

SUBJETIVIDADE, SIGNIFICAÇÃO E DISCURSIVIDADE: UM OLHAR PARA A NARRATIVA EMERGENTE DE *THE WITCHER 3*

CAROLINA ALVES PERES¹; DAIANE NEUMANN²

¹Universidade Federal de Pelotas – carolinaaperes@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – daiane_neumann@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este estudo se qualifica como um recorte da dissertação intitulada “O processo de subjetivação em narrativas digitais: um estudo sobre a experiência narrativa em *The Witcher 3: Wild Hunt*”, defendida no ano de 2021 juntamente ao Programa de Pós Graduação em Letras da UFPEL. Um dos principais motivos que impulsionou esta discussão foi a minha inquietação enquanto designer que entende a importância de estabelecer um diálogo entre áreas do conhecimento. Assim, um dos principais objetivos desta pesquisa é a contribuição para a expansão das fronteiras inter/transdisciplinares entre os campos da linguística, da literatura, das artes e do design.

Visando a 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, busquei investigar de que modo a linguística do discurso de BENVENISTE (1976; 1989) poderia 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, temas que interferem diretamente na construção da experiência. Assim, propus observar como esses elementos aparecem no jogo digital *The Witcher 3*, analisando como acontece a interação do jogador com o uso da língua e o modo como ele se apropria da linguagem para experienciar a narrativa.

The Witcher 3 é um jogo multiplataforma baseado na série literária polonesa *Wiedźmin*¹ de autoria Andrzej Sapkowski. É caracterizado 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 ramificados na narrativa. Os designers de jogos KATIE SALEN E ERIC ZIMMERMAN (2012), a partir de uma fala de Marc Leblanc em 1999, identificam esse estilo narrativo como emergente, pois ele é baseado em escolhas e depende da interação do jogador com o sistema do jogo. Assim, para os autores, a narrativa emergente possibilita que os jogadores estejam interagindo a todo momento com o sistema do jogo através de eventos discursivos, e esse é um recurso capaz de produzir uma experiência única para cada jogador, propiciando que alcancem um processo de subjetivação.

Desta forma, encontrei apporte teórico em ÉMILE BENVENISTE (1976; 1989), principalmente por sua teoria enunciativa colocar em questão a temática da constituição do sujeito numa relação intersubjetiva. Levo 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 considero que a narrativa emergente é capaz de proporcionar um espaço de subjetivação maior para o jogador, na medida em que o espaço que lhe é atribuído para a coconstuição da narrativa é mais abrangente. Assim, parafraseando Benveniste (1976), a

¹ Na tradução brasileira: *The Witcher: A Saga do Bruxo Geralt de Rívia*.

"subjetividade" que será tratada aqui é a capacidade do jogador para se propor como "sujeito" na narrativa, entrando em uma dimensão discursiva que implica em estabelecer significados.

Também utilizei como aporte teórico as discussões do filósofo DANY-ROBERT DUFOUR (2000) que considera a formulação do conjunto trinitário dos pronomes pessoais (eu-tu/ele), explicando que o homem é trinitário 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. Ademais, pretendo relacionar as discussões anteriormente citadas com as reflexões de GÉRARD DESSONS em *Émile Benveniste, l'invention du discours* (2006), explorando o modo pelo qual o discurso viabiliza que cada sujeito alcance sua historicidade e sua individualidade como pessoa.

Por fim, procuro abordar 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 a partir da perspectiva de BENVENISTE (1976;1989), 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.

2. METODOLOGIA

Para esta pesquisa, utilizei como método de abordagem a reflexão teórica acerca das temáticas subjetividade, significação e discursividade, através da teoria enunciativa de BENVENISTE (1976, 1989), mostrando como se dá a constituição do sujeito na linguagem em uma relação intersubjetiva e, consequentemente, a mobilização de sentidos no uso da língua. Relaciono as discussões com as reflexões e avanços identificados por DESSONS (2006), pois 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. 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. Assim, tenho como ponto de partida a indissociabilidade entre subjetividade e linguagem para tratar da discursividade. E, com o intuito de compreender como se dá o processo de construção da subjetividade em uma experiência de jogo por um viés qualitativo, utilizei a abordagem analítica para apresentar como os elementos estudados aparecem e se fundam em *The Witcher 3: Wild Hunt*.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

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). 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.

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, criando um discurso.

É pertinente destacar que nas narrativas emergentes 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. Identifico, portanto, a importância do designer narrativo, pois ele pode, a partir de um olhar mais apurado para o funcionamento da linguagem, incorporar um mundo maior de possibilidades discursivas no universo do jogo, propiciando o processo de subjetivação; Bem como, alcançar nuances dramáticas e emocionais profundas que serão construídas através das relações intersubjetivas do personagem.

Em *The Witcher 3* a atribuição de sentidos na construção do discurso narrativo ocorre a todo momento. 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. Em algumas passagens do jogo é perceptível que ao enunciar “sou um bruxo” Geralt é colocado em posição de “ele” na cena enunciativa, pois um dos personagens profere “Não toquem *nele*. Não olhem pra *ele*. Bruxos são piores que leprosos” o que evoca o papel social de “não-pessoa”, designando uma “ausência re-presentada no campo da presença” (DUFOUR, 2000, p.106-107).

É possível observar, portanto, como o discurso joga com as pessoas da enunciação para construir sentido. As relações interpessoais do personagem

constituem o sentido em torno de si, do outro e do mundo. Dessons (2006, p. 48)² 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”.

4. CONCLUSÕES

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 compreender como ele constrói sua experiência e estabelece significados *na* e *pela* linguagem.

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.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANJOS, Aroldo Garcia dos. **Lavrar a névoa: o tempo em Satolep, de Vitor Ramil.** 2020. Dissertação (Mestrado em Letras) - Programa de Pós-Graduação em Letras. Universidade Federal de Pelotas.
- BENVENISTE, Émile. **Problemas de Linguística Geral I.** 5^a 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.
- 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.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos Vol. 3: Interação lúdica.** São Paulo: Editora Blucher, 2012.
- SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral.** Tradução: Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 2006.
- The Witcher 3: Wild Hunt.** CD Projekt RED. CD Projekt, 2015.

² Do original: “au sens où parler n'est jamais un procès neutre, mais un acte qui implique une structuration des relations interpersonnelles”.