

DE QUE MANEIRA OS ELEMENTOS VISUAIS EM JOGOS DIGITAIS PODEM ATUAR COMO AGENTES NARRATIVOS POR MEIO DA SEMIÓTICA?

MANOELA ROSA ABREU¹; KARINE FERREIRA SANCHEZ²

¹*Universidade Federal de Pelotas – manoelagchaversestudios@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – karineferreirasanchezs@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Jogos são uma mídia única, visto que para que eles funcionem como uma experiência, é necessária intervenção direta do interlocutor. É como se o jogador realmente fosse o protagonista, e não estivesse só se enxergando através dele. Você controla a narrativa, e tudo que acontece ao seu redor realmente parece reagir a sua presença. Através dessa pesquisa, meu objetivo é estudar os métodos usados pelos envolvidos (desde programadores até ilustradores e compositores) na criação de um jogo para transmitir uma narrativa ao jogador sem precisar expressá-la com palavras.

2. METODOLOGIA

A metodologia da pesquisa consiste em repertório prévio de ter jogado as experiências interativas analisadas, além de usar artigos e experiências de outros jogadores para analisar os métodos que se mostram eficazes quando se trata da comunicação implícita entre jogo e jogador.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa, aqui apresentada, encontra-se em fase inicial, mas já é possível demonstrar hipóteses, apoiadas no conceito da semiótica. Para termos uma melhor noção de como somos capazes de entender o que não nos é verbalmente dito, é preciso que entendamos mais sobre semiótica: a ciência que estuda as diferentes formas de linguagens e signos.

Não apenas a vida é uma espécie de linguagem, mas também todos os sistemas e formas de linguagem tendem a se comportar como sistemas vivos, ou seja, eles reproduzem, se readaptam, se transformam e se regeneram como as coisas vivas (Santaella, 1983, p.14).

E, tendo sempre como base os fundamentos da semiótica, a pesquisa visa compreender que métodos são utilizados para criar e transmitir uma mensagem de uma linguagem puramente visual e/ou sonora, de forma não-verbal e intuitiva.

Um exemplo da semiótica aplicada é quando, no jogo Hollow Knight, desenvolvido pela Team Cherry em 2017, a primeira área explorável do jogo, com inimigos simples (que são feitos para ensinar ao jogador os comandos básicos), depois de um certo avanço do jogador, se torna uma área infectada por uma substância laranja, e perigosa que pode ser vista em diferentes partes do mapa. Essa infecção pode ser vista não só espalhada por quase todo o cenário, mas também enraizada no corpo de grande parte dos inimigos do jogo. Assim, mesmo com os diálogos dos personagens sendo extremamente vagos e enigmáticos sobre a situação em que se encontram, é possível associar a cor laranja a uma coisa ruim, a uma ameaça iminente, por mais que, no mundo real, não tenhamos uma pré-disposição a considerar que coisas laranjas possam ser perigosas ou intimidadoras.

Nesse mesmo jogo, também são usadas como signos as cores azul, roxo, branco e preto. Azul é associado com vitalidade, pois existem vários pontos no mapa onde é possível ganhar pontos de vida extra se forem encontradas borboletas e casulos azuis. Roxo é associado com riqueza e status, pois é visto na parte rica da cidade e nos cristais extraídos das minas. Branco é associado com pureza, pois com o avançar do jogo é possível encontrar ruínas de um castelo gigantesco completamente branco, que pertencia à monarquia que morreu tentando achar um jeito de controlar o vazio. O vazio é associado com a cor preta, que é encontrada no jogo como uma matéria escura que consome e mata tudo que encosta. É possível encontrar na parte inferior do mapa um poço escuro com partículas pretas, cujo o fundo tem vários cadáveres consumidos por esse vazio.

4. CONCLUSÕES

Até aqui encontramos alguns exemplos que ressaltam a hipótese central da pesquisa, qual seja, o uso da Semiótica por programadores de jogos, para expressar sentimentos e sentidos ao jogador.

Por entendermos melhor como nosso cérebro interpreta estímulos visuais e auditivos, quebrando a barreira do que é verbalmente óbvio, podemos nos atentar a linguagens que podem nos parecer ocultas, tais linguagens podem ser desenvolvidas justamente para que possamos entendê-las mas não reproduzi-las:

Estamos fadados a apenas receber linguagens que não ajudamos a produzir [...] valores que se prestam ao jogo de interesses dos proprietários dos meios de produção de linguagem, e não dos usuários (Santaella, 1983, p.12).

Até aqui a pesquisa apresentou um exemplo de uso de simbologia por cores, em um jogo específico. Mas a semiótica perpassa os mais variados nichos de interação, entretenimento e cultura, deixando aberto o horizonte para incontáveis estudos acerca da linguagem intencional e não verbal, especialmente em jogos digitais.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANGELONI, M.P.C; SILVEIRA, R.H.P; FRIGO, L.B; POZZEBON, E. Influências Internas nos Videogames: como roteiro e som podem afetar a percepção dos jogadores. **XVI SBGames**, Curitiba, 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/331357267_Influencias_Internas_nos_Videogames_como_roteiro_e_som_podem_afetar_a_percepcao_dos_jogadores
- CHERRY, Team. (2017). **Hollow Knight**, edição de desktop [jogo eletrônico].
- SANTAELLA, L. **O QUE É SEMIÓTICA**, Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.