivamente. De acordo com Anjos (2020, p. 82, grifos do autor),

[é] sob a condição da intersubjetividade, em um aqui e agora *sui referenciais*, que a língua-discurso constrói os sentidos particulares e possibilita que o homem se singularize. O sujeito da linguagem é posto em ação pelo homem. Este, por sua vez, ganha significação pelo sujeito da linguagem.

A atribuição de sentidos na construção do discurso narrativo ocorre a todo momento, pois como explicado anteriormente no capítulo II, a semantização da língua é o universo do discurso e a frase é a expressão semântica por excelência. Benveniste (1989, p. 230) afirma que “o sentido da frase implica referência à situação de discurso e à atitude do locutor”, assim a língua constitui o contexto, a história e o sujeito. Nessa atribuição de sentidos, o locutor vai se descobrindo via a narrativa, pois a cada enunciação está se construindo um “eu” discursivo.

Outro ponto narrativo que demonstra essa constituição do sujeito e atribuição de significados é quando Geralt, em busca de um informante que poderia conter pistas da Ciri, é indagado de forma não-amigável em uma estalagem por três guardas do Barão Sanguinário de Velen.

- Quem é esse?
- Parece um bravo guerreiro. Tem duas espadas, tá vendo?
- Ei, ô do cabelo cinza! Pra que é que cê tem duas espadas?
- Cê é surdo, caralho? Cê vai dizer quem é ou eu vou ter que soltar a sua língua com a minha faca? (THE WITCHER, 2015)

Ao assumir a posição de sujeito da linguagem, é possível confirmar ou rechaçar a imagem que os personagens construíram de Geralt nos diálogos. O jogador, portanto, consegue atuar na coconstrução do “eu” discursivo optando entre as alternativas “Se afaste ou morra”, “Sou um bruxo” e “Quer uma bebida?” (Figura 11).



Imagem 11: Construção da imagem do personagem

É interessante observar que realizar escolhas na linguagem é lidar com o significado que elas terão dentro do contexto de discurso, assim o personagem pode se colocar como alguém que prevê uma briga de bar iminente ao ser ameaçado e, para evitar a situação, oferece uma bebida buscando apaziguar a relação; simplesmente responder quem é, ao dizer que é um bruxo; ou ainda, não aceitar a intimidação respondendo em um nível pior de ameaça, oferecendo aos personagens que se afastem ou eles morrerão. O jogo também oferece um tempo restante para

que o jogador decida qual será a atualização linguística do seu pensamento sobre a situação discursiva, se aproximando ao cenário de enunciação do mundo real, onde ao sermos colocados como “tu” precisamos rapidamente nos reverter em “eu” para suscitar uma resposta. É o intencionado que Benveniste (1989) aborda sendo coconstruído pelas escolhas discursivas dentro da binariedade do jogo.

É relevante destacar que apesar da interpretação feita aqui, as decisões em *The Witcher 3* não são claras, a imprevisibilidade dos desfechos presentes na mecânica da narrativa é o que torna a experiência do jogador mais interessante e possibilita o processo de subjetivação e de interação lúdica significativa.

As três possibilidades narrativas apresentadas no diálogo anterior atuam em um ponto mais adiante do jogo. Quando Geralt precisa entrar no Poleiro do Corvo, o castelo do Barão, para buscar informações de Ciri, esses três homens que encontra na estalagem serão os guardas que estarão cuidando dos portões. Logo, iniciar uma briga de bar através da opção “Se afaste ou morra” fará com que o jogador precise encontrar uma maneira alternativa de adentrar no castelo, “Sou um bruxo” irá evitar a briga, mas ao chegar no castelo será necessário subornar os guardas de alguma forma para conseguir entrar e “Quer uma bebida?” irá pacificar um pouco a situação, evitando brigas e possibilitando que o personagem consiga entrar de forma imediata.

A construção discursiva em torno da enunciação “Sou um bruxo” comprova os sentidos atribuídos sobre a classe social dos bruxos no prólogo do jogo. Quando Geralt enuncia “Sou um bruxo. Ouvi você se perguntando sobre as minhas espadas... Uma é para monstros. A outra... é para humanos”, os personagens não-jogáveis reagem da seguinte forma:

- Não toquem nele. Não olhem pra ele. Bruxos são piores que leprosos.
- Eu vi um em combate uma vez... Matou meia dúzia... Tinha sangue por toda parte. O desgraçado não tinha nem uma gota de suor.
- Esse fede a cadáveres. (THE WITCHER, 2015)

É possível observar, portanto, como o discurso joga com as pessoas da enunciação para construir sentido, este ponto será trabalhado mais a fundo no item *III.II.II A formação do laço social através da tríade (eu-tu/ele)*. O exemplo também evidencia o papel do designer de narrativas ao desenvolver a história e as interações discursivas do jogo de forma que elas estejam associadas com a jogabilidade, interferindo no contexto de jogo e fazendo com que os diálogos futuros do jogo dependam e considerem o que aconteceu em um ponto anterior do sistema narrativo (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b).

As relações interpessoais do personagem constituem o sentido em torno de si, do outro e do mundo. Dessons (2006, p. 48)⁶⁰ indica que esse caráter pragmático da linguagem constitui a sua natureza política “no sentido de que falar nunca é um processo neutro, mas um ato que implica uma estruturação das relações interpessoais”. Elisa Stumpf observa que

juntamente de todo ato de conversão da língua em discurso, surge um alocutário, que é instaurado pelo locutor. Falar é sempre falar para alguém, para um outro que, por sua vez, torna-se locutor quando se apropria da língua e se propõe como “eu” no discurso. Dessa forma, está fundada a dimensão intersubjetiva e social da enunciação, baseada nas relações entre locutor e alocutário construídas por meio da enunciação. (2020, p. 687).

Entrando nesse domínio é que passo para análise da formação do laço social através das relações intersubjetivas/alteritárias de Geralt. Busco observar como o movimento do sujeito discursivo através da tríade “eu-tu/ele” produz significação e constitui as relações sociais do personagem.

III.II.II A formação do laço social através da tríade (eu-tu/ele)

A subjetividade na teoria de Benveniste não pode ser alcançada em si mesma, é necessário que se estabeleçam relações com o outro, o “tu” da enunciação. Portanto, as relações intersubjetivas/alteritárias são a condição para a expressão da subjetividade. As três pessoas: o “eu”, o “tu” e o “ele”, só existem em conjunto, para Dufour (2000), esses pronomes formam uma trindade espontânea e são indissociáveis do uso da linguagem.

Como observa Cavalheiro (2016, p. 120), é necessário “trabalhar a alteridade e seus efeitos para a constituição da subjetividade”. Logo, busco explorar como a sociedade se constitui via as relações interpessoais através da tríade “eu-tu/ele”, bem como analisar algumas das relações alteritárias que constituem as condições de discurso e figuram o processo de subjetivação. Como demonstrado no item *II.III.II A tríade (eu-tu/ele)*, existem duas alteridades que se formam com o mesmo “eu”, a alteridade entre “eu” e “tu”, fraca e transitiva, e a alteridade entre “eu-tu” e “ele”, forte e intransitiva. Na narrativa, os diálogos de Geralt permitem observar a construção dos dois tipos de relações alteritárias e o modo como elas estão influenciando na sociedade através de interações integradas e dependentes no contexto do jogo.

⁶⁰ Do original: “au sens où parler n’est jamais un procès neutre, mais un acte qui implique une structuration des relations interpersonnelles”.

A análise vai se pautar principalmente nas relações do personagem que permeiam a narrativa principal do jogo, visto que essas relações constituem um laço social de humanidade para o bruxo. Essa construção é demonstrada logo no tutorial de jogo, onde três figuras importantes para Geralt são apresentadas, sendo as seguintes alteridades: Geralt-Ciri, Geralt-Yennefer e Geralt-Vesemir. Posteriormente serão abordadas as alteridades entre Geralt-Yennefer e Geralt-Ciri ao longo de alguns trechos da narrativa, destacando a comparação do modo como o personagem se coloca em relação a elas, em relação a como se constitui com outros personagens menos relevantes para a trama.

O tutorial marca o momento em que o jogo pode ser iniciado, nele os eventos que se sucedem se passam em uma cronologia de tempo diferente daquela vivenciada ao longo da narrativa. É apresentado um sonho de Geralt por Kaer Morhen, antiga fortaleza onde os bruxos da escola do lobo eram treinados. Esse sonho marca o início da narrativa emergente onde a possibilidade de o jogador assumir o papel de protagonista na trama é instaurada. É através dos discursos que se sucedem que o conhecimento dos personagens Vesemir, Ciri e Yennefer, bem como suas relações com Geralt são compreendidas. As relações intersubjetivas/alteritárias do bruxo com os personagens que aparecem no tutorial são importantes para compreender a trama narrativa principal do jogo, bem como as motivações do personagem.

Após o início do controle do jogador, Geralt está se banhando em um quarto de Kaer Morhen enquanto Yennefer permanece sentada lendo um livro, a feiticeira solicita que o bruxo vá treinar Ciri: “Você prometeu para Ciri que iria treiná-la. Vá, antes que o Vesemir mate ela de tédio com aqueles desenhos” (THE WITCHER, 2015). Ambos personagens se encontram em uma cena íntima que sugere um relacionamento amoroso, a hipótese é confirmada ao Geralt beijar Yennefer para se despedir. No momento em que o jogador já pode comandar as ações de Geralt é possível conversar novamente com a feiticeira, e o personagem diz “Bem, achei que a Ciri não se importaria de esperar mais um pouquinho”, ao que Yennefer responde “Nada instrutivo, sem falar que é irracional”.

Esse diálogo é opcional para cada jogador e abre espaço para que as primeiras escolhas discursivas sejam feitas, o sujeito pode optar entre três respostas diferentes, sendo elas: “Quero ficar com você mais um pouquinho”, “Vamos ser irracionais” e “Você está certa. Devo ir ver a Ciri” (Figura 12). As escolhas

discursivas tornam evidente a possibilidade de coconstrução do “eu” discursivo, o movimento de escolhas através da linguagem marca a passagem do sujeito enunciador para o sujeito discursivo e constitui o início do processo de subjetivação.



Imagem 12: Geralt e Yennefer em Kaer Morhen.

O diálogo entre Geralt e Yennefer abre espaço para analisar uma alteridade fraca e transitiva entre um “eu” que enuncia a um “tu” e o que essa reversibilidade entre os papéis da enunciação revela sobre os sujeitos que estão se constituindo via discurso. Em qualquer uma das alternativas, Yennefer irá dizer para Geralt ir treinar Ciri “Vá e treine com ela. Depois volte. Isso me dará a chance de me aprontar”, porém o conteúdo desses enunciados revela parte dos sentimentos que o bruxo tem pela feiticeira, criando um diálogo sugestivo sobre a intimidade dos dois “De todas as mulheres que conheço, você é a única que faz isso antes de...”; Ao que Yennefer responde com “Você conhece muitas?”, e o bruxo articula a resposta que mulher alguma ficaria feliz em ouvir: “Qual o problema? Sempre pensei em você...”.

Apesar de inicialmente esse diálogo parecer ter pouca ou nenhuma relevância para a trama narrativa ou constituir ainda que de forma muito pequena a relação triádica de “eu-tu/ele”, posteriormente essa alteridade entre Geralt-Yennefer irá se mostrar importante, ao ponto de que a feiticeira se torna um dos, senão o

maior, interesse amoroso do bruxo⁶¹, e o diálogo também fornece algumas pistas para seu primeiro objetivo de jogo, que é encontrá-la.

Ao passo que o diálogo se finaliza, Geralt já pode movimentar-se pelo cenário de jogo e ir ao encontro de Ciri que deveria estar estudando com Vesemir, o bruxo mestre do protagonista e que representa uma espécie de figura paterna. Saindo do quarto, o personagem encontra Vesemir cochilando ao redor de uma pilha de livros e profere: “Esse velho bruxo está dormindo profundamente... e é claro que a Ciri tomou um chá de sumiço.” Após isso, o personagem caminha até a sacada da sala e visualiza a menina, que deve ter em torno de uns 12 anos, treinando com a espada no pátio, Geralt então diz: “Acho que ela prefere a prática do que a teoria...”. Nesse meio tempo, Vesemir acorda e Geralt complementa: “Hora de acordar, mestre. Essas lições são tão tediosas que te fazem dormir também?”.

Vesemir então diz: “Droga... Ela estava fazendo uma resenha sobre ‘Carniçais e carniçais-atrozes’... Quis descansar um pouco a vista.” E Geralt pergunta: “Você fez ela ler esse tijolo? Não é à toa que ela foi embora”, e Vesemir fala mais uma vez:

Falta requinte ao texto de John de Brugge, é verdade, mas ele é confiável. Não é como essas asneiras que publicam hoje em dia. Ela está batendo nos pêndulos, não é? Quantas vezes preciso falar para ela? Não treine sozinha, isso só enraíza seus erros. Traga a nossa jovem donzela para o pátio inferior. Ela quer praticar? Então é prática que ela terá. (THE WITCHER, 2015)

Esse trecho inicial (Figura 13) mostra novamente elementos importantes das relações interpessoais do personagem, aqui há mais uma vez a possibilidade de coconstrução desse “eu” discursivo em torno de “tu” e “ele”, visto que após o sujeito deixar a posição de “tu” na cena enunciativa é necessário que o locutor escolha entre as opções de diálogo “Não fique bravo com ela.” ou “A gente deixou ela mimada”. Até o momento a narrativa não apresentou explicitamente ao jogador qual é a relação de Geralt com a Ciri, mas em torno das construções discursivas ao redor desse “ela” que Ciri representa, é possível ir compreendendo alguns indícios de cuidado, proteção e responsabilidade do personagem com a menina.

⁶¹ A relação amorosa entre Geralt e Yennefer é canônica dos livros, tendo sua origem sido retratada no conto *O último desejo* (SAPKOWSKI, 2012, p. 294). Contudo o jogo abre possibilidades para que o locutor, através do processo de subjetivação, escolha desenvolver um interesse amoroso por outras personagens na narrativa. Nesta análise estou considerando a Yennefer como o interesse amoroso real do bruxo, bem como pretendo demonstrar através da língua como ele comprova e constrói essa relação.

Essas percepções através da figura trinitária vão sendo confirmadas ao passo que as posições enunciativas são invertidas entre Geralt e Vesemir, quando o bruxo pede para que o mestre não fique bravo com a menina Vesemir, enuncia o seguinte: “Matar monstros não deve ser levado na brincadeira. Ciri deve entender isso se quer se tornar uma de nós”. Essas informações tornam possível que o sujeito enunciador compreenda a relação “Geralt-Vesemir/Ciri” e confirma o papel de proteção e responsabilidade que os bruxos têm com a menina, afinal seu anseio é se tornar um deles.



Imagem 13: Diálogos entre Geralt e Vesemir

Ao mesmo tempo em que o jogo oferece conversas triviais durante o tutorial, é identificado que nos diálogos disponíveis a imagem que vai sendo construída do personagem principal é bem diferente daquela estabelecida na narrativa incorporada ou da que é construída na relação com outros personagens não-jogáveis. Percebe-se a humanização de Geralt no “eu” discursivo que está se construindo em interlocuções com o “tu” a propósito “d’ele” e identifica-se, assim, os laços sociais do bruxo.

Quando Geralt finalmente vai ao encontro de Ciri no pátio, a menina está vendada dando uma série de golpes com a espada enquanto se equilibra em tocos de madeira. O bruxo é bem incisivo em suas observações para a menina “Errou”, “Você não está no circo. Pirueta!”, “Errou, mova os pés!” e finaliza com “Temos trabalho a fazer. Seus reflexos ainda são lentos”. Ciri rebate Geralt falando que os

reflexos dela talvez sejam lentos para um bruxo, o que não quer dizer que, de fato, eles são lentos, e Geralt a questiona “Você acha que afogadores ou as estriges vão pegar leve com você porque não passou pelas mutações? Ainda que, no seu lugar, eu teria muito mais medo do Vesemir do que de qualquer estrige. Desobedecer ordens dele... não é nada sábio”. Ciri demonstra uma personalidade forte ao responder o seguinte enunciado: “Bom, sim, mas... aquele livro era um saco!” o que faz Geralt assumir uma postura compreensiva enquanto chama a atenção da menina: “Eu sei. E você sabe que isso não é desculpa” e ela promete não repetir “Ai, desculpe. Não acontecerá de novo”.

As enunciações identificam a inversão de papéis da figura trinitária na relação intersubjetiva/alteritária entre “Geralt-Ciri/Vesemir”, Ciri deixa o lugar de “ele” e o cede a Vesemir, que agora é o ausente-presente da enunciação. Ao mesmo tempo que é possível compreender, através do discurso, um pouco sobre a jovem visto que compreendemos que ela não passou pelas mutações das poções que a tornariam bruxa, ato que é classificado no prólogo como “corpos modificados por rituais blasfemos”. A alteridade de Geralt e Ciri com Vesemir demonstra o respeito que o bruxo tem pelo seu mestre ao indicar para a garota que desobedecê-lo não é nada sábio. O bruxo realiza uma escolha de palavras ao caracterizar o motivo pelo qual Ciri não deveria desobedecer Vesemir, essa escolha é identificada pela pausa na sua fala, representada pelo uso de reticências “...”.

Levando em conta que em *The Witcher 3* os recursos visuais e ilustrativos fazem parte da significação da obra, é pertinente demonstrar a semelhança da menina com o bruxo (Figura 14). Ciri possui cabelos loiro-acinzentados com tom muito semelhante aos cabelos de Geralt, o que levanta a hipótese da menina ser sua filha, principalmente levando em conta a forma como o laço social entre os dois está se constituindo via enunciações nas relações intersubjetivas/alteritárias. Uma nova abertura de escolhas discursivas é oferecida e o jogador pode atuar como um “eu” discursivo, trocando alternadamente entre as posições de “eu” e “tu” e assim atingindo, no exercício da língua, o fundamento da subjetividade.



Imagem 14: Ciri criança em Kaer Morhen

As opções disponíveis para a coconstrução de “eu” reafirmam a imagem de um Geralt responsável pela menina que precisa repreendê-la pelo feito anterior, seja em uma versão mais severa “Pedir desculpas não é suficiente. Você vai ler o ‘Carniçais e carniçais-atrozes’ inteirinho. Incluindo os anexos”, ou por uma via carregada de humor “É melhor que não aconteça mesmo. O Vesemir disse que, se acontecer, ele vai te fazer comer uma tigela de lesmas. Cobertas com sal”.

Apesar disso, o tutorial ainda não revela de forma clara a relação entre o bruxo e a menina. Em seguida Geralt convida Ciri para se unir aos demais bruxos no pátio inferior de Kaer Morhen, lá são passadas noções básicas de jogabilidade por Vesemir, indicando como realizar ataques com a espada e usar a magia dos bruxos. O tutorial se encerra no momento que o sonho de Geralt se torna um pesadelo, o exército da Caçada Selvagem rompe os céus e invade Kaer Morhen em busca de Ciri, e Geralt desperta no momento em que visualiza a morte da menina gritando um prolongado “Nããããã!!”.

Quando o personagem acorda visivelmente abalado, ele está de volta ao acampamento que fez com Vesemir em Teméria, enquanto juntos buscam pelo paradeiro de Yennefer (Figura 15). Geralt conta que teve um pesadelo e Vesemir o induz a contar como foi o sonho. As possibilidades narrativas disponíveis permitem construir a imagem do personagem de forma mais aberta, deixando que ele esclareça para Vesemir seus anseios ou prefira não conversar sobre o assunto. O

discurso que está sendo construído permite compreender a relação entre Geralt e Vesemir, afinal o jogo oferece a possibilidade para que o personagem revele o que foi o sonho, e isso demonstra que o sujeito pode escolher contar de forma íntima aquilo que o deixou tão angustiado.



Imagem 15: Acampamento em terras Temerianas

Esse ponto de escolha narrativa reforça o conceito de que a subjetividade só é alcançada através da intersubjetividade, identifico aqui uma clivagem de sujeitos, afinal para que o sujeito enunciador alcance Geralt e, principalmente, compreenda seus sentimentos sobre o sonho em Kaer Morhen, é necessário que ele se torne um sujeito de linguagem em uma relação intersubjetiva com o “tu”, logo “[a] língua fornece o instrumento de um discurso no qual a personalidade do sujeito se liberta e se cria, atinge o outro e se faz reconhecer por ele. Ora, a língua é uma estrutura socializada, que a palavra sujeita a fins individuais e intersubjetivos” (BENVENISTE, 1976, p. 84).

Ao escolher a primeira opção, Geralt relata seu sonho para o mestre: "No sonho, fui e encontrei a Ciri. Depois, treinamos..." Vesemir ao perceber a expressão do bruxo pergunta: "Não acabou bem, não é? Seu sonho?" e Geralt continua a relatar: "Não. A Caçada Selvagem apareceu e atacou a Ciri... Eu não conseguia me mexer. Fiquei lá paralisado". O mestre tenta tranquilizá-lo ao falar que foi apenas um sonho, mas Geralt está visivelmente incomodado e complementa: "Esse é o

problema, foi mais que isso. No passado, quando Ciri aparecia nos meus sonhos, alguma coisa estava errada. Ela estava em perigo”.

O jogo começa a oferecer pistas sobre a importância desse “ele” que Ciri representa para Geralt, afinal a premissa da narrativa principal é em torno de Ciri e a Caçada Selvagem. Assim, as motivações e objetivos de jogo começam a ser apresentados de forma engendrada na narrativa, através das relações sociais do personagem Geralt que vão se estabelecendo via língua. Tal como indica McGonigal (2012), a narrativa começa a ser desenvolvida de forma envolvente para que a conquista da meta seja mais sedutora ao jogador e ele entre em uma experiência de fluxo nessa jornada.

A construção linguística ao redor da alteridade com Yennefer e Ciri vai revelando que Geralt possui uma relação social diferente com essas figuras, isso pode ser observado através da tríade “eu-tu/ele”, dado que Dufour (2000, p. 155) apresenta que “sem trindade, não há simbolização, não há agrupamento social”, essas relações são percebidas principalmente através da alteridade forte e intransitiva entre “eu-tu” e “ele”, quando o personagem as coloca em posição de “ele” na enunciação.

Quando Geralt está procurando por Yennefer no início da narrativa, ele vai à Hospedaria de Pomar Branco perguntar se alguém havia visto a feiticeira. Ao enunciar “Estou procurando uma mulher” um personagem o responde “Ehh, como todo mundo” e Geralt profere “Não como todo mundo, e não é qualquer mulher. A *minha* tem cheiro de lilás e groselha, e usa uma roupa preta e branca”. Utilizando o pronome possessivo “minha” o bruxo constrói um laço de sentimento com a feiticeira, que está em posição de “ele”, visto que ele poderia utilizar qualquer outra organização linguística, tal como “*a mulher que procuro* tem cheiro de lilás e groselha”. Geralt confere a Yennefer um grau de importância diferente através da linguagem, principalmente ao falar que não se trata de qualquer mulher.

Esse laço é confirmado também através da alteridade fraca e transitiva entre “eu” e “tu”. Quando o bruxo e a feiticeira se encontram, Geralt ao estabelecer uma relação intersubjetiva com Yennefer chega a gaguejar e perder as palavras, “Ye... Yennefer? Como...?” essas pausas em sua fala são representadas pelo uso das reticências. A feiticeira ao colocar Geralt em posição de alocutário reafirma a construção desse laço ao enunciar “É... bom te ver, Geralt. Eu... eu até te abraçaria... se você não estivesse coberto de sangue”. Quando atingimos a

alteridade entre “eu” e “tu” percebemos dois sujeitos se constituindo na cena enunciativa enquanto experienciam a propriedade de reversibilidade pronominal.

O conteúdo dos enunciados de Geralt com Yennefer também se difere dos enunciados com outros personagens na narrativa, o modo como o bruxo circula na posição de “eu” e joga com as palavras enquanto a coloca em posição de “tu” demonstra seus traços de humanidade, mesmo que teoricamente bruxos não deveriam ter sentimentos, “Desculpa... não estava esperando te ver. Pra ser sincero, não era bem assim que eu imaginava que fôssemos nos encontrar”. O elo que está ligando o encontro de ambos os personagens é o “ele” representado por Ciri, uma vez que Yennefer precisa que Geralt o acompanhe até Vizima para encontrar Emhyr, o Imperador de Nilfgaard, que irá pedir que Geralt encontre Ciri.

Os acontecimentos narrativos em *The Witcher 3* sempre produzem novos atos, experiências e relações. A existência da imagem de “eu” não existe sem a relação de reversibilidade com o “tu” e a representação da ausência de “ele”. Em razão de “eu” e “tu” só se constituírem e se colocarem presentes na instância discursiva em relação a “ele”, o copresente/ausente do discurso, investigo como o “ele” representado pela ausência de Ciri constitui a formação do laço social do bruxo com a garota.

Quando Emhyr pede para Geralt encontrar Ciri e a trazer para ele, o bruxo pergunta “Por que eu?”, Emhyr responde “Sabes o porquê. Porque ela confia em ti”. Assim o locutor que coconstrói Geralt nas instâncias discursivas vai criando uma compreensão da relação Geralt-Ciri ao atuar na construção de “eu” com diversos “tu’s”, enquanto falam a propósito d’“ele”. Ao mesmo tempo, quando Emhyr fala para Geralt que se ele não irá encontrá-la devido à relação que eles possuem, será pelo fato de que ele está disposto a pagar mais do que o bruxo recebe costumeiramente por um contrato de matar monstros, Geralt diz “Vou fazer isso pela Ciri. Não pelo seu ouro”. Atribuindo, assim, um grau de importância para ela maior do que receber uma recompensa, sua motivação em encontrá-la é atrelada ao laço estabelecido.

Após falar com Emhyr, o bruxo indaga Yennefer sobre o fato de a feiticeira estar ajudando o Imperador de Nilfgaard, um dos responsáveis pela guerra que está acontecendo nos Reinos do Norte, que é o espaço de jogo. Ela lhe responde: “Eu sei quem é o Emhyr. Ele começou essa guerra e essa matança. Ele matou meus amigos. Mas eu não tinha outra escolha, então por favor... não vamos discutir prós e contras e em vez disso nos concentrar em encontrar a Ciri. Tudo bem?”

simbolizando Ciri como um “ele” que representa um grande laço de parentalidade para ambos personagens, fazendo-os ultrapassar a importância dos valores da ética e da moral.

Geralt segue para a busca de Ciri em dois locais, Velen e Novigrad, antes de reencontrar Yennefer nas ilhas de Skellige. Quando o bruxo chega a Novigrad, faz construções discursivas em torno de Ciri que reafirmam seus sentimentos pela garota, seja ao enunciar “Estou procurando uma pessoa. Uma jovem que é como uma filha para mim” ou ao encontrar a oniromante da cidade, Corinne Tilly, para que ela o ajude a interpretar o futuro através dos sonhos que o bruxo vinha tendo com Ciri.

Corinne o orienta que é necessário atingir um tipo de sintonia mental, em que é importante que o bruxo diga a verdade e fale sobre Ciri com o coração. Toda essa construção ocorre por meio do processo de subjetivação, no qual o jogador atua como sujeito de linguagem definindo aquilo que será compartilhado com a personagem (Figura 16).



Imagem 16: Conversas com Corinne Tilly

As possibilidades narrativas disponíveis reconstroem o passado de Geralt com Ciri, evocando acontecimentos que aparecem nos livros de Andrzej Sapkowski, criador do universo *Witcher*. Ao relatar como se conheceram, Geralt explica o motivo pelo qual o destino o liga à Ciri, tal como explicado no item *III.1 Contextualização e Universo de jogo*, “Certa vez, aceitei um trabalho. Após concluí-lo, quando me disseram para escolher uma recompensa, evoquei a Lei da Surpresa”. O bruxo

conta que nunca pensou que fosse conhecer a criança prometida a ele, mas anos depois a encontrou na Floresta de Brokilon: "A Ciri saiu de Brokilon comigo. Enviei-a de volta à avó na época... mas já senti uma ligação com ela".

Geralt estabelece seu laço de paternidade com Ciri ao relatar que durante uma das guerras a menina se viu órfã, "Eu não fazia ideia do que fazer com uma menina, então fiz o que teria feito com um garoto e a levei para Kaer Morhen. Imaginei que um pouco de treinamento físico, esgrima e desenvolvimento de resistência não lhe fariam nada mal". Correlacionando aos acontecimentos do tutorial de jogo que se passam em seu sonho no momento em que *The Witcher 3: Wild Hunt* inicia.

No entanto, o bruxo compartilha que sua lembrança mais forte com Ciri refere-se ao dia em que ela saiu do quarto usando um vestido e dizendo que estava indisposta:

Naquele momento, eu soube que a Ciri estava amadurecendo, era inevitável. Fiquei perdido diante daquilo. Foi depois do tempo em que ela treinou em Kaer Morhen. Depois do momento em que a Yennefer chamou a Ciri de filha pela primeira vez (THE WITCHER, 2015).

Para ajudar Geralt, a oniromante está observando *de que modo* os fatos estão sendo contados, assim como o modo através do qual o sujeito constrói a fabulação e a imagem sobre si mesmo. Corine ao se reverter com Geralt na relação intersubjetiva comenta: "Eu sabia que você gostava dela... mas seu tom... As emoções que você esconde com tanto cuidado..."

Portanto, a subjetividade e a significação apresentam-se como indissociáveis nesse jogo pronominal, quando se enuncia como "eu", o sujeito enunciador ao mesmo tempo que se determina como um sujeito de linguagem, tem acesso a esse personagem, reforçando a ideia que o sujeito se constitui via língua e só temos acesso a ele *na e pela* linguagem. *The Witcher 3* mostra a clivagem de sujeitos ao determinar que ao mesmo tempo que o jogador se coloca como "eu", precisa observar o "eu" que está coconstruindo, analisando como o conteúdo do discurso e suas rupturas estão informando as representações que Geralt estabelece e a posição que atribui a si mesmo (BENVENISTE, 1976).

A alteridade que coloca Ciri em posição de "ele" para Geralt claramente estabelece um laço social através da tríade. Do mesmo modo quando o bruxo finalmente a encontra, podendo colocar Ciri em posição de "tu" e enunciar seu pior

temor que o acompanha desde o final do tutorial de jogo: “Eu temia que você estivesse morta”.

Apesar disso, uma vez que “a consciência de si mesmo só é possível se experimentada por contraste” (BENVENISTE, 1976, p. 286), é promissor observar como Geralt lida com personagens que estão fora do seu círculo de laço social. Simultaneamente ao Geralt humano com sentimentos, existe um Geralt que se apropria do seu ofício de bruxo, fazendo jus à construção de uma criatura que teria perdido a chama da humanidade.

Em sua busca por Yennefer nas cenas iniciais de jogo, o bruxo pode usar a magia *Axii*, dado que essa magia causa confusão mental e controle da mente, contra alguns personagens que não estão sendo receptivos consigo para influenciar que eles contem se viram a feiticeira. Um dos personagens que presencia a cena profere: “Ei pessoal! A aberração roubou a mente de Mikah!”. E Geralt o confronta: “Uhum. E vou roubar a sua língua se você não calar a boca”.

Posterior a esse momento, em Novigrad Geralt encontra um personagem falando mal dos bruxos e pergunta a ele se teria coragem de repetir essa calúnia em sua cara. O homem confronta o bruxo: “Prontamente! Você é um mutante! Uma aberração! Uma relíquia inútil de uma época passada que deveria ser queimada como um galho seco!”. E a narrativa ao redor da situação permite ao jogador atuar através de escolhas discursivas nesse processo de subjetivação, respondendo à altura: “Pra uma relíquia eu sou muito bom com uma espada. Sei onde cortar para você sangrar até a morte antes de cair no chão” (Figura 17).



Imagem 17: Alteridade de Geralt com personagens fora do seu laço social

Isto posto, observa-se que a construção da experiência de “eu” perpassa a formação do laço social através da tríade “eu-tu/ele”. Ademais indica que a narrativa joga com a linguagem criando significação através do dispositivo pronominal, de modo que as pessoas discursivas entregam a globalidade da narrativa e as motivações do personagem Geralt de Rívia. Os conflitos e as missões conseguem ser explicados através da relação pronominal dos personagens, indicando “o poder fundador da linguagem, que instaura uma realidade imaginária, anima coisas inertes, faz ver o que ainda não existe, traz de volta o que desapareceu” (BENVENISTE, 1976, p. 27).

III.II.III O movimento do sujeito discursivo, *status* de “ele” a “eu”

The Witcher 3 lida com o fato da linguagem recriar a realidade através do movimento do texto literário, permitindo que o “ele” representado por Ciri assuma a posição de “eu” ao mudar o ponto de vista narrativo. Assim Ciri é retirada da oposição a “eu-tu”, podendo se colocar como sujeito que enuncia e que é coconstruído com a atuação do jogador.

Dá-se aí o surgimento de um novo sujeito, que não se trata mais de Geralt, mas que complementa sua busca ao reconstruir a realidade pela perspectiva de Ciri. Assim, a narrativa evidencia a língua em sua condição constitutiva dos acontecimentos no mundo, neste caso no mundo do jogo, e o modo como esse

movimento de perspectiva é engendrado na narrativa aciona exatamente as teorizações de Benveniste (1976) em *Vista d'olhos sobre o desenvolvimento da linguística*.

O momento começa quando Geralt consegue informações de Ciri com o Barão Sanguinário. O governante de Velen então conta: “Ela apareceu aqui há um tempo, exausta, ferida e fedendo como um cão encharcado depois de uma caçada... Depois, descobri que ela tinha vindo do pântano...”, recriando através da linguagem o acontecimento que tinha sido reproduzido dias atrás. Quando o Barão complementa, “Ela disse que alguns monstros da floresta a atacaram antes que ela pudesse alcançar a vila...”. Nesse momento as imagens apresentadas na tela já não são mais as mesmas, a narrativa começa a mostrar uma perspectiva pela vivência de Ciri, recriando a jornada dela pelas palavras que contou ao Barão (Figura 18).



Imagem 18: A história de Ciri

The Witcher 3 faz o jogador pensar que será utilizada uma *cutscene* para contextualizar a experiência da garota pelos pântanos de Velen. No entanto, o jogo surpreende oferecendo a possibilidade para que o jogador construa essa realidade atuando como um novo sujeito discursivo através de Ciri. Trata-se de uma recriação do simbólico que abre espaço para o processo de subjetivação.

Katie Salen e Eric Zimmerman (2012b) salientam que existem novas formas e técnicas para a concepção da interação lúdica narrativa, emergindo especificamente

dos jogos digitais. Essa mudança de ponto de vista até poderia ser algo exclusivo dos jogos, ainda assim, há muito o texto literário já joga com essas perspectivas, existem livros que reservam um capítulo para a visão de cada personagem. O diferencial aqui seria o fato do jogador conseguir experienciar o jogo atuando nessa construção de “eu”, representado agora por Ciri, atingindo um nível de interação lúdica significativa e um efeito de subjetivação ao atuar também na construção narrativa da jornada dela.

É pela perspectiva do novo “eu” que está se constituindo na instância discursiva que a linguagem reproduz a realidade desse universo em um tempo cronológico anterior aquele em que Geralt está, fazendo renascer nos discursos de Ciri o acontecimento e a experiência que ela teve nesses acontecimentos, do mesmo modo que cria a ilusão de um tempo presente, pois o presente é o momento em que o sujeito enuncia (Figura 19). A cada lugar em que Geralt procura Ciri, seja Velen, Novigrad ou Skellige, é possível jogar com a garota para construir sua trajetória até finalmente reencontrar o bruxo.

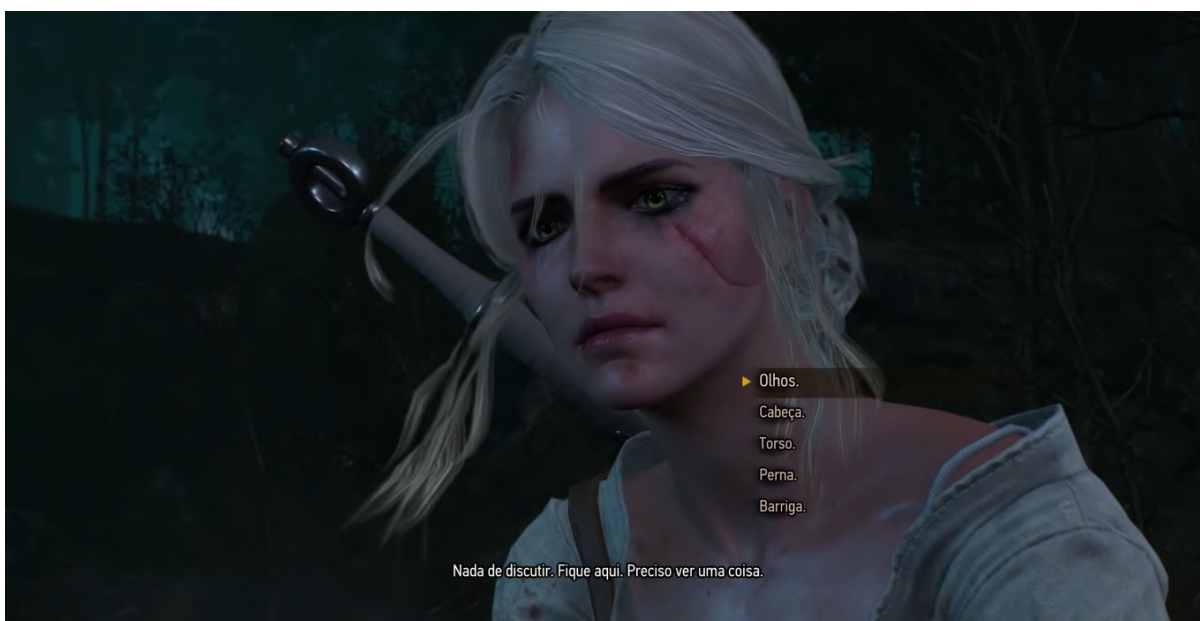


Imagem 19: Ciri em posição de “eu”

Observo que apesar de existir possibilidade da reversibilidade entre “eu” e “tu”, se trata de um “eu” que não perdeu toda a característica de “ele”, uma vez que suas passagens estão alternadas com Geralt e elas iniciam no momento em que o bruxo entra em uma relação intersubjetiva com outros personagens para obter informações de Ciri, sendo vivenciadas em um tempo cronológico passado.

III.III Rejogabilidade e atualização da experiência humana

A desenvolvedora CD Projekt RED defende que, por sua propriedade de narrativa ramificada, o jogo oferece uma capacidade incomparável de rejogabilidade, já que jogar *The Witcher 3* somente uma vez não possibilita que os jogadores vivenciem todas as possibilidades narrativas provindas das escolhas de diálogo. Salen e Zimmerman (2012b) apontam que quando a estrutura de um jogo pode ser alterada, as possibilidades de valor aumentam, pois o jogo pode assegurar que novas experiências continuem a surgir conforme ele é rejogado. Os autores chamam esse ato de experiência “igual, mas diferente”.

Outro fator que influencia a capacidade de rejogabilidade é a forma que a experiência de fluxo (CSIKSZENTMIHALYI, 1990) foi projetada pelos designers de jogos. Levar os jogadores ao prazer aumentado e ao engajamento de formas significativas dentro do jogo faz com que o desejo por vivenciá-lo novamente seja aflorado, pois trata-se de um jogo *épico* (MCGONIGAL, 2012). Surge aí o papel do designer de narrativa que deve projetar interações para que o jogador se proponha como um sujeito discursivo envolvendo a história, o design de níveis, a jogabilidade, a interface, o desenvolvimento de personagens, os diálogos, os recursos de arte, entre muitos outros elementos, pois este é responsável por criar a maior quantidade de imersão possível (TESSARO, 2018).

Como constatado no primeiro capítulo, *A construção da experiência narrativa em jogos digitais, The Witcher 3: Wild Hunt* perpassa todos esses componentes de experiência dos jogos, entregando, de fato, um caráter de rejogabilidade para os jogadores, conforme demonstrado através das muitas premiações que o jogo conquistou ao longo dos anos. Não somente por esse viés é possível constatar a capacidade de rejogabilidade, mas também pelas interações dos próprios jogadores em grupos nos sites de redes sociais ao constatarem que estão jogando novamente em busca de experienciar outras possibilidades narrativas, tal como destacado no seguinte comentário:

Depois que você zera o jogo pela primeira vez, você entra em um conflito para descobrir os outros finais por curiosidade. Eu mesmo fiquei bravo por algumas consequências das minhas escolhas. De todo modo, você sempre quer mudar algo e melhorar algumas decisões. (Comentário extraído do facebook)

Confirma-se, portanto, que a experiência do jogo se dá principalmente pelo foco narrativo, através da mobilização dos sentidos na língua que,

consequentemente, cria a história. Mesmo que o jogo se constitua a partir de uma relação binária, ele consegue alcançar a experiência do trinitário, pois considera a experiência do homem a partir de escolhas e possibilidades discursivas provenientes dessas escolhas que permitem o processo de subjetivação. Existe, assim, uma questão de experiência humana que se torna única a partir do momento em que cada jogador entra no universo do jogo enunciando-se como “eu” para historicizar-se no discurso.

Ao firmar essa questão de experiência humana, o jogo promove a constituição da subjetividade, da temporalidade e da significância mutuamente, pois “em sua tríade pessoa-tempo-espço, a enunciação, enquanto ato de apropriação individual da língua, re-produz o mundo através do discurso, sempre de uma maneira nova” (ANJOS, 2020, p. 82). Logo, por oferecer uma experiência de jogo através da apropriação da língua, *The Witcher 3* confere o ato de atualização da experiência humana, pois como demonstrado no capítulo II *O Sujeito que se constitui via linguagem*, a linguagem propicia o renascimento dos acontecimentos, sempre de uma maneira renovada.

Esclarecendo ainda, cada vez que o jogador percorre o jogo ele está reinventando um novo presente que olha de maneira diferente para o passado a partir do momento que se enuncia como Geralt de Rívia, pois se trata da atualização de um momento ainda não vivido, visto que mesmo através de um sistema binário de escolhas limitadas, esse sujeito enunciator está recriando o sujeito de linguagem e estabelecendo sentidos e relações únicas, que serão diferentes dos atribuídos por outro jogador que percorre o mesmo sistema narrativo.

Re-contar a história de jogo é re-significar seus sentidos, é descobrir as complexas associações que foram projetadas pelos designers narrativos dentro desse extenso universo composto por mais de 180 horas de jogo.

A análise aqui proposta levou em conta as relações interpessoais do personagem que constituem laços amorosos e de paternidade, visto que essas relações intersubjetivas propiciam o processo de subjetivação e são as motivações para que a narrativa principal do jogo aconteça.

Com a finalidade de explorar a constituição do sujeito através da linguagem e modo como esse espaço é construído *na* e *pela* intersubjetividade/alteridade, busquei observar a experiência daquele que se propõe como “eu” no jogo, não negando que ela é produtora de sentido dentro de um sistema binário, mas

vinculando o sentido às relações interpessoais, pois elas constituem o sujeito. Assim, não julguei pertinente demonstrar um final específico de jogo, sobretudo porque existem 36 finais possíveis que incluem não somente os personagens principais da trama, mas personagens secundários e estados para o mundo de jogo, o que demandaria explicar muitas outras narrativas paralelas para atingir o sentido para o leitor deste trabalho.

Apesar do jogo conter muitas experiências como matar monstros, jogos de cartas, lutas, corridas a cavalo, entre outros, que certamente influenciam no processo de jogabilidade e na emergência de jogo. *The Witcher 3* se trata, antes de tudo, de um RPG, conferindo como premissa ao jogador a possibilidade de interpretar papéis e personagens para criar uma narrativa. À vista disso, as relações interpessoais estabelecidas ao longo do jogo *na e pela* linguagem possuem uma importância fundamental não somente na narrativa principal, mas também nas missões secundárias, conforme indica o relato de experiência de um jogador de *The Witcher 3*:

Tem uma missão, logo no começo do jogo em Pomar Branco, onde você precisa investigar um poço com uma maldição, essa missão que inicialmente parece curta, se desenrola de uma maneira trágica (como muita coisa em the witcher). Você descobre que a moça não se matou, ela foi assassinada junto com o marido, por descobrir que o filho do nobre da região era homossexual e tinha um caso com o caçador que você encontra em outra missão. Essa mulher, que era amiga da herbalista da região, ajudava o casal em seus encontros, mas o nobre ao saber disso, manda o filho para a guerra (você descobre mais adiante que o rapaz morre, deixando uma carta para seu amor), manda matar a amiga do casal e o caçador, mas o caçador sobrevive ao fugir para pomar branco. Você acaba por fazer umas quests de matar uns lobos com ele. Quando você descobre sobre a ligação de todas as quests (espalhadas pelo mundo) com aquela inicial do game, é aquele momento mind blowing. Que jogo foda. (Comentário extraído do Youtube)

Pensando nas contribuições que a linguística pode oferecer ao design narrativo, a questão de experiência através da linguagem se mostra como um caminho promissor. Compreender a teoria benvenistiana que considera a reflexão sobre o sujeito ou, como Claudine Normand (1994-1995) articula, permite que a subjetividade seja reintroduzida aos estudos linguísticos, propicia que os designers narrativos façam do uso da experiência construída via linguagem e explicada por esta, a base para projetar interações em um sistema narrativo que estimule a jogabilidade.

Assim, o entendimento sobre como se dá a tecitura das relações interpessoais via as três pessoas do discurso “eu-tu/ele”, propostas por Benveniste

(1976; 1989) e mais profundamente discutidas por Dufour (2000), abre a possibilidade para alcançar as diferentes formas de estruturação das relações humanas. Dessa forma, o designer narrativo pode, a partir de um olhar mais apurado para o funcionamento da linguagem, incorporar um mundo maior de possibilidades discursivas no universo do jogo. Bem como, alcançar nuances dramáticas e emocionais profundas que serão construídas através das relações intersubjetivas/alteritárias do personagem.

Consequentemente, quando os designers compreenderem que “bem antes de servir para comunicar, a linguagem serve para viver” (BENVENISTE, 1989, p. 222), pois só temos acesso ao homem via língua e “o próprio da linguagem é, antes de tudo, significar” (1989, p. 222), eles conseguirão construir um universo narrativo jogável tão semelhante ao mundo real que será responsável por propiciar aos jogadores o sentimento de que o ato de jogar tem um sentido que os conecta a algo muito maior (MCGONICAL, 2012), incentivando assim a atualização da experiência humana através de um sistema binário que abre para o trinitário.

*

A importância da figura trinitária é enfatizada em todo o percurso narrativo, apesar de o jogador deslizar entre as posições de “eu” e “tu”, a todo momento ele está evocando a ausência representada no campo da presença através do “ele”. É necessário ainda analisar o “ele” para desvendar os mistérios e motivações por trás do “eu” que enuncia. O discurso viabiliza essa criação da representação daquilo que está fora dele, consequentemente a ausência de “ele” é o que possibilita a existência de “eu” e “tu”, pois só é possível ser em relação àquilo que não se é (DUFOR, 2000).

Como o jogo é tecido por discursos, uma simples escolha de diálogo pode afetar toda uma sociedade, visto que “a língua pode ser encarada no interior da sociedade como um sistema produtivo: ela produz sentido, graças à sua composição que é inteiramente uma composição de significação e graças ao código que condiciona este arranjo.” (BENVENISTE, 1989, p.103). A maneira pela qual esses discursos criam efeitos na sociedade demonstra a construção da subjetividade do sujeito e sua influência no sistema do jogo através de interações que são integradas e dependentes do contexto do jogo (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b). Isso ocorre,

principalmente, porque a narrativa é estabelecida por escolhas de discursos em um eixo associativo. E o processo de subjetivação é constituído, sobretudo, na interação do jogador com o sistema binário do jogo, interferindo na globalidade do texto a cada decisão.

Considerações finais

*É necessário sair da ilha para ver a ilha,
não nos vemos se não saímos de nós.*

José Saramago

Por todo o percurso discursivo deste trabalho procurei estabelecer uma interlocução entre a linguagem e o design, transbordando por vezes para o campo da arte e da literatura, na medida que um jogo digital se apresenta como um objeto que pode ser estudado a partir de uma perspectiva interdisciplinar. Estabelecer um debate que se fundamenta na intersecção, nesse entre-lugar das áreas do saber, é um processo desafiador, arriscado e, sobretudo, prazeroso.

Embora o texto deva, neste momento, apresentar minhas conclusões, não tomo este trabalho como um fechamento, mas sim como uma abertura para a consideração dos estudos da linguagem no campo do design, visto que o design narrativo ainda se encontra em desenvolvimento e descoberta. As discussões aqui levantadas, portanto, mais do que destino com ponto sólido de chegada estabelecido, são o percurso para a promoção de novos diálogos.

Pensando a narrativa como o elemento que uniria design, linguística, literatura e arte, encontro aquele que está paralelamente no centro dessa união, o homem. O conceito de experiência, tão trabalhado no design, aparece também na célebre teoria de Benveniste (1976; 1989) através da apropriação da língua. Assim, o processo de subjetivação se apresenta como uma temática interessante a ser analisada, sobretudo a partir da experiência narrativa de um jogo digital. Por consequência, esta pesquisa expôs duas perspectivas distintas, uma pela ótica do design e outra pelo viés da linguística, para, desse diálogo, considerar a discussão que daí desponta em torno do espaço enunciativo do jogador dentro dos jogos digitais.

Nesse processo, para apoiar os estudos sobre jogos digitais, design de jogos e a constituição da experiência através da interação lúdica e das narrativas interativas, utilizei acima de tudo os conceitos estabelecidos pelos autores Salen e Zimmerman (2012a; 2012b) e McGonigal (2012), que permitiram compreender como os jogos constroem experiências virtuais épicas para os jogadores. A partir disso, olhando para *The Witcher 3: Wild Hunt* foi possível identificar que a interação lúdica

significativa é estabelecida através de um foco narrativo, o qual permite que os jogadores se proponham como o personagem Geralt, realizando ao longo do jogo diversas escolhas enunciativas que promovem a experiência por meio de um processo discursivo.

A narrativa emergente abriu a possibilidade para pensar em um processo de subjetivação maior nos jogos digitais, uma vez que pelo seu caráter interativo é possível criar um espaço único para o jogador, deixando que suas escolhas discursivas moldem um caminho imprevisível dentro de um sistema totalmente previsível. Desse modo, ao longo de toda pesquisa estabeleci a reflexão de que a narrativa e a interatividade, quando postas em conjunto, permitem que os jogadores mobilizem os sentidos do jogo através da língua e assumam a posição de “eu”, o sujeito da enunciação.

Ao passo que identificar que a experiência do jogador é sempre diferente a cada mobilizar de sentidos dentro de um sistema, pois se trata da experiência humana mediada pela linguagem que, por sua vez, revela a natureza subjetiva e única do uso da língua, Benveniste (1976; 1989), Dessons (2006) e Dufour (2000) complementaram a discussão propiciando alcançar o lugar para o homem na língua e como ele constrói sua experiência e estabelece significados *na* e *pela* linguagem.

Marlene Teixeira (2004) aponta que ao considerar o processo de constituição da subjetividade na linguagem, Benveniste revelou a vocação transdisciplinar da linguística da enunciação abrindo-a ao diálogo e em virtude dessa abertura é que surge este trabalho. Observar o universo narrativo-interativo de *The Witcher 3* põe em questão uma atividade de subjetivação, revelando a intersubjetividade/alteridade como condição para esse processo de individuação.

Benveniste considera como um universal linguístico a capacidade que o homem tem de se constituir em sujeito, a atividade de subjetivação surge, então, como uma faculdade inerente ao uso da linguagem, estando presente em todo discurso (DESSONS, 2006). Isso coloca o homem no centro dos estudos linguísticos, pois a relação entre o homem e a linguagem não é instrumental e sim constitutiva, ambos nascem juntos.

A indissociabilidade entre a subjetividade e a linguagem evoca a reflexão de que o homem só existe *na* e *pela* alteridade com a pessoa subjetiva “tu” e a pessoa não subjetiva “ele”. Desta forma, é no exercício linguístico inter(subjetivante) que o põe em diferença com o outro, que o homem reconhece a si mesmo e constrói a

imagem que transmite de si. A partir de Dufour (2000), foi possível colocar luz também sobre a dimensão pragmática da linguagem destacando, pelas palavras do autor, que é *no* e *pelo* trinitário, (eu-tu/ele), que os homens se estabelecem como sujeitos falantes no mundo e constituem a sociedade.

Por consequência, esse processo de subjetivação ainda é constitutivo de outras duas noções que são a temporalidade e a significância, pois a todo momento em que um locutor se apropria da língua e se propõe como “eu” em uma interlocução com “tu” a propósito d’ele”, está definindo o tempo presente como o tempo da enunciação, visto que esse é interior ao discurso e está estabelecendo significados novos no mundo. Logo, a relação triádica entre a subjetividade, a temporalidade e a significação reflete diretamente uma questão de historicidade e atualização da experiência humana via discurso.

O sentido, depois de muito ignorado e evitado pelo estruturalismo⁶², aparece como um fomentador para o processo de subjetivação em narrativas digitais, levando em conta que os jogadores querem, antes de tudo, interagir com o sistema para compreender o que ele pode significar (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b). *The Witcher 3: Wild Hunt* se apresenta como um complexo objeto de análise, no qual o significado, ainda que enclausurado no sistema binário das relações, faz interface com o trinitário se colocando no campo da emergência, tal como nunca deve deixar de pertencer. Nele, o agenciamento discursivo pode ser moldado através dos eixos paradigmático e sintagmático através de escolhas narrativas. Essa (re)organização de discursos constitui o universo subjetivo, confere a historicidade do sujeito e proporciona a atualização da experiência humana.

E quanto ao designer narrativo? Esse pode fortemente beber das fontes da linguística através da perspectiva da teoria enunciativa de Benveniste (1976; 1989), simultaneamente enquanto considera os estudos de design de jogos, tal como propôs este trabalho. Para esse profissional, o primeiro passo é compreender que toda experiência é mediada pela linguagem.

⁶² Tal afirmação é calcada em Benveniste, quando o linguista afirma em texto de 1966, *A forma e o sentido na linguagem*, que a escola do linguista norte americano Bloomfield insistia em deixar o sentido de fora da linguística. Assim como, em texto de 1964, *Os níveis de análise linguística*, quando Benveniste diz, “[e]is que surge o problema que persegue toda lingüística moderna, a relação *forma : sentido*, que muitos lingüistas queriam reduzir à noção única da forma, sem porém conseguir libertar-se do seu correlato, o sentido. *O que não se tentou para evitar, ignorar ou expulsar o sentido?* É inútil: essa cabeça de Medusa está sempre aí, no centro da língua, fascinando os que a contemplam” (BENVENISTE, 1976, p. 134-135, grifos meus).

Posto isso, é necessário ter em mente que elaborar complexos sistemas narrativos levando em consideração a construção de interações discursivas atreladas à jogabilidade que, por sua vez, promovem o uso da língua pelo jogador, irá estimular a experiência lúdica significativa através do processo de subjetivação. Projetar esse espaço narrativo leva o jogador a focar sua atenção nas relações interpessoais que são constituídas no processo discursivo e como elas estão estabelecendo significados no sistema, “o resultado global é uma narrativa surpreendentemente rica” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 104).

Por fim, cabe destacar que este trabalho além de abordar o processo de subjetivação por uma perspectiva teórica, não deixou em momento algum de considerar e construir a subjetividade da pesquisadora que aqui se enuncia como “eu”, afinal, como aprendemos com Benveniste (1976), o fundamento da subjetividade está no exercício da língua.

Referências

ABT, Clark C. **Serious Games**. Lanham: University Press of America, 2002.

ALMEIDA, Natália Cristina de. **Discurso**: em busca da essência do pensamento de Émile Benveniste. Orientação: Marlene Teixeira. Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada. UNISINOS, 2014.

ANJOS, Aroldo Garcia dos. **Lavrar a névoa**: o tempo em Satolep, de Vitor Ramil. Dissertação de mestrado. Orientação: Daiane Neumann. Programa de Pós-Graduação em Letras. UFPEL, 2020.

ANJOS, A. G.; NEUMANN, D. **Da construção do espaço pela enunciação**: a impossibilidade do locus amoenus em *Ida e volta*, de Aldyr Garcia Schlee. *ReVEL*, vol. 18, n. 34, 2020.

AVEDON, Elliot; SUTTON-SMITH, Brian. **The study of games**. New York: John Willey & Sons, 1971.

ATKINS, Barry. **More than a game**: the computer game as fictional form. 1ª ed. Nova York: Manchester University Press, 2003.

BENVENISTE, Émile. **Problemas de Linguística Geral I**. 5ª ed. Letras e Linguística. V. 8. São Paulo: Ed. da Universidade de São Paulo, 1976.

_____. **Problemas de Linguística Geral II**. Campinas, São Paulo: Pontes, 1989.

BRANDÃO, Luis Rodrigo Gomes. **Análise da emergência narrativa em *Metal Gear Solid V: The Panthom Pain***. Dissertação de mestrado. Orientação: André das Neves. Programa de Pós-Graduação em Design. UFPE, 2016.

BREAULT, Michael. **Narrative design**: the craft of writing for games. Boca Raton, FL: CRC, 2020.

CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Champaign: University of Illinois Press, 2001.

CARDOSO, Yulan Wilges. **A dicotomia dos jogos digitais**: uma discussão sobre narrativa e interatividade. Monografia (Graduação em Design Digital) — Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Rio Grande do Sul, 2013.

CAVALHEIRO, Juciane dos Santos. **O aspecto ficcional e a experiência subjetiva**: uma análise enunciativa de A metamorfose. Dissertação de mestrado. Orientação: Marlene Teixeira. Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada. UNISINOS, 2005.

_____. **A relação de alteridade entre as personagens de a metamorfose**. João Pessoa: DCLV, v.4, n.1, p. 77-93, 2006.

_____. **A alteridade e seus efeitos na constituição da subjetividade**: uma análise enunciativa dos protagonistas Kafkianos. Tese de doutorado. Orientação: Ana Cristina de Souza Aldrigue. Programa de Pós-Graduação em Linguística. UFPB, 2009.

CD PROJEKT RED. The Witcher, 2020. Story. Disponível em: <<https://thewitcher.com/en/witcher3>>. Acesso em: 25. set. 2020.

COSTIKYAN, Greg. **I have no words and I must design**. Tampere: Tampere University Press, 2002. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.51146.pdf>. Acesso em 14 jun. 2021.

CRAWFORD, Chris. **The art of computer game design**. Columbus: McGraw-Hill Osborne Media, 1984.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow**: the psychology of optimal experience. London: HarperCollins, 1990.

DESSONS, Gérard. **Émile Benveniste: l'invention du discours**. Paris: In Press Eds, 2006.

DUFOUR, Dany-Robert. **Os mistérios da trindade**. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2000.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **2020 Essential Facts About the Video Game Industry.** 2020. Disponível em: <<https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>> Acesso em: 06. Jun. 2021.

HEUSSNER, Tobias *et al.* **The game narrative toolbox.** Burlington, USA: Focal Press, 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. **Game Design as Narrative Architecture.** Cambridge: MIT Press, 2002. Disponível em: <http://www.anabiosispress.org/VM606/1stPerson_hjenkins.pdf> Acessado em: 27. Set. 2020.

LAPLANTINE, Chloé. **Emile Benveniste:** poétique de la théorie. Saint-Denis Ecole Doctorale Pratiques et théories du sens. Université Paris 8 Vincennes, 2008.

MAGNI, Lolita Fernanda. **Narrativas Interativas em jogos digitais:** uma análise dos caminhos alternativos em Heavy Rain. Revista Temática, ano x, n. 11, NAMID/UFPB, p. 191-212.

McGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo.** Rio de Janeiro: Best-seller, 2012.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck O futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

NEUMANN, Daiane. **A linguagem e a vida:** reflexões acerca de língua e literatura. DESENREDO (PPGL/UPF), v. 14, p. 435-443, 2018.

_____. **Émile Benveniste e a abertura para uma poética do discurso.** In: (Re)leituras em Ferdinand de Saussure e Émile Benveniste. São Paulo: Pedro & João, 2021.

NORMAND, Claudine. **Lectures d'Émile Benveniste.** Língua e Literatura, n. 21, p. 29-46, 1994/1995.

NOVAK, Jeannie. **Game Development Essentials: an introduction**. 3. ed. NY, USA: Cengage Learning, 2012.

NUNES, Paula Ávila. **Da subjetividade na linguagem fotográfica: as categorias de pessoa e não-pessoa na narração de si**. Revista Linguagem e Ensino, v. 23, n. 3, 2020.

PARLETT, David Sidney. **The Oxford History of Board Games**. Oxford University Press, 1999.

PERES, Carolina Alves. **Nart: Desenvolvimento de uma plataforma para escrita colaborativa**. Monografia – Graduação em Design Digital. Centro de artes, Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 2018.

PICCINI, Maurício da Silveira. **"Fiz por querer": o papel das escolhas do jogador na construção do sentido em narrativas de jogos digitais**. 2012. Tese de doutorado. PUCRS, Porto Alegre, 2012.

POSEY, Jay. Narrative Design. In: DESPAYN, Wendy. **Professional techniques for video game writing**. CRC Press, 2008.

RIBEIRO, Tiago Henrique. **A gênese do design de narrativa e como ele pode contribuir para os jogos digitais**. Anais do IV Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas. Goiânia: Media Lab / UFG, 2016a. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/777/o/02_genese_do_design_de_narrativa.pdf> Acessado em: 27. Set. 2020.

RIBEIRO, Tiago Henrique. **Desenvolvimento de modelo para pré-produção de jogos digitais baseado em métodos de design e processos de desenvolvimento de jogos**. 2016. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Design, Florianópolis, 2016b.

ROGERS, Yvonne. SHARP, Helen. PREECE, Jennifer. **Design de Interação: Além da Interação Homem-computador**. 3ª Ed. Bookman, 2013

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos Vol. 1: Principais Conceitos**. São Paulo: Editora Blucher, 2012a.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos Vol. 3: Interação Lúdica**. São Paulo: Editora Blucher, 2012b.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play - Game Design Fundamentals**. Massachusetts London: The MIT Press Cambridge, 2004.

SAPKOWSKI, Andrzej. **O último desejo**. Tradução de Tomasz Barcinski. São Paulo, 2012.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral**. Tradução: Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 2006.

SILVA, Carmem Luci da Costa. **Subjetividade, socialidade e historicidade na arte do problema em Benveniste**: prospecções de Gérard Dessons. *Linguagem & Ensino, Pelotas*, v. 23, n. 3, p. 616-627, jul- set., 2020.

STUMPF, Elisa. **Benveniste e Agamben**: o ético e o político na linguagem revelados pela blasfêmia e pelo juramento. *Linguagem & Ensino, Pelotas*, v. 23, n. 3, p. 675-689, jul-set. 2020.

SUITS, Bernard. **Grasshopper**: games, life and utopia. Peterborough: Broadview Press, 2005

TEIXEIRA, Marlene. **Benveniste**: um talvez terceiro gesto?. *Letras de Hoje*, v. 39, n. 4, 2004.

TEIXEIRA, Marlene; MESSA, Rosângela. **Émile Benveniste**: uma semântica do homem que fala. *Estudos da Língua(gem)*, v. 3, n.1, 2015.

TESSARO, Annye Cristiny. **Narrativas e Games**: um olhar do design literário-artístico. Tese de doutorado. Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2018.

Jogos Digitais

Os jogos digitais citados neste trabalho estão apresentados de acordo com o seguinte modelo: Nome do jogo. Produtores. Publicadores, ano de lançamento da primeira versão ou da versão citada.

Grand Theft Auto. Rockstar North. Rockstar Games, 1997.

The Sims. Maxis. Electronic Arts, 2000.

The Witcher 2: Assassins of Kings. CD Projekt RED. CD Projekt, 2011.

The Witcher 3: Wild Hunt. CD Projekt RED. CD Projekt, 2015.