

## **GameLinguagem: uma abordagem para compreender os jogos digitais como sistemas de linguagem<sup>1</sup>**

Bruno Carvalho dos Santos<sup>2</sup>  
Sérgio Nesteriuk Gallo<sup>3</sup>  
Universidade Anhembi Morumbi

### **RESUMO**

Este resumo expandido apresenta a proposta teórica da GameLinguagem, desenvolvida como parte de uma pesquisa de doutorado, com o objetivo de compreender os jogos digitais como sistemas de linguagem articulados em três dimensões: sintática, semântica e pragmática. A GameLinguagem oferece um modelo analítico que integra fundamentos da semiótica, do design de jogos e dos Game Studies. A proposta busca ampliar a compreensão dos jogos não apenas como produtos culturais ou sistemas técnicos, mas como linguagens capazes de produzir significados, construir discursos e mediar experiências interativas. O texto expõe os princípios da GameLinguagem, sua estrutura teórica e suas possibilidades de aplicação, tanto para a análise crítica de jogos quanto para sua criação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Games Linguagem; Semiótica; Game Design; Game Studies; Games.

### **INTRODUÇÃO**

No campo da Comunicação e dos Game Studies, a compreensão dos jogos digitais como artefatos culturais, tecnológicos e expressivos tem gerado abordagens múltiplas e, por vezes, fragmentadas. Enquanto algumas correntes enfatizam os aspectos narrativos ou lúdicos, outras concentram-se na materialidade técnica ou nos efeitos socioculturais da experiência de jogar. Contudo, ainda parece faltar um modelo teórico que trate os jogos como sistemas de linguagem completos, ou seja, como formas organizadas de produção e circulação de sentido — encarnadas em estruturas interativas e mediados por práticas de leitura, performance e subversão.

Este texto propõe a GameLinguagem como um modelo teórico que visa suprir essa lacuna. A proposta parte da hipótese de que os jogos digitais podem (e devem) ser compreendidos como linguagens, nos termos definidos por Charles Morris (1938), ou seja, como sistemas de signos organizados por três dimensões fundamentais: sintática,

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Games e Entretenimento Digital, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

<sup>2</sup> Doutorando em Design na Universidade Anhembi Morumbi, email: [s.bruno.carvalho@gmail.com](mailto:s.bruno.carvalho@gmail.com)

<sup>3</sup> Professor orientador e docente no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi, email: [sergio.gallo@animaeducacao.com.br](mailto:sergio.gallo@animaeducacao.com.br)

que trata das relações formais entre signos; semântica, que analisa as relações entre signos e seus significados; e pragmática, que aborda as relações entre signos e seus intérpretes. Essa articulação permite compreender o jogo não apenas como estrutura técnica, mas como experiência de mediação e de expressão simbólica.

Desenvolvida como parte de uma pesquisa de doutorado, a GameLinguagem propõe um arcabouço conceitual que integra contribuições da semiótica, da teoria da linguagem, do design de jogos e dos Game Studies contemporâneos. O objetivo deste resumo expandido é apresentar os fundamentos dessa proposta, delinear suas dimensões analíticas e convidar outros pesquisadores a explorá-la, aplicá-la e tensioná-la em investigações futuras. Essa abordagem, além de inovadora, contribui diretamente para o campo da Comunicação ao propor uma leitura transversal e simbólica dos jogos digitais como mídias expressivas.

## **A LINGUAGEM DOS JOGOS: FUNDAMENTOS TEÓRICOS**

A proposta da GameLinguagem parte do entendimento de que os jogos digitais são sistemas de significação que, mais do que entretenimento, constituem formas de linguagem. Retomando Morris (1938), linguagem é uma estrutura de signos que opera em três níveis: sintático, semântico e pragmático. Essa abordagem permite compreender os jogos como gramáticas lúdicas em que regras, significados e usos performativos se articulam. Para tanto, é necessário integrar diferentes tradições teóricas que superem dicotomias como narrativa versus sistema.

A semiótica de Peirce, ao definir o signo como relação triádica entre representamen, objeto e interpretante, aponta que todo elemento do jogo adquire sentido em uma cadeia interpretativa situada. Essa concepção dialoga com Eco (2018), que distingue três níveis de intenção: *intentio auctoris* (projeto do designer), *intentio operis* (estrutura autônoma do jogo) e *intentio lectoris* (interpretação performática do jogador), cuja ação pode ressignificar ou subverter os sentidos projetados.

Como destaca Santaella (2007), toda linguagem é encarnada: nos jogos, ela se manifesta por meio de código, imagem, som e ação. A interatividade é, para a autora, a essência do jogo eletrônico, pois demanda participação ativa e imersiva. É nesse gesto que o jogo se realiza como linguagem em ato, em constante atualização.

Eco (2015) já observava que certas obras são intencionalmente abertas, exigindo a cooperação interpretativa do leitor. Os jogos digitais radicalizam essa abertura: não apenas permitem leituras plurais, mas dependem da ação do jogador para existirem como experiência. Ele não só interpreta, mas realiza o jogo — é um interpretante encarnado, capaz de atualizar, tensionar e transformar os signos em circulação.

A esse quadro teórico soma-se a contribuição dos estudos de game design. Autores como Fullerton (2024), Hiwiler (2016) e Lemarchand (2021) reforçam que projetar jogos é, antes de tudo, modelar experiências humanas. O design de jogos, nesse sentido, não se resume à implementação de sistemas mecânicos, mas envolve uma escuta ativa sobre o comportamento dos jogadores, suas motivações, padrões de decisão e expectativas emocionais. Trata-se de uma prática centrada no ser humano, que busca criar estruturas significativas a partir da interação. Como afirma Hiwiler (2016), “entender o jogador é entender o jogo”; e, nesse entendimento, o designer age como mediador de linguagem.

Fullerton (2024) propõe um processo de *playcentric design*, baseado em iteração, prototipação e avaliação constante da experiência do jogador. Lemarchand (2021), por sua vez, descreve o desenvolvimento de jogos como um processo lúdico e reflexivo, onde os valores do projeto se materializam nas decisões do design. Esses autores contribuem para consolidar uma abordagem em que o design é entendido como o momento de estruturação da língua da linguagem do jogo — ou seja, como o conjunto de possibilidades sintáticas oferecidas ao jogador para que ele possa criar sua própria parole durante a performance lúdica.

Dessa maneira, os jogos digitais constituem uma linguagem que é ao mesmo tempo estruturada (regida por regras e sistemas) e fluida (aberta à interpretação, performance e ressignificação). Essa ambivalência exige um modelo que seja capaz de captar sua gramática interna sem apagar sua dimensão experiencial e discursiva. A GameLinguagem surge como uma proposta que articula essas camadas por meio da distinção entre sintaxe, semântica e pragmática — categorias que permitem analisar os jogos tanto em sua estrutura quanto em seus usos e efeitos.

## **AS DIMENSÕES DA GAMELINGUAGEM**

A GameLinguagem é um modelo teórico que propõe compreender os jogos digitais como sistemas de linguagem organizados em três dimensões complementares:



sintática, semântica e pragmática. Inspirada na tríade de Charles Morris (1938), a proposta busca sistematizar uma abordagem capaz de integrar os elementos estruturais do jogo, os sentidos que emergem da interação e as práticas interpretativas e performáticas do jogador. Ao fazer isso, pretende-se oferecer um arcabouço que torne possível a análise crítica, a criação projetual e a reflexão epistemológica sobre os jogos como meios expressivos.

A dimensão sintática diz respeito à organização formal dos jogos, compreendendo as regras, estruturas e sistemas que configuram a materialidade do artefato. Essa dimensão inclui as mecânicas, dinâmicas, loops de feedback, *affordances* e lógicas de progressão que operam no jogo como um todo. Inspirando-se nas abordagens de Schell (2020), Zubek (2020) e Stahlke & Mirza-Babaei (2023), a sintaxe dos jogos pode ser compreendida como uma gramática interativa — um conjunto de possibilidades e restrições que estrutura o que pode ou não ser feito no espaço lúdico. Essa gramática não é neutra: ela traduz valores, visões de mundo e intencionalidades projetuais. Na GameLinguagem, essa dimensão corresponde ao que Eco chamaria de intenção da obra, na medida em que oferece uma estrutura autônoma, porém interpretável.

A dimensão semântica refere-se aos sentidos que emergem da interação entre o jogador e os elementos do jogo. Aqui, o jogo é tratado como um sistema de signos contextualmente ativado — seus ícones, símbolos, metáforas visuais, sons e narrativas contribuem para a construção de significados que dependem do repertório e da experiência prévia do jogador. A semântica da GameLinguagem está enraizada na tradição peirceana e ecoa a visão de Santaella sobre o signo encarnado. Cada interação atualiza um campo possível de interpretações, que pode confirmar, ampliar ou desviar-se da expectativa projetada pelo designer. Trata-se, portanto, de uma dimensão fluida e interpretativa.

A dimensão pragmática se refere à atualização performática da linguagem do jogo no ato de jogar. É onde se realiza a relação entre o signo e seu interpretante, entre o jogo e sua vivência. Aqui entram os conceitos de *playformance* (Frasca, 2007), retórica procedural (Bogost, 2007) e agenciamento do jogador (Sicart, 2014). A pragmática considera que jogar é, sobretudo, um ato de enunciação: o jogador não apenas decifra, mas enuncia; não apenas reage, mas age. É nessa dimensão que se tornam visíveis práticas emergentes como *speedruns*, *mods*, narrativas emergentes, jogos expressivos e metajogos. A

GameLinguagem reconhece o jogador como coautor de significados, capaz de atualizar e até mesmo subverter as intenções iniciais do designer.

Essas três dimensões — sintática, semântica e pragmática — não operam isoladamente. Elas se articulam dinamicamente em cada experiência de jogo, sendo atravessadas por fatores técnicos, culturais, subjetivos e sociais. A GameLinguagem, ao integrá-las em um modelo analítico, oferece uma ferramenta conceitual para compreender os jogos como formas de linguagem encarnadas, abertas e cocriativas.

### **IMPLICAÇÕES ANALÍTICAS E PRÁTICAS**

Ao propor uma abordagem que compreende os jogos como sistemas de linguagem, a GameLinguagem se constitui não apenas como modelo teórico, mas como ferramenta analítica e horizonte metodológico. Suas três dimensões — sintática, semântica e pragmática — permitem observar os jogos digitais de maneira integrada, contemplando tanto sua estrutura projetada quanto os sentidos que emergem da prática lúdica e interpretativa dos jogadores.

Do ponto de vista analítico, a GameLinguagem possibilita a realização de leituras críticas que vão além da análise de conteúdo ou da mecânica isolada. Ao tratar os elementos do jogo como signos, e a experiência do jogador como um processo de mediação simbólica, o modelo fornece instrumentos para investigar como valores, discursos e afetos são incorporados — e negociados — dentro dos sistemas lúdicos. Isso se aplica, por exemplo, à análise de jogos que tratam de temas sensíveis, à investigação de representações sociais, ou à identificação de estruturas que reforçam ou contestam normatividades culturais.

Do ponto de vista projetual, a GameLinguagem pode contribuir para o design mais consciente e reflexivo de experiências interativas. Designers que compreendem seu trabalho como uma prática linguística — isto é, como a organização intencional de signos interativos — passam a considerar não apenas o funcionamento técnico ou lúdico do jogo, mas também os sentidos possíveis de sua obra em ato. Isso implica pensar o design de forma ética, comunicacional e cultural, entendendo o jogo como um espaço de enunciação partilhada. A GameLinguagem pode, assim, funcionar como uma lente para a tomada de decisões projetuais que considerem a agência do jogador e a polissemia inerente à linguagem dos jogos.

Por fim, do ponto de vista epistemológico, a proposta se alinha com abordagens contemporâneas dos Game Studies que buscam superar dicotomias como narratologia

versus ludologia, ou forma versus conteúdo. Ao tratar os jogos como linguagem, a GameLinguagem sugere uma via transversal de pesquisa, que articula design, recepção e cultura em uma mesma matriz analítica. Isso abre caminhos para novas investigações empíricas, metodologias híbridas e diálogos transdisciplinares que reconhecem os jogos não apenas como objetos de estudo, mas como formas expressivas autônomas, plurais e emergentes.

## REFERÊNCIAS

BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge: MIT Press, 2007.

ECO, Umberto. *Interpretação e superinterpretação*. São Paulo: Martins Fontes, 2018.

ECO, Umberto. *Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. Tradução de Décio Pignatari. 17. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.

FRASCA, Gonzalo. *Play the message: play, game and videogame rhetoric*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2007.

FULLERTON, Tracy. *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*. 5. ed. Boca Raton: CRC Press, 2024.

HIWILLER, Zack. *Players making decisions: game design essentials and the art of understanding your players*. Boston: New Riders, 2016.

LEMARCHAND, Richard. *A playful production process: for game designers (and everyone)*. Cambridge: MIT Press, 2021.

MORRIS, Charles. *Fundamentos da teoria dos signos*. Tradução de José Luiz Ames. São Paulo: Perspectiva, 1975.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. Organização, seleção e introdução de Lúcia Santaella Braga. São Paulo: Perspectiva, 2000.

SANTAELLA, Lúcia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

SHELL, Jesse. *The art of game design: a book of lenses*. 3. ed. Boca Raton: CRC Press, 2020.

SICART, Miguel. *Play matters*. Cambridge: MIT Press, 2014.

STAHLKE, Daniel; MIRZA-BABAEI, Pejman. *The game designer's playbook: an introduction to game interaction design*. Boca Raton: CRC Press, 2023.

ZUBEK, Robert. *Elements of game design*. Cambridge: MIT Press, 2020.