

ESTRATÉGIAS DE ENUNCIÇÃO DE PERSONAGENS NO JOGO FLORENCE

CHARACTER ENUNCIATION STRATEGIES IN THE GAME FLORENCE

Bruno Jareta de Oliveira ¹

Resumo

Partindo de uma investigação dos mecanismos enunciativos que instauram a categoria de "pessoa" no discurso audiovisual, o presente artigo explora as estratégias de enunciação de personagens em produções audiovisuais para as mídias digitais interativas. Sob a perspectiva da semiótica discursiva, a análise foca no jogo Florence, uma obra destacada por sua abordagem nos aspectos dramaturgicos das expressões comunicacionais das mídias contemporâneas. Entre os principais resultados, destaca-se que a possibilidade de alterar elementos narrativos, temáticos e figurativos dos atores do discurso permite ao público relacionar-se de diferentes formas com o enunciado, configurando uma práxis enunciativa que exige processos cognitivos diferenciados. As reflexões ressaltam as potencialidades das mídias digitais na enunciação de personagens, ampliando as possibilidades expressivas do audiovisual.

Palavras-chave

Enunciação; personagem; mídias digitais; interatividade; Florence.

Abstract

Based on an investigation of the enunciative mechanisms that establish the category of "person" in audiovisual discourse, this article explores the strategies of character enunciation in audiovisual productions for interactive digital media. From the perspective of discursive semiotics, the analysis focuses on the game Florence, a work distinguished by its approach to the dramaturgical aspects of communicational expressions in contemporary media. Among the main results, it is highlighted that the ability to alter narrative, thematic, and figurative elements of the discourse's actors allows the audience to relate to the enunciation in different ways, configuring an enunciative praxis that requires differentiated cognitive processes. The conclusions highlight the potential of digital media in character enunciation, expanding the expressive possibilities of audiovisual media.

Keywords

Enunciation; character; digital media; interactivity; Florence.

¹ Doutor em Comunicação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP). Docente da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, do Departamento de Audiovisual e Relações Públicas e do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia. Líder do GEA - Grupo de Estudos Audiovisuais (UNESP), bruno.jareta@unesp.br, <https://orcid.org/0000-0002-2598-6940>, <http://lattes.cnpq.br/7423190778887548>.

Introdução

As produções audiovisuais contemporâneas para mídias digitais têm explorado, de forma crescente, caminhos de produção de sentido distintos daqueles das mídias tradicionais, revelando possibilidades singulares de enunciação de personagens e experiências narrativas. Filmes interativos, jogos eletrônicos e produções em realidade virtual são exemplos desse movimento. Essas expressividades, alinhadas às demandas de um público ávido por experiências interativas, expandem as fronteiras da comunicação audiovisual ao explorar a performatividade e o papel central do espectador-jogador na constituição do sentido. Obras que oferecem recursos interativos ao enunciatário, capazes de gerar consequências na vida de um personagem, podem proporcionar experiências sensíveis não necessariamente possíveis em outras modalidades discursivas. Poder “manipular” um ator do discurso é um ato que requer competências de ambos os sujeitos envolvidos no processo enunciativo. É interesse deste artigo investigar as estratégias empregadas em tais obras e a relação de comunicação possibilitada pelos enunciados com propostas interativas com ênfase em personagens, ou seja, nas projeções de pessoa no discurso.

O jogo *Florence*², lançado em 2018, foi selecionado neste contexto por oferecer uma experiência narrativa instigante e notável nos aspectos dramáticos das expressões comunicacionais contemporâneas das mídias digitais interativas. Desenvolvido para *smartphones*, *Florence* apresenta uma narrativa intimista que retrata o amadurecimento emocional de sua protagonista. O jogo se distingue ao utilizar a interface como um elemento sensível e performático, conectando jogador e personagem em um ato contínuo de significação. Examinar os mecanismos de produção de sentido de *Florence* permite compreender como as produções digitais propõem a enunciação de personagens e exploram as partilhas estéticas emergentes viabilizadas pelos dispositivos e mídias digitais.

Com base no constructo teórico-metodológico da semiótica discursiva, este artigo busca analisar como o jogo enuncia sua protagonista e transforma elementos do discurso em componentes manipuláveis, articulando assim uma engenhosa experiência interativa. Essa abordagem possibilita refletir sobre os vínculos entre a linguagem audiovisual, a performatividade e a sensibilidade estética no campo da comunicação, ampliando as discussões acerca das potencialidades expressivas das mídias digitais contemporâneas. Este estudo reconhece que os jogos eletrônicos, embora constituam uma linguagem própria, manifestam seus discursos por meio de imagens em movimento e sons sincronizados, estruturados em uma programação computacional. Mesmo que os gêneros discursivos dos games ora se aproximem, ora se afastem das produções audiovisuais tradicionais, seus mecanismos enunciativos podem ser analisados sob a perspectiva dos estudos de linguagem audiovisual. A distinção que precisa ser feita é que, diferentemente das mídias audiovisuais tradicionais, nas quais o espectador assume uma posição de testemunha diante da narrativa, os jogos digitais mobilizam

2 FLORENCE. Direção: Ken Wong. Austrália: Mountains e Annapurna Interactive, 2018. Jogo eletrônico.

uma lógica enunciativa distinta. Como aponta Huizinga (2004), o jogo só se realiza plenamente quando há participação ativa. É a ação do jogador que efetiva a experiência. Em obras interativas como *Florence*, essa ação não apenas revela a narrativa, mas produz sentidos em decorrência disso. A agência, conforme compreendida por Murray (2003), torna-se central: o jogador participa da construção emocional da obra, estabelecendo uma fusão entre sujeito da enunciação e ator do discurso. Agência, de acordo com a autora, refere-se à capacidade gratificante de realizar ações significativas e observar os resultados de nossas decisões e escolhas. Para Murray (2003), a noção de agência constitui um prazer estético característico dos ambientes digitais. Tal elemento justifica o interesse em analisar, à luz da semiótica discursiva, como as estratégias de linguagem em jogos como *Florence* ressignificam a relação entre espectador, personagem e narrativa.

A estrutura do artigo está organizada em três seções, além das considerações finais. A primeira revisa o conceito de enunciação de pessoa nos discursos, para então examinar quais recursos técnico-expressivos o audiovisual oferece enquanto linguagem para que esta operação enunciativa ocorra. Em seguida, será discutido como personagens são sensíveis como grandezas semióticas aos sujeitos da enunciação. Os levantamentos definirão os parâmetros de análise da obra selecionada como *corpus*, *Florence*. Os resultados serão sistematizados no final com o objetivo de tecer contribuições aos estudos de comunicação no âmbito do audiovisual para os meios digitais.

Enunciação de pessoas no audiovisual

É na enunciação que mecanismos são utilizados para instaurar as categorias de espaço, tempo e pessoa nos discursos (Fiorin, 1996). A enunciação da categoria “pessoa” também é chamada de actorialização. Antes de entender como essa categoria discursiva é instaurada no audiovisual, é preciso esclarecer o que é uma “pessoa” em um discurso e quais os procedimentos enunciativos para colocá-las nos enunciados.

Fiorin (1996, p. 59) aponta que a actorialização é um dos componentes da discursivização e que ela é realizada por meio de operações combinadas nos componentes sintático e semântico do discurso. O autor afirma que na sintaxe discursiva a pessoa é instalada no discurso por operações enunciativas, e a partir de tematizações e figurativizações, componentes semânticos, a pessoa converte-se em ator do discurso (Fiorin, 1996, p. 59). Barros (2002) explica que antes de ator do discurso o sujeito é uma entidade narrativa com um papel actancial: “só é possível pensar em actantes do discurso se uma perspectiva narratológica for adotada no exame da enunciação, ou seja, se a enunciação for abordada do ponto de vista de sua organização narrativa ou espetacular” (Barros, 2002, p. 79). “O termo sujeito remete a um a ‘ser’, a um ‘princípio ativo’ suscetível não apenas de possuir qualidade, mas igualmente de efetuar atos” (Greimas; Courtés, 2008, p. 445), e tais atos são definidos inicialmente na narratividade do texto. Assim como Barros, Bertrand (2003, p. 416) afirma que o conceito de ator se situa na junção da sintaxe narrativa com a semântica discursiva - em outras palavras, o actante é dotado de programas narrativos para no discursivo ser revestido de papéis temáticos

que se manifestam por meio de figuras. Há então um actante narrativo que precede a condição de actante do discurso. É relevante perceber que o ator do discurso tem início no nível narrativo, pois tal constatação será fundamental para entender como é possível alterar sujeitos em enunciados audiovisuais interativos.

É preciso fazer uma observação sobre o termo *personagem* como designação do ator do discurso. Greimas e Courtés (2008, p. 34) explicam que, usado comumente na literatura, o termo foi progressivamente substituído por conceitos semióticos mais precisos, como o de actante e ator. No mesmo sentido, para Bertrand (2003, p. 416), "uma vez definido o processo de actorialização por meio de critérios semióticos, o termo *ator* é às vezes utilizado para substituir o termo 'personagem', marcado pela psicologia dos caracteres". Personagem, no entanto, é um vocábulo que na cultura audiovisual comunica a categoria enunciativa de pessoa em diferentes contextos e, portanto, é eventualmente usado neste artigo para referenciar o ator do discurso nos termos semióticos relativos à actorialização.

A partir da revisão sobre como instaurar atores em qualquer discurso, podemos avaliar como funcionam essas operações especificamente no discurso audiovisual. Evidentemente, o método mais lógico de enunciar pessoas nessa modalidade de textualização é posicionar um ser humano em frente a uma câmera, registrar e reproduzir em uma tela. De fato, tal recurso constitui a essência do cinematógrafo, instrumento a partir do qual nasceu o cinema. O ator do discurso adquire deste modo uma condição de categoria enunciativa que, ao aparecer no texto audiovisual, estará em função de um lugar e um tempo. Há inevitavelmente a instância observadora, mas ela não necessariamente terá um papel actancial narrativo para que possa adquirir um status de pessoa no discurso. Pode ter ou não. No primeiro caso, há um ator do discurso que não é visto, mas que está enunciado pela sua visão, e no segundo, não haverá atos por parte dessa instância que a habilite como pessoa enunciada. De todo modo, "ver a pessoa" ou "ver pela pessoa" são as maneiras mais diretas de projetar um ator no discurso, inscrito sempre em um contexto espacial e temporal do enunciado.

Nos primórdios das representações visuais, esta estratégia já era empregada de maneira similar. Caçadores e presas desenhados nas superfícies de cavernas por nossos ancestrais são enunciados que apresentam atores. A evolução das técnicas de representações visuais que ocorreu ao longo dos séculos e a invenção de aparelhos capazes de registrar a luz em uma superfície sensível dinamizaram e automatizaram esse processo, e é desta última forma que a fotografia apresenta seus sujeitos. Quando o cinetismo é incorporado ao registro fotográfico, é estabelecido um veloz processo de criar um enunciado com imagens dinâmicas e com personagens saindo de trens ou fábricas, por exemplo, como nas primeiras obras dos irmãos Lumière.

Independente da técnica de manifestação imagética que nos permita ver uma figura reconhecida como personagem, é importante lembrar da constatação de que antes do ator do discurso adquirir esse status, ele é um actante narrativo. Desta forma, é fundamental examinar o processo de reconhecimento dos sujeitos e seus programas narrativos estabelecidos ao longo do discurso audiovisual para poder seguir com o

objetivo deste artigo.

Tomando como exemplo *A chegada do trem na estação*³, é possível verificar no início do filme que há sujeitos aguardando em um lugar reconhecido como um ambiente que conecta espaços, e algo identificado como um meio de transporte chega. Sujeitos que saem dele parecem que tem um papel actancial de chegar ao local ao qual não estavam, e os sujeitos que entram seriam aqueles que estão em disjunção do objeto “chegar para onde esse meio de transporte vai” (Figura 1). A própria identificação dessas formas humanas como sujeitos ocorre porque é possível observar pelo menos um objeto para tais figuras, uma vez que, como explica Barros (2005), o que define um sujeito é a sua relação com o objeto, assim como o que define o objeto é sua relação com o sujeito. Entendemos também que os mesmos sujeitos que têm como objeto “chegar àquele local via o meio de transporte”, podem ser objetos dos sujeitos que já estavam ali. Estes últimos estariam em disjunção dos sujeitos prestes a chegar, e estavam, portanto, os aguardando. Esses são alguns programas narrativos identificados no filme.



Fonte: Imagem do filme *A chegada do trem na estação*.

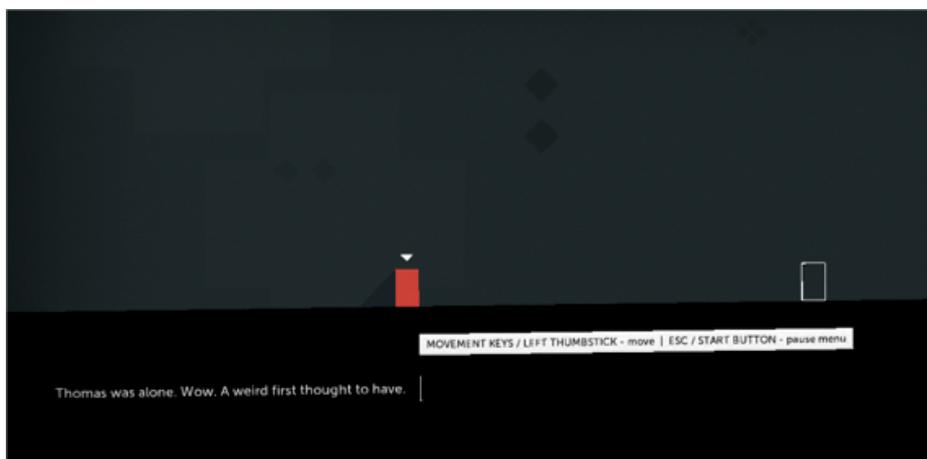
Percebam como é desafiador isolar o nível narrativo do discursivo. Isso ocorre, pois, identificar seres humanos e formas como o trem e a estação são resultados do nível discursivo do texto. Apesar do reconhecimento poder ser simultâneo, é mais provável que identifiquemos que uma pessoa é um ator do discurso mais pelo seu revestimento figurativo de “ser humano” que pelo seu programa narrativo. A associação direta entre ser humano e personagem não é uma certeza em todos os casos. Nas linguagens visuais as figuras humanas são reconhecidas por nós imediatamente como potenciais atores, mas nem sempre elas possuem um papel actancial para que sejam entendidas como personagens.

O jogo *Thomas Was Alone*⁴ é um bom modo de entender essa distinção. A pri-

3 CHEGADA do trem na estação, A. Direção: Auguste Lumière e Louis Lumière. França, 1895 (1 min).

4 THOMAS Was Alone. Desenvolvimento: Mike Bithell. 2014.

meira tela exibe um retângulo laranja posicionado sobre superfícies bidimensionais escuras (Figura 2). A partir de uma imagem estática do jogo, alguém desprovido do contexto da produção talvez não conseguisse identificar o retângulo laranja como um personagem. Isso porque a visualidade não traz uma figura humana (ou algo antropomorfizado) e nem outras formas comumente entendidas como sujeitos. Em *Thomas Was Alone*, a semântica discursiva fica por conta de uma voz (ouvida e transcrita na tela) que descreve o que Thomas pensa, e é por ela que o retângulo laranja passa a ser Thomas. Há uma narratividade visual, sobretudo espacial e pragmática, já que o retângulo laranja tem que cruzar os níveis para poder ir ao próximo, mas o percurso narrativo do sujeito é majoritariamente construído pelo verbal, já que é pela voz do narrador que conhecemos os anseios e angústias de Thomas.



Fonte: Imagem do jogo Thomas Was Alone.

Explicado o exame da sintaxe narrativa como início da instauração de personagens nos discursos audiovisuais, podemos passar para a continuação do processo: a semântica discursiva. Como visto anteriormente, os componentes da semântica discursiva são a tematização e figurativização. Tematização é o procedimento que consiste na formulação abstrata dos valores narrativos e na sua disseminação em percurso; e figurativização é aquele pelo qual conteúdos mais “concretos” recobrem os percursos temáticos (Barros, 2005). Partindo das figuras que revestem e contextualizam um sujeito, é possível completar a colocação de discurso de um personagem anteriormente somente actante da narrativa. Além da própria estrutura física e biológica de um sujeito, o mais óbvio revestimento figurativo é o figurino. Assim como a maquiagem e os penteados, as vestimentas que recobrem o corpo comunicam diversos aspectos do ator. A figurativização composta pelas roupas estabelece os mais diversos percursos temáticos. E, para além do corpo do sujeito, o espaço o qual ele ocupa também pode carregar figuras (e conseqüentemente temas) com bastante significado. Landowski (2002, p. 70) afirma que a espacialização “envolve o próprio regime de identidade dos sujeitos, que através dela, se se pode assim dizer, vêm ao mundo”.

Uma importante característica constitutiva do audiovisual também é fundamen-

tal na enunciação de pessoas: a montagem pela composição visual estabelecida nos posicionamentos da câmera e dos elementos registrados por ela. A distância deste equipamento em relação ao sujeito, o ângulo, a duração do plano, os movimentos de câmera e lentes, o momento no qual os planos serão exibidos e outras decisões desta natureza são fundantes na actorialização no audiovisual. Vários planos de uma mansão (espaço o qual o ainda oculto sujeito ocupa), um leito com uma silhueta humana, uma boca dizendo “Rosebud”, uma mão derrubando um globo de neve, uma enfermeira entra no quarto e dispõe de maneira respeitosa um corpo recém-falecido. É desta forma que conhecemos Charles Foster Kane em *Cidadão Kane*⁵. Estas decisões de composição visual colocam em discurso o personagem de uma maneira completamente diferente se sua primeira aparição fosse alguém vívido, em um plano conjunto com ângulo neutro, na redação do jornal e em pleno exercício.

Todo recurso audiovisual pode ser empregado para construir um personagem no enunciado. O som é um recurso figurativo poderoso. O que se aplica aos recursos técnicos de registro e exibição de imagens, como câmeras e telas, também se aplica aos microfones e alto-falantes. Do ponto de vista narrativo, a voz talvez seja o elemento sonoro mais significativo, pois, por meio dela, reconhecemos a presença de um sujeito em cena, mesmo que sua imagem não seja apresentada. Outro recurso é a fotografia. A sombra de *Nosferatu*⁶ e os olhos iluminados de *Drácula*⁷ (Figura 3) sustentam personagens hipnotizantes e ameaçadores.



Fonte: Montagem nossa feita com imagens dos filmes *Nosferatu* e *Drácula*.

A atuação, obviamente, é outro caminho crucial para projetar pessoas no discurso. É por meio do elenco que os personagens ganham vida no texto audiovisual, seja pela imagem e sons, ou só por um deles. Graças à atuação que uma mesma pessoa pode interpretar diferentes papéis sem parecer ser o mesmo sujeito. Outro aspecto a ser considerado são as ilustrações. No audiovisual, animações também constituem modos de enunciar atores do discurso. Os traços e seus movimentos colaboram na construção de personagens, podendo ou não ser acompanhados por vozes originais de elenco.

Nos domínios da dramaturgia, a actorialização no audiovisual, portanto, não

5 CIDADÃO Kane. Direção: Orson Welles. Estados Unidos: RKO Radio Pictures e Mercury Productions, 1941 (119 min).

6 NOSFERATU. Direção: F. W. Murnau. Alemanha: Prana Film, 1922 (94 min).

7 DRÁCULA, O. Direção: Tod Browning. Estados Unidos: Universal Pictures, 1931 (75 min).

se restringe ao trabalho do ator, mas é resultado de uma convergência de elementos, como roteiro, direção, cenografia, som, montagem e recursos visuais. Esses procedimentos instauram a categoria "pessoa" no discurso e moldam a história, o desenvolvimento de conflitos e a organização das cenas. Produtos midiáticos que utilizam ilustrações e composições, como *Florence*, apresentam um saldo dramático que combina características da linguagem dos quadrinhos, da animação e do audiovisual. Quando configuradas no ambiente digital, essas produções podem proporcionar experiências interativas singulares, fundamentadas em uma práxis enunciativa que orienta a construção de personagens e a experiência ficcional. Para entender os mecanismos enunciativos de interatividade pautada em atores do discurso no audiovisual, é preciso elucidar, além da colocação da categoria pessoa em discurso, como eles são sensíveis ao destinatário. Esse será o assunto da próxima seção.

Apreensão do outro e as relações de sentido

É possível afirmar que o processo de reconhecimento de personagens de enunciados não é muito diferente do reconhecimento de pessoas no mundo natural, uma vez que este, enquanto sistema macrossemiótico, é composto por sujeitos que agem sobre ele e sobre uns aos outros. Um dos princípios epistemológicos da semiótica discursiva lembrado por Landowski (2002) é o fato de que só se podem identificar unidades pela observação das diferenças que as interdefinem, porque "para que o mundo faça sentido e seja analisável enquanto tal, é preciso que ele nos apareça como um universo articulado" (Landowski, 2002, p. 3). O autor indica que a partir da constatação dessas diferenças, é possível definir grandezas semióticas e atribuir a elas valores de diferentes ordens. Sobre a percepção de outro, Landowski (2002, p. 3-4) postula:

Não é diferente com o "sujeito" - eu ou nós - quando o consideramos como uma grandeza sui generis a constituir-se do ponto de vista de sua "identidade". Também ele condenado, aparentemente, a só poder construir-se pela diferença, o sujeito tem a necessidade de um ele - dos "outros" (eles) - para chegar à existência semiótica, e isso por duas razões. Com efeito, o que dá forma à minha própria identidade não é só a maneira pela qual, reflexivamente, eu me defino (ou tento me definir) em relação à imagem que outrem me envia de mim mesmo; é também a maneira pela qual, transitivamente, objetivo a alteridade do outro atribuindo um conteúdo específico à diferença que me separa dele. Assim, quer a encaremos no plano da vivência individual ou [...] da consciência coletiva, a emergência do sentimento de "identidade" parece passar necessariamente pela intermediação de uma "alteridade" a ser constituída.

Para um sujeito, o outro é uma grandeza semiótica. O outro se faz sensível a partir da diferença entre o ele e o eu. É a partir dessa diferenciação que é possível entender o outro como um sujeito e, pensando nas configurações de um ator do discurso (seja esse espaço discursivo o mundo natural ou um enunciado criado por um sujeito enun-

ciador), é possível ter um acesso interpretativo à identidade deste outro se examinarmos os seus programas narrativos, suas tematizações e figurativizações. Tal habilidade de perceber o outro não está imune de uma posição daquele que percebe. Landowski (2014, p. 15,) explica que:

Dois elementos não podem ser considerados como “diferentes”, e a distância que os separa não é suscetível de fazer sentido, a menos que, de outro ponto de vista, se lhes possa considerar também como idênticos: se eles diferem entre si, somente pode ser sob *um certo ângulo* ou de *um certo ponto de vista*, participando, ao mesmo tempo, de uma ordem de coisas que, por lhes se comum, os faz, precisamente, comparáveis.

Não seria o ato de enunciar uma antecipação da interpretação que o enunciatário teria desses elementos tanto narrativos quanto discursivos? Desta forma, cabe ao enunciatário de personagens compor uma estruturação dos acessos à significação visando obter efeitos comunicativos a serviço do objetivo do enunciado. O ator é sensível ao enunciatário enquanto um *não eu* submetido a um fazer interpretativo que vise decifrar sua sintaxe narrativa e discursiva, e é sensível ao enunciatário enquanto conjunto de operações também narrativas e discursivas para propor os caminhos dessa interpretação que será desempenhada pelo uso do enunciatário.

A partir dessas constatações é possível entender como os diversos recursos de produção audiovisual descritos na seção anterior podem estar a serviço da actorialização. O objetivo dessa reflexão é identificar caminhos para tornar o ator do discurso sensível e alterável. De que modo essa categoria enunciativa ganha *status* de objeto semiótico passível de manipulação pelo enunciatário?

Foi verificado que as variáveis de um ator inscrito no audiovisual são da ordem da sintaxe narrativa e da semântica discursiva, sendo essa última a mais superficial e concreta do discurso e, por esse motivo, caminho para acessar a outra. Propor um sujeito passível de manipulação seria oferecer um grau de agência nesses componentes da manifestação do sentido. Se os resultados decorrentes de ações nos ambientes digitais atualizam o discurso com novos sons e imagens, é possível reconfigurar o ator a partir da atualização desses elementos. Isso não significa que tais possibilidades sejam inexistentes em dispositivos analógicos, mas, como afirma Murray (2003), a agência característica do digital se destaca por apresentar um grau e uma escala significativamente maiores em comparação com as possibilidades analógicas.

Isso não exige o enunciatário de criar propostas discursivas que prezam pela engenhosidade do conteúdo e todas as sucessões de efeitos que compõem a obra. Não basta a proposta de agência se ela não for capaz de suportar o papel ativo do público que observa, seleciona, compara e interpreta. Considerar o olhar como algo passivo é desconsiderar a sensibilidade do enunciatário em relação às coisas externas ao enunciado. O fato de o público não ser o criador da obra não significa que ele não tenha um papel criativo (Pinho, 1994; Rancière, 2012). Não existe experiência audiovisual sem o espectador e seu processo interpretativo. Encarar o público como um

sujeito ativo e competente é reconhecer sua importância na fruição da obra. Artistas que compreendem essa dinâmica criam com a consciência de que a experiência que se gerará a partir do encontro entre o enunciatário e o enunciado não depende exclusivamente deles. Uma das potências da linguagem audiovisual é justamente provocar situações nas quais as audiências possam testemunhar as experiências dos sujeitos e espelharem nelas as suas próprias (Machado, 2007). Além de também construir essa configuração, as produções interativas têm como meta dar ao destinatário o poder de agir pelos sujeitos enunciados.

Antes do digital, o audiovisual já contava com técnicas analógicas de interatividade, como no filme *Kinoautomat*⁸ e no programa de TV *Você Decide*⁹ - ambas são narrativas ramificadas, nas quais a maioria da audiência decide os desdobramentos previamente filmados. Nos ambientes digitais, no entanto, por oferecerem a agência nesses desdobramentos relativos ao ator ancorada em unidades programadas no computador, as possibilidades se expandem em grau e escala. Investigar os modos de discursivização sob esse aspecto será esse o foco de interesse na análise a seguir. Os componentes identificados anteriormente como recursos para projetar atores do discurso no audiovisual servirão de parâmetro analítico.

Florence

Lançado em fevereiro de 2018¹⁰, Florence é um jogo eletrônico para dispositivos móveis apresentado por seus desenvolvedores como "uma história interativa sobre o amor e a vida". Desenvolvido pela empresa australiana Mountains e publicado pela Annapurna Interactive, o jogo foi bem-recebido pelos críticos, sobretudo pela interface intuitiva e pela história, que, mesmo curta, foi qualificada como bem-desenvolvida. O jornal *The Guardian* o classificou como "poderosamente relacionável"¹¹, e a avaliação do portal *The Verge* elogiou a interface aplicada à narrativa ao dizer que "com apenas alguns toques, *Florence* mostra como é se apaixonar"¹². A produção foi contemplada com os prêmios de "Melhor jogo para dispositivos móveis" no *The Game Awards 2018*¹³, e "Melhor Game Design" no *Webby Awards* de 2019¹⁴.

A narrativa é dividida em vinte capítulos distribuídos por seis atos, e mostra uma garota comum em um relacionamento amoroso que, apesar de não ser duradouro e nem central em sua vida, a amadurece. Com visualidade similar a dos quadrinhos, o jogo pensado para *smartphones* concebe a jogabilidade exclusivamente via toques na tela. As modalidades de interação são dinâmicas e simples, visando sempre uma intuição do jogador para deduzir o que deve ser feito para que a história avance. Faz parte

8 KINOAUTOMAT. Direção: Radúz Činčera, Ján Roháč e Vladimír Svitáček. Tchecoslováquia, 1967 (63 min).

9 VOCÊ Decide. Criador: José Bonifácio de Oliveira Sobrinho. Brasil: Rede Globo de Televisão. Seriado televisivo, estreia em 8 de abril de 1992.

10 Informações da ficha técnica do jogo foram obtidas no site oficial. Disponível em: <http://florencegame.com/>. Acesso em: 15 jun. 2025.

11 Disponível em: <https://www.theguardian.com/games/2018/mar/03/florence-iphone-video-game-review-simon-parkin>. Acesso em: 15 jun. 2025.

12 Disponível em: <https://www.theverge.com/2018/2/14/17007592/florence-iphone-ipad-review-monument-valley>. Acesso em: 15 jun. 2025.

13 Disponível em: <https://thegameawards.com/rewind/year-2018>. Acesso em: 15 jun. 2025.

14 Disponível em: <https://winners.webbyawards.com/2019/games/game-features/best-game-design/78665/florence>. Acesso em: 15 jun. 2025.

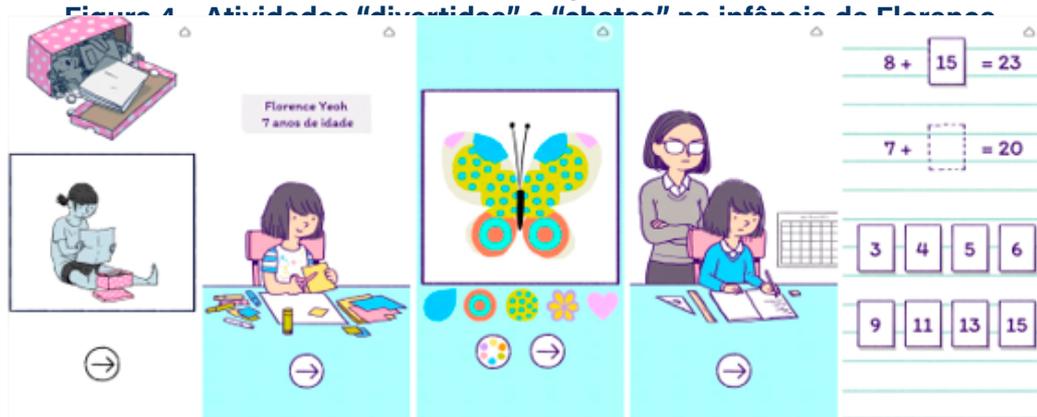
da experiência adivinhar como esse contato com a superfície sensível do aparelho opera em cada momento. Os acontecimentos da narrativa não são ramificados. A história contada é a mesma em todas as fruições, com poucas variações.

No primeiro capítulo conhecemos a rotina de Florence. O enunciatário deve agir para que ela cancele o despertador, escove os dentes e vá de metrô ao trabalho, por exemplo. Neste último momento, a personagem está no celular e o que deve ser feito pelo enunciatário é escolher entre dois ícones, reconhecidos como o ato de “compartilhar” ou “curtir” as fotos de uma rede social. A decisão parece irrelevante, já que as fotos não possuem densidade figurativa ou contexto suficientes para que se possa decidir entre um ou outro, mas a obrigatoriedade da escolha coloca o público na situação cotidiana de *Florence*. O mesmo vale para o trabalho e a alimentação. No primeiro, é necessário realizar operações matemáticas, e, no segundo, tocar na tela para que a refeição seja gradativamente feita até ser concluída. São decisões de natureza figurativa que sincretizam enunciatário e ator do discurso ao mesmo tempo que constroem a isotopia temática de “rotina” ou “tédio” a ser quebrada quando ela conhece um rapaz chamado Krish. De acordo com Bertrand (2003, p. 420), o conceito de isotopia é a “recorrência de um elemento semântico no desenvolvimento sintagmático de um enunciado, que produz um efeito de continuidade e permanência de um efeito de sentido ao longo da cadeia do discurso”.

Destaque-se logo no início a estratégia do enunciador de explorar o conhecimento prévio dos objetos representados para que a interface possa ser deduzida. O despertador, para ser interrompido, deve ser tocado, a escova de dentes deve ser “arrastada” de um lado para outro, a frigideira deve ser “sacudida”. Tudo sem instruções explícitas, o que transforma os momentos de agência em desafios cognitivos, nos quais o enunciatário deve descobrir como será o modo de interação a cada momento. A figuratividade visual ganha relevância neste aspecto, pois é por ela que é possível identificar os itens para que a manipulação seja feita. Outro ponto importante é que o toque deixa a experiência mais “manual”, e o efeito seria diferente e menos interessante se fosse jogado pelo computador com o *mouse*, por exemplo, o que aponta para uma avaliação positiva do uso das características do dispositivo de poder exibir imagens em uma tela que reconhece contatos nas diferentes unidades de área da sua superfície.

No início do capítulo seguinte, a protagonista encontra um desenho feito por ela quando criança, o que desperta uma lembrança inserida no discurso. Florence criança aparece na sequência, e um texto verbal escrito reforça o *flashback*. Ela está colorindo desenhos e a agência nesse ponto é preencher as formas das figuras com padrões coloridos disponíveis. A mãe da personagem surge, aparenta estar brava como se cobrasse a filha de algo, e em seguida a criança começa a fazer cálculos matemáticos, nitidamente contra a sua vontade (Figura 4). A troca abrupta de uma atividade entendida como lúdica, divertida e expressiva, que é colorir um desenho, para um dever escolar, visto como tedioso e mecânico, é um artifício de quebra de isotopia figurativa do jogo para propor temáticas da vocação e prazer diante das obrigações e responsabilidades. É interessante notar que operações matemáticas com respostas corretas são cobradas. O cálculo, mesmo que fácil, inserido em um jogo cuja expectativa costuma ser se di-

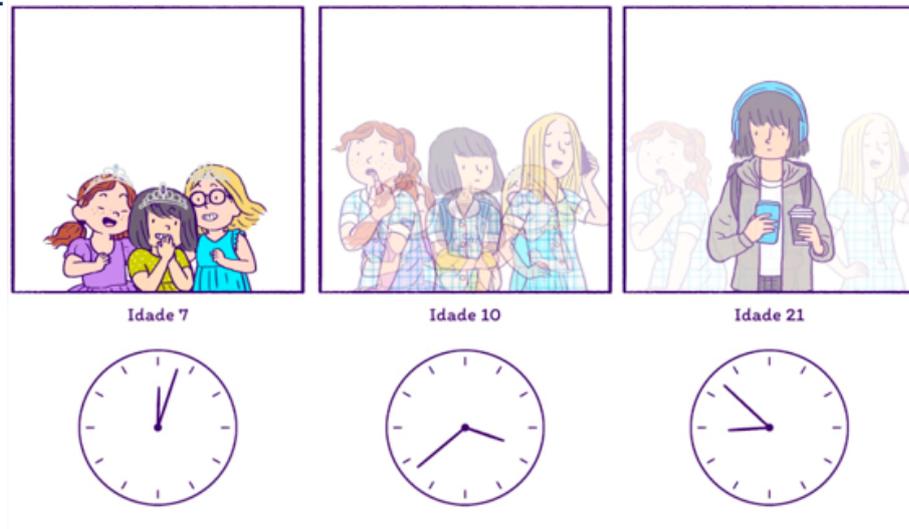
vertir, enriquece o efeito de unificar as percepções de Florence com a do enunciatário.



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo Florence.

Para “sair do passado” e retornar à progressão temporal inicial do discurso, o artifício usado merece destaque. Um relógio de ponteiros aparece em uma parte da tela, enquanto na outra a protagonista surge criança acompanhada de amigas da mesma idade. Nada acontece até que o jogador “gire” os ponteiros com os dedos, provocando um efeito de progressividade do tempo (que também pode ser invertida se forem girados no sentido anti-horário), o que ocasiona um distanciamento espacial dos atores do discurso, ao passo que transições e textos verbais mostram que elas ficam mais velhas (Figura 5). Este recurso provoca a interpretação de que o tempo passou e ela perdeu o contato com as amigas. A manipulação é realizada pelo enunciatário via alteração nos elementos visuais do principal ícone que representa a passagem de tempo, o relógio. Observam-se relações semissimbólicas nesta estratégia. Floch (2001) explica que a linguagem é concebida por dois planos: o da expressão e o do conteúdo. O plano da expressão corresponde às propriedades sensíveis e o do conteúdo às discursivas. Segundo o autor (2001, p. 29), um sistema semissimbólico se define “pela conformidade não entre os elementos isolados dos dois planos, mas entre categorias da expressão e categorias do conteúdo”. Este momento do jogo homologa a categoria da expressão *afastamento/aproximação* com a do conteúdo *apego/desapego* e *rejuvenescimento/envelhecimento*, articulada com outra relação que homologa os movimentos *horário/anti-horário*, feitos pelo enunciatário, com *progressividade/regressividade* do tempo. A cada deslocamento, o efeito é de que o enunciador está sendo tão imperativo quanto o tempo que age sobre o mundo e provoca mudanças inevitáveis, mesmo que indesejadas.

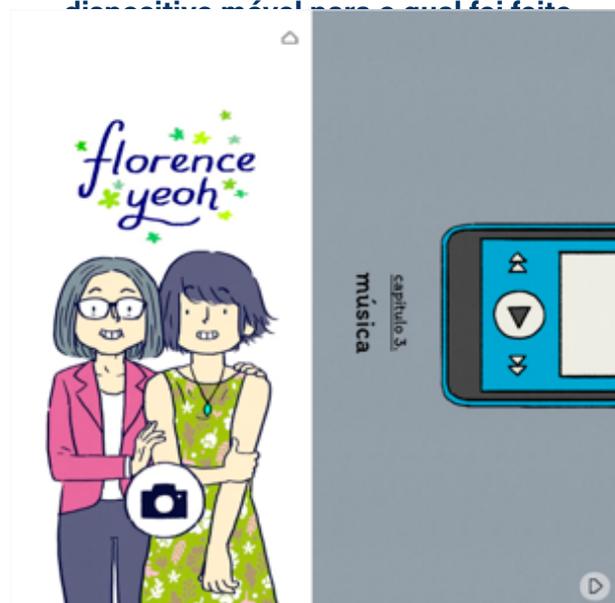
Figura 5 – Efeito ilustrativo da temporalidade de Florence em relação ao enunciador



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Florence*.

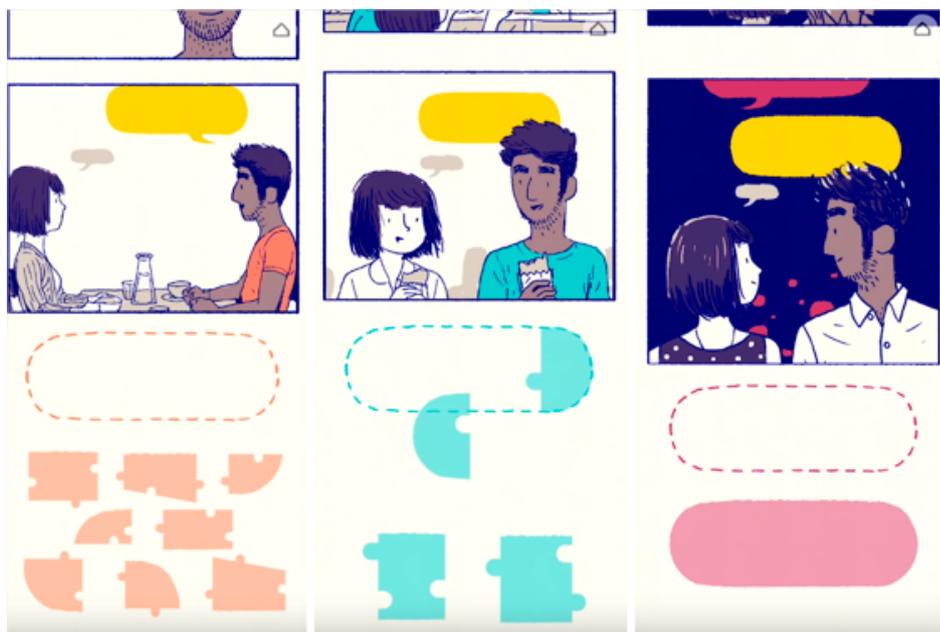
A produção explora em alguns momentos o manuseio e a mobilidade do dispositivo para o qual ela foi produzida (Figura 6). Um deles é quando Florence e sua mãe "fazem pose" para o observador pelo qual o discurso está organizado visualmente, e surge então um botão para tirar foto, na mesma disposição topológica que costuma ficar na tela dos *smartphones*. Ao tocar nele, é como se o destinatário estivesse usando o dispositivo para tirar uma foto dos dois atores do discurso - efeito reforçado com o som de clique fotográfico. Outro exemplo é o começo do terceiro capítulo, quando os elementos da tela, incluindo o texto verbal escrito, estão perpendiculares se comparados ao que se construiu visualmente até o momento, uma clara instrução de que o aparelho precisa, para esse momento, ser girado.

Figura 6 – Duas situações nas quais o enunciado explora as características do dispositivo móvel para o qual foi feito



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo Florence.

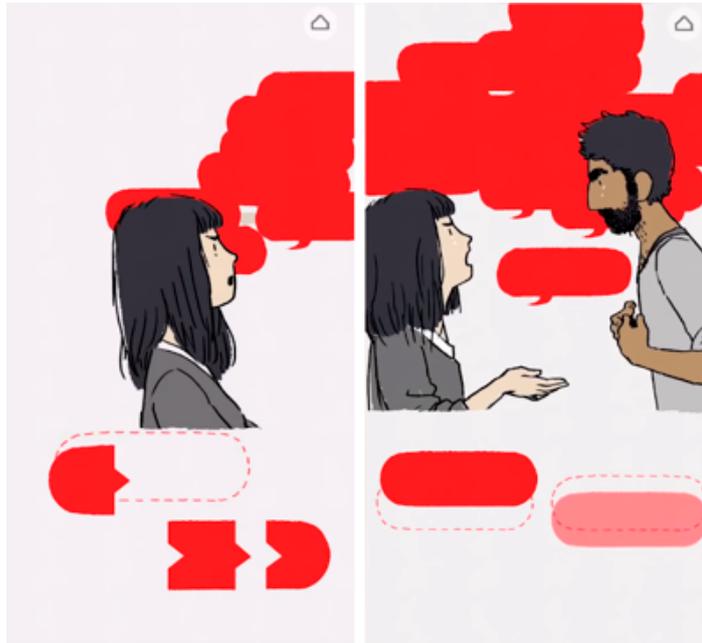
Em outro momento do jogo, Florence e Krish marcam um encontro. Na ocasião, balões de diálogos conhecidos como recursos de fala para quadrinhos aparecem sobre suas cabeças. A sucessão dos balões indica a ordem do diálogo, e, na vez de Florence, formas reconhecidas como peças de um quebra-cabeça ocupam a parte inferior da tela. Não precisa de muito tempo para que o jogador perceba que as peças compõem justamente a lacuna do balão de diálogo e, portanto, para o jogo avançar, elas devem ser encaixadas ali dentro (Figura 7). Ao fazer isso, a sucessão de balões tem continuidade, e é possível concluir que o ato de completar cada conjunto de peças por balão equivale à organização do pensamento que será atualizado em fala.



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo Florence.

Há algumas mudanças de ambiente conforme o momento continua, o que sugere elipses temporais. Gradativamente, o jogo oferece menos peças de quebra-cabeças para um mesmo espaço de balão. A redução de peças é um facilitador do desafio de montá-las, e o resultado disso na agência sobre o personagem é a sensação de que os pensamentos estão sendo articulados com mais facilidade antes de serem atualizados em fala. O contexto tematizado por situações que configuram uma ocasião de casal se conhecendo sugerem que para Florence está ficando cada vez menos desafiador pensar para falar. O final dessa sequência apresenta balões compostos por uma única peça que o enunciatário deva encaixar no balão: a sintonia entre o casal está estabelecida e a personagem fala o que pensa de imediato. É possível constatar outra relação semissimbólica instaurada nesta estratégia discursiva. A categoria do plano da expressão *muitas/poucas*, referente à quantidade de peças, foi homologada com a categoria do plano do conteúdo *difícil/fácil* articulação do converter pensamento em fala. Quanto mais peças, mais árdua é a comunicação interpessoal. Essa modalidade de

diálogo retorna no jogo e acrescenta elementos nessa relação semissimbólica. Durante um momento de desacordo, as peças, antes com as partes de encaixe arredondadas e com cores menos saturadas, começam a aparecer com as extremidades retilíneas e pontiagudas, e com mais saturação (Figura 8). O enunciador homologa desta forma a oposição eidética *curvilíneo/retilíneo* do plano da expressão com a tonalidade das falas *amena/ríspida* do plano do conteúdo, e a intensidade da cor com a da fala.



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo Florence.

Duratividade, progressividade, e angulação topográfica também fazem parte da dinâmica dos diálogos. Nas primeiras situações dessa modalidade de conversa do casal, há uma divisão temporal bem definida entre as falas: as peças só são disponibilizadas para o enunciatário sincretizado com Florence após o seu parceiro terminar de exibir o seu balão. Em uma briga mais intensa, ele não a espera montar a fala para se pronunciar. O que antes era sequencial passa a ser simultâneo. Se nada for feito, é como se Florence ficasse em silêncio durante o desentendimento. Ocorre também uma inclinação visual entre os personagens, como se o ponto entre eles fosse fixo, e quando um completa uma fala ele sobe um pouco na posição da tela, enquanto diminui o outro nesse procedimento. Se o balão de fala não for preenchido, a inclinação visual fará com que Krish ocupe a parte mais alta da tela. Neste ponto, uma categoria topológica *alto/baixo* corresponde à ideia de *vitória/derrota* na discussão, e a categoria do conteúdo *difícil/fácil* articulação do converter pensamento em fala se mantém, aqui com o efeito de que a briga escalone para um “falar a primeira coisa que vem a mente”. A tonalidade harmônica e o desenho melódico também estão articulados se comparadas as trilhas sonoras do momento feliz e do de briga: as tonalidades *maior/menor* e os ritmos *rápido/lento* são categorias da expressão sonora homologadas com os momentos *eufóricos/*

disfóricos. A música ganha, assim, um papel importante como condutor dramático de uma conversa que não é construída por palavras escritas ou orais. A visualidade do diálogo ganha concretude pelas cores, formas e disposição topológica dos quebra-cabeças e a oralidade pela trilha musical.

Quando o casal decide morar junto, é passada ao jogador a decisão sobre quais bens de Florence serão removidos de sua casa para que os dele possam ser acolhidos. A clara decisão figurativa subjaz uma temática bastante significativa: quanto você abre mão de si para receber o outro? Sobre o choque de identidades, Landowski afirma:

Compreender-se-á nessas condições que, quando as unidades em questão têm o estatuto de sujeitos autônomos e se apegam a sua respectiva identidade, tendo-se mutuamente em estima pelo que são, elas possam ter preocupação, e, às vezes, interesse em retardar o momento dessa pequena ou grande catástrofe (no sentido matemático do termo) que constituiria sua fusão. Pois bem, para isso, não bastará que os parceiros saibam resistir mutuamente um ao Outro, nem que fosse somente para deliberadamente manter sua "reserva de si". Na verdade, é também é, sobretudo, frente a si mesmo que será preciso que cada um deles tenha a força de "manter-se". Porque, se se trata de fazer viver, entre Si e Outro, uma relação efetiva de Sujeito a Sujeito, será preciso, de ambas as partes, não ceder nem ao desejo de um total abandono de si mesmo perante o Outro - o que equivaleria a renunciar à própria identidade, com o risco de logo ser para o Outro apenas um objeto - nem ao desejo de uma posse total do Outro, que do mesmo modo só poderia chegar a coisificá-lo, despojando-se daquilo que o faz verdadeiramente Outro - ao mesmo tempo autônomo e diferente -, isto é, precisamente, daquilo que o torna "atraente" (Landowski, 2002, p. 23-24).

O vínculo entre sujeito da enunciação e ator do discurso é intensificado neste ponto, pois a decisão na vida de Florence discursivamente pode provocar um processo de reflexão sobre escolhas da mesma ordem feitas na vida do enunciatário. O revestimento semântico torna o ato de decidir entre um item próprio e do outro uma ação que coloca sob julgamento o quanto da renúncia da própria identidade deve ser feita. O espaço ocupado e transformado pelo ator, ferramenta de enunciação da categoria pessoa no audiovisual, é neste segmento operacionalizado para provocar tais efeitos discursivos.

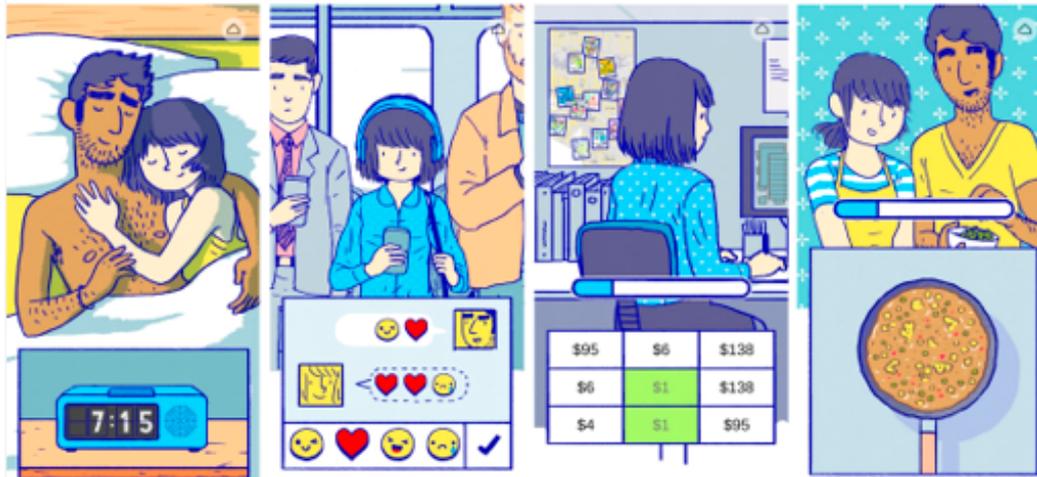
Em situações nas quais os atores do discurso estão pensando ou conversando sobre realizações futuras (Figura 9), esses desejados momentos posteriores ganham visualidade com um efeito de lampejo imagético criado com o arrastar do dedo na tela do dispositivo. Os espaços nos quais projetamos os futuros aspirados (pensamento e reflexos no espelho) viram superfícies que aceitam a agência para ali os enunciatários, assumindo a percepção dos atores do discurso, "revelarem" suas vontades.

Figura 9 - Sonhos que precisam ser revelados com os dedos nas superfícies

Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Florence*.

Esta mesma situação evidencia uma outra articulação presente o tempo todo no jogo: a construção de percursos cromáticos. Também de modo semissimbólico, o enunciado como um todo homologa as categorias cromáticas da expressão *saturação/dessaturação* e *policromatismo/monocromatismo* com *euforia/disforia* para o ator do discurso Florence. O contraste cromático é percebido, por exemplo, quando a rotina monótona e solitária da personagem é espelhada na história, mas dessa vez com Krish: primeiro com cores fracas e depois, fortes (Figura 10).

Figura 10 - Comparação da rotina de Florence sem e com Krish. Saturação homologada com aforia



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Florence*.

A inicial harmonia do casal é gradativamente substituída por desavenças e frustrações que resultam no fim do relacionamento. As relações semissimbólicas também podem ser observadas neste momento. Na tela na qual o jogador não deve tocar na superfície enquanto Krish se distancia de Florence (Figura 11), quanto mais longe e translúcido, mais ela "supera" o término. *Perto/longe* e *opacidade/transparência*, da expressão, homologadas com *presença/ausência* e *sujeição/emancipação*, do conteúdo. A obrigatoriedade de realizar ações consonantes com um namoro decadente gera um efeito de impotência. Em tais momentos fica evidente que o enunciatário não possui agência sobre a narrativa além de fazê-la acontecer ou não.

Figura 11 - O jogador deve não tocar na tela para que Florence possa "esquecer"



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Florence*.

Os segmentos citados ao longo da análise são diferentes procedimentos que se assemelham por articular o toque na tela às situações que colocam o enunciatário como agente de transformações que afetam diretamente o ator do discurso. Destaca-se o emprego de relações semissimbólicas como estratégias discursivas recorrentes no enunciado. Importante também nos eventos narrativos, devido à vocação musical de Krish, a trilha da obra conduz a experiência, reforçando a sensibilidade e as emoções de cada etapa da trama. Tocar, arrastar, rabiscar, reorganizar, e outros modos de usar o dedo na tela são programados no sistema para alterarem a expressividade imagética e sonora que representam elementos do mundo natural cuja configuração ao longo do discurso estabelece percursos figurativos que, por sua vez, constroem percursos temáticos majoritariamente comuns à existência humana, como rotina, solidão, trabalho, vocação, companhia, família e amizade, criando um efeito de percepção de *Florence* como grandeza semiótica sensível e interativa.

A análise indica que se a agência for proposta ao enunciatário sempre nas escolhas a serem tomadas por um mesmo ator do discurso, haverá uma junção entre essas duas entidades da enunciação, provocando uma sensação de que o fruidor vive o personagem enunciado. Foi identificado que o campo operacional para compor as escolhas reside no nível discursivo, nas situações que emulam as decisões que os sujeitos efetuam no mundo natural, o que, com a montagem audiovisual, sustenta o regime enunciativo que garante uma configuração na qual o enunciatário "é", no discurso, o ator. Ao permitir alterações em componentes pelos quais o audiovisual projeta a categoria pessoa no discurso, como nas cores, no posicionamento das personagens em cena, na organização da fala (relacionada à voz), no espaço ocupado etc., o enunciador compõe uma "pessoa interativa". A agência sobre o espaço e sobre o tempo, neste contexto, também são modos de manipular o objeto semiótico pessoa.

Ainda que o jogo explore estratégias sensíveis de interação, é fundamental reconhecer que obras como essa, altamente guiadas, geram debates nos *game studies*, especialmente no contexto da tensão entre narratologistas e ludologistas. Juul (2005), por exemplo, argumenta que jogos digitais, para serem considerados como tal, devem apresentar regras, objetivos claros e a possibilidade de falha – elementos que desafiam experiências como *Florence*. Por outro lado, autores como Murray (2003), que vê nos jogos um potencial para narrativas imersivas com agência estética, e Frasca (2003), que propõe entender os jogos como simulações com capacidade expressiva própria, defendem que jogos desta natureza expandem o repertório do lúdico e desconstróem visões cristalizadas sobre o que é jogo, propondo novas leituras das linguagens interativas. Esse embate teórico segue atual, como demonstram análises contemporâneas (Smethurst; Craps, 2015; Stang, 2019; Verran, 2024) e manifestações populares em fóruns digitais, como o questionamento recorrente no Reddit (2023) sobre por que obras deste tipo seriam jogos e não "filmes interativos".

Essas discussões, longe de desqualificar *Florence*, revelam o quanto sua linguagem interpela o próprio conceito de jogo, evidenciando as qualidades de sua proposta

interativa. Por meio de interações sutis, como encaixar peças ou arrastar objetos, o design do jogo simula a jornada afetiva da protagonista, alinhando-se à noção de *ludus* (Huizinga, 2004) como forma estruturada de interação. Essa experiência expressiva reforça o elo entre jogador e personagem. Mesmo com mecânicas de *gameplay* simples, *Florence* demonstra, como aponta Webster (2018), "com apenas alguns toques, como é se apaixonar", exemplificando a potência comunicativa do design de jogos. Tal lógica marca uma diferença fundamental em relação à mídia audiovisual tradicional. Nos jogos digitais, a participação é indispensável para o desenrolar da experiência. São as ações do jogador, como deslizar o dedo para escovar os dentes ou montar frases em um diálogo, que impulsionam a narrativa e constroem seus significados. Essa interatividade sensível reforça a ideia de que o engajamento com a narrativa não se dá somente pela identificação com os personagens ou pelo enredo, mas também pela maneira como o jogador habita e manipula sujeitos, tempos e espaços enunciados.

Considerações finais

Este artigo buscou explorar os mecanismos enunciativos que configuram a categoria de "pessoa" no discurso audiovisual, destacando como os atores do discurso são projetados e reconhecidos. A partir de conceitos fundamentais da semiótica discursiva, evidenciou-se que a construção do ator no audiovisual é um processo complexo, que combina elementos narrativos, tematizações e figurativizações.

A análise de *Florence* indica que se as decisões oferecidas ao público forem de um mesmo actante da narrativa, os efeitos de fusão do enunciatário e do ator do discurso ganham consistência a cada momento de agência. Verificou-se que as escolhas propostas costumam ser reservadas para momentos cruciais da narrativa daquele personagem, com ênfase em dilemas com maior potencial de serem universais. As decisões aparentemente banais funcionam ou como um tutorial para entender a dinâmica de interação proposta pela interface, ou como parte de uma estratégia de construção de isotopias necessárias para fundamentar alguma quebra futura. O exame da obra sugere a semântica discursiva como campo para propor escolhas semelhantes às feitas pelos sujeitos no mundo real. Se antes de ator do discurso a pessoa instaurada no texto é um actante da narrativa, os substratos manipulados pelo enunciatário como recursos editáveis pelo enunciatário são as relações espaciais, temporais e actoriais, assim como as figuras e temas que - juntos - compõem os percursos que atualizam a narrativa. As relações semissimbólicas permeiam todo o enunciado, articulando categorias do plano da expressão (como formas, cores e movimentos) com categorias do plano do conteúdo (como emoções, relações interpessoais e passagem do tempo). Também foi constatado que o uso das características do dispositivo móvel, como a tela sensível ao toque e a mobilidade, enriquece a experiência e reforça a sensação de manualidade e agência. Os desafios propostos por essas interfaces, aliados à construção audiovisual, tornam o enunciado dinâmico e instigante.

Ao articular experiências sensíveis e mecanismos interativos simples, *Floren-*

ce desafia classificações rígidas e exemplifica a potência discursiva dos jogos digitais enquanto mídia. A tensão entre os paradigmas narratológico e ludológico situa a obra em um território fértil para o estudo da linguagem interativa contemporânea, no qual a performance do jogador, ainda que guiada, não é opcional, mas estrutural à experiência. Tais características tornam relevante a ampliação dos referenciais analíticos que articulam estética, agência e discurso nos estudos de comunicação e jogos.

Foi constatado, portanto, que a capacidade de manipular tempo, espaço e ator do discurso abre caminhos para o público se relacionar de diferentes formas com o mundo enunciado, configurando uma práxis enunciativa que exige do destinatário processos cognitivos incomuns na experiência cotidiana. Tanto os aprendizados consolidados com o audiovisual clássico quanto a exploração das características da digitalização das mídias fazem do audiovisual interativo uma potente forma de discursivização, fruto das tecnologias do nosso tempo, e que, enquanto tal, é capaz de criar alternativas para que os sujeitos expressem tudo aquilo que pelas outras linguagens historicamente já está consolidado, mas com possibilidades diferentes de sentido. Este artigo contribui para compreender as operações enunciativas que fundamentam essas possibilidades, destacando a rica aptidão do audiovisual interativo como meio expressivo.

Referências

BARROS, D. L. P. **Teoria semiótica do texto**. São Paulo: Ática, 2005.

BARROS, D. L. P. **Teoria do discurso: fundamentos semióticos**. 3.ed. São Paulo: Humanitas, 2002.

BERTRAND, D. **Caminhos da semiótica literária**. Bauru: EDUSC, 2003.

FIORIN, J. L. **As astúcias da enunciação: as categorias de pessoa, espaço e tempo**. São Paulo: Ática, 1996.

FLOCH, J. M. Alguns conceitos fundamentais em semiótica geral. In: **Documentos de Estudo do Centro de Pesquisas Sociosemióticas** – 1. São Paulo: Centro de Pesquisas Sociosemióticas, 2001.

FRASCA, G. **Simulation versus narrative: introduction to ludology**. 2003. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Acesso em: 15 jun. 2025.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. Tradução de Alceu Dias Lima et al. São Paulo: Contexto, 2008.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2004.

JUUL, J. **Half-Real: video games between real rules and fictional worlds**. Cambridge: MIT Press, 2005.

LANDOWSKI, E. **Interações arriscadas**. Tradução de Luiza Helena Oliveira da Silva. São Paulo: Estação das Letras e Cores: Centro de Pesquisas Sociossemióticas, 2014.

LANDOWSKI, E. **Presenças do outro**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

MACHADO, A. **O sujeito na tela**. São Paulo: Paulus, 2007.

MURRAY, J. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução de Elissa Daher e Marcelo Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural/UNESP, 2003.

PINHO, E. A estética de Dufrenne ou a procura da origem. In: **Revista Filosófica de Coimbra**, n. 6, 1994.

RANCIÈRE, J. **O espectador emancipado**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

[REDDIT USER]. Why is this an actual game instead of an interactive movie? **Reddit**, 2023. Disponível em: https://www.reddit.com/r/DetroitBecomeHuman/comments/17lyhbc/why_is_this_an_actual_game_instead_of_an/. Acesso em: 15 jun. 2025.

SMETHURST, T.; CRAPS, S. Playing with trauma: interreactivity, empathy, and complicity in The Walking Dead video game. **Games and Culture**, v. 10, n. 3, p. 269–290, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1555412014559306>. Acesso em: 15 jun. 2025.

STANG, S. “This action will have consequences”: interactivity and player agency. **Game Studies**, v. 19, n. 1, 2019. Disponível em: <https://gamestudies.org/1901/articles/stang>. Acesso em: 15 jun. 2025.

VERRAN, E. In pursuit of ourselves: roleplaying (self-)control and the doppelgänger trope in videogames. **Game Studies**, v. 24, n. 1, 2024. Disponível em: <https://gamestudies.org/2401/articles/verran>. Acesso em: 15 jun. 2025.

WEBSTER, A. With just a few taps, Florence shows you how it feels to fall in love. **The Verge**, 13 fev. 2018. Disponível em: <https://www.theverge.com/2018/2/13/17007744/florence-game-ios-review>. Acesso em: 15 jun. 2025.

Recebido em: 19 dez. 2024
Aprovado em: 05 mai. 2025