

Interfaces entre Formalismo e Teoria Crítica nos Jogos Eletrônicos – uma aplicação em *The Last of Us*¹

Cássio Vasconcelos e Silva²
Universidade Federal do Ceará - UFC

RESUMO

As pesquisas sobre jogos eletrônicos, a exemplo do que ocorre em outros meios, apresentam abordagens que ora enfocam os aspectos internos da obra, ora investigam sua significação social. Considerando que os *videogames*, apesar de serem um produto de consumo da indústria, podem suscitar significados para além do entretenimento, seria possível unir formalismo e perspectiva crítica na análise dos jogos? Este estudo articula categorias da Semiótica do Discurso e da Teoria Crítica para interpretar como a mecânica de criação de itens em *The Last of Us* mobiliza conteúdos ideológicos. Com isso, avaliamos como ambas as teorias podem encontrar interfaces no campo.

PALAVRAS-CHAVE: jogos; semiótica; teoria crítica; *the last of us*; *game studies*.

INTRODUÇÃO

Os estudos sobre jogos ganharam mais espaço nas pesquisas acadêmicas há cerca de três décadas, desenvolvendo-se, ainda que de modo embrionário, a partir de reflexões seminais sobre sua relevância no cenário das práticas simbólicas (Huizinga, 2012), ganhando destaque ao buscar respostas às questões lançadas pelo impacto dos consoles eletrônicos na indústria cultural. Apesar de se consolidar como um campo multidisciplinar, atraindo a atenção de pesquisadores das mais diversas áreas, os *game studies*, como também são conhecidos internacionalmente, são incipientes no que diz respeito à consolidação dos seus fundamentos metodológicos e critérios de análise (Petry *et al*, 2013), muito em razão do próprio caráter complexo do fenômeno, que mobiliza questões culturais, econômicas, políticas, semióticas e outras das mais diversas ordens de interesse.

Nesse sentido, seria possível sustentar que o jogo eletrônico carrega elementos estéticos capazes de mobilizar uma atitude crítica no jogador, como ocorre em outras expressões artísticas sujeitas às intercorrências da lógica de mercado, a exemplo do

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Jogos, comunicação e seus diálogos, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

² Graduado em Jornalismo (UFC), email: cassiovasil.dm@gmail.com.

cinema e da literatura? A partir do modelo de Jesper Juul (2005) e das reflexões propostas pela tradição de pensamento vinculada à Teoria Crítica e à Semiótica do Discurso, buscamos esboçar um caminho possível para abordar a crítica da cultura por meio do maquinário discursivo dos *videogames*. Apostamos na hipótese de que é possível se valer das estruturas formais do discurso como fundamento crítico para a análise da dimensão ideológica representada nas narrativas digitais.

Com a finalidade de experimentar tais cruzamentos, utilizamos os conceitos de programa narrativo e razão instrumental para analisar relações entre mecânica e mundo no jogo *The Last of Us*. Esperamos assim revisitar o modelo de Jesper Juul sob outras matizes, além de reforçar a ideia de que jogos eletrônicos apresentam aquele tipo de ambiguidade discursiva própria dos objetos artísticos, tornando-os capazes de suscitar reflexões singulares sobre a condição humana.

TECNOLOGIAS REPRESENTACIONAIS

Como recorda Juul (2005), os videogames são uma forma cultural mais recente se comparada a outros meios narrativos, mas também representam uma continuação das práticas lúdicas que os antecedem. O autor desenvolveu o chamado “modelo clássico” para descrevê-las. De acordo com o modelo, jogo é um sistema formal baseado em regras, com desdobramentos variáveis e quantificáveis, aos quais se atribui determinados valores. Esses desdobramentos dependem do esforço do jogador, o qual se sente emocionalmente vinculado aos resultados, produzindo consequências negociáveis no mundo real (p. 19).

Para o autor, videogames são “meio-reais” porque constroem um mundo ficcional instável e muitas vezes incoerente, mas que se ancora na solidez das regras para mediar a interação entre o jogador e a realidade traduzida pela máquina. Nesse sentido, três elementos se destacam: 1) o jogo; 2) o jogador; 3) e o mundo. Cada uma dessas instâncias, apesar de estarem articuladas no mesmo fenômeno, mobilizam níveis de realidade distintos. A primeira se reporta às dimensões mais técnicas e formais do objeto, enquanto as outras duas dizem mais respeito aos seus aspectos psicológicos e sociais. Percebe-se então a complexidade do jogo eletrônico quando enquadrado como objeto de estudo em uma disciplina acadêmica.

Janet Murray (2017), em seu clássico *Hamlet no Holodeck*, propõe reflexões sobre o lugar dos computadores nas representações artísticas. A autora utiliza o neologismo *ciberliteratura* para se referir ao poder expressivo e ao potencial narrativo que emerge com o desenvolvimento das mídias digitais e da cultura da convergência. Segundo Murray, a transição para formas de produção de sentido na qual áudio, texto, vídeo e a própria interação convergem na experiência dos usuários da mídia é tão importante para a História da Literatura quanto para a história do processamento de informações (p. 15).

O *Holodeck* é uma aparelhagem de realidade virtual presente no universo ficcional da série televisiva *Star Trek*. A máquina simula não apenas visões, mas todas sensações e interações possíveis e necessárias para se mergulhar em um faz-de-conta ainda mais real que o *meio-real* sobre o qual registra Jesper Juul. Murray utiliza a metáfora do *Holodeck* a fim de partir para uma discussão mais ampla sobre o papel das tecnologias representacionais na cultura.

Cabe aqui demarcar duas acepções para a ideia de representação. Na primeira, ligada às concepções místicas, não haveria distinção entre o objeto representado e sua representação. A outra abordagem, mais próxima da epistemologia kantiana e da virada linguística, compreende a representação como um processo semiótico, no qual um signo aponta para um outro signo (Greimas e Courtés, 2013) insinuando que as coisas em si mesmas e a sua representação na linguagem nunca coincidem.

Contudo, essa autonomia do processo de significação também deve ser posta em perspectiva. As tecnologias representacionais não ocorrem apenas tendo em vista sua estrutura semiótica. Para entendê-las em sua dimensão social, tão importante quanto o ritmo do verso, o enquadramento do filme ou a mecânica do jogo, por exemplo, é a rede de relações sociais e econômicas que produzem, respectivamente, o papel, a câmera e a unidade de processamento eletrônico do computador. O marxismo foi pioneiro ao identificar a função dialética dos meios e modos de produção na reprodução da vida social, mas a Teoria Crítica busca completar esse empreendimento de analisar criticamente o papel da cultura em sua totalidade, apesar de as divergências entre autores de ambas as tradições dificultarem uma síntese.

A Teoria Crítica surge como desdobramento das investigações empreendidas no Instituto para Pesquisa Social de Frankfurt, fundado pelo mecenas Felix Weil em 1923.

Embora os autores dessa escola compartilhassem certos problemas de pesquisa e referências em diálogo com o marxismo e a psicanálise, chegando mesmo a escreverem obras em colaboração, eles não deixaram um arcabouço teórico integrado (Lima, 2011), havendo inclusive divergências nos diagnósticos. Um exemplo é na avaliação sobre a indústria cultural. Adorno e Horkheimer (1985) compreendem que os meios massivos estão fatalmente envoltos pela racionalidade técnica, produzindo formas alienantes e reduzindo a experiência estética ao entretenimento esvaziado de reflexão. Walter Benjamin (2013), por outro lado, observa nas tecnologias de reprodução da imagem uma abertura possível para uma nova relação do público com o objeto artístico, desvinculando-o da esfera sagrada do mito e lançando-o na esfera pública.

Percebe-se então, mais do que um método cerrado em etapas procedimentais fixadas, a Teoria Crítica sinaliza uma postura teórico-epistemológica que busca ir além da simples descrição da sociedade e dos objetos da cultura, engajando-se também na elucidação de alternativas possíveis para transformar as estruturas de opressão e abrir caminho para a emancipação humana (Lima, 2011). Nesse sentido, a modernidade é vista como um projeto inacabado. Se em seu desenvolvimento histórico o Esclarecimento teria destituído o poder obscurantista do mito ao alçar a razão como critério da verdade, em determinado ponto desse mesmo movimento a razão, sob a forma instrumental do proveito econômico, se volta contra o próprio sujeito, transformando-o em objeto.

É nessa contradição da reificação que reside o problema da modernidade – a razão instrumental coloniza o mundo da vida (*Idem*), buscando controlar a emergência de formas alternativas para acomodá-las na sociedade administrada. As tecnologias representacionais, portanto, também são produtos dessa contradição envolvendo o domínio da razão sobre a natureza e podem expressá-las na forma e conteúdo dos seus produtos. Portanto, a obra de arte – e nesse rol incluímos os jogos eletrônicos – ao ser (re)produzida no circuito das tecnologias representacionais assume um papel especial no desvelamento das contradições sociais, apontando ainda para a possibilidade de novas produções de sentido menos sujeitas à lógica instrumental.

RETALHOS DO FIM DO MUNDO – BREVE ANÁLISE DE *THE LAST OF US*

Para testar em que medida a análise formal dos jogos eletrônicos pode encontrar interfaces com a proposta da Teoria Crítica, partiremos para a ponderação sobre alguns aspectos a respeito da mecânica e da história do primeiro jogo da franquia *The Last of Us*. Como operador analítico, utilizamos o conceito de programa narrativo elaborado no escopo da semiótica greimasiana.

A proposta de Greimas não se restringe às modalidades verbais de enunciado, nem estes se confundem com uma porção específica de discurso. Os enunciados analisados pelo método podem incluir as simples frases que compõem os três versos de um *haikai* ou mesmo um longa-metragem com horas de duração, inclusive naquilo que diz respeito às dimensões visual e sonora. Outros trabalhos já chegaram a aplicar as categorias da semiótica do discurso no estudo dos jogos eletrônicos (Souza, 2009).

Nessa teoria, o programa narrativo é a unidade que descreve as transformações sofridas na trama. Sua formalização em $[S_1 \rightarrow (S_2 \wedge O)]$ e $[S_1 \rightarrow (S_2 \vee O)]$ descreve um enunciado de fazer regendo um enunciado de estado, onde “S” representa os actantes da narrativa e “O” os objetos com os quais entram, respectivamente, em conjunção ou disjunção (Greimas e Courtés, 2013). Além disso, tais unidades não são átomos isolados no discurso e podem se articular a outros programas, criando esquemas narrativos mais amplos. Um dado programa, por exemplo, pode estar a serviço de um programa de base.

Em *The Last of Us*, jogo eletrônico do gênero *survival horror* desenvolvido pela *Naughty Dog* e publicado pela *Sony Computer Entertainment*, o jogador vive os conflitos de personagens imersos em uma distopia. Uma espécie do fungo *Cordyceps* sofre mutações e consegue se hospedar no sistema nervoso central dos humanos, criando uma legião de criaturas semelhantes a zumbis e colapsando a sociedade globalizada. As pessoas passam então a viver em comunidades mais ou menos isoladas, marcadas pelo medo e pela ameaça, que não se resumem aos “zumbis”, mas também se estendem a grupos armados que controlam pequenos territórios.

Devido então ao contexto, um dos principais desafios enfrentados pelos personagens consiste em descobrir como executar o traslado de um ponto a outro do mapa, enfrentando a insegurança dos escombros, saqueadores e infectados. Para superá-los, além da furtividade e das habilidades de combate, os jogadores contam com uma mecânica de criação de itens. Coletando os recursos que sobraram após o colapso

da sociedade industrial, os personagens podem confeccionar kits de primeiros socorros, coquetéis molotov, bombas ou mesmo aperfeiçoar armas. O esquema a seguir formaliza o processo em dois programas narrativos, o de disjunção com os recursos e o de conjunção com o novo item criado: $[“Jogador” \rightarrow (“Personagem” \vee “Álcool” + “Trapos”) \rightarrow (“Personagem” \wedge “Kit de saúde”)]$.

Recordando o modelo de Juul (2005), podemos pensar que ambos os programas expressam, em um nível estrutural, o desenlace provocado pela relação entre o jogador e o jogo a partir das regras. Além do mais, essas regras não operam sem um investimento semântico mínimo que as materializa em temas e figuras, compondo o universo ficcional do jogo. Apesar de ficção, entretanto, produzem consequências no mundo real por meio da experiência do jogador. O mundo de *The Last of Us* e o mundo fora do jogo, portanto, dialogam inevitavelmente na mente de quem experiencia ambos.

A mecânica de criação de itens também está presente em diversos outros gêneros, contudo, ao ser inserida no universo do jogo da *Naughty Dog*, assume um significado ideológico distinto. Produzir objetos a partir dos retalhos da sociedade industrial é diferente de criá-los a partir de matérias-primas, como ocorre em outros títulos. Ao fazê-lo, é como se o discurso de *The Last of Us* estivesse sutilmente ironizando a sociedade administrada, assinalando os limites e fracassos dela. Sem a rede de relações que permitem a exploração da natureza pela humanidade e de uma classe social pela outra, resta à razão instrumental operar os retalhos do fim do mundo que ela mesma criou.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscar uma síntese ou mesmo um diálogo entre propostas teórico-metodológicas distintas – e muitas vezes percebidas como antagônicas – não é uma tarefa simples. Entretanto, quando o objeto é complexo, como é o caso da obra de arte eletrônica, deve-se sempre testar novos caminhos. Com base na articulação entre formalismo e Teoria Crítica, percebemos como *videogames*, mesmo participando do circuito da indústria cultural, conseguem mobilizar sentidos para além da lógica utilitária da oferta e da demanda ou do puro entretenimento. Em suma, a análise estrutural e a crítica da cultura, aperfeiçoando o modelo de Juul, encontram interfaces nos jogos eletrônicos ao desvelar as implicações entre o jogo e o mundo a partir da relação entre as regras e o universo ficcional.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento – fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica**. São Paulo: L&PM, 2013.

BOGOST, I. **A fenomenologia do videogame**. Revista Eco-Pós, [S. l.], v. 21, n. 2, p. 230–247, 2018. DOI: 10.29146/eco-pos.v21i2.20496. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/20496. Acesso em: 10 abr. 2025.

DEALESSANDRI, Marie. **Newzoo: Global games market expected to grow to \$189bn in 2024**. GameIndustry.biz, Londres, 23 jan. 2024. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/newzoo-global-games-market-expected-to-grow-to-189bn-in-2024>. Acesso em: 9 abr. 2025.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, J. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Contexto, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens – o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

JUUL, Jasper. **Half-real – video games between real rules and fictional worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2005.

LIMA, Aluísio Ferreira de. **Sobre a crítica de Jürgen Habermas ao projeto frankfurtiano: separação epistemológica ou continuidade de uma tradição?** Estudos e Pesquisas em Psicologia, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 181-196, 2011.

MURRAY, Janet. **Hamlet in the Holodeck – the Future of Narrative in Cyberspace**. Cambridge: MIT Press, 2017.

PETRY, Arlete dos Santos et al. **Parâmetros, estratégias e técnicas de análise de jogo: o caso A mansão de Quelícera**. SBC – Proceedings of SBGames 2013: Culture Track 3 Full Papers, [s. l.], 2013. Disponível em: https://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-19_full.pdf. Acesso em: 6 abril 2025.

SOUZA JÚNIOR, Paulo César de. **A interatividade no jogo eletrônico Shadow of the Colossus**. Estudos Semióticos, São Paulo, Brasil, v. 5, n. 2, p. 52–59, 2009. DOI: [10.11606/issn.1980-4016.esse.2009.49247](https://doi.org/10.11606/issn.1980-4016.esse.2009.49247). Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/esse/article/view/49247>. Acesso em: 28 abr. 2025.