



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA

ROGER ROMULO MONTEIRO DE MEDEIROS

O SUJEITO-JOGADOR E A DIMENSÃO SENSÍVEL DOS JOGOS

FORTALEZA

2025

ROGER ROMULO MONTEIRO DE MEDEIROS

O SUJEITO-JOGADOR E A DIMENSÃO SENSÍVEL DOS JOGOS

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Linguística. Área de concentração: Práticas Discursivas e Estratégias de Textualização.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Lopes Leite.

FORTALEZA

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

-
- M44s Medeiros, Roger Romulo Monteiro de.
 O sujeito-jogador e a dimensão sensível dos jogos / Roger Romulo Monteiro de Medeiros. – 2025.
 233 f. : il. color.
- Tese (doutorado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-Graduação
 em Linguística, Fortaleza, 2025.
 Orientação: Prof. Dr. Ricardo Lopes Leite.
1. semiótica do discurso. 2. sujeito-jogador. 3. experiência sensível. 4. jogos digitais. 5. tensividade. I.
 Título.

CDD 410

ROGER ROMULO MONTEIRO DE MEDEIROS

O SUJEITO-JOGADOR E A DIMENSÃO SENSÍVEL DOS JOGOS

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Linguística. Área de concentração: Práticas Discursivas e Estratégias de Textualização.

Aprovada em: 26/08/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Ricardo Lopes Leite (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof.^a Dr.^a Carolina Lindenberg Lemos
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof.^a Dr.^a Renata Ciampone Mancini
Universidade de São Paulo (USP)

Prof.^a Dr.^a Daniervelin Renata Marques Pereira
Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A Deus.

Aos meus pais, M^a Sônia e Antônio Rogério.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior — Brasil (CAPES) — Código de Financiamento 001.

Ao Prof. Dr. Ricardo Lopes Leite, cuja orientação foi tática, conduzindo-me pelos caminhos incertos do jogo científico, onde cada gesto se realiza na delicada tensão entre o rigor e o cuidado.

Aos professores Carolina Lindenberg Lemos, Daniervelin Renata Marques Pereira, Renata Ciampone Mancini e Ricardo de Lucena Jorge Lucas, cujas palavras e sugestões expandiram o campo fenomenal deste trabalho, reconfigurando seus planos de presença e abrindo novas rotas de sentido.

Aos meus pais, M^a Sônia Monteiro e Rogério Medeiros, que me ensinaram o modo realizado do afeto: amor que não se esgota, que permanece como força tensiva capaz de atravessar qualquer jornada.

Ao meu esposo, Artur Thomaz Lima, companheiro de jornada, que faz da vida um jogo de respirações compartilhadas, em que a presença do outro potencializa cada instante e o torna atualizado em gesto cuidadoso e cotidiano.

Aos amigos-escudeiros, Glaísa Rocha, Artur Dória, Iasmin Marinho, Henrique Bonfim, Felipe Paz e Glairton Cardoso, presenças leves que, como movimentos táticos, trouxeram pausa e riso, reorganizando as forças do percurso.

Aos companheiros de vida acadêmica, em especial aos membros do SEMIOCE, com quem o convívio no campus se fez plano atmosférico de sentidos partilhados, onde a leitura se tornou ato coletivo e o saber, experiência sensível.

Aos parceiros de jogos — alguns próximos, outros anônimos — que, direta ou indiretamente, atualizaram este trabalho com gestos, decisões e mundos imaginados, tornando visível a potência do sujeito-jogador que habita e transforma nossas existências.

“O prazer do jogador reside na tensão entre o cálculo e o imprevisto, entre a habilidade e o acaso” (Caillouis, 1990, p. 33).

RESUMO

Esta tese investiga os modos de constituição e transformação do sujeito-jogador a partir de uma abordagem semiótica do discurso, com foco na experiência sensível proporcionada pelos jogos digitais e analógicos. Partindo da hipótese de que o sujeito-jogador não é uma entidade prévia, mas uma posição discursiva instaurada na relação com o jogo, propõe-se analisá-lo como um operador de sentido em constante devir, atravessado por regimes de interação, variações modais e intensidades afetivas. Para isso, desenvolve-se um modelo teórico-metodológico ancorado nos fundamentos da semiótica francesa, sobretudo nas contribuições de Greimas, Zilberberg, Fontanille e Landowski, articulando conceitos como enunciação, modalização, tensividade, regimes de interação e planos de presença. A metodologia adotada compreende a análise qualitativa de jogos selecionados por sua potência expressiva e diversidade modal, visando descrever os modos de presença do sujeito-jogador segundo quatro planos de presença: atmosférico, programático, fenomênico e tático. Tais planos resultam de arranjos entre os modos de existência (potencializado, atualizado, realizado e virtualizado), operando como matrizes da experiência sensível no jogo. A tese propõe, ainda, uma tipologia tensiva dos jogos, deslocando o foco das classificações tradicionais por gênero ou mecânica para os modos de sensibilidade e engajamento que instauram. Os resultados indicam que a experiência do jogo é uma prática discursiva complexa, na qual o sentido é corporificado, ritmado e intensificado por mediações entre linguagem, corpo e valor. A enunciação lúdica convoca o jogador a ocupar posições instáveis, modulando sua presença e sua sensibilidade ao longo do percurso. Conclui-se que os jogos, além de entreter, fabricam subjetividades e formas de presença singulares, sendo, portanto, objetos privilegiados para a compreensão das relações entre linguagem, afeto e cognição. Ao investigar essas metamorfoses do sujeito-jogador, esta tese contribui tanto para os estudos semióticos quanto para o campo emergente da ludologia discursiva, oferecendo novas ferramentas para descrever o fascínio estético, ético e existencial que os jogos exercem sobre nós.

Palavras-chave: semiótica do discurso; sujeito-jogador; experiência sensível; jogos digitais; tensividade.

RESUMÉ

Cette thèse étudie les modes de constitution et de transformation du sujet-joueur à partir d'une approche sémiotique du discours, en se concentrant sur l'expérience sensible suscitée par les jeux numériques et analogiques. Partant de l'hypothèse que le sujet-joueur n'est pas une entité préalable, mais une position discursive instaurée dans la relation au jeu, le travail propose de l'analyser comme un opérateur de sens en devenir, traversé par des régimes d'interaction, des variations modales et des intensités affectives. Pour ce faire, un modèle théorico-méthodologique est développé à partir des fondements de la sémiotique française, notamment les apports de Greimas, Zilberberg, Fontanille et Landowski, en articulant des concepts tels que l'énonciation, la modalisation, la tensivité, les régimes d'interaction et les plans d'existence. La méthodologie repose sur l'analyse qualitative de jeux choisis pour leur puissance expressive et leur diversité modale, dans le but de décrire les modes de présence du sujet-joueur selon quatre plans d'existence: atmosphérique, programmatique, phénoménique et tactique. Ces plans résultent de combinaisons entre les modes d'existence (potentialisé, actualisé, réalisé et virtualisé) et opèrent comme matrices de l'expérience sensible dans le jeu. La thèse propose également une typologie tensiviste des jeux, déplaçant l'attention des classifications traditionnelles vers les formes de sensibilité et d'engagement qu'ils instaurent. Les résultats révèlent que l'expérience de jeu constitue une pratique discursive complexe, où le sens est corporifié, rythmé et intensifié par des médiations entre langage, corps et valeur. L'énonciation ludique convoque le joueur à occuper des positions instables, modulant sa présence et sa sensibilité au fil du parcours. Il en ressort que les jeux ne se limitent pas à divertir: ils fabriquent des subjectivités et des formes de présence singulières. Cette recherche contribue ainsi tant à l'approfondissement de la sémiotique du discours qu'au champ émergent de la ludologie discursive, en offrant de nouveaux outils pour décrire le charme esthétique, éthique et existentiel que les jeux exercent sur nous.

Mots-clés: sémiotique du discours; sujet-joueur; expérience sensible; jeux numériques; tensivité.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Ambiente de LIMBO (Playdead, 2010)	148
Figura 2	Figuras da morte	149
Figura 3	A natureza hostil	150
Figura 4	Presença átona do sujeito-jogador	152
Figura 5	Morte em <i>LIMBO</i> (Playdead, 2010)	153
Figura 6	Obstáculos sensíveis	154
Figura 7	Ilustração do plano fenomênico	156
Figura 8	Perspectiva de gameplay em Hellblade	160
Figura 9	Embate entre Senua e Valrav'n	163
Figura 10	Senua em uma floresta e sua percepção	165
Figura 11	A sobreposição imagética de Senua sobre o mundo do jogo	166
Figura 12	Cena inicial do jogo	169
Figura 13	Partida de Magic: The Gathering (Wizards of the coast, 1993)	171
Figura 14	Da carta de “Magic” “Contramágica” ou “Counterspell”	173
Figura 15	Das cartas “Força de Vontade” e “Pacto de Negação”	177
Figura 16	Interface de jogo em Age of Empires (Ensemble Studios, 1997)	181
Figura 17	Simulação de cerco no jogo	184
Figura 18	Interface do jogador e mapa incompleto	189
Figura 19	Encontro do sujeito-jogador com a Terras Intermédias	193
Figura 20	Luta entre o Imaculado e o Sentinela da Árvore	198
Figura 21	NPC invasor	199
Figura 22	Batalha contra Radahn, Consorte prometido de Miquella	202
Figura 23	Efeito de câmera sobre o ombro	206
Figura 24	Licker em ataque	211
Figura 25	Confronto com o Mr. X	214
Gráfico 1	Regime tensivo do ludus/paidia	104
Gráfico 2	Uma proposta tensiva para a tipologia de Caillois	105
Gráfico 3	Regimes de presença dos actantes no discurso lúdico	114
Gráfico 4	Regime tensivo dos planos de presença	134
Quadro 1	Os modos de presença e o estatuto do sujeito jogador em cada modo	50
Quadro 2	Correlação entre as dimensões do sujeito-jogador e os procedimentos	

	enunciativos	74
Quadro 3	Cruzamento entre os regimes de verificação e de fidúcia quanto ao	
	espaço	84

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

NPC	Non-player character
PGS	Percorso gerativo do sentido
RPG	Role play game
LIFO	<i>Last in, first out</i>

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	A EXISTÊNCIA DO JOGADOR EM UM MUNDO DE LINGUAGEM ...	18
2.1	Jogos, jogador e mediação	18
2.1.1	<i>Sujeito e valor</i>	23
2.1.2	<i>Conteúdo e forma sensível</i>	29
2.1.3	<i>Enunciador do sistema e enunciatário que o joga.....</i>	33
2.1.4	<i>Jogador em ato</i>	36
2.2	Da prática enunciativa aos modos de presença do sujeito-jogador	38
2.2.1	<i>Da prática enunciativa</i>	41
2.2.2	<i>Dos modos de presença</i>	43
2.2.3	<i>Ser e fazer</i>	53
2.2.4	<i>Dos modos de ser e fazer no lúdico</i>	54
2.3	O Sujeito-Jogador e a forma variável da experiência lúdica	62
3	A SEMIÓTICA DO DISCURSO E O PERCURSO DO SUJEITO-JOGADOR NA FORMA SENSÍVEL DOS JOGOS	65
3.1	A emergência do sujeito-jogador da complexidade à abstração	66
3.1.1	<i>Enunciação da pessoa, do tempo e do espaço do jogo</i>	68
3.1.1.1	<i>A pessoa lúdica</i>	72
3.1.1.2	<i>O tempo lúdico</i>	78
3.1.1.3	<i>O espaço lúdico</i>	80
3.1.2	<i>O regimento do sujeito-jogador, a interação como fenômeno modulador de subjetivação</i>	87
3.1.2.1	<i>O jogador programado</i>	89
3.1.2.2	<i>O jogador manipulado</i>	91
3.1.2.3	<i>O jogador ajustado</i>	93
3.1.2.4	<i>O jogador acometido</i>	94
3.1.2.5	<i>O lúdico em regimes</i>	96
3.1.3	<i>Ludus e paídia e a tensão sobre o sujeito-jogador.....</i>	97
3.1.3.1	<i>Variação, valor e valência.....</i>	100
3.1.4	<i>A gramática intensiva e os modos de presença do sujeito-jogador.....</i>	107
3.1.4.1	<i>Semântica intensiva e o caso da vitória.....</i>	107
3.1.4.2	<i>Sintaxe intensiva e o efeito de fatality.....</i>	115

3.1.4.3	<i>O sujeito-jogador como afeto programado.....</i>	121
3.1.5	<i>A presença do sujeito-jogador nos planos de presença.....</i>	123
3.1.5.1	<i>Presenças rarefeitas do plano atmosférico.....</i>	125
3.1.5.2	<i>Promessas e consequências no plano programático.....</i>	127
3.1.5.3	<i>Percepção e memória no plano fenomênico.....</i>	129
3.1.5.4	<i>Gesto e consequência no plano tático.....</i>	132
3.1.5.4	<i>O sujeito transplanar e a arquitetura sensível dos planos de presença.....</i>	135
4	METODOLOGIA.....	137
4.1	Regras, práticas e presenças.....	139
4.2	Restrições analíticas e escolha do corpus lúdico.....	141
4.3	A variação sensível do sujeito em seis experiências lúdicas.....	143
5	ANÁLISES.....	147
5.1	O LIMBO do sentido: suspensão e latência da presença.....	147
5.2	Nas margens do delírio: corpo, excesso e travessia em Hellblade.....	158
5.3	Do gesto contido à explosão tática: a dramaturgia tensiva na mesa de Magic.....	170
5.4	Cartografia da presença: zonas de afetação e urgência em Age of Empires.....	180
5.5	Quando o mundo se estreita: o percurso da dispersão à intensidade em Elden Ring.....	191
5.6	Entre o gesto e o assomo: a anatomia tensiva do medo em Resident Evil...	205
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	217
	REFERÊNCIAS.....	225

1 INTRODUÇÃO

“Você morreu”. Havia perdido a contagem de quantas vezes essa frase me apareceu na tela. Era realmente frustrante ver seguida e escancaradamente a derrota. Ao mesmo tempo, sentia “na próxima vai dar certo”. Foi preciso um certo distanciamento — próprio de quem vê interesse nos sentidos na prática da linguagem — para intuitivamente perceber que a tensão entre frustração e expectativa não era natural, mas, programada. Estava novamente na mesma sala, diante do mesmo desafio. Era um imperativo do jogo: eu deveria me ajustar a ele. As condições para a próxima jogada não se davam ao acaso, mas mantinham relativa coerência com aquelas já concluídas. O espaço em volta ditava onde era possível correr, pular, agachar-se, esconder-se. Os itens no inventário projetavam cenários possíveis e impossíveis. Somos convocados a realizar escolhas técnicas, criativas e até morais. Nesse ajustamento, entre mim e o jogo, a frustração sentida servia de gatilho para a próxima estratégia, e esta, quando executada com alguma falha de ajustamento, novamente se fazia sentir frustrada. Esse ciclo era intrigante: havia horas jogando e pouco resultado, mas persistia com a crença de que pouco a pouco chegaria a vencer o desafio — até que outros manipuladores me puxassem de volta à vida comum.

Esse relato salienta um fenômeno: o sujeito que joga está submetido a uma espécie de programação tensionada entre o gesto livre e a ação coagida. Tal tensão não se dá apenas entre jogabilidade e narrativa, entre ação e consequência, mas, mais profundamente, entre modos de presença que se reconfiguram a cada tentativa, a cada fracasso, a cada gesto reiterado. O jogo, nesse sentido, opera como um dispositivo semiótico que submete o sujeito a regimes específicos de sentido e sensibilidade, nos quais se alternam a urgência da ação e a lentidão da espera, o cálculo estratégico e o afeto imprevisto. Tais efeitos se devem pela convergência entre o coletivo e o particular, o agora e o então, o aqui e o alhures, a identidade e a alteridade, o inteligível e o sensível.

O sujeito-jogador, por sua vez, apresenta-se de forma tão variada quando é a extensão da variedade de jogos — para cada jogo, há uma forma de ser o sujeito. Ele emerge de um cruzamento multissemiótico: há nos jogos semioses que articulam imagens, sons, palavras e gestos em uma malha de significações. Cada uma dessas linguagens contribui para modelar modos de presença, regimes de interação e afetos. Assim, o sujeito jogador é produzido em conjunto pelos signos que o interpelam e pelas práticas que ele atualiza. Ele não é dado de antemão, mas instaurado na relação com o jogo e com outros jogadores. Tal complexidade é um campo fértil para investigação do sentido nos jogos, além disso, é ponto de partida para

responder as indagações sobre como os jogos nos cativam, mantêm-nos engajados por horas.

Para tanto, é preciso conceber esse sujeito como um actante do discurso, gerado no e pelo jogo. Dado que não está pronto previamente ao jogo em funcionamento, mas dá-se a cada gesto, jogada, decisão, ele se transforma ao longo da partida, dotando-se de valor e sendo inserido em diferentes regimes de sentido.

A partir dessa visada, substitui-se o sujeito que joga, uma posição marcada por um complexo multifacetado e heterogêneo, pelo sujeito-jogador, um centro enunciativo formal e articulador da significação de um jogo. Sua constituição se dá em uma lógica de atualização permanente, na qual ele é inserido em regimes de sentido diversos e passa a ocupar posições enunciativas variáveis. A cada ação, muda a configuração do jogo e, com ela, a posição do sujeito: o que ele pode, deve ou quer fazer ali. Isso implica um contínuo devir sujeito, em que valores, afetos e inteligibilidades se reorganizam a cada acontecimento do jogo. Assim, a transformação do sujeito-jogador é constitutiva da própria experiência sensível do jogo. Tal hipótese fundamental coloca o sujeito-jogador na posição de um operador de sentido em andamento, cujo percurso é submetido ao fazer de um observador que organiza o universo valorativo do jogo. Isso abre caminho para pensar o jogo como uma prática discursiva complexa que fabrica formas de subjetivação e modos de presença singulares.

Partindo desse entendimento, esta tese propõe investigar os modos pelos quais o sujeito-jogador se constitui e se transforma ao longo da experiência lúdica. Tal sujeito não se reduz a uma identidade estável, mas emerge como um feixe de relações sensíveis, cognitivas e interacionais que se atualizam em tempo real, conforme as exigências do jogo e as decisões tomadas em sua dinâmica. As variações nos modos de presença do sujeito — ora mais estáveis, ora mais voláteis — determinam formas distintas de engajamento, implicando um trânsito contínuo entre diferentes planos de presença.

Por sua vez, as transformações modais que atravessam o sujeito-jogador — entre o poder, o dever, o querer e o saber — reconfiguram sua identidade narrativa e sensível ao longo do jogo. A cada jogada, nova posição enunciativa se instaura: o sujeito passa a querer vencer, temer a derrota, hesitar diante de um enigma ou desejar experimentar um mundo. Tais variações modais afetam diretamente sua configuração identitária e os afetos mobilizados. Dependendo de seu papel actancial no jogo, poderemos ter um jogador herói, anti-herói, adjuvante, oponente, mas também um sujeito modal obstinado, violento, irado, prudente, temeroso. Ao mesmo tempo, o corpo do jogador atua como uma instância de mediação semiótica: é pelo corpo que os comandos são acionados, que os estímulos são percebidos, que os sentidos são intensificados ou bloqueados. O corpo não é mero suporte passivo, mas parte ativa da produção de sentido,

agindo como um filtro sensível pelas materialidades que compõem a cena do jogo — sejam elas visuais, sonoras, textuais ou cinestésicas.

Nesse contexto, esta tese propõe uma tipologia dos jogos que vai além da classificação por gêneros tradicionais ou sistemas mecânicos, priorizando os modos de sensibilidade que cada jogo instaura e exige do sujeito-jogador. Em outras palavras, busca-se compreender como diferentes jogos organizam regimes de interação (como manipulação, ajustamento, acidente), tensões afetivas e modalidades de presença que modulam o engajamento do jogador. Tal abordagem permite descrever com maior precisão os processos semióticos pelos quais os jogos, além de entreter, produzem formas de subjetividade e experiências sensíveis singulares.

É nessa direção que se insere a contribuição desta tese: embora os jogos sejam, em sua essência, artefatos programados — compostos por regras, *scripts*, algoritmos e sistemas de controle —, neles também pulsa uma dimensão sensível, tênue e transitória, que escapa ao cálculo e à previsibilidade. Essa dimensão não se opõe frontalmente à lógica da programação, mas a atravessa, como um sopro de presença que se manifesta nos interstícios do sistema. Entre uma mecânica repetida e uma paisagem revelada, entre a tática e o tropeço, entre a falha e o assombro, revela-se uma experiência do sensível: aquilo que se sente antes de se compreender, aquilo que afeta antes de se ordenar em sentido. A proposta aqui é descrever essa experiência — seus modos de emergência, suas formas de presença, suas variações — por meio de uma teoria tensiva do sujeito-jogador, capaz de articular, nos jogos, o plano da programação e o plano da vivência afetiva, o regime da regra e a vibração do instante.

É precisamente a partir desse panorama que se delinea a lacuna que esta tese busca enfrentar: o aprofundamento de um modelo teórico que contemple, de modo sistemático, a dimensão sensível do sujeito-jogador. Embora os trabalhos de Arana (2002), com sua leitura das paixões nos jogos digitais; de Silva Júnior (2021), com a reflexão sobre a textualização do corpo; de Catania (2009) e Post (2009), com foco na estrutura narrativa e nos efeitos de imersão e programação; e de Siabra-Fraile (2009) e Wade (2009), com suas abordagens da espacialização, além de outros trabalhos, constituam contribuições importantes, observa-se que tais estudos permanecem como investigações pontuais, ainda não organizadas por uma teoria mais abrangente da significação nos jogos. O que falta, portanto, é um quadro conceitual que permita descrever como o sujeito-jogador é afetado e constituído em sua experiência como intérprete de estruturas narrativas ou usuário de sistemas e como presença sensível que se transforma ao habitar, repetir, falhar e insistir. Esta tese propõe, assim, desenvolver um projeto semiótico que articule essa dimensão experiencial e afetiva da atividade lúdica, reconhecendo

no jogo um campo tensivo no qual o sujeito emerge, se ajusta e se intensifica.

Para empreender essa descrição da experiência sensível do sujeito que joga, esta tese se apoia no arcabouço teórico da semiótica de tradição greimasiana, desenvolvendo interlocuções com suas vertentes narrativas, enunciativas, tensivas e interacionais. A base estrutural é fornecida pelos trabalhos de **Greimas**, cuja teoria da narratividade e da enunciação permite compreender os jogos como dispositivos discursivos que organizam ações, sujeitos e mundos possíveis. À teoria greimasiana se soma a contribuição de **Zilberberg**, que, ao introduzir a noção de tensividade, oferece ferramentas para apreender os efeitos de sentido conforme certos matizes de intensidade que atravessam a experiência do jogador. **Landowski**, por sua vez, amplia o quadro analítico ao propor os regimes de interação, permitindo pensar a relação entre jogador e jogo como uma negociação sensível entre sujeitos e formas de sentido. Por fim, os modos de presença, explorados e aprofundados por **Fontanille**, oferecem um plano de análise para descrever como o sujeito-jogador habita o mundo do jogo, construindo formas de presença que articulam corpo, tempo, espaço e afetividade. É nesse cruzamento teórico que se delineia a proposta desta tese: pensar os jogos como experiências tensionadas entre o inteligível e o sensível.

Diante disso, este texto foi organizado em cinco capítulos, articulados de forma a conduzir progressivamente a análise do sujeito-jogador como operador de sentido no interior dos jogos, a partir da perspectiva da semiótica discursiva. O Capítulo 1 delimita o universo empírico da pesquisa, definindo o conjunto dos jogos selecionados e caracterizando o espaço lúdico como campo de produção de sentido. Nesse capítulo, desenvolve-se a noção dos modos de presença como categoria fundamental para compreender as formas de presença no jogo, bem como se propõe o corpo do sujeito-jogador como uma instância de mediação semiótica. A partir dessa abordagem, entende-se o corpo não apenas como suporte funcional, mas também como operador sensível e ativo na produção das semioses no texto lúdico.

O Capítulo 2 apresenta os fundamentos teóricos da semiótica do discurso que sustentam a construção analítica do sujeito-jogador. São discutidos os conceitos de sujeito enunciativo, regimes de sentido, modalizações e tensividade, com especial atenção à forma como esses operadores teóricos contribuem para compreender os planos de presença mobilizados nos jogos. A articulação entre teoria e prática discursiva permite construir uma abordagem robusta para descrever o devir do sujeito na experiência lúdica.

O Capítulo 3 é dedicado à exposição dos procedimentos metodológicos da análise semiótica, com foco na adaptação dos instrumentos clássicos da semiótica greimasiana e tensiva para o estudo dos jogos. O Capítulo 4 realiza a análise dos jogos levantados para esta tese,

considerando suas estruturas discursivas, suas dinâmicas interacionais, os modos de sensibilidade e os planos de presença que instauram. A análise busca evidenciar o conjunto de hipóteses aqui proposto. O Capítulo 5 retoma as hipóteses centrais da pesquisa à luz dos resultados obtidos nas análises. São discutidas as implicações teóricas e metodológicas da abordagem proposta, bem como os limites e possibilidades de uma semiótica aplicada ao campo dos jogos. Este capítulo final debate o papel dos jogos na produção de subjetividades contemporâneas e propõe caminhos futuros para investigações no cruzamento entre linguagem, corpo e experiência sensível.

Por fim, esta tese contribui para o aprofundamento da teoria semiótica do discurso, explorando os jogos, tanto os analógicos quanto os digitais, como práticas discursivas complexas que põem em operação uma densa articulação entre linguagem, corpo, afeto e sentido. Ainda, ao esclarecer os modos pelos quais o sujeito-jogador é produzido e transformado no interior das práticas lúdicas, esta pesquisa contribui para compreender o fascínio profundo e persistente que os jogos exercem sobre nós. Ao revelar que esse encantamento não se deve apenas a desafios bem construídos ou narrativas envolventes, mas à própria dinâmica semiótica que nos interpela e nos mobiliza como sujeitos em constante devir, a tese lança luz sobre os processos pelos quais nos tornamos sensivelmente implicados no jogo. O jogo nos convoca porque nos afeta, nos reposiciona, nos faz experimentar outros modos de estar no mundo. É nesse entrelaçamento de linguagem, corpo e sentido que reside o mistério do envolvimento com os jogos — um mistério que, ao ser desvelado pela via da semiótica, não se desfaz, mas se aprofunda em sua complexidade e riqueza.

2 A EXISTÊNCIA DO JOGADOR EM UM MUNDO DE LINGUAGEM

Em sua forma mais ordinária, o jogador é frequentemente concebido apenas como um agente que atua em jogos — alguém que participa de uma atividade com regras, metas e desafios. No entanto, essa definição, por vezes excessivamente funcional, não esgota o potencial semântico e discursivo contido no jogador. Esse jogador constitui uma categoria culturalmente marcada, cujos sentidos são construídos e atualizados por meio das práticas sociais, dos discursos midiáticos e das interações simbólicas. Assim, o jogador aparece como um ser linguageiro.

Sob essa perspectiva, todo ente linguageiro pode ser compreendido como uma construção de sentido, atravessada por valores, estereótipos e regimes que lhe conferem identidade e função nos textos e em outras práticas, quer sociais, quer de linguagem. Nesse contexto, além de ser aquele que joga, o jogador é representado, nomeado, julgado, celebrado ou marginalizado em diversos espaços discursivos — da imprensa esportiva às narrativas ficcionais, dos fóruns virtuais aos *slogans* publicitários. Ao ser tematizado nesses espaços, o jogador adquire uma espessura simbólica: ele encarna valores como competição, habilidade, resistência, ou mesmo vício, alienação e transgressão, dependendo do regime de sentido em que é mobilizado.

Assim, afirmar que o jogador é uma categoria de linguagem significa reconhecer que ele não existe apenas como sujeito empírico, mas também como signo. Ele é nomeado, descrito, adjetivado, avaliado e performado por discursos que lhe atribuem significados múltiplos e instáveis. A linguagem, nesse sentido, designa o jogador e o institui como figura dotada de sentido no tecido simbólico da cultura.

Portanto, compreender o jogador exige olhar para suas ações nos jogos, pois é preciso analisar as estratégias discursivas que o constroem como sujeito socialmente inteligível. Para tanto, é preciso antes levantar as condições pelas quais a presença do jogador se dá em um mundo de linguagem.

2.1 Jogos, jogador e mediação

A afirmação "há o sentido"¹ constitui não só um ponto de partida epistemológico, mas também um princípio fundamental para a análise de qualquer prática de linguagem, o que

¹ cf. Greimas (1975, p. 21).

inclui os jogos, sejam digitais, sejam analógicos. Ao admitir o sentido como um dado manifesto e passível de organização, as contribuições teóricas de Algirdas J. Greimas, Eric Landowski, Claude Zilberberg e de outros autores propõem um modelo de análise do sentido centrado em relações formais a partir das quais se discutem fenômenos captáveis na trama do discurso: a narratividade, a enunciação, a tensividade, a interação e outros objetos linguísticos. Com esse modelo, projeta-se um campo, embora imaginário, rigorosamente científico e adequado ao estudo da significação dos discursos. Enquanto disciplina, a semiótica fornece ferramentas teóricas para compreender como os jogos produzem significação por meio de suas estruturas narrativas, regras, interfaces e interações. Assim, esta tese propõe uma abordagem semiótica dos jogos, entendendo-os como sistemas de linguagem em que os elementos visuais, sonoros e interativos se articulam em sintagmas e paradigmas que estruturam experiências de sentido. Nesse contexto, o jogo se observa como um discurso complexo que mobiliza formas específicas de enunciação e recepção, práticas de significação multimodais e outros fenômenos da significação, capazes de revelar os modos como o sujeito se inscreve e age no mundo linguageiro criado no e pelo jogo. Diante disso, tendo-se em mente o objetivo de teorizar acerca dos jogos — especialmente os jogos digitais — e de seus jogadores, é preciso preliminarmente formalizar, do ponto de vista teórico, as condições pelas quais o “há o sentido” se permite flagrar nos jogos.

Primeiramente, quando, no discurso, aplica-se o plural “jogos”, são reconhecidos os títulos presentes em nossa cultura, a exemplo a versão mais recente de *Silent Hill 2* (Konami, 2024)² e o aclamado pela crítica *Clair Obscur: Expedition 33* (Sandfall, 2025)³. Cada um desses jogos apresenta estruturas e dinâmicas próprias: atores, percursos, comandos, jogadas, tempo, espaço. Desse modo, a experiência de jogar *Silent Hill 2* é profundamente diferente daquela de *Clair Obscur: Expedition 33*. Por outro lado, há uma crítica especializada que reúne, com aproximações e afastamentos, semelhança e diferenças, os mais diferentes jogos sob um discurso geral. Chega-se, então, a duas conclusões angulares: 1) o geral e o particular se tensionam na seara dos jogos, e 2) das particularidades deduzem-se considerações gerais, ao passo que definições gerais preditam os traços particulares de cada jogo. Consoante a essa

² “A história, a trilha sonora, a jogabilidade. Tudo em *Silent Hill* se encaixa de maneira inexplicável. Das ruas nebulosas para os apartamentos sangrentos de Lake View. Chega a ser difícil explicar o real motivo desse jogo ser o fenômeno que é, de ter o impacto que teve na época de seu lançamento original” (Sarmiento, 2024). Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/playstation/silent-hill-2-remake-review>.

³ “Um RPG de turno que pulsa como se fosse ação, uma história sobre morte que fala sobre vida, uma carta de amor ao gênero feita com técnica, emoção e alma. Um título digno. Um clássico moderno — e, quem sabe, um novo marco nas batalhas em turno” (Rosa, 2025). Disponível em: <https://br.ign.com/clair-obscur-expedition-33/139278/review/clair-obscur-expedition-33-um-novo-classico-forjado-na-beleza-do-fim-review>

ideia, é permissível a princípio mapear a zona de semelhanças antes de tratar das diferenças.

Para Greimas (1980, p. 14), os jogos se apresentam “ao mesmo tempo como um sistema de coerções, formuláveis por meio de regras, e como um exercício de liberdade, como uma distração”. Estão tensionadas nessa definição a coerção e a liberdade: o sujeito, por um ato individual e voluntário, insere-se nas regras do jogo, momento a partir do qual seus próximos atos a elas se submetem — inclusive a saída dele. Considerando-se o percurso gerativo do sentido — doravante PGS — (Greimas; Courtés, 2016; Fontanille, 2018, Fiorin, 2016; Barros, 2005 1990), tal sistema projeta um **programa narrativo** no qual o sujeito é convocado a desempenhar uma trajetória de provas, visando à aquisição de um **objeto de valor** (Greimas; Courtés, 2016). Para realizar essa trajetória, o sujeito deve ser dotado de determinadas **modalidades de competência**, como o saber, o poder, o querer e o dever fazer, as quais configuram sua capacidade de agir no universo do jogo.

Não se confundem, contudo, o sujeito narrativo e o jogador. Este recebe investimentos que lhe conferem certa concretude em relação ao par sujeito/objeto: corpo, gestualidade, identidade. Ao jogar *Magic: The gathering* (Wizards of the coast, 1993), além da alternância entre as posições de sujeito e antissujeito, de nível narrativo, os jogadores assumem a identidade de magos capazes de conjurar poderosos sortilégios, exercem gestos sonoros, faciais, manuais e de outras sortes e posicionam o corpo de modo a garantir as iguais condições de competição. Desse modo, o jogador surge no cruzamento de uma sintaxe e de uma semântica própria do discurso. É o caso de um dado ator, categoria discursiva, ser inserido no tempo e no espaço próprios e criados no e pelo jogo. Já em Huizinga (2019) se fala em uma autonomia do jogo em relação a vida comum. Dentro de suas regras, outros papéis sociais são desempenhados, e outros programas são executados em relação ao mundo psicossocial externo ao jogo. Por essa direção, o jogo se mostra para nós como uma **instância enunciativa** que institui um mundo possível com regras, valores e limites; o jogador, por sua vez, ocupa uma **instância enunciatória** e interage com esse universo segundo as possibilidades de leitura e ação que lhe são oferecidas. Não se deixa escapar o caráter linguístico desse sujeito jogador — termo que adotaremos para designar o sujeito flagrado no discurso lúdico. Como destaca Greimas (2014), o sujeito do discurso não é uma entidade psicologicamente autônoma, mas um lugar funcional dentro de uma estrutura de sentido. Essa relação se aprofunda ainda mais quando se considera a abordagem de Eric Landowski (2002), que propõe regimes de interação como **ajustamento, manipulação, programação e acidente**, aplicáveis também à experiência do jogador. Em jogos como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), observa-se uma predominância do regime de **ajuste**, no qual o jogador explora o ambiente por experimentação

sensível, sem comandos explícitos, estabelecendo uma relação tátil e afetiva com o mundo do jogo. Por outro lado, do ponto de vista do sujeito jogador, as posições em relação à instância da enunciação, enunciador e enunciatário, revertem-se no andamento de um jogo em efetivo funcionamento. Tais posições não se limitam à interface técnica entre jogador e máquina (analógica ou digital), mas envolve todo um sistema de enunciação, sob a forma de jogadas, e interpretação, como base de um fazer estratégico (D'afflon, 2009). A ação, nesse caso, torna-se menos determinística e mais interativa, com espaço para o imprevisto, o erro e a descoberta. Assim, o jogador, quer nos jogos digitais, quer nos analógicos, inserem-se em um campo dinâmico de produção de sentido, no qual o sujeito, sob a condição de jogador do jogo, é simultaneamente enunciador, quando produz jogadas, e enunciatário, quando interpreta o conjunto de jogadas realizadas.

Diante disso, é possível observar dois conjuntos de relações. Em uma jogada qualquer, revela-se o resultado de escolhas a partir de um dado inventário finito de ações e objetos que projetam um número aparentemente infinito de escolhas. A sucessão dessas escolhas configura uma historicidade, de modo que as jogadas passadas preditam as próximas jogadas. No caso de *Texas Hold'em* (Polesi, 2017), a cada nova rodada de apostas, elevam-se o ganho, pelo montante de valor acumulado, ou a perda, pela impossibilidade de adquirir tal montante⁴. Dessa forma, observam-se no pôquer, como em outros jogos, há relações de tipo **e ... e**, de combinação, que figuram uma espécie de eixo horizontal do funcionamento de um jogo. Reconhece-se também outro conjunto. Em jogos de cartas, como Pokémon TCG (Media Factory, 1996), oferece-se ao jogador a possibilidade de selecionar cartas específicas para compor um baralho. Cada carta que entra no *deck*, ou grimório, em foi escolhida em detrimento de outras e conforme regras de escolhas próprias do jogo, a exemplo o limite de cópias de cartas permitidas em cada baralho. Além disso, essas cartas poderiam ocupar o mesmo lugar funcional (mesmo custo, efeito, tipo de criatura, mesma cor). Do ponto de vista do jogo, um jogador pode escolher entre várias cartas de ataque com custo semelhante, e cada escolha implica uma substituição que afeta a estratégia, o estilo do jogo, a construção do *ethos* do jogador, o andamento da partida. Assim, observam-se as relações de tipo **ou ... ou**, de substituição, que se

⁴ “Nas etapas de apostas que acontecem em todas as rodadas do jogo, o jogador irá se deparar com um cenário incompleto em que cada etapa vai se construindo, fazendo com que o aluno [jogador] tome decisões importantes, analisando não apenas as suas cartas e as cartas que estão sendo abertas, mas também o número de adversários que ainda estão dentro das apostas e suas respectivas atitudes, tentando decifrar as cartas que eles possam ter, além de tentar perceber se realmente estão jogando por valores ou se estão tentando blefar. Estas atitudes são de fundamental importância para a vitória no jogo, o que acaba resultando num aprendizado e formação para a atividade de seu cotidiano” (Polesi, 2017, p.31).

perfila como um eixo vertical do funcionamento dos jogos⁵. O cruzamento desses eixos possibilita 1) descrever as relações entre os elementos geradores de uma jogada e 2) esboçar e categorizar as restrições e associações que a produziram.

Tal cruzamento, por sua vez, confere outro grau de complexidade ao jogador. Em um jogo, o ponto crítico do seu funcionamento, quer no seu eixo vertical, quer no horizontal, encontra-se no fazer do jogador. É ele quem toma decisões, combina gestos, interage com o jogo. É o caso, então, de pensar esse ator do discurso para além do ponto de vista figurativo, sob a forma também de uma instância de **mediação**. Para a tradição da Semiótica do Discurso, tal procedimento é um mecanismo pelo qual o sentido é construído e transformado dentro das práticas discursivas. Segundo Greimas e Courtés (2016), a mediação pode ser compreendida como a passagem de um sujeito por fases de aquisição de saber, sob a forma de um conjunto virtualizado de escolhas, e poder, como conjunto atualizado de ações. No nível narrativo, essa mediação se apresenta como a passagem do sujeito por programas de manipulação (aquisição de competências modais) e desempenho (o fazer propriamente dito), mediados por actantes como o destinador, o objeto de valor e modais (Greimas; Fontanille, 1993). A aquisição de um valor — pragmático ou cognitivo — nunca se dá de forma direta, sendo sempre construída por meio de trajetos de mediação, que estruturam o percurso gerativo do sentido. No plano discursivo, a mediação se manifesta por meio da figurativização e tematização dos conteúdos, ou seja, a forma como os sentidos abstratos são corporificados em figuras do imaginário coletivo. A passagem do nível semântico profundo para a superfície discursiva exige a mediação de formas sensíveis, culturalmente codificadas, que tornam o sentido apreensível (Fontanille, 2015).

Quando aplicada ao universo dos jogos — digitais ou analógicos — essa noção revela-se particularmente produtiva, uma vez que os jogos constituem espaços privilegiados de simulação, representação e interação, nos quais sujeitos são colocados em percursos programados e mediados. Os jogos estruturam-se como dispositivos de sentido que articulam um contrato ficcional entre o jogador (sujeito manipulável) e o sistema lúdico (destinador-programador). Tal como na narrativa canônica proposta por Greimas (1996), o sujeito do jogo passa por etapas de manipulação, competência, performance e sanção. Cada uma dessas etapas é mediada por actantes figurativizados — aliados, obstáculos, objetos de valor — que organizam a progressão do jogo e atribuem sentido às ações realizadas (Greimas; Courtés, 2016). Por exemplo, do ponto de vista narrativo, o avanço no jogo depende da relação do

⁵ cf. Saussure (2012, págs. 170-172) sobre relações paradigmáticas e sintagmáticas da linguística.

jogador com instâncias que o conduzem à aquisição de valores (vitória, experiência, recompensa simbólica). As missões, por exemplo, atuam como mecanismos de manipulação e mediação do desejo do jogador (Greimas; Fontanille, 1993); do ponto de vista discursivo, os jogos figurativizam valores abstratos (como honra, coragem, liberdade) por meio de personagens, ambientações e elementos sensoriais. A mediação aqui é corporal, pois traduz estados de coisas abstratos em experiências sensíveis, moldando o universo semântico do jogo (Fontanille, 2015); do ponto de vista enunciativo, há uma mediação entre o espaço do jogo e o sujeito da enunciação (jogador). A instância do "eu que joga" é constantemente reconfigurada pelas regras e pelas possibilidades de interação, sendo mediada por interfaces gráficas, narrativas e mecânicas de ação. O jogador assume papéis e posições dentro de um contrato enunciativo ficcional, o que pressupõe deslocamentos identitários e modulações da enunciação (Barthes, 2012). Dessa forma, a mediação nos jogos opera-se em três níveis principais: **estrutural** (as regras do sistema narrativo e das mecânicas de jogo), **técnica** (a interface e os dispositivos de interação) e **sensível** (o modo como o jogador percebe, reage e interpreta as possibilidades do jogo).

Em síntese, a semiótica discursiva permite pensar os jogos como **formas discursivas imanentes**, nas quais a interação entre jogador e sistema não é meramente teleológica, mas geradora de sentido. Um jogo é, assim, um **texto interativo**, um espaço de circulação de valores, em que o sujeito realiza e sofre o fazer, produzindo uma experiência significativa atravessada por múltiplas formas de mediação: entre o sujeito e o valor, entre o conteúdo e a forma sensível, entre o enunciator do sistema e o enunciatário que joga. Compreender essas mediações permite interpretar o jogo como prática de significação, na qual o sujeito se constrói, age e é afetado. Como consequente, redireciona-se a reflexões sobre o jogador e os modos pelos quais tais mediações se operam.

2.1.1 Sujeito e valor

Em um nível conceitual da descrição, o jogador se assemelha, do ponto de vista funcional, à noção de sujeito. Greimas e Courtés (2016) apontam para duas definições que partilham entre si uma complementaridade. Primeiramente, o sujeito se apresenta como “uma grandeza observável, susceptível de receber as determinações que o discurso lhe atribui” (Greimas e Courtés; 2016, p. 487). No discurso, o sujeito instala temas e figuras em um contínuo semanticamente denso, de modo que inaugura aquilo de que está se falando. Esse movimento de abertura do discurso encontra seu correlato, o predicado. Este, por sua vez, soluciona a

continuidade instalada pelo sujeito e realiza efetivamente aquilo que dele se diz. Tal oposição projeta uma definição de sujeito em segunda instância. Uma vez que o sujeito está submetido a determinações do discurso, essa grandeza também está suscetível às atribuições conferidas por um discurso metalinguístico. A partir dele, confere-se ao sujeito não somente qualidades (concreto/abstrato; animado/inanimado), mas também delega a competência para efetuar atos. Por essa via, fala-se em sujeito falante aquele cujo objeto é o ato de fala. É o mesmo caso do sujeito da enunciação cujo objeto é o discurso enunciado. Tomando-se sujeito e objeto como posições de uma função, fala-se, por um lado, de um **sujeito-jogador**. Tal como o sujeito discurso, é um ponto de articulação de valores no interior do discurso lúdico. Por outro lado, há o objeto desse actante, visado e valorizado pelo jogador, a jogada, um ponto de cruzamento de valores no interior desse discurso.

Esse jogador não é uma entidade pré-constituída, mas uma posição discursiva que inaugura a possibilidade da significação. Sem o jogador, o jogo é um predicado sem sujeito, cujo sentido não encontra o objeto sobre o qual predica. Sem o jogador, o jogo é apenas um aparelho inerte e obsoleto.

Ao transpor essa concepção para o campo dos jogos, sobretudo os digitais, o jogador, ao iniciar a interação com o jogo, ocupa essa posição inaugural: ele, com a inserção de temas e figuras no contínuo semântico do universo lúdico, atribui direção e valor às ações possíveis e a isotopias presentes no texto lúdico. O jogador, como sujeito discursivo, é aquele que torna possível a emergência do sentido no jogo por meio de sua imersão, ao mesmo tempo, sensível e inteligível, quer do ponto de vista pragmático, quer do cognitivo.

Tal configuração inicial se articula a uma segunda instância, em que o sujeito jogador passa a ser compreendido no interior de um programa narrativo. O jogador pode ser compreendido como um sujeito actancial inserido em um programa narrativo no qual se mobiliza em direção a um objeto de valor. Essa relação funcional não é apenas uma estrutura abstrata: ela organiza a própria experiência de jogo, dando sentido às ações, desafios e escolhas. O objeto, por sua vez, não possui valor intrínseco, mas adquire significação a partir da busca empreendida pelo jogador — seja ele uma conquista simbólica (salvar um personagem *Final Fantasy XV*⁶), material (atingir uma pontuação, como em *Guitar Hero*⁷), ou mesmo existencial (superar o medo, a culpa ou a perda, como em *Hellblade: Senua's sacrifice* (Ninja Theory, 2017)). O sujeito-jogador estrutura o percurso e tensiona o universo do jogo, instaurando uma

⁶ (Square Enix, 2016)

⁷ (Redoctane, 2005)

dinâmica de sentido em que o objeto é constantemente reconfigurado ao longo das provas enfrentadas.

Essa configuração é mediada por modalidades que organizam as possibilidades do fazer: o jogador quer vencer, mas precisa saber como, ter poder para agir e, por vezes, cumprir deveres impostos pelo próprio sistema do jogo. Assim, a relação sujeito-objeto se dá em um campo de forças modais, que articula sensibilidade e raciocínio. A experiência sensível do jogador, portanto, não é passiva nem meramente perceptiva: ela é atravessada por tensões narrativas, por escolhas éticas e por afetos que qualificam o sujeito e o objeto em jogo. O ato de jogar se transforma, assim, em um processo de produção de sentido, no qual o sujeito emerge na medida em que se engaja e se modifica em sua relação com o objeto. É precisamente nesse entrelaçamento entre ação e sensibilidade que o jogo se constitui como uma experiência estética e cognitiva. A busca do objeto — seja ele a salvação de um personagem, a reconstrução de um mundo ou a resolução de um enigma — não se dá de forma abstrata, mas corporal e sensivelmente mediada por elementos audiovisuais, respostas táteis e de outras articulações de linguagem. A cada prova enfrentada, o jogador, além de cumprir etapas de um percurso narrativo, é afetado — tensionado — em seu próprio lugar como sujeito.

A complexidade da experiência do jogador se intensifica ainda mais quando se considera a terceira instância do sujeito-jogador, aquela submetida a um discurso metalinguístico. Nesse nível, o sujeito se flagra pelas relações internas ao texto, bem como pelas atribuições e qualificações que um discurso de segundo grau lhe confere. O jogador é interpelado, por exemplo, como “herói”, “salvador”, “monstro” ou “vilão” — figuras que carregam valores ideológicos e éticos. Jogos como *Zombicide* (Guilotine games, 2012) ou *Mass Effect* (Bioware, 2007) operam essa reflexividade de modo explícito: suas narrativas incorporam mecanismos que devolvem ao jogador o peso de suas escolhas, questionando o estatuto de suas ações e reconfigurando a imagem que ele tem de si mesmo. Nesses casos, o jogador é jogado pelo discurso, submetido a processos de avaliação, julgamento e legitimação.

Dessa forma, a experiência do jogador pode ser compreendida, à luz da semiótica francesa, como a manifestação de um sujeito em três níveis: discursivo, narrativo e metadiscursivo. Em cada um deles, o sujeito/jogador é configurado por diferentes tipos de relação com o objeto, por diferentes regimes modais, e por distintas formas de sensibilidade. Longe de ser uma instância estável ou essencial, o sujeito-jogador emerge como uma construção relacional e funcional, marcada pela densidade semântica presente na prática discursiva do jogo.

Portanto, ao compreender o jogador como sujeito de um discurso inserido em dado programa narrativo, abre-se caminho para investigações mais profundas sobre os modos como

o jogo estrutura afetos, valores e formas de subjetivação. Jogar, nesse sentido, é entrar em uma arena de sentido, onde o sujeito se constitui a cada ato, a cada escolha, a cada interpretação.

Quanto ao outro ponto mediação, o conceito de valor se admite como uma posição relacional que emerge dentro de um sistema de significação. Algo tem valor — seja um objeto, uma ideia, uma ação ou um estado — porque ocupa uma função específica em relação a outros elementos do discurso. Essa função é definida pelo lugar que o elemento assume em uma estrutura, geralmente em oposição ou em complementaridade a outro, como, vida/morte, liberdade/opressão, vitória/derrota. O valor é, portanto, sempre resultado de uma articulação funcional: ele nasce do olhar do sujeito, do seu desejo e da busca que empreende em direção a um objeto investido de uma dada intencionalidade.

Esse valor pode ser ativado em diferentes níveis. No nível narrativo, o valor de um objeto é determinado por sua posição em um percurso de busca: o que o herói deseja, aquilo que está em jogo, torna-se valioso porque estrutura a ação. Já no nível discursivo, os valores são figurativizados e tematizados — por exemplo, “paz”, “segurança” ou “autenticidade”, sendo inscritos em figuras reconhecíveis (o lar, a arma, o corpo natural). Além disso, os valores são modulados por regimes de modalização, como o querer, o poder, o dever e o saber, que expressam as condições sob as quais um sujeito pode ou não atingir esse valor. Em última instância, o valor é o motor da significação: é aquilo que organiza o desejo, dá direção às ações e estabelece os termos do conflito simbólico. Por isso, na semiótica, compreender os valores de um discurso ou de uma narrativa é compreender o que realmente está em jogo — tanto para os sujeitos quanto para o próprio sistema que os constitui.

Nos jogos, esse valor não está apenas nos objetivos explícitos (como vencer uma partida ou acumular pontos), mas também na maneira como esses objetivos são construídos discursivamente e investidos de sentido para o jogador. Do ponto de vista do texto, os objetivos podem se distinguir entre principais e secundários, conforme o programa narrativo no qual o sujeito-jogador está inserido. Em *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015), as chamadas missões secundárias majoritariamente servem para aquisição de experiência e itens que intensificam a competência do ator controlado pelo jogador. Conforme o nível narrativo, configura-se um programa de uso: não se busca o objeto de valor final, como ocorre nos programas de busca clássicos (no caso do jogo, encontrar e salvar sua filha, Cirila), mas sim atua sobre um objeto já adquirido, com o objetivo de usá-lo, transformá-lo ou manter sua posse (as competências de Gerald para completar sua jornada); enquanto o programa de busca responde à estrutura “o sujeito deseja obter algo”, o programa de uso responde à estrutura “o sujeito deseja fazer algo com o que tem”. Desse modo, o valor organiza a **relação entre sujeito**

e objeto: o jogador (sujeito) busca algo (objeto) que se torna valioso justamente porque é colocado como meta a ser alcançada — seja salvar alguém, conquistar um território, ou obter reconhecimento.

Além disso, o valor também está inscrito nos **elementos figurativos e temáticos** do jogo. A estética visual de um item raro, o som associado a uma conquista, ou mesmo o tom moral de uma escolha (como poupar ou eliminar um inimigo) são formas de investir esse elemento de valor. Em *Diablo 2* (Blizzard, 2000), o plano da expressão, por meio de investimentos figurativos imagéticos, expressa o grau de qualidade da armadura vestida pelo avatar do jogador. Do ponto de vista temático, jogos como *Avowed* (Obsidian Entertainment, 2025) tornam isso ainda mais explícito, ao fazer com que as ações do jogador tenham consequências éticas ou narrativas profundas, alterando a percepção de quais objetos ou caminhos são valiosos — e para quem.

Em uma terceira observação, o valor nos jogos é sempre transformável: ele pode ser adquirido, privado, deslocado ou reavaliado ao longo da partida. O que era desejado no início pode tornar-se irrelevante, ou até indesejável, conforme o jogador progride. Em *Magic: The Gathering* (Wizards of the coast, 1993), as cartas de tipo terreno, recurso básico para realizar jogadas, tornam-se dispensáveis conforme o jogo avança, e a maior parte das jogadas já dispõem do número de terrenos necessário para se efetuar. Isso mostra que os jogos produzem e reconfiguram ativamente o valor, fazendo do ato de jogar uma prática de negociação contínua de sentido. É por meio da análise do valor que se compreende a articulação de efeitos no discurso, a subjetividade, o desejo e a ideologia constitutivas do sujeito-jogador.

Diante disso, tal sujeito se complexifica na economia geral do estudo dos jogos. Ele se manifesta simultaneamente pelas vias do pragmático e do cognitivo ao engajar-se no jogo como agente de ações e intérprete de significações. Pelo pragmático, ele atua no mundo lúdico por meio de escolhas, movimentos e estratégias, mobilizando competências e operando transformações concretas no ambiente do jogo. Já pelo cognitivo, ele interpreta situações, avalia possibilidades, antecipa consequências e constrói sentidos a partir das informações oferecidas pelo sistema. Essa articulação entre fazer e ser revela o sujeito-jogador como uma instância afetiva e racional, cuja experiência no jogo é orientada tanto pela eficácia da ação quanto pela produção de sentido.

Nesse sentido, a relação entre sujeito e valor encontra, no corpo, uma instância privilegiada de mediação. Enquanto categoria linguística, o corpo se observa como uma interface semiótica em que se articulam expressão sensível e construção do conteúdo. O corpo do sujeito-jogador opera, assim, como lugar de inscrição das modalidades — querer, poder,

dever, saber — que organizam sua relação com o objeto de valor no interior do discurso lúdico. Por meio dele, tais forças modais se atualizam: o corpo sente o limite do poder, a urgência do dever, a frustração do não-saber, tornando essas categorias abstratas em experiências tangíveis no jogo.

No plano da expressão, o corpo também figura como um vetor de figuratividade e tematização. Os avatares controlados pelo jogador, suas posturas, aparências, cicatrizes ou armaduras são signos carregados de valor, cuja interpretação orienta a percepção do sujeito sobre o universo lúdico. A força, a fragilidade, a monstruosidade ou a idealização de um corpo são formas de tematizar valores como coragem, decadência, pureza ou violência. A estética visual, sonora e tátil do corpo — seja do personagem, seja da interface que responde ao toque e ao movimento — atua na produção de sentido, modulando afetos e orientando a significação dos objetos em jogo.

Nesse processo, ao realizar ações no jogo, o sujeito-jogador se corporifica, seja por meio do gesto físico (como em jogos com sensores de movimento ou realidade virtual), seja por meio da mediação do avatar, cuja performance é, em última instância, expressão do fazer do sujeito. Jogar é, nesse caso, um ato de enunciação corporal: é pelo corpo que o sujeito se inscreve no discurso e ativa os regimes de sentido. Cada movimento, cada reação sensível, cada escolha tátil ou visual é uma forma de inscrição do sujeito no universo criado no e pelo jogo.

Essa corporificação se intensifica na medida em que o corpo se torna também lugar de conflito e reconfiguração de valores: o que o corpo pode fazer, o que deve suportar, o que deseja e o que teme são tensões que se inscrevem na experiência de jogo como modos de modulação do valor. O corpo é, então, uma superfície de investimento ideológico, onde se projetam e se disputam sentidos sociais, culturais e afetivos. Figuras como o herói mutilado em *Sekiro: Shadows die twice* (FromSoftware, 2019), o avatar feminino sexualizado no mundo de *Bayonetta* (PlatinumGames, 2009) ou o corpo racializado em *Ori and The Blind Forest* (Moon Studios, 2015) são exemplos de como os jogos tematizam e figurativizam valores por meio da materialidade corporal, tensionando o lugar do sujeito-jogador em relação ao objeto que busca.

Assim, compreender o corpo como categoria linguística na relação sujeito—valor é reconhecer seu papel ativo na semiose dos jogos. Essa dimensão conjuga tanto articulações do plano da expressão quanto operações do plano do conteúdo. O corpo é aquilo que torna possível a mediação entre o sujeito e o mundo lúdico, fazendo do jogo uma prática semiótica integral, em que desejo, ação, sensação e ideologia se entrelaçam. Ao jogar, o sujeito, na busca pelo objeto de valor, sente-o, interpreta-o e o negocia com o corpo — lugar onde se atualiza, de forma plena, a experiência estética, cognitiva e afetiva do discurso dos jogos.

2.1.2. Conteúdo e forma sensível

Em um segundo nível de mediação, os planos de linguagem — expressão e conteúdo — estão profundamente entrelaçados, produzindo uma experiência estética e cognitiva singular. O plano da expressão compreende os elementos sensíveis que compõem a superfície do jogo: imagens, sons, movimentos, interface gráfica, respostas táteis, entre outros recursos semióticos que estruturam a forma como o jogador percebe e interage com o ambiente. No plano do conteúdo, a análise não se reduz à história contada ou aos objetivos a serem alcançados, mas compreende um conjunto articulado de valores, temas, figuras e trajetórias de sentido que estruturam a experiência do jogador. Esse conteúdo emerge da interação entre o plano da expressão — constituído por imagens, sons, texturas, movimentos e interface — e o plano do conteúdo, onde se inscrevem narrativas, ideologias, afetos e programas de ação. Nos jogos, o conteúdo é sempre performativo: ele não está dado de antemão, mas é atualizado a cada partida, no andamento efetivo do jogo, modulando-se conforme as escolhas do sujeito-jogador, que, ao interagir com o sistema, atualiza percursos narrativos, assume papéis actanciais e reorganiza valores. Assim, compreende-se o conteúdo dos jogos como uma configuração dinâmica, relacional e tensiva de significações, que se manifesta sensível e cognitivamente na prática de jogar.

Uma vez que o corpo está no seio da semiose dos jogos, essa mediação entre expressão e conteúdo requer um dispositivo teórico adequado à percepção de tal corpo. A consideração que aqui se levanta aponta para uma direção que tomaram os estudos semióticos: de uma abordagem mais estruturalista, estática e categorial, centrada em oposições binárias e recortes definidos (como sujeito/objeto, vida/morte, ser/parecer), para uma visão mais processual, contínua e experiencial, que leva em conta os modos de aparecer, os matizes, os afetos e as variações qualitativas do sentido. Em um primeiro momento, a semiótica francesa concentra seus estudos em categorias estáveis e formais, organizadas segundo modelos como o quadrado semiótico ou os esquemas actanciais. Esses instrumentos privilegiavam a lógica, a simetria e a estrutura, partindo da ideia de que o sentido se organizava por oposições claras e transformações previsíveis. Com o tempo — especialmente a partir dos anos 1980 e 1990, com os trabalhos de Claude Zilberberg, Jacques Fontanille (Zilberberg, 2006; Zilberberg, 2011; Fontanille; Zilberberg, 2001) e do próprio Greimas (Greimas; Fontanille, 1993) em seus últimos escritos — a semiótica passou a incorporar uma preocupação com as dimensões sensíveis do sentido, ou seja, com a forma como ele se manifesta, afeta e varia na experiência. Surgem então

as categorias aspectuais (como início, processo, término; repentino ou contínuo; momentâneo ou duradouro) que visam descrever o modo de ocorrência dos fenômenos, e não apenas sua classificação lógica. Essa virada também está ligada ao interesse crescente pela **experiência estética, pelo corpo, pelo tempo vivido e pelos afetos**. Assim, a semiótica se abre para uma análise mais fina dos regimes de presença, da modalização sensível, das paixões e dos ritmos que marcam o modo como os sujeitos percebem e constroem sentido no mundo. Essa passagem para categorias aspectuais e sensíveis é um movimento de ampliação da semiótica: de uma teoria da estrutura para uma teoria da experiência. É o reconhecimento de que o sentido não é apenas o que é dito, mas como aparece, como se transforma e como nos afeta.

Encontra-se nos jogos um campo privilegiado de exemplificação desse movimento. Se, nas primeiras abordagens, o sentido era descrito a partir de estruturas fixas e oposicionais — sujeito e objeto, herói e vilão, bem e mal —, os jogos contemporâneos evidenciam a necessidade de uma teoria capaz de captar os modos de presença, os afetos e os ritmos do sentido em movimento. Tomando *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) como exemplo, poder-se-ia, por meio das categorias discretas, identificar o *Dragonborn* como sujeito de um programa narrativo cuja meta é salvar a região onde se passa o jogo — o objeto de valor —, numa narrativa estruturada por provas e auxiliada por actantes. No entanto, essa leitura ignora os matizes sensíveis da experiência, como o modo como o tempo se faz sentir, a tensão nos momentos de combate, ou a contemplação das paisagens que moldam a jornada.

A partir da virada aspectual e sensível na semiótica, jogos como *Child of Light* (Ubisoft Montreal; Ubisoft Fun House, 2014) passam a ser mais bem compreendidos como experiências contínuas de modulação do sentido. Nele, o valor do percurso é construído pelas transformações de luz, cor e movimento que marcam a progressão do jogo, operando não mais em oposições discretas, mas por meio de variações graduais que afetam a percepção e a sensibilidade do jogador. Do mesmo modo, *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) inscreve o sentido na carne da experiência, fazendo uso de sons, distorções visuais e *feedback* tátil para inserir o jogador na vivência psíquica da personagem. O sentido da loucura, nesse caso, não é tematizado diretamente: ele emerge na relação sensível entre jogador e sistema, num regime de presença que atravessa o corpo e afeta o sujeito.

Já em *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015), é possível observar como os valores narrativos e éticos são constantemente modulados. Missões aparentemente secundárias podem adquirir importância dramática e moral inesperada, conforme escolhas feitas anteriormente. Essa variabilidade aspectual exige uma leitura que leve em conta os percursos do desejo, as hesitações, os arrependimentos — dimensões que só se revelam plenamente se

compreendidas em uma lógica contínua e experiencial, e não apenas estrutural. Assim, nos jogos, em especial nos digitais, a análise da significação encontra espaços vivos de enunciação sensível, em que o sentido se transforma em ato, em afecção e em presença. A virada aspectual e sensível, portanto, não abandona as categorias estruturais, mas as redimensiona, revelando a complexidade do jogo como forma estética, narrativa e cognitiva.

Em outros termos, considera-se, ao lado de uma descrição estrutural, uma descrição conduzida por categorias de caráter qualitativo⁸. O discurso era descrito a partir de categorias discretas, regido por oposições binárias e por operações de transformação como junção, disjunção e troca. Essa perspectiva permitia mapear o funcionamento do discurso com rigor e consistência, oferecendo um instrumental teórico poderoso, mas limitado na captação da experiência vivida — das nuances afetivas, das ambivalências perceptivas e das intensidades próprias do sentido em sua dimensão fenomênica. Assim, se as categorias discretas se organizam em oposições dispostas em uma dada axiologia, do tipo viva/morte e euforia/disforia, então deve haver, entre os termos discretos, matizes de sentido conforme as quais a euforia, por exemplo, possa ser mais ou menos eufórica. A partir dessa hipótese, Claude Zilberberg propõe uma semiótica do intervalo, que não elimina os fundamentos estruturais, mas os complexifica. O que antes era tratado como “presente” ou “ausente” — por exemplo, um modal como o querer — agora pode ser “muito presente”, “pouco presente”, “em crescimento” ou “em declínio”. Isso implica reconhecer que há variações no grau de manifestação de uma categoria e que essas variações produzem qualidades distintas de sentido, que afetam diretamente a forma como o sujeito é posicionado e afetado pelo discurso. Nos jogos, essa reorientação se revela particularmente fértil. Em *Elden Ring* (FromSoftware, 2022), por exemplo, a experiência não se organiza em torno de metas explícitas, pontuações ou comandos binários de sucesso/fracasso. Em vez disso, ele constrói uma experiência sensorial e afetiva baseada em gradações — a música se intensifica conforme o jogador se aproxima de certos pontos e a relação com outros jogadores é modulada por gestos não verbais. O sentido da jornada não está em um objeto claramente nomeável, mas em um processo de imersão progressiva, de modulação da presença, da solidão e da comunhão. São qualidades do discurso que organizam o jogo: ele faz **sentir** o sentido. Essa descrição qualitativa também permite pensar a experiência do sujeito como algo instável, dinâmico e afetável. Em *Hellblade: Senua's*

⁸ Aqui, qualitativo se funda na oposição, apresentada por Greimas e Courtés (2016, p.405) entre os tipos de predicado: por um lado, há as qualificações, as quais correspondem aos estados e às determinações do sujeito e do objeto; e, por outro lado, há as funções, entendidas como processos. Desse modo, uma descrição por categorias qualitativas tende a designar a relação de um dado objeto a outros objeto disposto no sintagma.

Sacrifice (Ninja Theory, 2017), a dor, o medo e o delírio da personagem são comunicados não por quantidades (uma barra de sanidade, por exemplo), mas por perturbações na imagem, distorções sonoras, e alterações rítmicas. A instabilidade mental é traduzida por intensidades estéticas que reconfiguram a percepção do mundo diegético e do próprio sujeito. O que está em jogo aqui é uma estética da variação contínua: a sanidade, o medo ou o desejo não estão presentes como categorias discretas, mas como movimentos — aproximações e afastamentos de estados, modulados em sua intensidade e extensão.

Ao interessar-se por aspecto passional do discurso, a semiótica passa, portanto, a descrever não só o que é, mas o modo **como** é sentido. O sentido deixa de ser uma forma lógica e passa a ser também uma força sensível, uma vibração ou um ritmo que atravessa o corpo do sujeito e o reorganiza. No cerne dessas reflexões, a *foria* é um conceito central para compreender a dinâmica do sentido como variação de intensidade ao longo do tempo. Ela se refere ao movimento tensivo — o modo como um valor, um estado ou uma emoção se intensifica ou se dissipa no curso de uma experiência. Aplicada ao estudo do conteúdo dos jogos, a *foria* torna-se uma ferramenta analítica poderosa para compreender como os jogos organizam o engajamento do jogador de forma sensível, rítmica e afetiva. No discurso lúdico, o conteúdo não é apenas uma sequência de fatos ou ações, mas uma experiência vivida que se desenrola em ritmos variados, com momentos de tensão crescente, de alívio, de aceleração ou de suspensão. A *foria* permite descrever essas variações como trajetórias de afetação que atravessam o sujeito-jogador. Em vez de tratar a progressão do jogo como uma série de etapas planas, a análise tensiva observa como essas etapas são experienciadas em termos de crescimento e declínio de intensidade. Trata-se de descrever como um valor é vivido, quando ele se intensifica, de que maneira ele se torna sensível. A economia do discurso passa a ser, assim, não apenas uma economia de posições, mas uma economia de intensidades. Esse avanço torna a semiótica uma ferramenta privilegiada para a análise dos jogos digitais, cuja força discursiva não reside apenas nas narrativas lineares, mas na construção de atmosferas, na tensão das escolhas, no peso das hesitações e na estética do engajamento. Por isso, a passagem de uma semiótica quantitativa para uma qualitativa não é apenas uma mudança metodológica: é um gesto epistemológico, que coloca no centro da análise o vivido, o afetivo, o sensível — aquilo que realmente faz do jogo uma experiência significativa.

Portanto, estudar a **foria** nos jogos é compreender a **arquitetura sensível do conteúdo**, o modo como o sentido é encarnado em ritmos, intensidades e atmosferas que dão corpo ao drama, à ação e à subjetividade. A *foria* traduz o modo de presença do valor, manifestando-se em valor do valor. Ela é, por excelência, o movimento do sentido em sua

dimensão vivida.

2.1.3. Enunciador do sistema e enunciatário que o joga

A última mediação que aqui propomos tem por objetivo inserir a relação entre jogo e jogador na análise do discurso. Para tanto, é preciso esclarecer alguns pressupostos. Primeiramente, concebe-se a enunciação como uma instância de inscrição do sujeito e do mundo no discurso, por um ato de colocação de um sistema, como a língua, em efetivo funcionamento (Greimas, 1974; Benveniste, 1988). Como conseguinte, estabelecem-se duas posições: a do enunciador, que organiza e projeta o discurso, instituindo um ponto de vista e um modo de dizer; e a do enunciatário, que é convocado a ocupar uma posição interpretativa desse dizer. Em segundo lugar, com os desdobramentos da teoria semiótica, a relação entre enunciador e enunciatário não é apenas formal, mas profundamente performativa e interativa. Para Fontanille (2015; 2018), enunciação não é apenas uma operação linguística abstrata, mas uma instância corporificada e performativa que passa pelo corpo do sujeito e por sua inscrição no mundo linguageiro. O sentido, então, emerge de práticas enunciativas que envolvem o corpo sensível, o espaço e o tempo. Em Zilberberg (2011) o sentido não é dado apenas por oposições estruturais, mas também por modulações contínuas de intensidade e extensionalidade, o que afeta diretamente a enunciação como processo. Por essa via, a relação entre enunciador e enunciatário passa a ser afetiva e modulada, baseada em forças que tensionam o sujeito. Por sua vez, Landowski (2002, 2014), no esquema dos regimes de interação, coloca o enunciatário como um agente da significação: em conjunto ao enunciador, ele constrói o sentido em um entrelaçamento de presenças, sensibilidades e riscos.

Em uma primeira abordagem dos jogos, conforme uma teoria da enunciação, eles são concebidos como dispositivos enunciativos, nos quais se estabelece uma relação entre um **enunciador projetado** (o sistema do jogo, sua lógica, narrativa, regras, figuratividade, etc.) e um **enunciatário projetado** (o jogador, interpelado a ocupar um lugar no discurso e a realizar ações previstas pelo contrato lúdico). O jogo enuncia ao propor ao jogador um mundo possível, com valores, papéis, regras e afetos. O jogador responde à enunciação ocupando a posição de sujeito enunciatário, tornando-se também coadjuvante da significação à medida que age, escolhe e transforma o curso do discurso lúdico. Essa relação é performativa: ao jogar, o sujeito compreende ou interpreta um sentido já dado e atua sobre ele, modifica-o e é modificado por ele.

A análise enunciativa, portanto, permite descrever como os jogos organizam os

modos de entrada do sujeito, como projetam um modo de ser (o herói, o vilão, o estrategista), como constroem um contrato com o jogador (de desafio, recompensa, escolha moral), e como inscrevem no texto valores que serão vividos e negociados sensivelmente durante a experiência de jogo. Em termos metodológicos, isso significa deslocar o olhar da estrutura do jogo (regras, funções, objetos) para as formas como o jogo convoca e transforma o sujeito — ou seja, para o modo como ele enuncia e é enunciado. Nesse sentido, um jogo é um dispositivo de enunciação sensível e interativa. Na linguagem verbal, a **enunciação** é o processo pelo qual a língua se realiza como discurso, situando um sujeito (enunciador) e um destinatário (enunciatário) em um tempo, espaço e ponto de vista determinados. Essa enunciação é, em si, uma **mediação**: organiza os elementos abstratos da língua em uma experiência de sentido situada. Nos **jogos**, a mediação da enunciação opera de maneira mais complexa e sensorial. O jogo, enquanto dispositivo discursivo, estrutura signos linguísticos, integrando elementos visuais, sonoros, táteis e rítmicos e oferecendo ao jogador um contrato de imersão e ação. A enunciação nos jogos, portanto, media o sistema lúdico (regras, scripts, narrativas potenciais) e a experiência concreta do jogador, que precisa atualizar esse sistema com suas escolhas e movimentos.

Em vista disso, é possível apontar para ao menos três modos de enunciação, conforme o modo de estruturação do jogo.

Em primeiro lugar, do ponto de vista da narração, projeta-se um enunciador — muitas vezes representado pelo próprio sistema do jogo ou por personagens e vozes que instauram o mundo diegético — e convoca um enunciatário, que o jogador assume, a ocupar uma posição dentro dessa realidade criada no e pelo jogo. Essa posição é marcada por percursos, papéis e valores que precisam ser reconhecidos e negociados. Em *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), constrói-se uma enunciação que posiciona o jogador como enunciatário de uma narrativa complexa, considerando-se a tríade de protagonistas. A alternância entre personagens jogáveis obriga o jogador a ocupar diferentes pontos de vista, criando uma tensão narrativa que vai além do enredo: o sistema narrativo enuncia e reconfigura o papel do jogador ao longo da jornada, como alguém que ora julga, ora compreende.

Em segundo lugar, a dimensão pragmática da enunciação se revela na própria interatividade: o jogador é instado a agir, decidir, mover-se, sendo constantemente interpelado por provas, desafios e escolhas que o vinculam a um programa narrativo. Aqui, a enunciação se torna performativa, pois o discurso do jogo só se atualiza efetivamente quando o jogador o põe em movimento. Em *Mass Effect: Andromeda* (BioWare, 2017), as decisões do jogador geram ramificações narrativas profundas. A enunciação aqui é fortemente performativa: o jogo “diz” algo por meio das possibilidades de escolha que oferece, e o jogador “responde” com

ações que alteram o rumo do discurso. As ações não são neutras; são carregadas de valor e modificam a posição do sujeito-jogador no enunciado.

Por fim, a dimensão sensível e afetiva complementa esse quadro: os elementos visuais, sonoros, táteis e rítmicos do jogo afetam diretamente o corpo do jogador, instaurando regimes de presença e intensidade que modulam a experiência de sentido. A vibração de um controle, a música crescente em uma cena de tensão, o escurecimento repentino da tela — tudo isso compõe um discurso sensível que orienta, qualifica e intensifica a interação. Em *Inside* (Playdead, 2016), a experiência narrativa é quase inteiramente não verbal, e o sentido é construído por meio de atmosferas, ritmo, tonalidades cromáticas, e relações de tensão corporal e espacial. O corpo do avatar do jogador, frágil e silencioso, é constantemente colocado em situações de perigo, opressão e deslocamento, e a própria jogabilidade se dá por meio da apreensão sensível: o jogador interpreta pistas visuais e auditivas mínimas para agir, antecipar ameaças ou descobrir caminhos ocultos. Instaura-se um regime de enunciação em que o corpo do jogador é parte essencial do dispositivo de significação: não se trata apenas de compreender, mas de sentir, hesitar, reagir — e ser afetado. Esse jogo, então, realiza uma enunciação tensiva e afetiva, onde o jogador é interpelado por formas sensíveis — sombra, luz, silêncio, som súbito — que modulam a intensidade da experiência. Tal dimensão reforça o caráter estético e emocional da enunciação nos jogos, que faz o jogador sentir medo, alegria, tensão ou alívio — afetos que retroalimentam a produção de sentido.

Portanto, a respeito da enunciação, considera-se que 1) os jogos instauram uma enunciação multimodal em que o sujeito-jogador não apenas interpreta signos, mas também participa ativamente da constituição do discurso, sendo continuamente afetado e transformado por ele 2) trata-se de uma prática enunciativa em que o agir, o sentir e o compreender convergem na construção de um sentido corporificado.

Essas ideias estabelecem uma relação direta com a noção de texto elaborada e aprofundada principalmente por Hjelmslev (2013), Jacques Fontanille (2018) e Claude Zilberberg (2011), que propõem uma concepção de texto não mais restrita à linguagem verbal, mas como dispositivo de significação multimodal e sensível. Por essa via, o texto é entendido como uma organização de formas de expressão e de conteúdo que articula diferentes regimes de sentido. Assim, ao afirmar que os jogos instauram uma enunciação multimodal em que o sujeito-jogador age, sente e compreende, estamos justamente reconhecendo o jogo como um texto, ou seja, como um conjunto estruturado de linguagens (visuais, sonoras, táteis, cinéticas, etc.) que compõem uma totalidade discursiva sensível e pragmática.

Nessa perspectiva, o jogo não é apenas o suporte de um enunciado, mas um texto

performativo, cujo funcionamento se submete ao fazer do jogador. Esse texto se constitui de experiências sensório-motoras, escolhas narrativas e processos interpretativos que colocam o sujeito em ação. O jogo-texto, portanto, é um campo de tensões e transformações em que o sentido emerge da interação contínua entre as formas do dizer e as formas de viver.

2.1.4. Jogador em ato

Ao longo destas primeiras incursões, procurou-se compreender os jogos, com especial atenção aos digitais, como práticas discursivas complexas, nas quais o sujeito-jogador ocupa um lugar ativo e sensível na produção do sentido. É seguro, então, o caminho para explorar como a experiência de jogar ultrapassa a dimensão funcional e interativa para se configurar como um processo de significação que envolve **enunciação, subjetivação, valoração e corporeidade**. O jogo não é apenas um sistema de regras, mas um texto no qual valores simbólicos, afetivos e ideológicos são organizados e atualizados por meio da ação do jogador.

O sujeito-jogador, nesse caminho, não é uma instância estática ou predefinida, mas um **ato discursivo em construção**, cujas determinações se dão nas diferentes camadas do jogo — seja na estrutura narrativa, nos regimes de modalização, nas figuras temáticas, ou ainda na própria forma de presença e no engajamento. Ao interagir com o jogo, o jogador ocupa posições actanciais variáveis, ativa programas narrativos, e, sobretudo, realiza um percurso de transformação em que ele mesmo é afetado, tensionado e reposicionado enquanto sujeito. Nesse sentido, o jogador é aquele que, além de executar comandos, significa a experiência por meio da sua prática e da sua sensibilidade.

Essa articulação entre sujeito e valor foi desenvolvida aqui à luz de uma perspectiva que recusa a noção de valor como qualidade intrínseca. Em vez disso, o valor é compreendido como uma **posição relacional e funcional** no interior de um sistema de significação, que se atualiza na busca do sujeito e nas provas que ele enfrenta. Nos jogos, o valor de um objeto, de uma ação ou de uma escolha é sempre condicionado pelo lugar que tal elemento ocupa em um percurso de sentido, sendo constantemente reconfigurado conforme a narrativa progride ou o sistema de jogo se transforma. A experiência do jogador é, portanto, permeada por deslocamentos valorativos que refletem tanto tensões internas ao jogo quanto efeitos ideológicos mais amplos.

Essa dinâmica é mediada, sobretudo, pela **enunciação**, entendida aqui como o processo pelo qual o jogo se apresenta como discurso e inscreve o jogador como sujeito desse

discurso. Diferente da enunciação linguística tradicional, nos jogos a enunciação se dá em múltiplos planos — sensível, narrativo e pragmático — e envolve uma dimensão interativa e performativa. O enunciador, nesse caso, é um conjunto de dispositivos técnicos, narrativos e simbólicos que organizam o universo do jogo e convocam o jogador a ocupar uma posição específica: de herói, de agente moral, de sobrevivente, de estrategista, entre outros papéis. O jogador, como enunciatário, interpreta o curso das ações em jogo, afeta e acaba sendo afetado por ele.

Ao incorporar a teoria da enunciação da semiótica francesa, com autores como Jacques Fontanille, Claude Zilberberg e Eric Landowski, torna-se possível pensar os jogos como **textos performativos e sensíveis**, nos quais o sentido se constrói em movimento e modula intensidades, afetos e valores. A enunciação, nesse contexto, opera como uma mediação entre o sistema do jogo e a experiência vivida pelo jogador, articulando formas de expressão (visuais, sonoras, táteis, interativas) com conteúdos temáticos, ideológicos e passionais. Os jogos dizem algo e paralelamente fazem com que o jogador sinta, aja e decida dentro de um mundo de sentido estruturado e, ao mesmo tempo, aberto à atualização.

A noção de **texto**, tradicionalmente associada à linguagem verbal, é aqui expandida para abarcar as práticas lúdicas enquanto campos de significação. Os jogos são textos multimodais que se atualizam no corpo e no tempo do jogador. A partir do PGS, é possível analisar como os valores fundamentais (como vida/morte, liberdade/opressão) são tematizados e figurativizados no plano discursivo e experienciados de forma intensiva nos planos sensível e tensivo. O jogador percorre esse trajeto como alguém que se engaja ativamente com as categorias e os afetos que constituem o universo do jogo, vivenciando, de forma situada, a dinâmica do valor e da ideologia.

Em outro nível de estruturação do jogo, ao considerar a relação entre jogo e jogador como uma prática de enunciação, reconhece-se que jogar é entrar em um contrato discursivo, no qual o sentido não é apenas transmitido, mas produzido, disputado e experienciado. Os jogos, ao modularem ações, afetos e percepções, constroem subjetividades, veiculam valores e instauram regimes de presença que impactam profundamente o modo como o jogador se posiciona no mundo languageiro que o jogo propõe. Dessa forma, compreender os jogos a partir de uma análise enunciação é compreender também como o sujeito emerge do jogo como um ser sensível, interpretante e transformável — e, sobretudo, como o sentido é sempre uma construção relacional, mediada e corporificada.

Em busca de direções, essas reflexões oferecem uma base teórica consistente para compreender a experiência sensível do jogador como um processo de significação articulado

entre corpo, percepção e valor. Ao tratar o jogo como texto multimodal e a enunciação como prática performativa, permite-se descrever como o sentido se dá, além de outros modos, pela forma como é vivido — em ritmos, intensidades, hesitações e afetos. A experiência sensível do jogador, nesse sentido, deixa de ser um dado empírico ou subjetivo isolado e passa a ser pensada como uma dimensão essencial da construção do sentido no jogo, em que a corporeidade do sujeito, seus modos de agir e ser afetado, e sua inserção em um regime estético e simbólico se entrelaçam.

Ao integrar as categorias da tensividade, da enunciação e da valoração, é possível modelar essa experiência sensível sem reduzi-la a dados psicológicos ou puramente perceptivos. A sensibilidade do jogador pode ser compreendida como uma forma de presença modulada, em que o sujeito participa ativamente da constituição do sentido por meio de suas reações às figuras, aos ambientes, às escolhas e às resistências impostas pelo jogo. Assim, tais reflexões contribuem para uma teoria da experiência sensível que reconhece o jogador como um intérprete em movimento, cuja relação com o jogo é mediada não só cognitivamente, mas também corporal e afetivamente — tornando possível uma abordagem mais ampla, rigorosa e profunda do engajamento lúdico.

2.2. Da prática enunciativa aos modos de presença do sujeito-jogador

O sujeito-jogador, descartadas quaisquer determinações ontológicas, é uma grandeza de linguagem funcional no interior do discurso lúdico. É agente corporificado de sua significação, na articulação de valores, na execução de ações e respostas e na interação com o mundo linguageiro criado no e pelo jogo. Sua presença não está pré-determinada, ainda que programada no interior do sistema lúdico. Ela se insere no discurso sob diferentes revestimentos temáticos e figurativos que conferem concretude a esse sujeito. Por outro lado, há um aspecto da enunciação do sujeito-jogador que o coloca em conjunto a outras grandezas de linguagem, e o conjunto dessas grandezas revela a estruturação de um sistema. Por exemplo, a audiência de uma partida de dominó pode sancionar jogadores bons ou ruins, jogadas eficientes e ineficientes, atos legais e ilegais. A ocorrência de tal sanção leva a considerar 1) o fazer um destinador-sancionador e 2) um sistema que valoriza jogadores e jogadas com base em um repertório de outros jogadores e de outras jogadas.

Nesse sentido, jogadores e jogadas não têm um modo de presença natural, ontológico, mas semiótico. Greimas e Courtés (2016) fazem um alerta a esse respeito:

1. Consagrando ao estudo da forma, e não ao da substância, a semiótica não poderia

permitir-se juízos ontológicos sobre a natureza dos objetos que analisa. Não obstante, esses objetos estão de um certo modo “presentes” para o pesquisador, e este é assim levado a examinar quer relações de existência, quer juízos existenciais, explícitos ou implícitos, que encontra inscritos nos discursos: ele é, pois, obrigado a se pronunciar, ao menor custo, sobre esse modo particular de existência que é a **existência semiótica**. (grifos dos autores)

Tal passagem suscita questões a respeito das condições pelas quais os objetos da análise semiótica aparecem para o analista. Para resolver esse problema, recorrem à transividade das grandezas semióticas.

2. À teoria semiótica se coloca o problema da “presença”, isto é, da realidade dos objetos cognoscíveis, problema comum – é verdade – à epistemologia científica no conjunto. Nesse nível, ela pode concentrar-se com uma definição operatória que não a compromete em nada, dizendo que a existência semiótica de uma grandeza qualquer é determinada pela relação transitiva que, tomando-a como objeto de saber, a liga ao sujeito cognitivo.

Diante disso, trata-se mesmo de reconhecer que os objetos de análise não existem enquanto substâncias, mas tornam-se “presentes” ao pesquisador por meio das relações de saber que os discursos instauram. Assim, a existência semiótica é uma modalidade de inscrição relacional: algo existe na medida em que é posto em cena, reconhecido e tomado como objeto cognoscível pelo sujeito analítico. É nesse sentido que a existência se define como efeito de uma transividade — uma ligação necessária entre grandeza discursiva e sujeito cognitivo. Isso, por sua vez, impõe uma tomada de posição: homologar “existência” a “presença” implica compreender que, em semiótica, ambas as noções designam menos um estatuto ontológico do que um regime de apreensão sensível-cognitiva. Para tal regime, Fontanille (2016) elabora um “invólucro sensível”, no qual “as sensações se tornam signos, e o corpo se torna mediador entre o individual e o coletivo, entre o privado e o público” (p. 145), consolidando o ponto de passagem entre o vivido e o inteligível. É precisamente nessa zona de mediação que a presença assume seu papel na análise: ela é o modo pelo qual uma grandeza se deixa sentir e se deixa saber, tornando-se disponível à operação descritiva. Por isso, o termo presença tende a evocar um simulacro sensível da descrição: aquilo que aparece ao sujeito não “é” enquanto substância, mas figura enquanto efeito de sentido, condensando, no plano perceptivo e relacional, a própria dinâmica da existência semiótica.

Contudo, não se torna excessivo reforçar o caráter imanente dessas formulações acerca do sensível, uma vez que a presença de certas figuras no corpo do discurso pode de forma desavisada nos conduzir a uma leitura ontologizante da análise. O invólucro sensível, tal como formulado por Fontanille, designa o nível em que as experiências corporais — percepções, afetos, sensações e propriocepções — deixam vestígios que podem ser convertidos em sentido, funcionando como mediação contínua entre o sensível, marcado pela intensidade e pelas

flutuações afetivas, e o inteligível, ligado às formas estáveis e às estruturas discursivas. É nesse ponto de articulação que a enunciação projeta um corpo no enunciado — a “carne falante” —, por meio da qual a linguagem ancora a experiência vivida e lhe confere consistência figurativa. A propriocepção desempenha aí um papel central, pois é a partir da consciência interna do próprio corpo que o sujeito estabelece sua posição no mundo, definindo um campo posicional que sustenta tanto sua tomada de posição quanto sua presença significativa no discurso. Podemos acrescentar, de modo claro e integrado, que esses vestígios da experiência são sedimentos acumulados pela própria prática enunciativa de uma cultura e pelos discursos que ela engendra. O invólucro sensível, portanto, registra as impressões corporais imediatas e incorpora, à análise, as formas históricas, sociais e simbólicas de sentir e significar, de modo que cada presença sensível traz consigo a densidade de uma memória discursiva compartilhada.

A partir dessas formulações, o sujeito-jogador pode ser pensado como uma instância de presença construída na relação entre sensível e inteligível, resultante tanto de sua experiência corporal imediata quanto dos regimes culturais e discursivos que moldam sua forma de sentir e significar o jogo. Se a existência semiótica se define pela transitividade entre grandeza discursiva e sujeito cognitivo, no âmbito dos jogos, essa transitividade se desdobra em práticas interativas nas quais o jogador é simultaneamente corpo que sente e sujeito que interpreta: sua presença emerge da maneira como ele é afetado pelo jogo (luzes, sons, ritmos, resistências, tensões) e como essas afecções são convertidas em decisões, estratégias, expectativas e graus de engajamento.

O invólucro sensível oferece, assim, um modelo particularmente adequado para descrever o sujeito-jogador, pois sua presença no jogo se coloca como uma operação contínua: à medida que age, percebe, reage e ajusta sua propriocepção diante dos desafios, ele projeta no espaço lúdico um corpo discursivo que se manifesta nos gestos de controle, nas escolhas táticas e na percepção rítmica dos acontecimentos. Esses gestos trazem consigo sedimentos culturais e discursivos que moldam o modo de jogar, a forma de avaliar riscos, o tipo de afeto mobilizado em situações de vitória, perda, espera ou perigo.

Desse ponto de vista, a presença do sujeito-jogador é sempre uma presença situada, tensionada e carregada de memória: cada ação no jogo é também inscrição de uma experiência sensível que, ancorada na cultura e nas práticas discursivas que o jogador compartilha, se transforma em sentido, sob uma dinâmica sensível-cognitiva na qual o corpo percebe, interpreta e age, produzindo uma forma de existência semiótica própria à experiência lúdica.

É justamente por essa natureza processual e modulada da presença que o sujeito-jogador pode assumir diferentes configurações no decorrer da experiência. Cada uma dessas

configurações corresponde a um modo de presença específico, regido por condições modais, sensíveis, cognitivas ou pragmáticas. Assim, a presença não é estática: ela varia, torna-se mais intensa ou mais difusa, atualiza-se ou se virtualiza conforme as exigências do jogo e as operações enunciativas que o estruturam. A enunciação, longe de ser apenas o dispositivo que posiciona o sujeito, é também aquilo que modula seus modos de presença, vinculando-os a um sistema de práticas, crenças e valores compartilhados (Fontanille, 2015, 2016, 2018). No caso do sujeito-jogador, isso significa que sua presença é continuamente avaliada, sancionada e reconfigurada pela economia do valor própria ao jogo, que determina sua eficácia, suas possibilidades de ação e o reconhecimento de seu desempenho.

2.2.1. Da prática enunciativa

Ao avaliar-se uma dada jogada ou certo jogador, molda-se uma espécie de história da prática enunciativa. Para Bertrand (2003, p. 89) todo “ato de enunciação, longe de ser um gesto isolado e autônomo, constitui uma tomada de posição dentro de uma rede de enunciados anteriores, concorrentes ou possíveis. O enunciador ocupa uma posição discursiva que implica, convoca ou contesta outras posições possíveis”. Assim, os jogos constituem esse espaço discursivo estruturado, com regras, códigos, papéis e valores que organizam as ações e os dizeres dos participantes. Quando um jogador age, fala ou toma uma decisão dentro desse sistema, ele enuncia — não apenas verbalmente, mas também mas por meio de suas escolhas, estratégias e performances. Esse ato é uma forma de posicionamento discursivo, como diz Bertrand: o jogador ocupa um lugar, assume uma identidade e manifesta um ponto de vista dentro da lógica do jogo. Cada ato do jogador está condicionado por uma memória discursiva: suas partidas anteriores, as estratégias já conhecidas, as expectativas do público, o contexto cultural (o modo como duas ilhas desviradas em *Magic: The Gathering* (Wizards of the coast, 1993) é interpretado pela comunidade de seus jogadores). Para além dos casos em que o jogador performa sua jornada solitariamente, a ação do jogador é inscrita em uma rede histórica de discursos e práticas lúdicas, e toda jogada ou movimento responde a outros movimentos (de jogadores anteriores ou adversários) e antecipa reações. Isso se aplica tanto a jogos competitivos (como uma partida de xadrez ou futebol), quanto a jogos narrativos (como os RPGs⁹), em que o jogador toma decisões com base em uma narrativa preexistente ou interativa. O jogador, portanto, atua como um enunciador que dialoga com discursos anteriores e futuros. Além disso,

⁹ Sigla para *role playing game*, em tradução livre, jogos de interpretação de papéis.

quando o jogador realiza uma ação, ele atualiza uma perspectiva ou sistema de crenças no jogo: age com base na lógica da vitória, da honra, da trapaça, da colaboração ou do risco. Isso revela que a enunciação no jogo é também uma atualização de valores — o jogador manifesta não só uma competência técnica, mas também uma posição ética, estética ou estratégica.

Para Fontanille (2015), a enunciação, para além de um mecanismo estrutural, se deixa observar como um acontecimento sensível, performativo e situado no presente, no qual o sujeito enunciador corporifica o discurso por meio de gestos, ritmos, ajustes perceptivos e afecções. Essa perspectiva desloca o foco da língua como sistema abstrato para a experiência fenomenológica da presença, aproximando a produção de sentido de uma ação encarnada que se atualiza no instante mesmo de sua realização. Nos jogos, essa dimensão performativa torna-se particularmente evidente: o sujeito-jogador produz sentido por meio de gestos técnicos, decisões táticas e regulações proprioceptivas que atualizam continuamente o mundo do jogo. Cada ação — um movimento, um ataque, um salto, uma escolha de caminho — desencadeia novos estados, *feedbacks* e transformações, configurando uma **semiose encarnada**. Aqui, a cadeia de signos deixa de ser abstrata para tornar-se uma dinâmica interativa e afetiva, em que cada signo é vivido no corpo e devolvido pelo sistema em tempo real. Essa copresença temporal entre jogador e dispositivo coloca o jogo como um **discurso síncrono**, no qual o sentido não reside no enunciado, mas no ajuste contínuo entre percepção, gesto e resposta do sistema. Assim o jogo envolve regimes de presença que modulam intensidade, ritmo e afeto: a vibração do controle, o súbito aumento da música, a mudança de luz ou a agressividade da IA não funcionam apenas como ornamentos, mas como operadores enunciativos que dão corpo ao acontecimento.

Nesse sentido, a prática enunciativa do sujeito-jogador aparece como um **ato sensível de presença**, em que a memória discursiva encontra a materialidade do gesto, do ritmo e da afecção. Ao jogar, o sujeito responde às enunciações anteriores — regras, estratégias sedimentadas, performances de outros jogadores — e as **atualiza no calor do acontecimento**, modulando-as pelo corpo e pela percepção. Cada decisão nasce do encontro entre o já-dito e o agora-vivido, entre a herança discursiva e a tensão própria da jogada em ato. Jogar torna-se, assim, uma forma de enunciar modos de estar e de sentir o mundo lúdico, instaurando presenças que variam conforme intensidade, risco, expectativa ou engajamento afetivo. Dessa perspectiva, as formas de ser do sujeito-jogador configuram-se como uma dinâmica simultaneamente sensível e histórica, na qual cada jogada é inscrição em uma tradição e emergência viva de sentido.

2.2.2. *Dos modos de presença*

A análise da enunciação no jogo, entendida como acontecimento sensível e inscrição histórica, conduz naturalmente à questão dos **modos de presença** que sustentam a experiência do sujeito-jogador. Se cada gesto realiza um posicionamento discursivo e cada decisão emerge do contato entre memória e afecção, é preciso compreender como essa presença se configura, se intensifica e se transforma ao longo da prática lúdica. Os modos de presença não designam estados fixos, mas formas de estar-no-jogo que articulam atenção, ritmo, sensibilidade, risco e expectativa. Eles derivam tanto das condições estruturais do dispositivo — regras, feedbacks, arquiteturas de ação — quanto da maneira como o jogador atualiza essas condições no instante da performance. Descrever esses modos implica, portanto, acompanhar as variações que modulam a relação entre o sujeito e o mundo lúdico, observando como determinados arranjos tensivos dão consistência à sua atuação.

Nesse sentido, compreender os modos de presença no jogo exige ultrapassar a simples descrição das formas pelas quais algo “está” no discurso, para considerar os processos pelos quais algo **faz signo** (FONTANILLE, 2015, p. 257) no acontecimento lúdico. É aqui que o campo de exercício da enunciação, tal como proposto por Fontanille (2015)¹⁰, torna-se decisivo: ele oferece uma escala analítica capaz de articular a percepção sensível, a tensão discursiva e a práxis efetiva do sujeito. Nos jogos, esse campo se manifesta como o espaço no qual o jogador aciona, regula e transforma as grandezas do mundo lúdico, operando uma série de tomadas de posição que não se esgotam na percepção imediata nem na dinâmica tensiva que estrutura o discurso. O campo de exercício da enunciação é, assim, o plano onde se decide o “como” da presença — como o gesto se assume, como a atenção se distribui, como o risco se intensifica — permitindo compreender a dimensão produtiva e performativa dos regimes de presença.

Além disso, ao situar-se entre o perceptivo e o tensivo, o campo da práxis enunciativa evidencia que os jogos mobilizam diferentes graus de presença e os reconfiguram de acordo com as demandas da ação. Cada grandeza convocada — um inimigo que emerge, um recurso que se esgota, um caminho que se revela — não se limita a ocupar um lugar no espaço

¹⁰ [...] mostrar-se-á que o campo de exercício da enunciação (o domínio da práxis enunciativa) ainda que adote propriedades de um campo de presença e de um espaço tensivo, é, no entanto, bem mais amplo que esses dois outros campos. *Grosso modo*, poder-se-ia dizer que o campo do discurso reúne todos os campos de presença suscitados pelas diferentes tomadas de posição da instância do discurso, e que, além disso, o campo de exercício da práxis enunciativa engloba todos os campos de discurso das diversas enunciações particulares que ela convoca. (FONTANILLE, 2015, p. 257)

perceptivo do jogador; ela é modulada pela força de assunção, da ordem da intensidade, de sua ação e pelo potencial de desdobramento figurativo, da ordem da extensão, que essa ação engendra. A intensidade, nesse contexto, passa a expressar o vigor com que o jogador sustenta uma decisão; a extensão, por sua vez, refere-se à amplitude de suas consequências no curso da partida. Dessa forma, os modos de presença articulam variações práticas que atravessam a percepção, a tensão e a ação.

Isso implica reconhecer que a enunciação articula e integra diferentes campos — de presença, tensivo e discursivo — e admitir que a presença do sujeito-jogador é sempre relacional e estratificada. O jogo funciona como um dispositivo que põe esses campos em comunicação: um evento perceptivo pode desencadear um reajuste tensivo, que por sua vez solicita uma nova tomada de posição no campo da práxis. Essa circulação contínua faz com que a presença do jogador seja simultaneamente situada e expansiva: situada, porque emerge no instante do gesto; expansiva, porque convoca memórias, expectativas e potenciais de ação que ultrapassam o momento imediato. Assim, descrever os modos de presença é acompanhar essa articulação dinâmica, observando como o sujeito-jogador negocia sua posição entre o já-dado e o por-vir, entre a estabilidade do campo e a imprevisibilidade da ação, produzindo, a cada jogada, novas configurações de sentido.

Ainda conforme Fontanille (2015), considerando-se que a enunciação orienta o discurso e regula sua intencionalidade, os regimes da ação, da paixão e da cognição tornam-se operadores centrais para compreender como os modos de presença se organizam no jogo. No regime da ação, o sujeito-jogador engaja-se em processos estratégicos que produzem simulacros — antecipações, projeções e modelos operatórios que orientam sua atuação. Essa dimensão programática evidencia que a presença não se resume ao contato imediato com o campo perceptivo, mas envolve a construção de cenários possíveis, a elaboração de hipóteses e a preparação de respostas. O modo de presença aí se configura como projeção antecipatória, sustentado por uma enunciação que calcula, ajusta e simula antes mesmo de agir. O jogador, ao modular ritmos e intensidades, reinscreve o jogo no horizonte de seu próprio planejamento, transformando cada gesto em atualização de uma estratégia discursiva mais ampla.

Já no regime da paixão, o acontecimento irrompe no campo de presença com força própria, deslocando expectativas e reconfigurando a posição do sujeito. No jogo, isso se manifesta nos momentos de surpresa, perigo, colapso ou êxito inesperado, em que a ação planejada cede lugar à urgência sensível do instante. A presença torna-se, então, intensiva: ela se concentra em um ponto de afecção que reorganiza, em tempo real, tanto o corpo do jogador quanto o ritmo do discurso. Por sua vez, o regime da cognição integra esses movimentos ao

oferecer formas de apreensão que estabilizam, classificam ou tornam inteligíveis as grandezas convocadas. Aqui, os modos de presença assumem uma configuração reflexiva, na qual o sujeito-jogador reorganiza o campo discursivo por meio de inferências e reconhecimentos que restituem coerência ao acontecimento. A articulação desses três regimes — estratégico, afetivo e cognitivo — mostra que a presença não é unívoca, mas um processo dinâmico que oscila entre antecipação, impacto e reorganização, compondo a complexidade da experiência enunciativa — e sensível — no jogo.

Desse modo, ao admitir que a copresença discursiva envolve grandezas sustentadas por modos de existência distintos, abre-se espaço para compreender como o **virtualizado**, o **atualizado**, o **potencializado** e o **realizado** configuram a espessura própria do discurso. Esses modos de presença coexistem e se articulam dinamicamente no campo enunciativo, modulando a intensidade, o alcance e o estatuto de cada grandeza convocada. Introduzir sua descrição implica, portanto, mostrar como cada modo participa da arquitetura do sentido, orientando a forma como o sujeito-jogador percebe, projeta e atualiza o mundo lúdico. Essa abordagem também rompe com a ideia de que o sujeito existe de maneira autônoma ou essencial. O sujeito-jogador só “existe” enquanto tal quando entra em cena, quando joga, age, interage — e sua presença está modulada por sua competência (sabe jogar? Quer vencer? Pode agir?), sua visibilidade (está presente no campo?) e pela rede de valores que organiza o espaço lúdico (o que é uma jogada boa ou ruim?). A semiótica, ao oferecer ferramentas para pensar essa constituição discursiva e sensível do sujeito, permite uma abordagem mais fina e complexa das experiências lúdicas contemporâneas — revelando que **jogar é, fundamentalmente, uma forma de existir**.

Tais ferramentas, os modos de presença, surgem de uma articulação cognitiva, cuja exposição se encontra no *Dicionário de Semiótica*:

“Na perspectiva semiótica, a presença (o ‘estar aí’) será considerada como uma determinação atribuída a uma grandeza, que a transforma em objeto de saber do sujeito cognitivo. Tal aceção, essencialmente operatória, estabelecida no quadro teórico da relação transitiva entre o sujeito do conhecimento e o objeto cognoscível, é muito mais ampla: estão presentes, neste caso, todos os objetos de saber possíveis, e a presença identifica-se, em parte, com a noção de existência semiótica” (GREIMAS E COURTÈS, 2016, págs. 382-383).

Contudo, para Zilberberg (2006, págs. 124-125), essa noção de presença, juntamente com a ausência, na base perceptiva da apreensão de toda a significação: “Consideradas como parte integrante de uma configuração perceptiva que seria constitutiva tanto da semiose quanto da enunciação, a ausência e a presença, logicamente anteriores à categorização, prefiguram, contudo, como veremos, o aparecimento desta última”. Ao vincular

desde o início a presença ao funcionamento da enunciação, torna-se possível descrever as diferentes formas pelas quais a presença se manifesta, sempre reguladas pela tríade enunciativa — actante, espaço e tempo. Partimos, assim, da relação de interdependência entre o campo de presença, entendido como o domínio espaço-temporal onde a percepção se exerce, e os movimentos que o estruturam: entradas, permanências, saídas e retornos. São esses movimentos que conferem consistência ao campo e lhe atribuem valor, constituindo a base sobre a qual se organizam as variações enunciativas da presença.

Ainda conforme o mestre francês, do ponto de vista do sujeito, aquilo que irrompe de maneira inesperada é geralmente reconhecido como uma presença **realizada**: algo que se impõe com força e interrompe o curso ordinário da percepção. No entanto, como todo surgimento súbito tende a dissipar-se rapidamente, ele acaba sendo reinscrito no regime do habitual, convertendo-se em presença **virtualizada**. Do ponto de vista do objeto, uma oposição paralela organiza-se pela relação entre o novo e o antigo: certos objetos entram em cena como novidades disruptivas, enquanto outros retornam sob a forma de elementos já conhecidos, estabilizando o campo perceptivo. Essa dupla dinâmica — entre súbito e habitual para o sujeito, entre novo e antigo para o objeto — estrutura a forma como a presença se modula e se reorganiza no discurso. Do ponto de vista espacial, a confrontação mínima que se propõe busca opor o próximo, próprio, da presença realizada, ao distante, referente à presença virtualizada. Quanto à temporalidade, Zilberberg mostra que o “agora” se articula a uma memória despseudologizada — a mnésia — que confere profundidade ao tempo, tal como a profundidade organiza o espaço. Assim, o atual corresponde à presença realizada, aquilo que irrompe no instante e se impõe como acontecimento, ao passo que o ultrapassado, versão intensificada do passado, constitui a presença virtualizada, pois continua a operar subterraneamente como horizonte de expectativa, moldando o que pode reaparecer ou ser atualizado no curso do discurso.

Portanto, em uma primeira articulação dos modos de presença, estabelecem-se o realizado, cujos traços são o espanto, o novo, o próximo e o atual, e o virtualizado, marcado pelo habituado, antigo, distante e ultrapassado. Nos jogos, em especial os eletrônicos, essa lógica aparece de maneira particularmente clara. Quando um inimigo surpreende o jogador — como um *jumpscare* em jogos de terror — a presença é realizada: ela se impõe como acontecimento intenso e repentino. No entanto, após algumas ocorrências semelhantes, o jogador passa a antecipar esse tipo de evento; a presença realizada torna-se virtualizada, isto é, integrada ao horizonte de expectativa. Do lado do objeto, um inimigo inédito em *Elden Ring* instaura o “novo”, exigindo reconhecimento, improviso e reajuste corporal; já um inimigo que

retorna após várias aparições torna-se “antigo”, funcionando como referência estabilizadora que o jogador reconhece, classifica e incorpora à sua rotina de ação. Assim, o jogo faz coexistir o efeito de ruptura e o de familiaridade, articulando continuamente as oscilações entre o que emerge como acontecimento e o que retorna como hábito.

A categoria perceptiva que buscamos delinear parte da ideia de que toda presença é necessariamente relacional e tensiva: “a presença semiótica não pode ser senão correlacional e tensiva, e deve compreender-se como uma ‘presença de x a y’” (ZILBERBERG, 2006, p. 129). Ela só se configura quando, em um mesmo campo de presença, ao menos duas grandezas entram em copresença — aqui, sujeito e objeto, resultantes complementares da função perceptiva. Esse campo é delimitado pelo alcance espaço-temporal da percepção, que se define tanto pela extensão dos objetos acessíveis quanto pela intensidade com que são percebidos. Desse modo, ele possui um interior e um exterior, correlatos à tonicidade e à atonia perceptivas, e pode ser abordado como aberto ou fechado. No regime aberto, prevalece o foco: a percepção concentra-se em alguns elementos e intensifica sua saliência, reduzindo o escopo em favor da precisão. No regime fechado, domina a apreensão: a percepção delimita um domínio, amplia sua extensão e incorpora um número maior de objetos, tornando-se tanto mais intensa quanto mais abrangente for essa circunscrição. Assim, foco e apreensão organizam-se como modos distintos de articulação entre intensidade e extensidade perceptivas: no foco, a intensidade cresce à medida que a extensidade diminui; na apreensão, intensidade e extensidade avançam conjuntamente. A profundidade perceptiva — seja no foco, seja na apreensão — dependerá, portanto, do grau de tonicidade produzido por essa correlação tensiva entre ver mais intensamente e ver mais amplamente, sempre referida ao centro dêitico que ancora o centro dêitico no campo.

Tais operações de foco e de apreensão encontram correspondência direta nos valores tensivos descritos por Zilberberg: o foco, regido por uma correlação inversa entre intensidade e extensidade, aproxima-se dos valores de absoluto, caracterizados por escolhas seletivas e triagens axiológicas; já a apreensão, fundada na correlação convergente dessas mesmas dimensões, alinha-se aos valores de universo, nos quais prevalecem mistura, integração e totalização. Com esses dois gradientes de tonicidade (o que concentra e o que amplia) torna-se possível conceber a categoria presença/ausência como o resultado das diversas combinações entre abertura e fechamento do campo perceptivo. Quando tanto o foco quanto a apreensão operam de modo tônico, instaura-se a **plenitude**, pois o sujeito percebe intensamente e abrange amplamente o domínio. Quando o foco se fragiliza, mas a apreensão permanece tônica, produz-se a **inanidade**, marcada por um campo vasto, porém pouco saliente. Na situação inversa, em

que a apreensão se atenua e o foco se intensifica, emerge a **falta**, definida pela forte concentração em poucos elementos e pela redução do horizonte perceptivo. Por fim, quando ambos atuam de maneira átona, instala-se a **vacuidade**, momento em que o campo perde tanto densidade quanto alcance, deixando o sujeito diante de uma percepção rarefeita e pouco estruturada. Essas variações entre plenitude, falta, vacuidade e inanidade permitem identificar um primeiro nível de modalização que organiza a relação tensiva entre sujeito e objeto: trata-se da modalização existencial. Cada configuração perceptiva corresponde, assim, a um modo de existência específico — a plenitude como forma realizada, a falta como atualização em curso, a vacuidade como virtualização e a inanidade como potencialização. Essa proposta implica reconhecer, por um lado, que os modos de presença e ausência podem gerar diretamente esses modos de existência e, por outro, que as articulações observadas no plano perceptivo se estendem ao funcionamento geral do discurso. Desse modo, a dinâmica entre foco e apreensão, tal como descrita na base sensível da percepção, converte-se em princípio organizador das modalidades existenciais, orientando a maneira como o discurso instaura, transforma ou suspende o ser de suas grandezas. Esse funcionamento perceptivo permite observar como cada regime existencial organiza a experiência sensível do sujeito-jogador. Quando um elemento do jogo se impõe com intensidade — um inimigo inesperado, um evento crítico, uma mudança brusca na atmosfera — ele assume a plenitude realizante, convocando o jogador a agir de imediato e produzindo um pico de presença. Quando algo está em falta, mas se anuncia como necessário — um recurso escasso, uma pista incompleta, uma missão ainda aberta —, o jogo instala o regime atualizante, orientando o jogador para completar o que ainda não se deu. Já a vacuidade virtualizante se manifesta quando um elemento deixa de ser imediato, mas permanece em latência — como uma área já explorada que pode voltar a ter relevância, ou uma mecânica dominada que repousa em segundo plano. Por fim, a inanidade potencializante descreve aquilo que existe apenas como possibilidade remota ou como condição de fundo — regras gerais do sistema, estruturas de progressão, ou mesmo zonas do mapa ainda inalcançáveis, mas que configuram a expectativa do jogador.

Do ponto de vista da enunciação, Fontanille (2016, p. 275) reconhece que, em primeiro lugar, há uma tensão entre aquilo que ainda não irrompe no discurso — o virtual — e aquilo que se consolida como presença efetiva — o realizado. Esse trajeto exige a mediação do modo atualizado, responsável por fazer a passagem entre o exterior do campo discursivo e o seu núcleo de sentido. Contudo, o movimento tensivo não se esgota nessa direção: há também o percurso inverso, que parte do realizado em direção ao que se afasta dele, o modo virtualizado,

tendo o potencializado como ponto de transição¹¹.

No sentido estrito, o modo virtual corresponde ao conjunto de possibilidades ainda não manifestas que compõem a competência do sistema — aquilo que está disponível antes mesmo que o discurso seja atualizado. Trata-se do repertório estrutural que antecede qualquer fenômeno de presença, como regras, esquemas e potenciais de ação que ainda não se corporificaram. Nos jogos, o modo virtual pode ser observado no sistema de possibilidades que antecede a jogabilidade: antes que o jogador realize uma ação, o jogo já contém, em estado latente, todo o conjunto de combinações possíveis. Em *Elden Ring*, por exemplo, o arsenal de armas, feitiços, animações de ataque e padrões de inimigos existe como virtualidades do sistema — o jogador ainda não deu forma a nada disso em sua partida, mas o sistema já disponibiliza essas estruturas em reserva. Da mesma forma, em *Magic: The Gathering*, antes de uma carta ser comprada ou jogada, ela pertence a um fundo virtual: uma competência estratégica que o jogador ainda não ativou na partida presente.

O modo atualizado corresponde ao momento em que uma forma emerge no discurso e se articula com as tensões que configuram seu meio circundante. Não basta aparecer: ela surge em relação a outras presenças, contrastes e intensidades que lhe dão contorno. Nos jogos, esse modo pode ser pensado como o instante em que um elemento se torna perceptível e operativo no campo do jogador. Quando, em *Resident Evil 2 Remake*, o jogador abre uma porta e revela um corredor escuro, a iluminação, o som ambiente e a presença potencial de inimigos atualizam um conjunto de formas que antes estavam virtualizadas. O cromatismo azulado, a vibração sonora e a espacialidade estreita só ganham relevância porque entram em relação tensiva com o silêncio anterior ou com a lembrança de perigos iminentes. Do mesmo modo, em *Age of Empires*, a aparição de um grupo inimigo no minimapa atualiza formas estratégicas que exigem resposta imediata, mostrando como a atualização é sempre relacional e situada.

O modo realizado é o nível no qual a forma discursiva se materializa de fato, encontrando-se com uma realidade sensível e efetiva — seja ela a materialidade gráfica do jogo, seja o mundo narrativo que se impõe ao jogador. É quando o discurso já se estabiliza como acontecimento pleno. Nos jogos, esse modo aparece no instante em que uma ação se consuma e produz efeitos tangíveis. Em *Limbo*, a queda de um tronco que o garoto empurra não é apenas

¹¹ A respeito da distinção entre virtual e virtualizado, Fontanille (2016, p. 276) nos fornece esclarecimentos: “[...] é preciso dizer que, segundo a perspectiva do discurso em ato que nós definimos como o **campo esquemático** — o campo do discurso propriamente dito —, não se pode voltar ao modo **virtual** estritamente falando: sair do **campo esquemático** é adotar uma posição que está ainda definida em relação a esse campo, não é voltar às estruturas virtuais do sistema. Eis por que, seguindo essa direção, se parte do modo **virtual** e, seguindo a outra, só se atinge o modo **virtualizado**. (grifos do autor)

uma atualização momentânea: quando o tronco bloqueia uma armadilha ou serve de plataforma para atravessar um abismo, a forma ganha concretude funcional e perceptiva. Em *The Witcher 3*, a escolha moral de poupar ou matar um personagem não é apenas enunciada: ela se realiza quando desencadeia consequências narrativas irreversíveis, solidificando-se no mundo do jogo como parte da história daquele Geralt.

No movimento inverso — aquele que parte do realizado e se afasta novamente dele — entram em jogo os modos potencializado e virtualizado. Uma forma torna-se potencializada quando adquire circulação suficiente no discurso para funcionar como motivo recorrente, algo que pode ser reativado em outras situações. Nos jogos, esse processo é claro quando um elemento se torna reconhecível e pode ser convocado como estratégia: em *Magic: The Gathering*, mecânicas como “ganhar vida”, “reciclar o cemitério” ou “afligir” tornam-se tóps estratégicos; o jogador os reconhece como padrões utilizáveis em várias partidas. O modo virtualizado, por sua vez, não retorna ao virtual originário — já fora do campo do discurso — mas constitui um segundo plano ainda marcado pelo acontecimento que o atravessou. Em *Elden Ring*, um chefe derrotado permanece como memória sensível no mundo: a arena fica vazia, mas o espaço carrega a ressonância do combate, virtualizando a figura do inimigo sem apagá-la completamente. O jogo conduz o jogador a oscilar entre figuras realizadas (como novos inimigos ou desafios) e figuras virtualizadas (lembranças estruturantes, pistas, ecos), fazendo com que a interpretação do mundo lúdico se construa nessa ida e volta contínua entre presença plena e presença rebaixada.

Esses quatro regimes articulam o ritmo da presença no jogo: o súbito realizante irrompe criando urgência; o atualizante orienta e projeta teleologias; o virtualizante suspende e guarda em reserva; o potencializante funda o horizonte de possibilidades. Assim, a experiência lúdica emerge como uma variação contínua entre intensificações e relaxamentos, em que o sujeito-jogador habita diferentes modos de existência conforme se desloca entre desafios, antecipações, memórias e expectativas.

Quadro 1 – Os modos de presença e o estatuto do sujeito jogador em cada modo

Modo de Presença	Definição	Exemplo nos jogos
Realizado	Aquilo que irrompe no campo de presença com plena tonicidade, impondo-se como acontecimento efetivo. Corresponde ao nível de plenitude: intenso, próximo, atual.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Jumpscare</i> em jogos de terror; • Chefes que surgem repentinamente; • Consequências irreversíveis de

	A presença se estabiliza como evento consumado, deixando traços no campo enunciativo.	escolhas narrativas; <ul style="list-style-type: none"> • Ação consumada (mover um objeto, acionar um mecanismo, atravessar um obstáculo).
Atualizado	Aquilo que emerge e se articula às tensões do campo, instalando-se no “agora” da percepção. Corresponde ao regime de falta: aquilo que está em curso e requer completude. É presença situada, operativa, relacional, marcada pela modulação entre intensidade e extensão.	<ul style="list-style-type: none"> • Inimigo surgindo no minimapa; • Um corredor recém-revelado; • Um personagem lutando, uma peça sendo movida, uma carta sendo jogada; • Atmosferas e pistas que se atualizam durante a exploração.
Virtualizado	Aquilo que já foi realizado, mas rebaixa sua tonicidade e passa a operar na memória sensível e estratégica. Está à distância (espacial, temporal ou afetiva), mas permanece atuante como latência, eco ou horizonte de expectativa. Corresponde à vacuidade tensiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Chefes derrotados cujas arenas permanecem como ressonâncias; • Habilidades em <i>cooldown</i>¹²; • Caminhos não escolhidos que permanecem como possibilidade latente. • Inimigos recorrentes que deixam de surpreender e passam a compor o “habitado”.
Potencializado	Aquilo que circula no discurso como preparo ou hipótese de ação, mas ainda não atualizada. É o que pode vir a ocorrer novamente se as condições forem favoráveis, constituindo um horizonte cognitivo, estratégico e perceptivo. Corresponde à inanidade: amplo, mas pouco tônico.	<ul style="list-style-type: none"> • Zonas ainda não acessíveis do mapa em jogos de mundo aberto; • A carta na mão, a jogada futura, a ameaça iminente, o combo possível; • Modos de jogar não previstos pelas regras, mas por elas legalizado.

Fonte: elaborado pelo autor.

Esses modos de presença permitem compreender a experiência semiótica nos jogos como um processo contínuo de variação tensiva, em que a presença está sempre modulada. Cada modo, enquanto regime de tonicidade, articula uma maneira específica de o sujeito-jogador entrar em relação com o campo de jogo, os objetos, as ações e as atmosferas. Assim,

¹² É uma expressão em inglês para designar o tempo mínimo necessário para se ativar uma habilidade novamente.

jogar é deslocar-se constantemente por esses regimes, oscilando entre o acontecimento pleno e a forma ainda não emergida.

O realizado constitui o polo mais denso dessa dinâmica: aquilo que irrompe e toma o campo de presença com força máxima. É o evento consumado, que se impõe e deixa marcas. Mas ele nunca surge isolado; ao contrário, emerge de um desenho tensivo que o antecede e o prepara. O atualizado, por sua vez, é o momento em que a presença ainda está em formação, em busca de completude. Ele concentra o movimento, o gesto, a percepção que se desenrola enquanto o jogador age e reage. Por esse ponto de vista, o realizado depende desse regime intermediário, pois é no atualizado que o acontecimento ganha contorno e se articula com as tensões do campo.

O virtualizado introduz a dimensão da latência, da distância e da ressonância. Ao rebaixar a tonicidade do realizado, ele transforma o acontecimento em referência e hábito. Esse modo permite ao jogador operar estrategicamente com aquilo que já sabe, configurando uma economia da ausência e da espera. É nele que se sedimentam padrões, expectativas e leituras que orientam a ação futura. A progressão entre atualizado e virtualizado revela a importância do intervalo tensivo: o que deixa de estar presente não desaparece, mas passa a agir de outra maneira, como eco ou mapa interno de possibilidades.

O potencializado encerra o ciclo e, ao mesmo tempo, o reinicia. Ele reabre o horizonte do possível, expandindo-o para além do já vivido e do já percebido. Aqui a presença é fraca, ainda dispersa, mas carregada de amplitude: hipóteses de ação, estratégias imaginadas, modos de jogar inventados pelo próprio sujeito. Como retorno tensivo ao virtualizado, o potencializado reativa as estruturas do jogo e as projeta no campo cognitivo e sensível do jogador, preparando novas emergências. É o modo potencializado fundamental para compreender a criatividade do sujeito-jogador, sua capacidade de reinventar o jogo e de extrair do sistema formas ainda não atualizadas.

Assim, a articulação entre os quatro modos de presença revela que a experiência sensível, do ponto de vista semiótico, constitui um percurso modulatório em contínua transformação. O jogo instaura um campo tensivo onde realizado, atualizado, virtualizado e potencializado se interpõem, configurando ritmos distintos de emergência, declínio, latência e projeção. É nesse circuito — em que o acontecimento pleno se converte em memória, a memória em hipótese, e a hipótese em nova realização — que se delineiam as formas de agir e de existir no interior do jogo. A partir disso, torna-se possível avançar para uma reflexão mais ampla sobre o **ser** e o **fazer** semióticos: como tais modos estruturam a posição do sujeito, orientam suas práticas e instauram regimes específicos de presença no universo lúdico. Essa

transição abre o caminho para examinar, de modo mais preciso, as operações que constituem o sujeito-jogador tanto como modo de ser quanto como modo de fazer no plano discursivo dos jogos.

2.2.3. Ser e fazer

A partir da análise dos modos de presença, torna-se possível repensar o estatuto do ser e do fazer sujeito-jogador sob uma perspectiva processual, relacional e tensiva. Trata-se de uma inflexão ontológica e pragmática importante, que desloca o sujeito-jogador de uma posição essencialista e estável para uma figura em constante constituição, modulada pelas experiências lúdicas nas quais se insere.

Do ponto de vista do ser, o sujeito-jogador não se apresenta como uma entidade plena ou acabada, mas como uma figura relacional. Ele não é jogador de forma substancial ou permanente, mas se torna jogador à medida que atua, percebe, projeta e reage dentro de um universo regido por regras, valores e temporalidades próprias. Em outras palavras, o ser do sujeito-jogador é modulável: ele se configura na medida em que sua presença é ativada ou latente, passada ou futura, dentro do campo de possibilidades oferecido pelo jogo. Essa concepção implica uma identidade, sempre provisória, situada e atravessada por tensões próprias de um devir.

Já o fazer desse sujeito remete a um processo de constituição que se dá por meio de práticas discursivas, corporais e sensíveis. Não se trata apenas de jogar no sentido instrumental, mas de produzir-se como jogador por meio do engajamento com os elementos do jogo — decisões, ações, expectativas, falas, gestos, escolhas morais ou estratégicas. A cada ação realizada, expectativa formulada ou jogada descartada, o sujeito se inscreve nos modos de presença e, com isso, reposiciona-se no interior da experiência lúdica. O sujeito-jogador, assim, não é apenas quem joga, mas aquele que se faz e é reconhecido como tal por meio de seu engajamento performativo e sensível com o jogo.

Esse fazer não é autônomo, nem completamente voluntário. Ele é sempre mediado pelas regras do jogo, pelas interfaces técnicas, pelas dinâmicas de valor e pelas condições situacionais da prática lúdica. O sujeito-jogador é, portanto, também agido: ele age dentro de um sistema que regula o que pode ser feito, o que deve ser adiado, o que pode retornar e o que ainda não está disponível. Esse caráter duplamente determinado do fazer implica uma agência situada e distribuída, em que o sujeito está em constante negociação com os dispositivos que o constituem.

A conjugação entre ser e fazer revela que o sujeito-jogador ocupa uma posição tensiva dentro da experiência lúdica. Ele surge como efeito das formas que o jogo faz emergir e, ao mesmo tempo, como agente que reinscreve essas formas no curso da ação. Sua presença é atravessada pelo acontecido que ressoa (realizado), pelo que se desenrola no agora da percepção (atualizado), pelo que retorna como latência estratégica ou afetiva (virtualizado) e pelo que se projeta como horizonte inventivo do possível (potencializado). A dinâmica entre esses modos configura a experiência lúdica e modela a própria subjetividade do jogador, entendida como um contínuo gesto de integração entre emergências, ressonâncias e hipóteses de ação. É nessa variação tensiva que o sujeito-jogador se constitui, simultaneamente, como modo de ser e como modo de fazer no espaço discursivo do jogo.

A noção de modos de presença oferece, portanto, um modelo analítico potente para captar esta complexidade: para além de um sistema de regras ou de uma narrativa interativa, o jogo se observa como um espaço de experimentação. Jogar é, nesse sentido, é habitar temporalidades múltiplas, negociar sentidos e explorar formas possíveis de presença. Tal perspectiva, situa o sujeito-jogador nas interseções entre o já realizado, o em curso, o latente e o porvir, o que revela uma dimensão intensiva da experiência lúdica. Nela o sentido é produzido, por exemplo, no entrecruzamento entre o que se atualiza e o que permanece em potência.

Desse modo, a experiência do jogo, pelo sujeito-jogador, é vivida em sua complexidade: envolve gestos, movimentos, tempo de reação, atenção, expectativa e afeto. Incorporar essas dimensões à análise significa reconhecer que a subjetivação lúdica é também sensível, performática e encarnada — um processo em que corpo e linguagem, percepção e decisão, estão intrinsecamente ligados.

Em síntese, o estatuto do ser e do fazer sujeito-jogador, à luz dos modos de presença, é o de uma subjetividade emergente, processual e situada. Trata-se de um sujeito que se constitui na tensão entre diferentes regimes de presença e valor, cuja identidade se desenha nas margens do que foi, do que é e do que pode vir a ser.

2.2.4. Dos modos de ser e fazer no lúdico

Huizinga, em *Homo Ludens* (2019), já reconhecia que o jogo é uma forma de presença marcada por sua seriedade própria — um "espaço-tempo outro" no qual o sujeito age de maneira particular. A partir dos modos de presença semiótica, jogar é entrar em um regime alternativo de presença e sentido, um intervalo na vida comum, em que o sujeito executa regras

e é modulado por uma gramática de tensões entre o que foi, o que é, o que pode ser e o que ainda está em suspensão. Assim, reler a tipologia de Caillois à luz dos modos de presença permite compreender os jogos como experiências em que o sujeito-jogador emerge e se transforma na dinâmica própria de cada forma lúdica.

Nesse sentido, as quatro categorias fundamentais de Roger Caillois, em *Os Jogos e os Homens* (2017 [1958]), *agon* (competição), *alea* (sorte), *mimicry* (simulação) e *ilinx* (vertigem), refletem formas distintas de prazer lúdico e modos de engajamento com as regras, o corpo e o acaso. Ao reler essa tipologia à luz dos modos de presença, desenvolvidos por Zilberberg e Fontanille, é possível reposicionar os jogos como dispositivos de subjetivação tensiva, nos quais o sujeito-jogador se constitui no cruzamento entre ação, expectativa, memória e possibilidade. O que Caillois pensava como estruturas classificatórias podem ser repensadas hoje como experiências moduladas por diferentes regimes de presença.

No *agon*, o jogo competitivo, o modo de existência realizado adquire proeminência, pois é ele que fixa os resultados concretos da disputa: os pontos efetivamente obtidos, as vitórias consagradas, os feitos que se impõem como acontecimentos plenos no campo lúdico. Para Caillois, “o *agon* é uma competição em que a igualdade de condições é essencial, e o vencedor deve seu triunfo apenas à própria superioridade” (2017 [1958], p. 21). Entretanto, quando observado sob a ótica tensiva, o *agon* não se esgota naquilo que se realiza, ele se enraíza profundamente no potencializado, naquilo que circula como possibilidade estruturante — estratégias imaginadas, combinações ensaiadas mentalmente, hipóteses táticas que ainda não emergiram como atualização perceptível.

O sujeito-jogador competitivo é, portanto, constituído nesse câmbio existencial entre o realizado — o já feito, plenamente inscrito na história da disputa — e o potencializado, que sustenta o horizonte do que ainda pode vir a acontecer. Sua identidade competitiva organiza-se como uma passagem contínua entre um passado de performances cristalizadas, da ordem do virtualizado, e um futuro de potencialidade táticas que reconfiguram tais cristalizações. O primeiro polo, ligado ao virtualizado, manifesta-se nas vitórias anteriores, nas jogadas memoráveis, nas estatísticas acumuladas: trata-se de um acervo de formas estabilizadas que posiciona o jogador entre os pares e lhe atribui reconhecimento. Contudo, essa identidade não se fecha sobre si mesma, pois, no *agon*, nenhum realizado basta por si só; ele é imediatamente reabsorvido em um jogo de expectativas que projeta o jogador para diante. O segundo polo, ancorado no potencializado, corresponde à expectativa tática: o próximo movimento, a estratégia a ser executada, o imprevisto diante de um acontecimento ainda não configurado. Esse potencializante tensiona o passado consagrado ao colocá-lo em relação com

o ainda-não realizado que compõe o porvir da partida.

Assim, o sujeito-jogador competitivo se constrói performativamente na instabilidade entre o que já se provou eficaz e o que pode surpreender, buscando continuamente legitimar sua competência e afirmar sua presença no espaço competitivo. A esse respeito, Gonzalo Frasca, ao discutir a natureza da simulação, reforça esse entendimento ao mostrar que o jogador, ao interagir com sistemas, reage ao que já se realizou e explora constantemente o “porvir lúdico” — o conjunto de potencialidades que podem emergir do sistema com base em suas ações (Frasca, 2003). Nesse sentido, o *agon* é menos um duelo de resultados e mais um campo de modulações existenciais entre plena realização e possibilidades ainda em suspenso.

No *alea*, por sua vez, o regime de presença dominante é o do potencializado. Aqui, o sujeito-jogador habita um espaço em que nada se atualiza por sua iniciativa: todas as formas de ação estão suspensas em favor de um acontecimento que advém de fora — o número sorteado, o resultado dos dados, o giro da roleta. Como afirma Caillois (2017 [1958], p. 23), “no *alea*, o jogador nada faz: espera passivamente o desenrolar dos acontecimentos”. À primeira vista, o jogador estaria, portanto, entregue à passividade radical, destituído de fazer, de estratégia, de competência operatória. O acaso organiza o jogo e parece subtrair ao sujeito qualquer domínio direto sobre os resultados. Contudo, examinada à luz dos modos de existência, essa passividade revela-se enganosa. O sujeito-jogador não se dissolve na ausência de ação, ele se torna mesmo um polo intensamente implicado no ainda-não, numa espera carregada de tensividade. Se no *agon* o embate se joga entre realizado e potencializado, no *alea* o sujeito se fixa quase por completo neste último: o jogo existe, para ele, como horizonte de virtualidades que podem se atualizar a qualquer momento.

Essa condição configura uma suspensão ativa. Entre o lançamento dos dados e a aparição do resultado, entre o giro da roleta e sua fixação, instala-se um intervalo em que o sujeito não age sobre o mundo lúdico, mas é profundamente afetado por ele. É nesse hiato que se constrói sua presença: o corpo em atenção, o pensamento em projeção, o desejo em latência. Quando o acaso enfim se impõe, o resultado irrompe como atualizado, inscrevendo-se de imediato no regime do realizado: a vitória inesperada, a perda abrupta, o acontecimento que rompe o campo de suspensões. Assim, mesmo desprovido de ação transformadora, o jogador vive o porvir de modo intenso: sua subjetividade é moldada pelo risco, pela esperança, pela promessa e pela ameaça do acontecimento inesperado. O sujeito-jogador do azar se define menos pelo fazer e mais pelo ser-afetado, mais pela exposição ao acaso do que por qualquer domínio sobre ele. O jogo, aqui não convoca o gesto, mas a adesão ao milagre — ou ao desastre — do que pode sobrevir a qualquer instante.

A categoria *mimicry*, aquela que envolve imitação, simulação e a assunção de papéis — como no teatro, no RPG ou nos jogos de faz-de-conta — é o espaço lúdico em que os quatro modos de presença se entrelaçam com maior densidade. Ela instaura uma dimensão essencialmente performativa e ficcional, na qual o jogador desloca a própria identidade para um regime de alteridade. Ao adotar um papel que não é o seu, o sujeito entra em um jogo de máscaras que desestabiliza a unidade do eu e o projeta para uma zona de indeterminação em que, como afirma Caillois (2017 [1958], p. 27), ele “se sente em um segundo eu”. Trata-se de um espaço intermediário entre o ser e o parecer, no qual a subjetividade se torna transitiva e modulada pela ficção.

Conforme os modos de presença, o *mimicry* se revela como um regime de coexistência complexa. O modo atualizado aparece na encenação imediata, no presente performativo em que o jogador interpreta, age, reage e improvisa. É o instante da ação viva, no qual a voz do jogador e a voz da personagem se atravessam, produzindo um aqui-agora híbrido em que a experiência lúdica se realiza como performance. O modo realizado sustenta-se no acúmulo de decisões passadas da personagem e da própria narrativa: falas previamente proferidas, vínculos estabelecidos, derrotas e conquistas que compõem um passado ficcional sedimentado e dotado de plena eficácia semiótica. O modo virtualizado opera como a latência estruturante do mundo diegético da narrativa: papeis pré-definidos, tramas antecedentes, elementos narrativos que permanecem em suspensão a espera de serem atualizados. Já o modo potencializado pulsa no horizonte do porvir narrativo — aquilo que ainda pode acontecer, o destino que se insinua como possibilidade aberta, os diálogos que ainda não foram pronunciados, as intenções que o jogador projeta para o personagem antes de verbalizá-las na cena. Em uma sessão de RPG, esse potencializado é onipresente: cada decisão imaginada, ainda que nunca realizada, tensiona o presente e orienta o gesto interpretativo. É pelo modo potencializado que o narrador encontra a força para alterar a própria estrutura do seu mundo.

Essa convivência simultânea de atualizações, realizações, virtualizações e potencializações confere ao *mimicry* um estatuto singular. Ele não consiste apenas em fingir ser outro, mas em **constituir-se como outro** em camadas múltiplas e atravessadas de temporalidades heterogêneas. O sujeito-jogador torna-se figura liminar, habitando um entre-lugar em que o eu e o personagem se interpenetram, em que ficção e mundo se contaminam, em que o passado narrado, o presente performado e o futuro projetado coexistem em tensão. É nesse regime que o sujeito-jogador vive o tempo do jogo como rede de presenças dissonantes e simultâneas, experienciando-se a si mesmo como figura modulada pela ficção e pela plasticidade narrativa do espaço lúdico.

O *ilinx* reúne práticas que visam produzir estados de alteração perceptiva, instabilidade sensorial e vertigem momentânea. Experiências como *slackline*, *bungee jumping*, montanhas-russas ou giros intensos de dança tribal exemplificam essa lógica lúdica fundada na ruptura do equilíbrio. Trata-se, segundo Caillois (2017 [1958], p. 30), de “infligir uma espécie de pânico voluptuoso ao consciente”, isto é, precipitar o sujeito num regime de sensação que o captura integralmente. Nesse domínio, o modo de presença **atualizado** predomina: o corpo inteiro é convocado a responder ao fluxo imediato de estímulos, e a consciência se estreita em torno do aqui-agora vertiginoso. A experiência se oferece como um contínuo intensivo que absorve o jogador e suspende, por instantes, sua distância reflexiva.

Contudo, mesmo sob o primado da atualização, o modo virtualizado emerge como memória sensório-motora e afetiva: vertigens anteriores, sustos passados e aprendizados incorporados orientam a maneira como o corpo reconhece o desequilíbrio e negocia seu prazer e seu risco. Há um saber sedimentado nos gestos, na respiração e no tônus muscular que participa silenciosamente da experiência presente. O modo potencializado, por sua vez, manifesta-se na reconfiguração dessa vertigem: formas mais ousadas e ainda não testadas de queda, giro ou travessia. Mesmo imerso na sensação atual, o sujeito é atravessado por uma orientação para o porvir, que mistura desejo, receio e expectativa. Esse horizonte projetado tensiona o presente e confere ao *ilinx* um caráter de suspense corporal: algo ainda vai acontecer, e essa abertura já modula a experiência em curso.

Poder-se-á observar que, nesse conjunto, os jogos que privilegiam a vertigem e a competição deslocam sua experiência em direção ao centro do campo de presença do sujeito-jogador, o que, por implicação, projeta uma periferia para a qual outras experiências lúdicas se inclinam. Do ponto de vista enunciativo, essa oposição se homologa respectivamente às posições enunciativas do eu e do ele. De um lado, encontra-se o *eu*, vinculado à sensorialidade e à presença corporal imediata: aqui, o sujeito é convocado primordialmente como corpo-sentido, mergulhado em afetos, ritmos e instabilidades. De outro lado, situa-se o *ele*, associado à superfície do discurso: trata-se do ator figurado, enunciado como personagem, papel ou função ficcional. Nesse registro, a presença se constrói por meio de uma exterioridade narrativa que organiza ações, intenções e coerências identitárias. Assim, a presença do sujeito-jogador é mobilizada como foco sensível e decisório, enquanto aquilo que se apresenta como *ele* — o ambiente, os agentes não controlados, a própria trama — passa a funcionar como pano de fundo, servindo de suporte ou resistência à ação centrípeta do eu. Assim, a centralidade desses jogos produz um regime discursivo em que o eu, atualizado e realizado, se impõe como núcleo tensivo da experiência, e o ele, virtualizado e potencializado, é deslocado para a borda perceptiva e

narrativa.

Acerca do funcionamento desse campo de presença, Zilberberg (2004, págs. 18-20) chega a seguinte conclusão:

Por fim, tanto umas quantos outras [grandezas] habitam, se nos permitem a expressão, não o ser, mas a passagem. Elas não são: *advêm* ou *provêm* ao modo da lentidão, *sobrevêm* ao modo da celeridade, e configuram, ao fazê-lo, o campo de presença. O que significa que as grandezas semióticas, as “figuras”, em terminologia de Hjelmslev, são, a nosso ver, menos traços do que vetores. Em outras palavras, menos participípios, como passados resolvidos, do que gerúndios, como presentes em devir, em ato. Uma teoria que submete o espaço ao tempo, e o próprio tempo, por sua vez, ao andamento, posiciona-se, por uma questão de coerência, mais sobre a égide de Heráclito que sob a de Parmênides. (grifos do autor)

Assunção desses vetores apontam para dois movimentos conforme os quais o discurso lúdico se orienta. No eixo paradigmático, a intensidade se manifesta como impacto ou fraqueza sensorial, modulando o modo como o jogador é afetado pelo acontecimento do jogo; no eixo morfológico, a tonicidade corresponde aos momentos em que a experiência se concentra, se aglutina e se torna localmente densa, enquanto a atonia diz respeito aos momentos de diluição e dispersão da atenção e do gesto. Tal como no plano da expressão linguística, todo focoônico tende a desfazer-se em difusão, a menos que o jogo institua mecanismos de retenção — desafios recorrentes, *loops* rítmicos, ameaças constantes — capazes de sustentar a concentração tensiva. Esse processo, no discurso lúdico, equivale à modulação da presença, e seu correlato no plano do conteúdo manifesta-se como resolução, isto é, como estabilização temporária da tensão.

Sob o ponto de vista sintagmático, que diz respeito à maneira como a experiência se encadeia no tempo, os jogos também podem se organizar segundo dois grandes esquematismos. Quando a concentração tônica antecede sua dispersão — isto é, quando o jogo apresenta primeiro um pico de intensidade sensório-afetiva para, em seguida, dissolvê-lo — temos um esquematismo descendente, ou distensivo, que conduz a experiência do controle à contiguidade: o sujeito-jogador parte de um ápice de ativação e é levado progressivamente à atonia, como ocorre nas explosões iniciais de ação seguidas por momentos de exploração calma ou alívio. Inversamente, quando a ordem é revertida e o jogo oferece inicialmente uma situação resolvida, diluída, que vai paulatinamente se encaminhando para um assomo posterior — um crescendo de tensão, expectativa ou risco — instauramos um esquematismo ascendente, ou progressivo, que desloca a presença da contiguidade ao controle, conduzindo o jogador da dispersão inicial à concentração máxima.

Esses dois modos de organização — descendência e ascendência — estruturam o modo como o jogo configura a experiência tensiva do sujeito-jogador. Em regimes como o *ilinx*

e a *agon*, por exemplo, a ascendência tende a predominar, pois o jogo prepara um campo de presença dilatado que converte, num momento ulterior, a expectativa em explosão sensorial ou competitiva. Já em certos modos narrativos ou atmosféricos, como os de azar e os de mimica, a descendência é privilegiada: inicia-se com uma intensidade marcada para gradualmente dissolvê-la em estados mais rarefeitos de presença. Em ambos os casos, o jogo organiza ritmos e velocidades, modelando a passagem do sujeito através de fluxos de concentração e dispersão que definem, em última instância, a forma sensível de sua experiência lúdica.

A correlação entre as posições enunciativas do *eu* e do *ele* e os esquematismos tensivos ascendente e descendente permite reconfigurar a classificação lúdica de Caillois como uma tipologia discursivo-tensiva. O *agon*, centrado na ação controlada, na eficácia técnica e na performance consciente, organiza-se como um regime em que o sujeito-jogador se coloca no centro enunciativo do eu e opera segundo um esquematismo ascendente: sua presença se adensa progressivamente a partir da expectativa, do cálculo e da projeção estratégica. O *alea*, por contraste, desloca o sujeito para a periferia enunciativa do ele; aqui, o jogador é exposto a forças exteriores e incontroláveis, experimentando um esquematismo descendente, no qual um impacto inicial (a aposta, o sorteio, o risco) se difunde em passividade e aceitação. Já o *mimicry*, embora fundado na ficcionalização, instala o sujeito menos como centro de enunciação do eu do que como figura do ele, uma alteridade corporificada; trata-se, todavia, de um regime ascendente, em que a presença cresce em densidade por meio da progressiva construção narrativa e da intensificação identitária. Por fim, o *ilinx* recentra o sujeito no polo do eu, mas o faz sob o signo da descendência tensiva: a experiência inicia-se com um assomo sensorial — impacto, giro, queda — que imediatamente se dispersa em difusão perceptiva, contiguidade e perda de controle.

Por fim, o conjunto de oposições discutido pressupõe uma organização tensiva mais profunda, cuja chave interpretativa reside na dimensão da **extensidade**, tal como definida por Zilberberg (2004, p. 258). Do ponto de vista tensivo, a extensidade se estrutura pela tensão geradora entre o concentrado e o difuso, desdobrando-se em duas subdimensões — a temporalidade e a espacialidade — segundo o “acento do sentido” que orienta o andamento do fenômeno. Sob essa ótica, *paidia* e *ludus* podem ser compreendidos como configurações extensivas que modulam o modo como o sujeito-jogador habita o tempo e o espaço do jogo.

O *paidia* corresponde ao polo difuso da extensidade: é a expressão criativa, improvisada e pouco formalizada do jogo, caracterizada pela dilatação temporal e pela abertura espacial. No *paidia*, o jogo se espalha, se reinventa, se prolonga em um fluxo contínuo de possibilidades. O sujeito-jogador, aqui, atua no regime do presente expansivo: o modo

atualizado assume centralidade, pois o jogo “acontece enquanto se faz”, e o modo potencializado se intensifica, à medida que cada gesto improvisado projeta novas derivações possíveis. O tempo se estende em um devir aberto, e o espaço se difunde como campo permissivo, no qual as fronteiras do jogo são móveis, reinventadas ou simplesmente dispensadas. O *paídia*, portanto, é o domínio extensivo da difusão: um campo em que o ser lúdico se prolonga, se dispersa e se reconfigura continuamente.

Já o *ludus* se inscreve no polo concentrado da extensidade. Ao contrário da difusão improvisada da *paídia*, o *ludus* condensa o tempo e o espaço do jogo: regras, metas, limites e estruturas orientam a ação, comprimindo o campo de possibilidades em um conjunto organizado e mensurável. O sujeito-jogador é convocado a agir dentro de um espaço lúdico claramente delimitado — um tabuleiro, uma arena, um percurso — e segundo uma temporalidade regulada — turnos, fases, metas alcançáveis. Nessa configuração, o modo realizado prevalece, pois o jogo se define por acúmulo, domínio e repetição: o passado eficaz dá solidez ao presente. A atualização, por sua vez, se faz regulada, orientada pela codificação. O *ludus* concentra, focaliza, delimita: é a extensidade em regime de compressão, na qual a subjetividade se organiza pela aderência à estrutura, e não pela dispersão inventiva.

Assim, *paídia* e *ludus* se apresentam como dois regimes extensivos que modulam a presença do sujeito-jogador: o primeiro, difusivo, sustentado pelo improviso e pela fluidez; o segundo, concentrado, sustentado pela regra e pela forma. Integrados aos demais pares propostos por Caillois — *agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx* — esses dois polos permitem compreender o jogo como um campo tensivo em que diferentes formas de temporalização e espacialização configuram diferentes modos de existir do sujeito. Pensar o jogo pela extensidade é, portanto, compreender que cada prática lúdica institui um modo singular de distribuir o tempo, o espaço e o corpo do jogador, constituindo subjetividades ora ampliadas, ora comprimidas, mas sempre emergentes, situadas e transitivas.

Portanto, a descrição tensiva dos jogos permite compreender que a presença do sujeito-jogador resulta da articulação dinâmica entre dois eixos fundamentais: a tonicidade e a espaço-temporalidade. O primeiro diz respeito ao regime de investimento sensível, que pode variar entre uma postura tônica, marcada por concentração afetiva, comprometimento e intensificação das valências, e uma postura átona, caracterizada por menor carga afetiva, dispersão e suavização das tensões. O segundo eixo, por sua vez, concerne ao modo como o jogo configura a experiência espaço-temporal, ora concentrada, quando a ação se estreita em focos bem delimitados, exigindo precisão e resposta imediata, ora difusa, quando o curso da experiência se alarga, promovendo deriva, exploração ou imersão atmosférica.

2.3. O Sujeito-Jogador e a forma variável da experiência lúdica

A partir do conjunto dessas reflexões, reitera-se que a experiência sensível nos jogos, sejam digitais ou analógicos, não se configura como um dado estático, mas como uma construção discursiva modulável, diretamente vinculada às transformações do sujeito-jogador. Sob orientação dos autores aqui convocados e de suas contribuições, especialmente a partir das contribuições de Greimas, Fontanille e Zilberberg, compreende-se que o jogo é um dispositivo enunciativo que articula regimes de sentido, práticas de mediação e percursos de modalização que afetam profundamente o sujeito que joga — ou, como queria, seu simulacro instalado no e pelo discurso.

No centro dessa articulação, o sujeito-jogador é entendido não como uma entidade substancial ou psicológica, mas como uma função discursiva situada, cujos modos de presença são atualizados no ato de jogar. Esses delineiam diferentes formas de presença e ação no interior do universo lúdico. A cada jogada, o sujeito é reposicionado, afetado e transformado, construindo uma experiência marcada pela sensibilidade, pela tensão e pelo devir. É nesse entrelaçamento entre ação, percepção e valoração que a hipótese central desta tese se sustenta: **a experiência sensível nos jogos se modula conforme as transformações do sujeito-jogador.**

Em princípio, aposta-se que essa modulação se dá, primeiramente, pela maneira como os modos de presença se articulam tensivamente. É o caso de uma jogada pensada, ainda não executada (modo potencializado), que carrega uma intensidade afetiva diferente daquela já realizada ou esquecida. A movimentação entre esses modos constitui um regime de presença que afeta diretamente o engajamento do jogador com o jogo, instaurando diferentes formas de fruição, hesitação ou entusiasmo. **Assim, a variação nos modos de presença do sujeito-jogador determina diferentes formas de engajamento sensível com o jogo,** afetando a intensidade, o ritmo e o investimento afetivo da experiência lúdica.

Além disso, a transformação do sujeito no interior do jogo é regulada pelas modalidades que o atravessam: querer, poder, saber, dever, crer. Essas modalidades organizam tanto a competência narrativa quanto a disposição afetiva do sujeito, permitindo compreender o jogo como um percurso de provas e afetações. O sujeito não apenas joga: ele deseja jogar, aprende a jogar, acredita em sua capacidade e é sancionado por seu desempenho. Desse modo, **as transformações modais que atravessam o sujeito-jogador ao longo do jogo reconfiguram sua identidade narrativa e sensível,** instaurando uma forma de subjetivação

pautada pela experiência estética, cognitiva e afetiva.

Essa subjetivação, contudo, não se limita à esfera temática do conteúdo: ela se inscreve no corpo. O corpo do sujeito-jogador, tal como proposto na semiótica tensiva, é o lugar onde os valores se figurativizam, onde as modalidades se expressam sensivelmente. A interface corporal — seja o gesto com o controle, a tensão muscular ou a excitação diante de uma jogada arriscada — funciona como um vetor de mediação entre o plano da expressão e o conteúdo temático do jogo. **O corpo do sujeito-jogador atua como instância de mediação semiótica**, em que as modalidades abstratas se tornam sensivelmente experienciáveis, permitindo que o jogo se atualize como espaço de fruição, conflito e reinscrição ideológica.

Essa experiência sensível é, ainda, regulada pelos regimes de interação propostos por Landowski: programação, manipulação, ajustamento e acidente. Cada regime estrutura uma forma diferente de relação entre o jogador e o sistema do jogo. Nos jogos guiados por programação, predomina a lógica da previsibilidade; já no ajustamento, a experiência é pautada pela experimentação e descoberta. Essa variação de regimes implica uma modulação contínua do modo como o sujeito age, interpreta e é afetado. **A experiência sensível no jogo é tensionada pelos regimes de interação**, que modulam a forma como o sujeito age e é afetado, indicando que o sentido não é apenas produzido, mas vivido em uma economia do sentir.

Dessa forma, ao conceber o sujeito-jogador como uma entidade modulável e situada, e ao entender o jogo como um espaço discursivo e sensível, pode-se afirmar que a experiência de jogar é, acima de tudo, um processo semiótico de transformação. Jogar é existir de forma variável; é ser afetado por um universo simbólico que reconfigura o corpo, o desejo e o valor. Nessa perspectiva, o jogo não é apenas um artefato de entretenimento, mas um **dispositivo de subjetivação** — uma forma de experimentar o mundo e a si mesmo, em um regime de significação intensamente sensível.

Por último, há a possibilidade de classificar os jogos a partir das variações sensíveis do sujeito-jogador decorre do reconhecimento de que a experiência lúdica é estruturada por regimes de presença e afetividade que modulam a ação, a percepção e a valoração no interior do discurso do jogo. Conforme propõe a teoria dos modos de presença (Fontanille; Zilberberg, 2001), o jogador transita entre estados como o potencializado, o atualizado, o realizado e o virtualizado, os quais descrevem a temporalidade da ação, também definem a intensidade e a qualidade da experiência sensível. Essa dinâmica sugere que diferentes jogos convocam o sujeito a regimes sensíveis distintos: enquanto alguns intensificam a vertigem da ação em tempo real (como nos jogos de combate), outros privilegiam a reflexão ética ou a contemplação estética (como nos RPGs narrativos ou jogos contemplativos). Assim, é possível **propor uma**

tipologia dos jogos que leve em conta suas mecânicas ou gêneros tradicionais e os modos de sensibilidade que instauram e exigem do jogador. Essa abordagem sensível da classificação lúdica revela que o jogo não é apenas uma estrutura formal, mas um dispositivo que solicita formas específicas de estar e sentir — o que permite mapear famílias de jogos conforme os modos afetivos e tensivos que mobilizam no sujeito.

3. A SEMIÓTICA DO DISCURSO E O PERCURSO DO SUJEITO-JOGADOR NA FORMA SENSÍVEL DOS JOGOS

O sujeito-jogador, que se constitui na e pela prática do jogo, emerge como uma instância discursiva modulada pelos modos de presença que articulam dimensões sensíveis e inteligíveis. Esse sujeito se orienta por regras, objetivos e saberes estratégicos, ao mesmo tempo em que se deixa atravessar por afetos como medo, desejo, frustração ou entusiasmo. Sua experiência resulta da tensão que o faz oscilar entre o cálculo e a afecção, entre a previsão e a vertigem, entre o plano do saber e o plano do sentir. A análise semiótica volta-se, assim, para a experiência significativa do sujeito-jogador, investigando as condições que possibilitam sua emergência e os modos pelos quais essa presença se mantém no universo lúdico. Jogar envolve aderir, recusar, temer, arriscar e projetar expectativas; envolve sofrer intensificações ou reduções de presença, conforme as situações do jogo exigem maior atenção, despertam uma paixão, inauguram uma ameaça ou instauram um intervalo de espera. O jogo, por sua vez, só se efetiva quando há um sujeito que aceita entrar nesse campo de tensões; e a continuidade dessa aceitação depende da capacidade do próprio jogo de produzir sentidos que motivem, reforcem ou transformem o querer-jogar¹³. Investigar a significação nos jogos equivale, portanto, a acompanhar a constituição de um sujeito cuja presença se modifica sem cessar.

Nesse processo, a tensão entre inteligível e sensível torna-se decisiva. As regras, estruturas e programas narrativos orientam o agir e fornecem previsibilidade, configurando modos de presença que privilegiam a extensidade e a estabilização — noção central na gramática tensiva (Zilberberg, 2006, 2011; Fontanille; Zilberberg, 2001). As paixões, as intensidades e as afetações corporais introduzem rupturas, acelerações e densificações, operando regimes de presença em que a intensidade se impõe como dominante, em continuidade com a teoria das paixões (Greimas; Fontanille, 1993). O sujeito jogador se forma nesse entrelaçamento: pensa e sente simultaneamente, articula estratégias enquanto experimenta medo ou júbilo, projeta objetivos mesmo quando é surpreendido por um evento que o desestabiliza.

Para descrever esse movimento, esta investigação recorre ao aparato teórico da

¹³ No discurso, o jogador pode ser compreendido como uma instância actancial cuja entrada no jogo depende de uma modalização prévia: o querer-jogar. Esse querer, como aponta Retondar (2013), constitui uma condição fundamental para o engajamento no contrato lúdico, funcionando como um ponto de partida no percurso gerativo de sentido. A adesão ao jogo, portanto, não é espontânea, mas resulta de uma configuração modal que investe o sujeito com a disposição a entrar em um universo ficcional regido por regras, desafios e afetos específicos. Essa disposição não é apenas racional ou voluntária, mas frequentemente atravessada por processos de manipulação discursiva que afetam o sujeito em sua dimensão sensível e cultural.

semiótica francesa. A gramática tensiva oferece instrumentos para compreender as oscilações entre intensidade e extensidade que modulam a presença do sujeito; o percurso gerativo da significação esclarece a articulação entre níveis de estrutura (Greimas; Courtés, 2016); e a tipologia interacional de Landowski (2002, 2014) contribui para entender como regimes de sentido e regimes de presença se configuram na relação entre sujeito e jogo. Nesse quadro, a análise concentra-se nos modos de presença que dão forma a essa constituição, observando como cada regime organiza a experiência e sustenta a tensão fundamental entre inteligível e sensível nos jogos.

3.1. A emergência do sujeito-jogador da complexidade à abstração

A descrição do sujeito-jogador requer uma abordagem metodológica capaz de reconhecer a complexidade de seu objeto e, ao mesmo tempo, operar sua formalização. Para tanto, é necessário compreender o jogo como uma instância de linguagem que organiza um discurso próprio, no qual emerge um sujeito específico. Essa perspectiva, ancorada no princípio imanente da análise semiótica, recusa interpretações empíricas ou psicológicas do jogador, assumindo que o sujeito é sempre um efeito de sentido produzido por uma determinada organização discursiva (Greimas; Courtés, 2016).

A partir dessa orientação, delineia-se um percurso de conversão metodológica. Parte-se do jogador empírico — tal como aparece na prática cotidiana — não para mantê-lo como ponto de chegada, mas para reconhecer nele a pluralidade de dimensões sensíveis, cognitivas e sociais que compõem seu modo de presença. Como observa Retondar (2013), trata-se de um ser atravessado por tensões entre o íntimo e o coletivo, entre o psicológico e o social, que responde simultaneamente a estímulos técnicos, simbólicos e afetivos. Esse jogador é um corpo excitável, uma mente estratégica e um agente situado em comunidades interpretativas que modulam expectativas, valores e formas de atuação. Sua presença no jogo inscreve-se nesse cruzamento de camadas heterogêneas.

Essa multiplicidade se intensifica quando se observa o caráter multimodal dos jogos contemporâneos. Em ambientes digitais, a experiência se organiza como um contínuo sensório-discursivo, no qual imagens, sons, textos, gestos e interações compõem um ecossistema expressivo altamente responsivo (Silva Júnior, 2021). Tal configuração exige do jogador uma competência igualmente diversificada, que abrange operações motoras, leitura de sinais visuais e auditivos, interpretação de sistemas, estratégias comunicativas e respostas imediatas a estímulos variáveis. Essa multimodalidade alarga o campo do sentir e expõe o sujeito a

variações tensivas que amplificam sua sensibilidade, ajustando seus modos de presença a ritmos, intensidades e densidades próprias do discurso lúdico.

Entretanto, essa riqueza empírica não basta para explicar os sentidos produzidos na experiência de jogar. Permanecer no nível do jogador de carne e osso conduz, ora a uma psicologização estreita, que reduz o jogar a emoções individuais, ora a uma sociologização ampla demais, que o dilui em condicionamentos externos que o próprio jogo não pode absorver. Torna-se necessário, então, operar uma transposição do sujeito empírico para o sujeito discursivo. Nesse movimento, o jogador não é tratado como indivíduo, mas como simulacro produzido pelo jogo, definido pelas posições, papéis, valores e competências que o discurso lúdico projeta e que se atualizam durante a prática.

O jogo atua, assim, como instância enunciativa. Conforme Greimas e Fontanille (1993), todo discurso institui condições para a emergência de um sujeito capaz de agir e sentir segundo as orientações que organiza. Nos jogos, regras, arquiteturas narrativas, regimes de interação e recursos expressivos funcionam como dispositivos que modelam um sujeito-jogador específico, ajustado às exigências do percurso que se abre diante dele. Essa figura não preexiste à estrutura: é produzida por ela, e cada novo título redefine sua identidade, suas competências e sua disponibilidade afetiva.

Dessa perspectiva, o sujeito-jogador é um produto do discurso lúdico, cujas formas de presença se modulam conforme as tensões, sanções e valores que estruturam a experiência de jogar. Ele se constitui na articulação entre mecanismos de significação — programas de ação, regimes de interação, processos de avaliação — e fenômenos sensíveis que organizam sua intensidade de aderência ao jogo. Esses mecanismos se ancoram em uma estrutura formal que distribui posições e regula as transformações de valor ao longo do percurso.

A constituição desse sujeito exige, portanto, uma reconceituação do próprio jogo. Descrevê-lo discursivamente implica concebê-lo como produtor de sentido e não como mero entretenimento ou instrumento pedagógico (Retondar, 2013). Sob o ponto de vista semiótico, o jogo é um discurso programado que delimita tempos, espaços e valores próprios, instaurando uma suspensão do cotidiano. Como lembra Huizinga (2019), tal suspensão funda um universo autônomo no qual condutas, riscos e emoções são reconfigurados segundo regras e sanções internas ao jogo. Nesse universo, o sujeito que joga é uma figura particular: não é o trabalhador, o estudante ou o consumidor que simplesmente se desloca para uma atividade diferente, mas um sujeito construído para operar dentro desse regime específico de significação.

O jogo, portanto, não só mobiliza o sujeito, mas também o constitui. Ele o instala em uma posição discursiva, projeta sobre ele programas de ação e submete suas performances a

sanções. Ao mesmo tempo, modula seu sentir: cada gesto é atravessado por variações de expectativa, tensão, êxito ou frustração. Assim, o sujeito-jogador se apresenta como uma instância sensível, cuja presença oscila conforme ritmos, intensidades e densidades que compõem sua experiência. Tais oscilações correspondem a um regime tensivo que permite descrever a variação contínua de estados afetivos que sustentam a prática lúdica — da calma à vertigem, da espera à urgência, da antecipação ao alívio.

Nesse processo, a constituição do sujeito articula diferentes planos de presença: (a) um plano de competência, no qual se configuram o saber e o poder-jogar; (b) um plano de performance, que atualiza a ação; (c) um plano de dimensionalidade, que o situa no espaço-tempo do jogo; e (d) um plano de sensibilidade, que o expõe às intensidades que modulam sua experiência. Esses planos convergem para a formação de um sujeito que não antecede o jogo, mas se atualiza em cada partida. O sujeito-jogador é, assim, uma figura discursiva cujos modos de agir e de sentir se reconfiguram continuamente, acompanhando as transformações tensivas e axiológicas que o jogo instaura.

3.1.1. Enunciação da pessoa, do tempo e do espaço do jogo

A partir da concepção greimasiana segundo a qual a enunciação opera como instância de mediação entre virtualidades semióticas e sua atualização discursiva (Greimas; Courtés, 2016, p. 167), a análise dos jogos deve reconhecer que o sujeito-jogador surge exatamente nesse deslocamento entre profundidade e superfície. Em vez de ser tomado como um agente empiricamente dado, o sujeito resulta das formas semionarrativas que integram o percurso gerativo e que, ao se converterem em operações, definem modos de agir e de existir próprios da experiência lúdica. O jogo, enquanto dispositivo enunciativo, seleciona e atualiza essas formas, configurando regimes específicos de ação, decisão e sensibilidade. Assim, o jogador não é uma entidade exterior que ingressa no discurso, mas uma posição produzida pela articulação entre estruturas virtuais e instâncias de atualização — articulação que pressupõe uma competência semiótica. Tal competência não se reduz a habilidades prévias; ela emerge da ativação das virtualidades que o jogo põe em funcionamento, por meio das modalidades de poder, saber, dever e querer que orientam o percurso do sujeito no universo lúdico. Seu desenvolvimento acompanha a dinâmica tensiva entre o que permanece em reserva — esquemas ainda por realizar — e o que é efetivado nos gestos, escolhas e respostas que o jogo solicita. O sujeito-jogador é, portanto, permanentemente configurado pela instância enunciativa, que delimita e expande seus modos de atuação, convertendo a participação no jogo

em um processo contínuo de acomodação entre estruturas profundas e práticas atualizadas. Esse conjunto caracteriza de maneira singular a enunciação nos jogos: a competência do sujeito se forma no próprio ato de interação, varia conforme as condições enunciativas e se reconfigura a cada nova atualização das virtualidades que sustentam a experiência lúdica.

A respeito dessa especificidade do texto lúdico, Meneghelli (2009), partindo da tensão entre a tradição textualista da semiótica e a natureza performática dos jogos, defende que eles devem ser compreendidos como textos performativos, que adquirem sentido apenas por meio da performance do jogador. Nessa direção, ela propõe um aprofundamento na noção de enunciação: ao mesmo tempo que se fala (1) de uma enunciação simulada, os elementos visuais e linguísticos do jogo que simulam o ato de enunciar, fala-se (2) de uma enunciação encarnada, a ação física, por meio sobretudo de gesto, do jogador como parte constituinte do processo semiótico. Esse duplo regime de enunciação instaura uma complexa articulação entre o jogo, enquanto sistema, e a experiência de jogo, como processo¹⁴. De um lado, a enunciação simulada opera por meio de marcas linguísticas e visuais — pronomes, tempos verbais, enquadramentos, pontos de vista — que constroem no próprio jogo uma simulação do ato de dizer, encenando um sujeito e um destinatário implícitos. De outro lado, a enunciação encarnada introduz o corpo do jogador como instância produtiva do sentido, já que é por meio de seus gestos, movimentos e escolhas que o jogo se atualiza e se torna efetivamente jogável. É ação real e performativa do jogador, que ocorre fora da tela ou do tabuleiro, mas que é fundamental para que o jogo aconteça. Meneghelli, ao recorrer à noção de "prótese digital"¹⁵, mostra como os simulacros na tela representam o jogador e servem como interfaces sensíveis que prolongam sua agência no universo ficcional. O sujeito da enunciação nos jogos, conforme a autora, emerge na relação dinâmica entre os simulacros e o corpo que os manipula, revelando uma forma de enunciação performativa em que o jogar é, ele próprio, uma prática semiótica.

No entanto, a proposta de Meneghelli arrisca desviar a análise semiótica do seu objeto: o discurso. A enunciação, conforme entendida pela semiótica discursiva, se apresenta

¹⁴ No campo da semiótica, essa distinção remete à dicotomia hjelmsleviana entre *sistema* e *processo*, em que o *game* corresponde a uma estrutura formal de regras e relações virtuais, enquanto o *play* representa sua atualização concreta por meio da ação do jogador. Essa leitura é assumida por Meneghelli (2009), que entende a passagem do game ao play como um processo enunciativo, no qual o jogador não apenas interpreta, mas configura e vivencia o texto videolúdico.

¹⁵ É uma forma de representação/interação do jogador com o jogo. A identificação do jogador com seu avatar depende do grau de caracterização (visualmente, narrativamente) e do grau de interatividade (controle e personalização). Interfaces como o Wii Remote ilustram como a correspondência corporal entre jogador e simulacro intensifica a imersão. A autora ainda demonstra que elementos tradicionais da linguagem audiovisual (como o uso da segunda pessoa e a perspectiva em primeira pessoa) podem funcionar como próteses simbólicas e imersivas. Em suma, ela propõe uma abordagem semiótica expandida que reconhece o papel do corpo e da performance no ato de significar nos jogos.

como um dispositivo teórico capaz de organizar o discurso e projetar, simultaneamente, as figuras do enunciador e do enunciatário, bem como os planos de mundo, de tempo e de espaço. Assim, a distinção entre "simulacro" e "corpo" não se justifica como instâncias paralelas de enunciação. "Simulacro" e "corpo" são observados como manifestações distintas de uma única operação enunciativa que se desdobra em diversos níveis. De fato, ao privilegiar a dimensão física do jogador como um segundo regime de enunciação, Meneghelli parece dissolver a força organizadora da própria enunciação discursiva, que opera mediada pelo texto — mesmo quando este é performativo ou interativo. Conforme articulada por Greimas e aprofundada por autores como Landowski e Fiorin, a enunciação projeta simultaneamente três níveis fundamentais: o da enunciação (como ato discursivo que constitui o texto), o da narração (que estrutura os regimes de ação e os sujeitos do fazer) e o da interlocução (que institui as posições do sujeito que diz e daquele a quem se diz). O gesto do jogador, nesse sentido, não constitui uma instância separada, mas se inscreve nesses níveis como efeito de uma construção discursiva — é o modo de presença do enunciatário no jogo, e não uma "enunciação" por si só. Assim, não há necessidade de postular duas instâncias autônomas de enunciação — uma textual e outra corporal —, pois o corpo do jogador, suas ações e sua imersão são já organizados pelo próprio dispositivo discursivo do jogo. A chamada "enunciação encarnada" pode ser mais adequadamente interpretada como um regime de interlocução sensível, previsto pelo contrato enunciativo e dramatizado nas formas de engajamento com os simulacros, avatares e dispositivos interativos. O que Meneghelli denomina "prótese digital" é, nesse sentido, parte do aparato enunciativo que modula a presença do sujeito no jogo, mas não se configura como outra instância de enunciação: trata-se de um desdobramento do modo como o discurso lúdico administra, entre o inteligível e o sensível, a construção do sujeito jogador.

Para tal construção, consideram-se operações que insiram o sujeito no discurso no universo criado no e pelo jogo. O aparelho formal da enunciação, como formulado por Benveniste e desenvolvido pela semiótica francesa, implica que o ato de enunciar projeta, no interior do texto, marcas e estratégias que organizam o discurso em torno de posições enunciativas, conforme a pessoa, o tempo e o espaço, por exemplo, o sujeito que diz e sujeito a quem se diz. Aarseth, por sua vez, ao propor uma taxonomia de quinze dimensões para descrever jogos, como perspectiva, topografia, mutabilidade, teleologia e estrutura de jogador, não propõe propriamente instâncias separadas de funcionamento, mas campos de variabilidade que afetam a posição do jogador dentro do jogo, ou seja, a forma como ele é textualizado e atualizado como sujeito enunciatário do jogo. A enunciação, portanto, funciona como um operador de articulação entre as variáveis formais do jogo e as posições subjetivas atribuídas

ao jogador, em um contínuo que vai da organização do sistema (*game*) à realização em experiência (*play*).

Para compreender de modo mais rigoroso o funcionamento enunciativo dos jogos, é necessário articular suas estruturas formais às categorias fundamentais do discurso: pessoa, tempo e espaço. Segundo Bertrand (2003), os procedimentos de embreagem e debreagem constituem o dispositivo formal por meio do qual o discurso articula os lugares do sujeito, do tempo e do espaço, estruturando a cena enunciativa e as figuras que nela atuam. A embreagem é o ato pelo qual o discurso inscreve o enunciador no próprio enunciado, conferindo-lhe presença e atualidade através de marcas como os pronomes pessoais ("eu", "tu"), os advérbios de tempo ("agora") e de espaço ("aqui"). Essa operação ancora o discurso em um centro de enunciação vivido, sensível, instaurando um "eu-aqui-agora" que organiza a referência e a interlocução. Já a debreagem, ao contrário, é o processo que permite ao discurso se autonomizar da situação de fala imediata, projetando sujeitos fictícios, tempos narrativos e espaços imaginários. Trata-se de uma operação de delegação: o "eu" do enunciador cede lugar a um "ele" narrativo, o presente cede lugar ao passado, o real ao possível — instaurando, assim, o mundo figurativo da narrativa. Conforme formula Fiorin (2016) o funcionamento da enunciação se organiza por uma dinâmica em que debreagem e embreagem se articulam como movimentos complementares. A **debreagem** projeta no discurso termos categóricos de pessoa, tempo e espaço, instaurando um sujeito e um mundo enunciados que se distanciam da instância enunciante. É nesse gesto que o discurso cria uma cena de enunciação separada de sua origem. A **embreagem**, ao contrário, opera o retorno à enunciação. Ao suspender as oposições de pessoa, tempo ou espaço — ou ao denegar a própria instância enunciante —, a embreagem reaproxima o sujeito do enunciado do sujeito da enunciação e produz um efeito de identificação entre ambos. Trata-se de um movimento que recompõe a continuidade do ponto de vista e reforça a presença enunciante, mesmo quando esta presença permanece implícita. Cada operação constrói um regime particular de presença e modula o modo como o enunciatário é conduzido: ora pela autonomia figurativa do mundo enunciado, ora pela reinserção estratégica da instância enunciativa que busca orientar a interpretação, instaurar cumplicidade ou reforçar autoridade manipuladora.

Diante disso, partindo da tipologia multidimensional proposta por Aarseth, Smedstad e Sunnanå (2003) propõe-se uma homologação entre essas dimensões formais e as categorias da enunciação e suas operações tal como concebidas pela semiótica discursiva. Essa operação tem por objetivo descrever o aparelho formal da enunciação nos jogos, entendendo-o como uma máquina semiótica capaz de projetar posições subjetivas, regimes temporais e

modalidades espaciais no interior do jogo, de modo a constituir o sujeito jogador como um efeito de linguagem. Ao converter as variáveis tipológicas de Aarseth, Smedstad e Sunnanå (2003) em operadores enunciativos, é possível mapear como o jogo, enquanto texto multimodal e interativo, organiza e distribui os modos de presença do sujeito no discurso lúdico.

3.1.1.1. *A pessoa lúdica*

A categoria de pessoa, na economia geral da teoria da enunciação, refere-se às formas pelas quais o discurso organiza a presença e a posição dos atores no enunciado. Tal presença nunca é direta: ela é sempre o efeito de um *aparelho enunciativo* que, por meio de procedimentos de embreagem e debreagem, constrói as figuras do enunciador e do enunciatário. Nos jogos, essa construção é particularmente sensível, já que o sujeito jogador participa simultaneamente como agente real da prática lúdica e como projeção figurativa no universo simbólico do jogo.

A **perspectiva** do jogo, tal como definida por Aarseth, Smedstad e Sunnanå (2003), constitui uma primeira e decisiva forma de embreagem, na medida em que determina de onde o jogador "vê" e, portanto, a partir de qual ponto de vista sua presença é formalizada no espaço do jogo. Quando o jogo adota uma perspectiva **encarnada** — como em jogos de primeira pessoa ou com câmera fixada ao personagem —, o sujeito é engajado diretamente no espaço enunciado, por meio de uma embreagem visual que o localiza “dentro” da cena. Em contraste, a perspectiva **onipresente** estabelece uma debreagem, ao construir um ponto de vista externo e soberano, no qual o jogador assume a posição de um estrategista ou narrador onisciente, afastado da experiência direta — é o caso de muitos jogos de tabuleiro e os eletrônicos de visão isométrica.

Contudo, mesmo nas formas de debreagem, há mecanismos que reinscrevem o jogador no interior do jogo por vias indiretas. Por exemplo, o cursor em jogos de estratégia ou simulação pode funcionar como uma espécie de prótese enunciativa, uma extensão do corpo do jogador no mundo do jogo. Esse cursor opera como um marcador de embreagem: ainda que o ponto de vista seja externo, a ação do jogador afeta diretamente os elementos diegéticos, como se ele estivesse, de certo modo, encarnado na ferramenta de manipulação. Isso mostra que os regimes de embreagem e debreagem não são excludentes, mas frequentemente coexistem em sobreposição tensiva.

A dimensão da **estrutura do jogador** (*Player Structure*) adiciona outra camada enunciativa, ao estabelecer quem é convocado para o jogo e em que posição relativa. Em jogos

singleplayer, há uma embreagem exclusiva entre o sistema e um único enunciatário-jogador. Já em jogos *multiplayer*, especialmente os *team-based*, o discurso do jogo constrói uma interlocução mais complexa, com múltiplos sujeitos em posições simétricas ou assimétricas. Nesses casos, a embreagem envolve não somente a relação entre jogador e sistema, mas também entre jogadores entre si, instaurando um **regime de interlocução distribuída**, que articula diferentes instâncias de pessoa no discurso. Essa interlocução é ainda modulada por elementos simbólicos que funcionam como operadores de pessoa — nomes de jogadores, vozes narrativas, caixas de diálogo e mensagens do sistema. Esses elementos funcionam como marcadores de enunciação que alternam entre embreagens e debreagens: ora endereçando diretamente o jogador (ex.: “Você falhou na missão”), ora remetendo a figuras intermediárias (o avatar, o comandante, o narrador). Nesse processo, o sujeito do discurso não é fixo, mas constantemente reconfigurado por índices textuais e funcionais que atualizam a relação entre o jogador e o mundo do jogo.

A **mutabilidade** (Mutability), por sua vez, interfere diretamente na constituição modal do sujeito jogador. Ao permitir que o avatar se fortaleça, ganhe habilidades ou altere sua condição narrativa, o jogo atualiza as modalidades de poder, saber, querer e dever, organizando o percurso do sujeito em torno de um **fazer transformador**. Cada transformação modal reforça uma **embreagem actancial**, pois reinscreve o jogador no eixo do fazer narrativo: ele se torna, simbolicamente, o sujeito da performance. Nos jogos com **experiência e evolução de personagem**, como RPGs, a identidade do sujeito se modifica com o tempo da narrativa e com as escolhas realizadas. Em jogos com alto grau de **personalização**, como *The Sims* (Maxis, 2000), o jogador participa da constituição do próprio sujeito avatar, por meio de escolhas físicas, morais e narrativas. Nesses casos, o jogo propõe uma forma intensificada de embreagem, já que o enunciatário coopera com a instância de enunciação na produção do sujeito projetado. Esse tipo de embreagem configurativa complexifica a instância da pessoa ao transformar o sujeito jogador em **coadjuvante da enunciação**, alguém que participa da modelização do enunciador textual.

Por fim, convém observar que os jogos muitas vezes articulam múltiplos regimes de pessoa simultaneamente. Um mesmo jogo pode combinar debreagens visuais com embreagens modais e interlocutivas, permitindo ao jogador mover-se entre posições discursivas diversas — ora como “ele”, ora como “você”, ora como “eu”. Esse dinamismo revela a potência dos jogos como dispositivos de enunciação, nos quais a pessoa discursiva não é apenas representada, mas performada e distribuída ao longo de um contínuo de embreagens e debreagens. O sujeito do jogo, assim, não é estático, mas um **efeito de circulação enunciativa**,

regulada por dispositivos simbólicos, narrativos e interativos que o jogo mobiliza para gerar sentido.

A fim de evidenciar como os jogos operam a constituição do sujeito jogador por meio de mecanismos discursivos, propõe-se a seguir um quadro de correlação entre três dimensões da tipologia de Aarseth, Smedstad e Sunnanå — perspectiva, estrutura do jogador e mutabilidade — e os procedimentos de **embreagem** e **debreagem**, tanto no nível **enunciativo** (ligado à instância de produção do discurso) quanto **enuncivo** (relativo à organização figurativa interna do enunciado). Nos jogos, os procedimentos de embreagem e debreagem organizam os modos de presença do sujeito em dois níveis interdependentes: o enunciativo e o enuncivo. A embreagem enunciativa ocorre quando o jogador é reinscrito diretamente no ato de jogo — por exemplo, por meio de comandos em segunda pessoa, perspectivas em primeira pessoa ou interfaces que simulam o controle direto sobre a ação — configurando uma presença atual e sensível do sujeito na enunciação. Já a debreagem enunciativa marca o afastamento do jogador, colocando-o em uma posição exterior à cena discursiva, como ocorre em jogos de estratégia ou narrativas em terceira pessoa, nas quais o sujeito atua por meio de simulacros ou observa o desenrolar da ação à distância. No plano enuncivo, a embreagem se manifesta quando o sujeito é figurado como agente imerso na diegese, participante da ação e das decisões no interior do mundo ficcional; ao contrário, a debreagem enunciva configura o sujeito como figura separada da instância do jogo — um personagem com autonomia narrativa, uma identidade projetada que o jogador apenas acompanha ou modula. Esses regimes, organizado no quadro 2, operam em tensão e alternância, constituindo a experiência do jogador como um efeito discursivo articulado entre presença sensível e distanciamento figurativo. Essa articulação permite compreender como o jogo projeta e modula a presença do sujeito no discurso, alternando entre regimes de presença, distanciamento, transformação e participação sensível.

Quadro 2 – Correlação entre as dimensões do sujeito-jogador e os procedimentos enunciativos

Dimensão (Aarseth)	Tipo	Nível Enunciativo	Nível Enuncivo
Perspectiva	Onipresente	Debreagem: o enunciatário é deslocado da cena, colocado em posição externa.	O sujeito assume o fazer de um observador; visão panorâmica.
	Encarnada	Embreagem: o enunciatário é reinscrito na cena	O sujeito é projetado como corpo imerso no mundo do jogo (ex.:

		enunciativa	câmera em primeira pessoa)
Estrutura do jogador	<i>Singleplayer</i>	Embreagem: instância única de enunciatário vinculada ao sistema	O sujeito é projetado como protagonista exclusivo; interação direta com o mundo do jogo
	<i>Multiplayer / Team-based</i>	Debreagem parcial: múltiplas instâncias enunciativas, distribuídas entre jogadores	O sujeito é projetado em rede de relações: cooperação, competição, alianças
Mutabilidade	<i>Static</i>	Debreagem: sujeito fixo, sem progressão modal	O sujeito é projetado como constante, sem variação de poder ou competência
	<i>Power-ups / XP / Evolução</i>	Embreagem: o sujeito é reconfigurado progressivamente pelo jogo	O sujeito é projetado como transformável; seu percurso modal é atualizado em tempo diegético

Fonte: elaborado pelo autor.

A partir dessas considerações, a categoria de pessoa, compreendida enquanto operação discursiva de posicionamento do sujeito no interior do texto, exerce um papel central na constituição do sujeito jogador como figura complexa e multifacetada no discurso lúdico. Longe de ser uma instância unívoca ou fixa, a pessoa lúdica é o resultado de uma articulação dinâmica de procedimentos enunciativos que operam tanto no nível da produção quanto da estruturação do enunciado. Tais procedimentos distribuem posições enunciativas (quem vê, quem age, quem fala) e organizam os modos pelos quais o sujeito jogador é sensivelmente incorporado ou figurativamente projetado no mundo do jogo. Desse modo, o sujeito do jogo não é simplesmente um “usuário” funcional nem apenas um “personagem” narrativo: ele é uma construção discursiva que emerge da circulação entre **presença encarnada**, **interlocução estratégica** e **representação simbólica**.

No eixo da **presença encarnada**, o sujeito-jogador é reinscrito sensorialmente na cena do jogo, como ocorre em jogos em primeira pessoa ou com controle direto sobre o avatar. Em *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011), por exemplo, o uso de câmera em primeira pessoa, combinado com uma interface minimalista e um mundo aberto e reagente, faz com que o jogador experimente uma forma de embreagem sensório-motora. O "eu" enunciativo é reconstruído dentro da diegese: ao mirar, atacar, correr ou se esconder, o jogador projeta seu corpo para dentro do espaço simbólico do jogo. O sujeito não é apenas representado, mas sensivelmente vivenciado.

Já a **interlocução estratégica** se manifesta em jogos que envolvem regimes de decisão, comando ou controle externo, onde o jogador é posicionado como sujeito de escolha e cálculo. Em *StarCraft II* (Blizzard Entertainment, 2010), o jogador não está “dentro” da cena como um avatar, mas acima dela, operando a partir de uma perspectiva onisciente. Trata-se de uma debreagem enunciativa, mas com embreagem enunciativa: o jogador comanda unidades, constrói estruturas, define rotas — e é interpelado por sistemas narrativos e lógicos que solicitam sua agência como estrategista. Nesse caso, o sujeito-jogador é uma figura enunciativa construída pela relação entre sistema e processo: ele é o destinatário de comandos do jogo e o enunciador de comandos para as unidades. A pessoa discursiva aqui se constrói na alternância entre receber informações (como enunciatário do sistema) e emitir decisões (como enunciador da tática), em um regime de interlocução tecnicamente distribuída.

Quanto à **representação simbólica**, ela está presente quando o jogador assume o papel de um personagem com identidade prefigurada, e a ação é mediada por esse simulacro. Em *Papers, Please* (3909 LLC, 2013), o jogador encarna um funcionário da imigração, mas não tem controle direto sobre um corpo no espaço tridimensional. Sua presença é mediada por uma interface simbólica: documentos, selos, rostos, regras. Ainda assim, o jogo constrói fortemente a figura do sujeito jogador como um “eu narrativo” implicado em dilemas éticos e políticos. Aqui, opera-se uma debreagem de alto grau — o jogador atua a distância, em uma função limitada — mas os efeitos de subjetivação são intensos, pois a representação simbólica configura o sujeito como agente moral dentro de uma estrutura textual fechada.

Esses três exemplos demonstram que o sujeito-jogador não é apenas uma identidade pronta a ser assumida, mas uma construção discursiva que emerge da circulação contínua entre modalidades de presença, formas de interlocução e figuras simbólicas. Um mesmo jogo pode, inclusive, alternar entre esses regimes ou ativar mais de um simultaneamente, como ocorre na série de jogos de Mass Effect, em que o jogador controla diretamente o avatar (presença encarnada), toma decisões morais com impacto narrativo (representação simbólica) e gerencia interações com aliados e inimigos em combates táticos (interlocução estratégica). Assim, o sujeito-jogador se configura como uma instância plural e fluida, formada por dispositivos enunciativos que articulam corpo, linguagem e estratégia em um espaço semiótico performativo.

No plano enunciativo, o sujeito jogador é reinscrito como presença atual sempre que o jogo se dirige a ele diretamente, por meio de comandos em segunda pessoa, interfaces responsivas ou perspectivas encarnadas que vinculam sua visão e sua ação ao interior da diegese. Nesses casos, há uma embreagem enunciativa que ancora o sujeito no “aqui-agora” do

jogo, configurando-o como instância sensível de agência. Essa operação é decisiva para gerar efeitos de imersão, pois dissolve parcialmente a fronteira entre mundo real e universo ficcional, entre corpo físico e avatar. Ao mesmo tempo, há jogos que operam debreagens enunciativas, distanciando o jogador da ação, seja por uma câmera externa, por uma narrativa conduzida por um narrador extradiegético ou pela observação de personagens autônomos. Nesses casos, o sujeito jogador é situado como instância de recepção e controle indireto — ele não é o agente da ação, mas o operador de um discurso que se oferece como espetáculo ou estratégia.

No plano enuncivo, por sua vez, a figura do sujeito jogador se desdobra como personagem, máscara, comandante, testemunha ou autor — a depender dos regimes figurativos instituídos pelo jogo. A embreagem enunciva acontece, por exemplo, quando o avatar é construído como um alter ego direto do jogador, personalizável e responsivo, encarnando suas decisões e trajetórias. Já a debreagem enunciva configura o sujeito como outro, um personagem narrativo que possui autonomia relativa, história prévia e identidade própria, sendo o jogador apenas o condutor ou espectador de seu destino. Esse desdobramento permite que o sujeito jogador transite entre funções actanciais diversas — herói, auxiliar, adversário, destinatário — e, ao mesmo tempo, incorpore diversas vozes e posicionamentos no interior do discurso lúdico.

Além disso, os jogos frequentemente mesclam embreagens e debreagens, sobrepondo-as de modo tensivo. Um mesmo jogador pode ser, ao mesmo tempo, um “eu” sensível imerso na ação (por meio do controle direto), um “tu” interpelado pelas regras e desafios, e um “ele” figurado na narrativa. Essa circulação entre posições de pessoa é ativada por elementos como a perspectiva visual (vagrant ou omni-present), os regimes de interlocução (singleplayer ou multiplayer) e a possibilidade de mutabilidade do sujeito (avatar fixo ou evolutivo). Em jogos altamente configuráveis, como *The Sims* (Maxis, 2000) ou *RPGs* de mundo aberto, a embreagem pode assumir uma forma configurativa, em que o jogador participa ativamente da modelização do enunciador, sendo coautor das figuras e do percurso do sujeito projetado.

Dessa forma, os procedimentos enunciativos da categoria de pessoa não só posicionam o sujeito jogador, mas também o constituem como um efeito de linguagem, instável e transformável. O discurso lúdico, por sua natureza sincrética, interativa e performativa, exige uma teoria da enunciação capaz de dar conta dessa complexidade, reconhecendo que a pessoa discursiva no jogo não é apenas um ponto de vista nem um papel narrativo, mas uma figura emergente da tensão entre corpo, texto e máquina. A análise da categoria de pessoa nos jogos, portanto, revela que o sujeito jogador é menos uma entidade prévia do que uma posição produzida no e pelo discurso — um sujeito dramatizado, sensível e intensamente situado.

Portanto, o conjunto dessas reflexões permite sustentar a hipótese de que o sujeito-jogador é uma figura discursiva em constante transformação, cujos modos de presença são modulados pelas operações enunciativas que o jogo ativa. A circulação entre embreagens e debreagens — quer enunciativas, quer enuncivas — reorganiza continuamente as posições do sujeito no discurso, fazendo com que sua identidade seja performada e reconfigurada a cada interação. Essa transformação, longe de ser apenas narrativa ou simbólica, repercute diretamente na experiência sensível do jogador, pois o modo como ele é inserido, posicionado ou projetado no jogo afeta sua forma de sentir, decidir e agir. Assim, a experiência lúdica não é apenas determinada pelas regras ou pela diegese, mas sobretudo pela maneira como o sujeito é construído enunciativamente e, nesse processo, passa a vivenciar o jogo como corpo, como voz e como olhar.

3.1.1.2. *O tempo lúdico*

A articulação entre as dimensões temporais propostas por Aarseth, Smedstad e Sunnanå e a categoria enunciativa de tempo permite compreender como os jogos constroem regimes específicos de temporalidade que modulam a experiência do sujeito-jogador. O ritmo (*pace*) estabelece a cadência da ação — seja contínua, em tempo real, ou segmentada em turnos — e determina a intensidade da presença do sujeito no fluxo do jogo, operando como uma embreagem ou debreagem rítmica. A representação temporal (*representation*), por sua vez, configura o tipo de tempo figurado no universo do jogo: ora mimético, promovendo uma identificação mais orgânica com o mundo diegético; ora arbitrário, instaurando um tempo artificial que distancia o sujeito de uma experiência cronológica referencial. Já a teleologia (*teleology*) organiza a orientação do fazer do sujeito, definindo se ele está inserido em uma trajetória com fim previsível ou em um tempo aberto, reiterativo, próprio de mundos persistentes ou *sandbox*.¹⁶ Essas três dimensões, quando tomadas em conjunto, demonstram que o tempo nos jogos não é apenas uma condição de ambientação, mas um operador enunciativo que projeta e regula o modo como o sujeito se move, age e se transforma ao longo do discurso lúdico.

Do ponto de vista das operações enunciativas, dimensão do ritmo opera como uma forma privilegiada de embreagem e debreagem enunciativa, pois regula o grau de atualidade da

¹⁶ É um termo usado para designar um tipo de jogo que oferece liberdade ampla ao jogador para explorar, interagir e modificar o ambiente de jogo com pouca ou nenhuma restrição imposta por objetivos lineares ou narrativas fixas.

ação em relação ao tempo vivido pelo jogador. Nos jogos em tempo real (*realtime*), há uma embreagem rítmica: o tempo da enunciação coincide com o tempo da experiência, implicando uma forte presença do sujeito na ação — como nos jogos de tiro ou estratégia em tempo real, em que o jogador deve reagir instantaneamente às mudanças. Já nos jogos por turnos (*turnbased*), instala-se uma debreagem rítmica: o tempo do jogo se desconecta do tempo vivido, permitindo pausas, reflexão e planejamento. Essa diferença repercute diretamente na forma como o sujeito é constituído: ora como corpo sensível e reativo, ora como mente estratégica e observadora. No plano enuncivo, essas operações modulam o modo como a narrativa se desenrola — contínua e imersiva ou segmentada e deliberada —, afetando o engajamento e a temporalidade do fazer do jogador. A representação temporal, por sua vez, diz respeito ao regime figurativo do tempo diegético, e por isso atua mais intensamente no nível enuncivo. Quando o tempo é mimético — simulando dia e noite, envelhecimento, duração de trajetos — temos uma embreagem enunciva: o tempo figurado se aproxima das experiências temporais do mundo real, e o sujeito é inserido em um universo verossímil, onde suas ações têm consequências temporalmente coerentes. Já quando o tempo é arbitrário, como em jogos abstratos ou de lógica pura, ocorre uma debreagem enunciva: o tempo representado se afasta do tempo vivido, instaurando uma cronologia artificial e desconectada da experiência cotidiana. No plano enunciativo, essas formas também podem sugerir maior ou menor distanciamento do enunciador em relação ao discurso — um tempo mimético tende a reforçar a ilusão de presença e engajamento, enquanto um tempo arbitrário reforça a autonomia estrutural do sistema. A teleologia, que diz respeito à orientação finalística do tempo no jogo, opera simultaneamente nos planos enuncivo e enunciativo. Em jogos com objetivo definido, há uma embreagem enunciva: o sujeito é inserido em um percurso com direção clara, como em uma missão ou campanha, e sua trajetória é estruturada em torno de metas. Esse tipo de configuração formaliza um sujeito projetado em um tempo linear, com início, meio e fim, próprio de narrativas clássicas. Já em jogos abertos ou infinitos, observa-se uma debreagem enunciva: o sujeito não é conduzido a uma conclusão, mas mantido em um estado de continuidade ou repetição — típico dos jogos de mundo persistente. Aqui, a ausência de teleologia reforça um tempo potencializado ou virtualizado, no qual o fazer nunca se completa totalmente, e a experiência se estrutura pela permanência no mundo, não pela resolução. Essas diferentes teleologias definem regimes distintos de investimento afetivo e cognitivo do jogador.

Por fim, o cruzamento dessas três dimensões mostra como os procedimentos de embreagem e debreagem organizam a presença do sujeito no tempo do jogo, além de projetar o próprio modo como ele **experiencia o jogo como acontecimento discursivo**. Ritmo,

representação e teleologia interagem para configurar temporalidades distintas que produzem efeitos de sentido sobre o sujeito-jogador — ora intensificando sua sensação de urgência e imersão (embreagens), ora criando distanciamento estratégico ou contemplativo (debreagens). Através dessas operações, o tempo nos jogos se revela como um verdadeiro operador de enunciação: ele regula o modo como o sujeito é afetado, age e se transforma ao longo do processo lúdico. Dessa forma, a categoria do tempo não é acessória, mas essencial à constituição sensível e discursiva do sujeito que joga.

3.1.1.3. O espaço lúdico

Nos jogos, sejam analógicos ou digitais, o espaço não é apenas cenário, mas um operador de sentido, um campo de ação e um dispositivo de enunciação que organiza a experiência do jogador de modo decisivo. Ele define o **campo de ação possível do sujeito-jogador**. Ele determina onde se pode ir, o que se pode fazer, que obstáculos existem, e que trajetos são viáveis ou inviáveis. É, portanto, um espaço **programado**, no sentido greimasiano: um percurso de sentido que antecipa formas de fazer e de ser. Isso é visível em jogos de mundo aberto, como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), em que a liberdade espacial amplia o repertório experiencial do jogador.

Além disso, o espaço é gerador de subjetividade. Medeiros (2018) o investiga enquanto categoria enunciativa e descreve como a construção da subjetividade é atravessada por figuras e coordenadas espaciais. No contexto dos jogos, essas ideias podem ser transpostas para compreender como o espaço influencia a experiência do jogador. A categoria espacial modula a presença do sujeito: posiciona, aproxima, distancia, oculta ou expõe. A perspectiva adotada (primeira, terceira pessoa, visão isométrica, lateral etc.) condiciona o tipo de relação entre jogador e mundo. O espaço é, assim, condição da enunciação — ele determina de onde se vê, como se age e o que se pode perceber, o que implica formas de embreagem e debreagem sensíveis e discursivas. Do ponto de vista narrativo, a organização espacial é muitas vezes o principal articulador da narrativa ambiental (*environmental storytelling*) (Jenkins, 2004), como em *Inside* (Playdead, 2016), em que o jogador interpreta a história a partir dos espaços percorridos, sem a mediação de textos ou diálogos. O espaço torna-se uma forma de dizer, um enunciador figurativo. Além disso, o espaço define regras do jogo: zonas seguras, áreas perigosas, limites invisíveis — é ele que delimita e estrutura a gramática da interação. Enquanto categoria formal, em modelos como o de Aarseth, Smedstad e Sunnanå (2003), o espaço é uma dimensão formal central da tipologia multidimensional: topografia (*topography*), ambiente

(*environment*) e perspectiva (*perspective*) descrevem modos como o espaço é construído e acessado — se é estático ou dinâmico, contínuo ou discreto, visto de dentro ou de fora. Essas variáveis afetam diretamente o tipo de agência possível e o modo de construção do sujeito.

A dimensão da topografia, conforme proposta por Aarseth, Smedstad e Sunnanå (2003), diz respeito à maneira como o espaço do jogo é organizado: de forma contínua e multidirecional, permitindo movimentação fluida em todas as direções, como em *Avowed* (Obsidian Entertainment, 2025), ou de forma topológica, estruturada em nós e trajetos fixos, como tabuleiros ou labirintos, como em *War* (Grow, 1972). No plano enunciativo, a topografia funciona como um operador de embreagem ou debreagem espacial: nos jogos com espaço geométrico, há uma forte embreagem espacial enunciativa, pois o jogador se inscreve em um mundo que simula continuidade e presença corporal — o espaço “envolve” o sujeito. Já no espaço topológico, há uma debreagem: o sujeito é colocado numa relação de distanciamento lógico ou simbólico com o mundo, como em jogos de estratégia ou de puzzle, nos quais o espaço é mais mental do que sensorial. No plano enuncivo, a topografia afeta a forma como o sujeito é figurado dentro do discurso do jogo. Em mundos multidirecionais, a figura do sujeito é construída como um corpo em deslocamento — ele habita, atravessa e transforma o espaço, como uma presença contínua. Trata-se de uma embreagem figurativa: o avatar ou o ponto de vista do jogador está inserido no mundo, agindo diretamente sobre ele. Em contraste, em mundos topológicos, o sujeito é figurado como operador de trajetos predefinidos, e sua ação se dá mais como resolução lógica do que como vivência espacial. Aqui, há uma debreagem figurativa: o sujeito não é imerso no espaço, mas posicionado diante dele como um projetista ou decodificador de percursos. Essas duas formas configuram modos diferentes de espacialização da subjetividade.

A dimensão do ambiente, por sua vez, diz respeito ao grau de dinamismo e reatividade do espaço: se ele é estático (não se altera com a ação do jogador) ou dinâmico (reage, transforma-se, reconfigura-se). No plano enunciativo, um ambiente dinâmico é o resultado de uma embreagem: reinscreve o sujeito na cena como agente transformador alguém cujas ações têm impacto no mundo. O espaço, nesse caso, é sensível à ação do sujeito, gerando efeitos de agência e responsabilidade. Já um ambiente estático opera uma debreagem: o espaço permanece inalterado, e o sujeito se limita a percorrê-lo sem poder interferir. Isso reduz a intensidade da presença enunciativa do jogador, que atua em um mundo resistente ou indiferente à sua ação. No plano enuncivo, o ambiente molda o modo como o espaço é figurado: se como mundo vivo e interativo (embreagem), ou como cenário fixo e contemplativo (debreagem). Ambientes dinâmicos figuram o mundo como organismo maleável, em que o

sujeito age e é afetado — como em *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games. 2018), onde cada ação pode modificar o estado do mundo. Já ambientes estáticos projetam um mundo fechado, que apenas acolhe o sujeito sem alterar-se em função dele — como em *Tetris* (Pajitnov, 1984), onde o espaço é um tabuleiro invariável. A plasticidade do ambiente, portanto, modula o grau de coautoria do sujeito na produção do espaço: quanto mais dinâmico o ambiente, maior a embreagem ontológica entre sujeito e mundo, e mais intensa a sua experiência sensível.

Por fim, a dimensão da perspectiva, tal como descrita por Aarseth, Smedstad e Sunnanå (2003), não se restringe a uma variável técnica de visualização, mas opera como um ponto nodal entre as categorias enunciativas do espaço e da pessoa. O modo como o jogador "vê" o mundo do jogo determina simultaneamente **onde ele está** (espaço) e **quem ele é** (pessoa). Em jogos com perspectiva encarnada, a exemplo os que utilizam câmeras em primeira pessoa, como em *Half-Life* (Valve Corporation, 1998) ou terceira pessoa próxima *The Last of Us* (Naughty Dog, 2022), há uma embreagem enunciativa: o jogador é reinscrito no interior do espaço diegético como uma instância perceptiva e sensível, ativando um “eu” encarnado que sente, age e percebe a partir de um ponto específico. Essa embreagem projeta o enunciatário como uma presença atualizada no interior do discurso do jogo, atribuindo-lhe um lugar sensível e situado na cena. Ao ver e agir a partir de um ponto encarnado, o jogador experimenta o espaço como vivido, e não apenas representado. Tal condição intensifica a imersão, pois o mundo responde diretamente à sua percepção e sua ação. Com isso, emergem efeitos de identificação com o avatar e fortalecimento da agência subjetiva. A presença do jogador é representada e vivida no plano do discurso, resultando na construção de uma pessoa discursiva corporalizada que ocupa um lugar no mundo figurativo. Por outro lado, quando o jogo adota a perspectiva onipresente, como em *SimCity* (Maxis, 1998), ocorrem simultaneamente uma debreagem espacial enunciativa e uma debreagem actorial enunciativa: o sujeito-jogador é posicionado como uma instância que observa de fora, um olhar soberano que não participa diretamente da cena. A instância enunciativa, nesse caso, retira o corpo do espaço do jogo e o projeta como entidade estratégica, exterior à diegese, criando uma figura enunciatária transcendental, desencarnada, que vê tudo, mas age de forma mediada, como comandante ou planejador. Essa configuração desloca o sujeito da posição de agente sensível para a de inteligência abstrata, a de um observador — um efeito típico da pessoa discursiva despersonalizada, operando à distância em relação ao mundo representado. O espaço, aqui, é contemplado mais do que vivido, configurando uma relação entre sujeito e mundo baseada em cálculo, planejamento e previsão.

No plano enuncivo, essa modulação da perspectiva repercute diretamente na

figuração do sujeito dentro do universo simbólico do jogo. A perspectiva encarnada constrói o sujeito como corpo figurativo, cuja presença sensível é reforçada pela proximidade entre o olhar do jogador e o olhar do avatar: trata-se de uma embreagem enunciativa, pois o jogador é figurado como uma instância situada no mundo, partilhando dele seus riscos, afetos e limites. Essa figuração sustenta a construção de um sujeito jogador encarnado, com forte adesão ao espaço diegético. Já a perspectiva onipresente é gerada por uma debreagem enunciativa: o sujeito é figurado como instância extracorporal, estratégica ou até mesmo invisível, como acontece em jogos nos quais o jogador não possui corpo nem rosto, mas apenas efeitos de decisão no mundo. O sujeito é representado como "ausente", mesmo quando exerce forte agência — uma figura discursiva cujo poder não depende da imersão, mas da distância.

A articulação entre pessoa e espaço no jogo pode ser entendida como parte de um contrato enunciativo, no qual o jogador aceita ocupar uma determinada posição no mundo discursivo do jogo. A perspectiva define esse lugar: ao projetar o sujeito-jogador como “alguém” dotado de corpo, voz e trajetória ou como “ninguém”, uma função operatória que atua fora da cena figurativa, o jogo instaura um regime de presença que já funciona como primeiro termo do contrato. O espaço, nesse sentido, organiza as condições de veridicção que sustentam a inscrição desse sujeito e configuram o modo de seu olhar. Essa espacialidade participa diretamente do contrato fiduciário que vincula enunciador e enunciatário. Em mundos dotados de estabilidade topográfica e coerência causal — como *The Last of Us* (Naughty Dog, 2022) ou *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) —, o discurso realiza um fazer persuasivo orientado para a produção de um “dizer verdadeiro” sobre o universo ficcional. A contrapartida esperada do jogador é um “crer verdadeiro” capaz de legitimar o estatuto do enunciado: o espaço atua como evidência, indicando que aquilo que se mostra se mantém consistente com sua própria lógica interna. Aqui, o contrato fiduciário assume a forma de um **contrato de veridicção**, pois a espacialidade funciona como garantia do discurso-enunciado.

Em outros casos, o espaço opera segundo uma lógica de instabilidade. Em jogos como *Control* (Remedy Entertainment, 2019) ou *Inside* (Playdead, 2016), ele altera suas leis, reorganiza percursos e desafia expectativas. O fazer persuasivo do destinador não busca estabilizar o regime de verdade, mas instaurar um mundo cuja consistência deve ser constantemente reconstruída pelo jogador. A adesão torna-se um processo contínuo, e o “crer verdadeiro” se transforma em um objeto em disputa dentro da experiência. A espacialidade também coordena regimes de fideduciação, adesão ou rejeição ao fazer persuasivo do destinador do jogo, modulando o grau de confiança que o sujeito pode depositar no universo lúdico. Ambientes regulares e transparentes — como os de *The Sims* (Maxis, 2000) — organizam uma

relação previsível entre ação e efeito, instauram zonas de segurança e oferecem feedbacks inteligíveis. O jogador se orienta por um contrato claro, no qual o espaço cumpre de maneira consistente a promessa de ordenação e acolhimento. Nos cenários labirínticos, opacos ou ameaçadores — como os da série *Resident Evil* —, o espaço assume outra função: instaurar um regime de desconfiança. Ele oculta informações decisivas, desmonta expectativas e introduz hesitação na leitura da cena. Cada avanço exige verificação, e o sujeito-jogador adota uma postura vigilante diante de um universo cuja veridicção se mostra sempre provisória. Esse tensionamento redefine o contrato fiduciário, pois a confiança não é pressuposta; precisa ser permanentemente negociada na experiência.

Desse modo, o espaço lúdico é a instância por meio da qual o jogo organiza seu contrato de veridicção e de fidúcia, ao mesmo tempo em que institui as condições de presença do sujeito-jogador. Assim, tais regimes podem ser organizados no seguinte quadro 3:

Quadro 3 – Cruzamento entre os regimes de veridicção e de fidúcia quanto ao espaço

Regime de Veridicção	Regime de Fidúcia	Características do Espaço	Exemplos de Jogos
Estável	Adesão	Coerente, contínuo, previsível;	<i>The Sims, Red Dead Redemption 2</i>
Estável	Rejeição	Espaço hostil, confiável;	<i>Dark Souls, Resident Evil</i>
Instável	Adesão	Mundo enigmático, mutável;	<i>Control, Antichamber</i>
Instável	Rejeição	Ambientes labirínticos, opacos.	<i>Amnesia: The Dark Descent, Inside</i>

Fonte: elaborado pelo autor.

Dessa forma, os regimes de veridicção e de fidúcia são incorporados estruturalmente pelo espaço. O modo como o mundo do jogo é figurado, acessado e transformado determina como o sujeito-jogador interpreta o que vê, acredita no que faz e se compromete com o que vive. Esses regimes não operam isoladamente: a forma como o espaço é figurado no jogo regula a posição do sujeito frente ao saber e ao crer. Em termos enunciativos, isso quer dizer que o espaço atua como produtor de contrato: ele diz ao sujeito-jogador se pode confiar, se deve desconfiar, se está diante do verdadeiro ou do ilusório, modulando sua conduta e sua leitura dos signos. Um espaço pode mentir (veridicção instável), pode trair (fidúcia negativa), ou pode sustentar o sujeito em seu fazer (fidúcia positiva com veridicção estável). O

espaço torna-se, assim, um contrato enunciativo sensível, que regula o que pode ser crido e o que pode ser dado como verdadeiro. Em termos semióticos, o espaço atua como operador de modalização perceptiva e cognitiva, construindo uma experiência discursiva em que o fazer do sujeito se articula à instabilidade ou à credibilidade do mundo representado.

Na arquitetura discursiva dos jogos eletrônicos, os regimes de veridicção e de fideducía não operam apenas como dispositivos que organizam valores abstratos de verdade ou confiança. Eles são, sobretudo, operadores afetivos e sensoriais, que modulam a maneira como o sujeito-jogador experiencia o mundo do jogo. A veridicção, ao definir o que é apresentado como verdadeiro, aparente, falso ou oculto no universo lúdico, estabelece um contrato de realidade com o jogador: quando esse contrato é coerente e estável, o jogador se sente em um mundo "compreensível", cujas regras podem ser aprendidas, previstas e exploradas. Isso cria um ambiente de segurança interpretativa, em que as ações do jogador possuem sentido claro e suas consequências são inteligíveis. A veridicção estável favorece, assim, uma forma de imersão tranquila, na qual o corpo do jogador é integrado à diegese sem sobressaltos — o que intensifica a sensação de domínio e agência.

Contudo, quando esse regime é subvertido ou tensionado, como ocorre em jogos que ludibriam o jogador, o sujeito se vê lançado em uma realidade ambígua, em que as aparências enganam, as verdades mudam, e os sentidos se reconfiguram constantemente. É justamente quando essa veridicção é desestabilizada — por uma quebra de expectativa, uma inversão moral, ou uma revelação inesperada — que ocorre aquilo que, do ponto de vista tensivo, se configura como um acontecimento. O sujeito, até então imerso em um percurso de sentido contínuo, se vê lançado em uma situação de descontinuidade, em que os valores, as verdades e a própria lógica do jogo entram em colapso. A ruptura da veridicção gera um pico de intensidade afetiva: dúvida, choque, indignação, luto, surpresa — afetos que marcam o acontecimento como uma inflexão do sensível. Nesses casos, o efeito de presença sensível é intensificado pela incerteza: o jogador não apenas joga, mas desconfia do que vê, sente e faz. A sensação de segurança é substituída por uma experiência de estranhamento — o que amplia o envolvimento afetivo, não mais pelo conforto, mas pela inquietação. O acontecimento, nessa direção, é experiência de transição sensível, vivida pelo jogador como colapso de uma continuidade interpretativa ou afetiva. Ele emerge como um ponto de alta tensão no campo do discurso, no qual o sujeito é reconfigurado: sua agência é questionada, sua confiança é abalada, e sua posição no jogo (como herói, vilão, vítima ou espectador) é repensada. O acontecimento, portanto, é aquilo que interrompe a veridicção tranquila, rasga o plano estável do discurso e inscreve o jogador em uma zona de redefinição. Ele é, em termos semiotizantes, o momento

em que o sentido deixa de se acumular e passa a se reconstruir. Essa instabilidade na veridicção obriga o sujeito a participar como jogador e intérprete — alguém que deve reconstruir as regras, os valores e as verdades a partir das próprias vivências sensíveis no jogo.

Ao mesmo tempo, o regime de fidúcia atua sobre o plano relacional da enunciação: ele organiza a confiança do jogador no jogo como instância discursiva, assim como nas figuras narrativas que o interpelam. Um jogo que constrói fidúcia sólida apresenta objetivos claros, personagens confiáveis, sistemas de progressão consistentes — o que favorece a adesão do jogador à lógica do jogo, reforçando o vínculo emocional com a narrativa e a mecânica. Porém, o jogo rompe esse contrato de confiança, instaurando zonas de dúvida, engano ou manipulação retroativa, o sujeito-jogador perde sua estabilidade modal. Ele já não sabe mais se pode confiar nos comandos narrativos, nos personagens aliados, ou mesmo na própria posição que ocupava no jogo. Essa quebra de expectativa fiduciária é experimentada como um acontecimento, pois marca uma inflexão brusca no percurso afetivo e interpretativo do sujeito. O que antes era fluência e certeza se torna hesitação, revisão, desestabilização ética. A ruptura fiduciária intensifica a experiência sensível ao suspender a confiança, instaurar ambiguidade, e ativar afetos dissonantes (culpa, raiva, choque). O sujeito deixa de apenas jogar: ele experimenta um antes e um depois, como se um novo regime de sentido fosse instaurado a partir da quebra de confiança. Esse tipo de acontecimento reconfigura o próprio sujeito jogador. Ele já não é o mesmo: agora é um sujeito afetado por conflito interno, dúvida ética e demanda interpretativa. A experiência sensível se intensifica porque já não se trata apenas de vencer ou perder, mas de decidir como estar no jogo, em quem acreditar, como interpretar o mundo diegético e sua própria ação dentro dele. O acontecimento fiduciário, portanto, desorganiza a adesão passiva e inaugura uma forma crítica e ética de jogar — o jogo se torna discurso que interpela, tensiona e transforma o sujeito. É nesse momento de desestabilização — quando a confiança é rompida e o sentido vacila — que o acontecimento emerge como núcleo de transformação da experiência sensível. Nesses casos, o corpo sensível do jogador não é apenas mobilizado para agir, mas também para sentir-se afetado por escolhas que já não se sustentam em um horizonte ético estável — isso implica culpa, remorso, indignação ou desilusão, afetos que ativam uma relação ética com o próprio ato de jogar.

Assim, os regimes de veridicção e fidúcia não atuam isoladamente: sua articulação projeta o jogador em diferentes modos de presença e de sensibilidade. Em alguns casos, a experiência sensível é aquela de fluência e domínio; em outros, de quebra, desconforto e reconquista de sentido. O jogo, portanto, como dispositivo discursivo, programa experiências sensíveis ao modular o quanto o jogador pode confiar no que vê e no que sente, no que lhe é

dito e no que lhe é escondido. É nesse cruzamento entre sentido, confiança e corpo que se delineia uma das zonas mais ricas do sentido nos jogos: o lugar onde o jogar deixa de ser apenas ação e passa a ser também afecção — uma experiência atravessada por verdades instáveis e relações de confiança que tocam o sujeito em sua dimensão mais ética e sensível.

3.1.2 O regimento do sujeito-jogador, a interação como fenômeno modulador de subjetivação

Os jogos, especialmente os digitais, configuram-se como artefatos de interação por excelência. Diferentemente de mídias tradicionais como o cinema ou a literatura, cujo consumo pode se dar de modo passivo, os jogos pressupõem a ação do jogador como condição fundamental para que a experiência ocorra. Trata-se de objetos projetados para responder a comandos, promover ciclos de respostas e instaurar sistemas relacionais entre o jogador e o mundo virtual.

Essa dimensão interativa é profundamente calcada na produção de sentido: ela define o modo como o jogador se inscreve no jogo e como o jogo se atualiza por meio da prática lúdica. Como observa Salen e Zimmerman (2012), o jogo é um sistema formal de interações com regras e objetivos, e é precisamente nessa estrutura relacional que emerge sua potência significativa. Assim, os jogos convidam o sujeito a participar da construção do sentido, operando como dispositivos de linguagem interativa e sensível. Nesse sentido, o jogo é um discurso que mobiliza o sujeito a interpretar, agir e se transformar em meio a um sistema organizado de significações. Aarseth (1997), por sua vez, ao propor o conceito de *ergodic literature*, ressalta que, diferentemente da literatura tradicional, os jogos exigem um esforço não trivial para a travessia do texto, o que implica uma leitura performativa. Para Greimas, “o texto é uma estrutura de sentido que se atualiza em ato de leitura” (Greimas; Courtés, 2016), o que nos permite compreender que, nos jogos, o ato de jogar é um modo de leitura performativa, em que o sujeito decifra o sentido e participa da produção dele. A consideração dos jogos como textos interativos parte da ampliação da noção de texto para além do verbal e escrito, incorporando práticas multimodais de significação. Portanto, os jogos podem ser compreendidos como textos interativos porque estruturam discursos multissemióticos nos quais o sujeito-jogador atua simultaneamente como intérprete e produtor de sentido. A textualidade dos jogos não está apenas nos seus elementos simbólicos (como enredos ou diálogos), mas sobretudo na forma como esses elementos se articulam em sistemas de regras e possibilidades que modulam a experiência. Ao jogar, o sujeito interage com um dispositivo textual que o interpela, o afeta e o transforma — fazendo do jogo uma forma singular de textualidade sensível

e dinâmica. A noção de interatividade, fundamental para o *game design*, reforça esse entendimento textual. Para Murray (2003), os jogos digitais configuram uma nova forma de textualidade, marcada pela agência procedimental, ou seja, a possibilidade de o jogador participar da construção do enredo por meio de suas decisões. A interatividade, portanto, é uma instância de coautoria. Segundo Jenkins (2009), os jogos promovem narrativas distribuídas, em que o enredo emerge da combinação entre estruturas pré-programadas e as escolhas do jogador — o que aponta para um texto em constante atualização. Essa concepção converge com a ideia de que o sentido não está fixado no enunciado, mas se realiza no percurso interpretativo (Fontanille, 2018).

Além disso, os jogos instauram um contrato enunciativo singular: o jogador assume uma posição dentro do universo ficcional, realiza programas narrativos e atualiza valores propostos pela estrutura do jogo. O sujeito do jogo, como propõe Bertrand (2003), é um sujeito do discurso, projetado por dispositivos semióticos e reposicionado pelas práticas do jogar. Ao navegar por mundos virtuais, o jogador é interpelado por enunciados visuais, sonoros e mecânicos que o convocam a agir e interpretar, configurando uma textualidade multimodal e processual (Fontanille; Zilberberg, 2001). Assim, os jogos se revelam como textos que exigem uma leitura sensível e ativa, na qual o corpo, os afetos e as decisões do jogador são elementos constituintes da significação.

Portanto, compreender os jogos como textos interativos permite uma abordagem mais profunda de sua estrutura discursiva, de sua materialidade sensível e de sua dimensão social e cultural. Essa perspectiva reúne as contribuições da semiótica do discurso e do *game design* contemporâneo para pensar os jogos como objetos lúdicos e como práticas significantes complexas que instituem formas próprias de linguagem e experiência.

Tal noção de interação, quando transposta ao campo da semiótica discursiva, ultrapassa o domínio técnico-operacional para se inscrever em uma teoria das relações de sentido entre sujeitos e entre sujeitos e objetos. Landowski (2014), ao elaborar uma semiótica das interações, desloca o foco da comunicação intencional para os regimes de sentido que organizam os modos de presença e de relação no mundo. Em vez de apenas transmitir mensagens, os sujeitos interagem com base em diferentes modalidades de sentido, que podem envolver a manipulação estratégica, a programação de comportamentos, a interpretação sensível ou mesmo a contiguidade do acaso. Essas formas de interação — que o autor chama de regimes — são basilares para compreender como se constrói o vínculo entre o sujeito e o jogo: ora como enfrentamento tático, ora como resposta a um mundo regido por regras, ora como participação empática e afetiva. No caso dos jogos digitais, esses regimes não se excluem,

mas frequentemente se sobrepõem, conferindo densidade às experiências do jogador.

Conforme esse ponto de vista, ao jogar, o sujeito é por ele afetado e transformado. Essa reciprocidade é central para a abordagem de Landowski (2002; 2014), que concebe a interação como um processo de construção mútua de sentido, em que o sujeito não somente age sobre o mundo, mas também é por ele interpelado. A teoria dos regimes de interação permite, assim, uma leitura fina das modalidades de engajamento nos jogos: a estratégia remete à racionalidade do jogador que calcula e domina; o programa, à previsibilidade de sistemas e regras; o ajustamento, à sintonia sensível com o ambiente do jogo; e o acaso, à irrupção de eventos não controláveis que reconfiguram a experiência. Ao articular essa tipologia ao discurso lúdico, podemos compreender o jogo como uma cena interacional complexa, na qual se produzem sentidos por meio também da vulnerabilidade, da surpresa e da afecção. É nesse ponto que a proposta de Landowski se mostra especialmente potente para a análise dos jogos como textos que mobilizam o corpo, a razão e o sensível de forma integrada.

Para tanto, é oportuno descrever como tais regimes se impõem sobre o sujeito-jogador e como essa imposição modula sua experiência sensível. Éric Landowski (2021) propõe uma tipologia dos regimes de interação, que descreve diferentes formas de vínculo entre sujeitos e objetos de sentido: a **programação**, baseada na previsibilidade e na obediência a regras pré-estabelecidas; a **manipulação**, centrada na intenção de influenciar o outro por meio de estratégias persuasivas; o **ajustamento**, que valoriza a sintonia sensível e recíproca entre os sujeitos; o **acidente**, em que o sentido emerge da contingência e da imprevisibilidade.

3.1.2.1. O jogador programado

O regime de programação se caracteriza por uma forma de relação marcada pela regularidade e pela previsibilidade. Nele, o sentido é produzido a partir de um encadeamento de ações previstas por um sistema que oferece respostas previamente codificadas. Nos jogos, esse regime se manifesta por meio de estruturas rígidas de regras, *scripts* e mecânicas que condicionam o comportamento do jogador a padrões estáveis de ação. O jogo apresenta comandos, desafios e soluções que devem ser seguidos conforme uma lógica pré-definida, reduzindo a margem para o improviso ou a negociação de sentido.

Para o sujeito-jogador, essa programação impõe um modelo de experiência em que o saber-fazer já está antecipado pelo dispositivo. Jogar, nesse caso, consiste em descobrir e aplicar sequências eficientes de ações — como atacar, defender, resolver um enigma ou seguir um caminho — cujos resultados são previsíveis dentro do sistema. A experiência do jogador se

desloca, assim, para uma relação técnica com o jogo, centrada na performance, na eficácia e na resolução de problemas. A experiência sensível tende a ser modulada por critérios de eficiência, controle e repetição.

Esse tipo de relação pode ser observado em jogos que adotam estruturas clássicas de progressão, como os jogos de quebra-cabeças com soluções únicas. Em *Portal* (Valve Corporation, 2007), por exemplo, o jogador deve resolver salas de teste utilizando portais em uma sequência lógica. O jogo não permite alternativas abertas: há uma única maneira correta de atravessar os desafios. A satisfação do jogador advém da descoberta dessa sequência, mas também revela um tipo de prazer sensível regulado pela previsibilidade e pela confirmação de hipóteses.

A submissão ao regime programado não impede que o jogador sinta emoções — frustração, entusiasmo, alívio —, mas essas emoções são, em grande parte, moduladas por uma lógica de acerto e erro. O corpo do jogador é convocado a executar movimentos precisos, e sua experiência sensível é formatada por um sistema que recompensa a repetição bem-sucedida. A sensorialidade aqui é reduzida ao domínio do controle: aprende-se a dominar o tempo certo, a resposta adequada, o comportamento ideal. Trata-se de um corpo treinado para obedecer a uma gramática funcional do jogo.

A estética da previsibilidade, típica desse regime, também interfere na forma como o jogador se envolve afetivamente com o mundo ficcional. Narrativas altamente lineares e enredos com pouca agência reforçam essa lógica programada. O jogador acompanha a história como quem percorre uma trilha delimitada, tendo suas escolhas previstas ou apenas aparentes. Em jogos como *Call of Duty: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007), o jogador participa de sequências narrativas espetaculares, mas pouco interativas, nas quais seu papel é o de um executor disciplinado de comandos. A previsibilidade da estrutura reforça a submissão do sujeito-jogador a trajetos canônicos que pouco se desviam da norma imposta pelo sistema do jogo. O jogador assume o papel de herói que deve cumprir missões com início, meio e fim bem definidos.

No entanto, mesmo sob um regime de programação, há nuances na sensibilidade do jogador. A frustração frente a uma dificuldade pode se converter em excitação; a descoberta de um padrão escondido pode provocar euforia. O corpo reage aos estímulos visuais e sonoros do jogo, e mesmo os comandos programados adquirem valor estético: a fluidez de um combo em jogos produzem euforia corporal e sensível, ainda que sob estrutura programada.

É importante notar que o regime de programação não anula a subjetividade do jogador, mas a canaliza dentro de margens pré-definidas. O sujeito é convocado a agir, mas

dentro de um roteiro delimitado. Seu poder de escolha é restringido, mas sua agência se exerce na maestria da repetição, no domínio do sistema e na eficiência da resposta. A experiência sensível que daí resulta é marcada pela satisfação de dominar o previsível, pelo prazer do controle e da regularidade. Assim, ao reconhecer o regime de programação como uma forma predominante em muitos jogos, compreende-se como ele molda uma sensibilidade disciplinada e funcional. O sujeito-jogador, nesse contexto, é menos um intérprete aberto e mais um executor hábil. Sua experiência é codificada, repetitiva, mas ainda assim marcada por um engajamento afetivo próprio. É a partir do regime da programação que se relaciona a técnica e o afetivo, de modo que se instituem formas de sensibilidade e subjetivação compatíveis com a lógica da previsibilidade e do controle. A programação é o regime em que a satisfação axiológica do sujeito se dá em uma espera, no caso, a espera do esperado, é a confirmação das crenças do sujeito.

3.1.2.2. *O jogador manipulado*

O regime de manipulação se estrutura a partir de uma relação estratégica entre sujeitos, na qual um agente busca influenciar o comportamento do outro por meio da sedução, da tentação, da ameaça ou da provocação¹⁷. Trata-se de um regime em que não há imposição direta (como no programa), mas uma indução à ação por meio da construção de valores, promessas e expectativas. Nos jogos, esse regime é ativado quando o jogador é levado a tomar decisões, muitas vezes morais ou ambíguas, sob a influência de discursos que modulam sua percepção e afetam seus juízos.

Ao contrário do regime da programação, em que os caminhos são determinados, o regime da manipulação apresenta-se por meio da oferta de escolhas que apelam à intencionalidade do jogador. No entanto, essas escolhas não são neutras: elas são organizadas de modo a orientar preferências, provocar afetos ou construir zonas de tensão ética. A experiência sensível, nesse regime, é atravessada por dilemas e conflitos internos. O jogador sente-se responsável por suas ações, mesmo quando estas foram discretamente conduzidas pelas estratégias do jogo. O afeto, a dúvida, o remorso ou a lealdade são afetos tipicamente explorados por esse tipo de relação.

Um exemplo da manipulação como regime dominante ocorre em jogos como *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015), em que o jogador é frequentemente confrontado

¹⁷ Cf. Barros (2005) acerca da manipulação do sujeito.

com decisões complexas, em que nenhuma escolha é isenta de consequências. Personagens que apresentam argumentos convincentes, histórias comoventes e pedidos de ajuda sutis agem como manipuladores no interior do jogo. O jogador, ao optar por um curso de ação, sente-se sujeito moralmente envolvido, e não apenas agente mecânico. Esse envolvimento é o que transforma o jogo em uma experiência sensível densa, atravessada por empatia, hesitação e reflexividade.

O regime da manipulação interfere diretamente na maneira como o corpo e os afetos do jogador se engajam com o jogo. As decisões não são apenas cognitivas, mas também afetivas e corporais: hesita-se antes de clicar, arrepende-se após uma escolha, carrega-se o peso de uma consequência inesperada. A experiência sensível torna-se, assim, modulada por processos de avaliação e internalização de valores, que envolvem o jogador como sujeito ético e funcional. É nesse ponto que a manipulação se torna uma estratégia narrativa poderosa: ela desloca o foco da ação para a responsabilização do sujeito. Essa forma de interação intensifica o vínculo entre jogador e universo ficcional. Os personagens são ao mesmo tempo obstáculos ou recursos e interlocutores que mobilizam o jogador em sua dimensão emocional. O jogo, nesse sentido, cria efeitos de presença e de envolvimento que o regime da programação não alcança. A manipulação ativa a dimensão enunciativa do jogo, na qual o jogador é interpelado como sujeito de valores, sendo seduzido, persuadido ou desafiado por discursos que lhe atribuem papéis. O jogo não só comunica um enredo, mas também constrói um espaço discursivo onde o jogador é posicionado como parte dele.

A manipulação também exige do jogador uma leitura interpretativa mais profunda. Como o sentido não está todo codificado, ele precisa ser inferido, suposto, negociado. O jogador deve interpretar intenções, avaliar pistas, pesar consequências possíveis — ou seja, agir dentro de um cenário de incertezas e de significações em aberto. Isso exige uma sensibilidade particular: uma escuta atenta, uma abertura para a alteridade, uma disposição a assumir riscos afetivos. A experiência do jogo, nesse caso, é vivida como um drama ético e emocional, para além de um desafio puramente técnico.

Por fim, o regime da manipulação, ao submeter o sujeito-jogador a processos como a ameaça, promove um tipo de experiência sensível em que o afeto e a decisão se entrelaçam. O jogador é levado a desejar, a confiar, a temer, a escolher — e, sobretudo, a assumir as consequências dessas escolhas. Ao jogar, ele se torna cúmplice da narrativa, participe de um discurso que o interpela e o transforma. A manipulação, assim, não é apenas um mecanismo do jogo, mas uma estratégia de enunciação que recruta o jogador como sujeito ético, sensível e implicado.

3.1.2.3. O jogador ajustado

O regime do ajustamento é caracterizado por uma relação de presença sensível entre os sujeitos, sem imposição de regras nem estratégias de manipulação explícita. Nele, o sentido emerge de uma sintonia mútua, de um "tato" intersubjetivo que regula a interação de forma dinâmica e imprevisível. É um regime que se baseia na copresença e na atenção recíproca, em que cada parte se ajusta às variações do outro. Nos jogos, esse regime se manifesta quando a experiência do jogador se dá menos por regras rígidas ou por escolhas estratégicas e mais por um processo de escuta, de adaptação e de imersão afetiva no ambiente lúdico.

O sujeito-jogador, sob o regime do ajustamento, não é nem executor de comandos (como na programação) nem estrategista (como na manipulação), mas um corpo sensível que responde ao ritmo, à atmosfera e aos afetos do jogo. Trata-se de uma interação em que o jogador se deixa tocar pelas nuances do ambiente, pelas expressões dos personagens, pelos silêncios e pela estética do mundo virtual. O ajustamento implica um modo de presença corpórea, empática e intuitiva, em que o jogador modula sua ação a partir do que percebe, sente e compartilha com o jogo. Esse tipo de interação é mais facilmente encontrado em jogos contemplativos, imersivos ou poéticos, como *Journey* (Thatgamecompany, 2012) e *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005). Nesses títulos, não há pressa, nem pontuação explícita, nem instruções insistentes: há um espaço aberto à descoberta sensível, em que o jogador é convidado a se mover com suavidade, a observar e a escutar o mundo ao seu redor. A experiência lúdica se aproxima de um ritual, em que o jogo não exige, mas convida; não instrui, mas sugere.

A interferência do ajustamento na experiência sensível se dá, principalmente, pela intensificação da presença. O corpo do jogador é colocado em estado de atenção expandida: respira-se o ritmo do cenário, ouve-se com delicadeza as mudanças na trilha sonora, percebe-se a textura do movimento. Esse regime mobiliza um modo de estar no jogo. O tempo se dilata, e a experiência sensível não é medida por eficiência, mas por afetação. O prazer aqui é o da consonância, do estar em harmonia com a paisagem simbólica do jogo.

O ajustamento também afeta a forma como o jogador se relaciona com os outros sujeitos do jogo — sejam personagens, jogadores ou inteligências artificiais. Em jogos como *The Last Guardian* (Team Ico, 2016), a relação entre o protagonista e a criatura Trico é construída quase exclusivamente por meio do ajustamento. Não há controle total sobre o companheiro, apenas uma convivência baseada na paciência, na observação e na confiança mútua. O jogador aprende a interpretar sinais sutis e a adaptar sua conduta, instaurando uma

interação afetiva e recíproca que é fundamentalmente sensível. Ao contrário dos regimes mais racionais ou estruturados, o ajustamento não busca um fim ou uma resolução, mas valoriza o processo. Isso modifica radicalmente a lógica da recompensa no jogo: não se trata de vencer, mas de viver a experiência. O jogador não age com base em metas, mas em ressonâncias. A experiência sensível é, portanto, feita de micropercepções, de intensidades, de pequenos gestos significativos. Trata-se de uma estética do detalhe, em que o menor som ou imagem pode provocar emoção ou orientar a ação.

Esse regime, em suma, revela o jogo como um texto que não se impõe, mas que se abre à interpretação do sujeito. Não há aqui um destinador claro, nem uma manipulação explícita de valores. Também interfere profundamente na experiência sensível ao deslocar o centro da ação do controle para a escuta, do cálculo para a empatia, da resolução para a presença compartilhada. O jogo, nesse regime, é um sistema e um ambiente relacional que interpela o sujeito em sua capacidade de sentir, perceber e afinar-se com o outro. Ao experienciar esse tipo de jogo, o sujeito-jogador aprende a habitar o tempo da delicadeza, da nuance e da reciprocidade e apreende as variações, mais ou menos intensas, de tonicidade — dimensões muitas vezes esquecidas nas formas mais competitivas ou funcionais do jogar.

3.1.2.4. *O jogador acometido*

O regime do acidente se caracteriza pela ausência de controle, de previsibilidade e de intenção. Nele, o sentido emerge não da programação nem da manipulação ou da sintonia, mas do imprevisto — de acontecimentos fortuitos que afetam o sujeito sem que ele os tenha desejado ou provocado. É o encontro inesperado, o evento que escapa a qualquer antecipação. Nos jogos, esse regime se manifesta por meio de sistemas que introduzem elementos aleatórios, rupturas de lógica, falhas inesperadas ou viradas abruptas que reconfiguram o curso da experiência lúdica. Quando submetido ao regime do acaso, o sujeito-jogador é confrontado com o incontrolável. Suas estratégias podem falhar, seus programas se tornam inúteis, sua sensibilidade é desafiada por aquilo que não se encaixa. Esse tipo de experiência muitas vezes frustra expectativas, mas também pode ampliar o repertório afetivo do jogador, ao colocá-lo diante de situações-limite, surpresas e variações radicais de sentido. O corpo do jogador, nesse contexto, é tomado por reações viscerais: susto, riso nervoso, desorientação, euforia súbita ou sensação de absurdo.

Os jogos da franquia *Dark Souls* (FromSoftware, 2011) ilustram a presença do acaso como operador da experiência. Ainda que haja programação precisa nas mecânicas, o

comportamento errático dos inimigos, a morte repentina, a perda irreparável de progresso e a imprevisibilidade dos encontros instalam o jogador num estado de vigilância sensível constante, em que a expectativa do inesperado modula toda a relação com o jogo. A morte, frequente e muitas vezes arbitrária, se torna parte do processo de aprendizagem — um modo de estar exposto ao acaso e lidar com suas consequências. O acaso também aparece em jogos como *Hades* (Supergiant Games, 2020), nos quais mapas, itens e eventos são gerados proceduralmente, isto é, em concomitância com e efetivo funcionamento do jogo, tornando cada partida única e incerta. Aqui, a imprevisibilidade do jogo impede o domínio completo do sistema, forçando o jogador a adaptar-se, improvisar e acolher o imprevisto como parte essencial da experiência. A sensibilidade do jogador se ajusta, então, não ao domínio, mas à flexibilidade e à aceitação da instabilidade.

A interferência do acidente na experiência sensível é profunda: ela rompe a ilusão de controle, abala a confiança do sujeito em seus próprios saberes e convoca uma atitude mais existencial diante do jogo. O jogador experimenta a fragilidade de suas decisões e o caráter contingente de seus atos. Emoções como o medo, a perplexidade ou o encantamento ganham destaque. O acaso, nesse sentido, reintroduz a irracionalidade e o mistério na experiência do jogo, criando um campo de significação aberto ao imprevisto. Em alguns casos, o acaso se manifesta como *bug*, *glitch* ou falha no sistema — eventos que não estavam previstos nem pela máquina nem pelo jogador. Esses acidentes técnicos podem ser vividos como interrupções negativas, mas também como momentos de quebra da lógica, que instalam uma nova percepção do jogo. O sujeito-jogador, ao se deparar com esses “incidentes”, é colocado diante da materialidade do sistema e da precariedade do código, o que provoca uma forma de estranhamento que desestabiliza a imersão, mas também renova a sensibilidade.

A relação do sujeito com o acidente, portanto, é ambígua: ela pode produzir angústia ou prazer, frustração ou excitação. Em todos os casos, ela ativa o jogador como ser sensível diante do enigma. Essa sensibilidade não é apenas emocional, mas cognitiva e estética: aprende-se a perceber os sinais do inesperado, a interpretar indícios, a dançar com a incerteza. O acaso, mais do que um obstáculo, torna-se uma categoria poética da experiência, capaz de produzir significados não planejados e afetos que escapam à codificação. Assim, o regime do acaso, ao suspender o controle, revela o jogo como um espaço de abertura e de exposição ao evento puro. O sujeito-jogador, nesse contexto, não é nem executor, nem estrategista, nem empático, mas exposto, vulnerável, afetável. Ele não decide, mas acolhe; não dirige, mas reage. Sua experiência sensível é moldada pela surpresa, pelo desequilíbrio, pelo maravilhamento ou pelo colapso. O acaso, enfim, é o regime da radical alteridade — aquele em que o sujeito se

reconhece não como centro, mas como parte de um mundo que resiste à antecipação e à domesticação.

3.1.2.5. *O lúdico em regimes*

As classificações de Roger Caillois e de Éric Landowski, embora oriundas de campos distintos — a sociologia dos jogos e a semiótica das interações, respectivamente —, oferecem chaves complementares para compreender a experiência lúdica. A categoria do *Agon*, que se refere aos jogos baseados na competição e no esforço, pode ser aproximada do regime da programação, no qual o jogador está submetido a regras claras, objetivos definidos e uma lógica de desempenho. Ambos compartilham uma ênfase na previsibilidade e na eficácia: o jogador é convocado a agir segundo esquemas estabelecidos, e sua sensibilidade é modulada pelo domínio técnico e pelo resultado mensurável da ação.

Por sua vez, o *Alea*, que designa os jogos fundamentados no acaso e na sorte (como roleta ou jogos de cartas), converge com o regime do acidente de Landowski. Em ambos os casos, o sujeito está exposto à instabilidade, à ausência de controle e à imprevisibilidade do evento. A experiência sensível aqui se configura como vulnerável, marcada pela tensão diante do inesperado e pela aceitação de uma lógica exterior ao sujeito. O jogador é afetado por aquilo que escapa à sua vontade ou cálculo, e o prazer reside justamente na abertura ao fortuito e na emoção de lidar com o indeterminado.

O domínio da *Mimicry*, relacionado à simulação, ao faz de conta e à representação de papéis, encontra correspondência no regime da manipulação, em que o jogo constrói discursos persuasivos que induzem o jogador a assumir posições e a tomar decisões. Nos dois casos, o sujeito é conduzido por estratégias enunciativas que organizam valores e atribuem papéis, gerando uma experiência sensível centrada na empatia, na ética e na ficcionalização do eu. A relação com o jogo, aqui, não é de controle nem de exposição ao aleatório, mas de envolvimento simbólico e afetivo com um mundo que interpela o sujeito em sua dimensão interpretativa.

Por fim, a categoria do *Ilinx*, que se refere à busca da vertigem, da perda de estabilidade sensorial, pode ser associada ao regime do ajustamento. Ambos operam por uma lógica da presença e da intensificação sensível. No *Ilinx*, o corpo é mobilizado pela sensação imediata, pelo desequilíbrio e pela experiência do agora; no ajustamento, o sujeito se afina com o ambiente, com os ritmos e com as variações sutis da situação. Trata-se de modos de interação que privilegiam o sensível, a imersão e o contato direto com o presente da experiência — não

por racionalidade ou acaso, mas por uma forma de sintonia e vulnerabilidade partilhada.

A experiência lúdica, quando analisada à luz dos regimes de interação de Landowski e da tipologia de Caillois, revela-se profundamente variada e complexa do ponto de vista sensível. Longe de ser um mero entretenimento mecânico ou uma atividade homogênea, o jogo convoca o sujeito a ocupar diferentes posições afetivas e cognitivas: ora exigindo domínio e precisão, ora expondo ao imprevisito, ora envolvendo eticamente, ora convidando à imersão e à sintonia corporal. Cada regime e cada forma de jogo modula a sensibilidade de modo singular, produzindo emoções, tensões e formas de presença que ultrapassam a lógica da funcionalidade. Assim, compreender a diversidade dos modos de interação lúdica é reconhecer o jogo como uma prática cultural e discursiva que fabrica subjetividades e engendra mundos sensíveis, nos quais o jogador se transforma ao jogar.

3.1.3. Ludus e paidia e a tensão sobre o sujeito-jogador

A distinção entre *ludus* e *paidia* proposta por Roger Caillois (2017) constitui uma das oposições fundamentais para a compreensão das formas do jogo na cultura. Enquanto *paidia* designa uma espécie de forma lúdica primitiva, marcada pela espontaneidade, improvisação, instabilidade de regras e prazer corporal ou imaginativo do brincar, *ludus* caracteriza a institucionalização progressiva dessas práticas, mediante regras rigorosas, objetivos definidos e um sistema de controle mais racional da ação.

Segundo Caillois (2017, p. 33), "a paidia corresponde a uma forma de diversão desordenada, uma espécie de impulso lúdico natural que tende a se manifestar em gritos, vertigem, improvisação, desordem" Trata-se de uma manifestação próxima do brincar livre das crianças, em que prevalece a fantasia, a descontinuidade e a ausência de qualquer fim explícito além do prazer da própria atividade. Já o *ludus*, em contrapartida, aparece como um empenho para domesticar esse impulso lúdico caótico, estruturando-o por meio de regras, obstáculos e metas, o que gera jogos mais próximos das competições, dos esportes e dos sistemas codificados: "o ludus representa o esforço por introduzir regras arbitrárias e disciplina no seio da paidia" (Caillois, 2017, p. 33). É partir dessa articulação que se pode distinguir, de maneira conceitual, as práticas de **brincar** e de **jogar**, bem como **brincadeiras** e **jogos**. Uma vez que a *paidia* corresponde ao brincar livre, espontâneo, imaginativo e desprovido de regras rígidas, ela reúne um conjunto de atividades cujo foco está na expressão criativa e no prazer da própria atividade, sem a necessidade de vencedores, metas ou estrutura formal. É o caso do faz-de-conta, de correr sem rumo, ou de inventar personagens sem enredo fixo. Já o *ludus* introduz um

sistema de regras, objetivos definidos e obstáculos que exigem esforço, concentração, competição e, em última instância, a institucionalização de atividades como no xadrez, no futebol ou em jogos digitais com campeonatos e critérios de participação. Assim, enquanto a *paídia* privilegia a liberdade do gesto e da imaginação, o *ludus* organiza o jogo como um sistema formal de desafios.

Essa oposição, contudo, responde a um termo complexo. Caillois admite que a maioria dos jogos reais é formada por combinações variáveis entre *ludus* e *paídia*. Um exemplo disso são os jogos de RPG, como *Dungeons & Dragons* (Gygax; Arneson 2014), que combinam o caráter improvisado e criativo do *paídia* nas narrativas, nos personagens e nas interações livres; com estruturas de regras, estatísticas e sistemas de combate que pertencem claramente ao *ludus*. A tensão entre essas duas dimensões produz diferentes formas de engajamento do jogador e modula suas experiências sensíveis e cognitivas.

Essa tipologia, portanto, é útil para compreender diferentes regimes de participação e subjetivação. Enquanto a *paídia* favorece uma experiência de abertura, de fluxo e de incorporação sensível, o *ludus* convoca o sujeito a um controle racionalizado, voltado para a eficiência, a vitória e a superação de desafios codificados. Tal oposição se mostra como o ponto de partida para investigar como diferentes jogos modulam a presença do sujeito-jogador, ora em estado de fluxo sensível, ora em articulação lógica e estratégica.

Essa leitura, como uma dicotomia estável entre dois modos de jogo, todavia, tende a fixar tais categorias como termos puros de uma estrutura binária, conforme a lógica tradicional do quadrado semiótico (s1/s2). Tal abordagem arriscar empobrecer a complexidade experiencial dos jogos. Na prática lúdica, os jogos frequentemente oscilam entre essas duas forças, exigindo um modelo que dê conta das transições, graduações e modulações sensíveis entre elas — e, em última análise, um princípio de conversão de estruturas.

É justamente nesse ponto que a teoria tensiva de Claude Zilberberg (2006) oferece uma contribuição decisiva. Ao conceber o sentido como resultado de variações contínuas, a partir de Zilberberg, desloca-se a oposição entre *paídia* e *ludus* para o plano da **extensidade**, em que esses termos aparecem como configurações possíveis do campo lúdico, moduladas por diferentes graus de tonicidade. Nesse quadro, *paídia* corresponde a uma extensidade mais aberta, expansiva; já *ludus* emerge quando essas grandezas se concentram, comprimindo o campo e instaurando maior ordenação das ações. O ritmo e o andamento da experiência oscilam, assim, conforme a presença mais ou menos tônica das regras, das restrições, das expectativas e dos procedimentos. Em vez de categorias mutuamente exclusivas, *paídia* e *ludus* formam polaridades extensivas, cujas modulações revelam que “o sentido se inscreve no intervalo e não

na fixação dos polos” (Zilberberg, 2006, p. 13).

Adotar essa perspectiva implica descrever o jogo como um espaço de tensões variáveis, em que os elementos *ludus* e *paídia* coexistem e se interpenetram em proporções instáveis, em função da situação, do sujeito e do andamento do jogo. Por exemplo, um jogo como *Minecraft* (Mojang Studios, 2011) permite ao jogador flutuar entre modos paidiáticos (exploração livre, construção criativa) e modos lúdicos (desafios de sobrevivência, regras impostas pelo modo hardcore), sem que haja ruptura no engajamento. A variação se dá por modulação, não por substituição. Desse modo, é necessário descrever *ludus* a *paídia* como modos de entrada e estada das grandezas semiótico no jogo, o que só se torna possível mediante uma semiótica sensível às gradações do sentido.

Por essa via, o sujeito-jogador não se posiciona de maneira fixa entre *ludus* e *paídia*, mas percorre um *continuum* de modulações que refletem diferentes modos de presença no jogo. Sua experiência é marcada por certas variações que organizam o tipo de atividade lúdica em que se engaja e reconfiguram sua própria subjetividade no interior do discurso do jogo. Em momentos de pura improvisação e liberdade criativa — como ao construir livremente um cenário, testar interações inusitadas com o ambiente ou subverter formas programadas de jogar o jogo. Nesse modo, o sujeito deixa de buscar eficácia ou desempenho ótimo, e passa a explorar o universo lúdico como um campo de possibilidades expressivas, sensoriais e afetivas. A experiência do jogo se transforma, então, em um ato estético no qual a criação, o improviso e o prazer do próprio gesto são mais importantes do que qualquer objetivo final. Trata-se de um modo de presença em que o jogador se deixa atravessar por intensidades difusas, ritmos próprios e afetos espontâneos, instaurando uma relação com o jogo marcada pela fruição sensível, pela curiosidade e pela abertura ao inesperado. Por outro lado, quando o sujeito-jogador decide enfrentar monstros durante a noite ou adentrar cavernas com recursos escassos, ele realiza uma transição gradual para um regime de intensificação modal, no qual as modalidades do querer, do poder e do saber se tornam mais exigidas e concentradas. Essa configuração está alinhada ao regime do *ludus*, em que o engajamento se estrutura pela eficácia estratégica e pela superação de provas: o sujeito-jogador precisa calcular riscos, gerir inventários, antecipar padrões de ataque e planejar rotas de fuga ou de combate. A experiência sensível é tensionada pela exigência de desempenho e pela busca de superação de provas progressivamente mais complexas, o que aciona certas intensidades modais. Assim, o jogo modula o sujeito para um modo de presença mais deliberativo, em que a experiência estética se cruza com a lógica do desafio, instaurando uma forma de participação pautada pelo controle, pela competência e pela constante prova de si.

Em *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017), a experiência sensível do sujeito-jogador é intensamente modulada pela exigência de desempenho diante de desafios progressivamente mais árduos. Ao enfrentar um chefe poderoso, após múltiplas tentativas frustradas, o jogador aciona um conjunto denso de modalidades — ele **quer** vencer, **deve** se manter vivo, **precisa saber** os padrões de ataque do inimigo e **pode** agir apenas dentro de condições extremamente restritas, como poucos pontos de vida ou recursos limitados. Essa situação configura um acento de intensidade modal, pois o engajamento não ocorre de forma neutra, mas sob alta carga tensiva, na qual o fracasso iminente reforça o valor da vitória. O ritmo cardíaco acelera, os sentidos se aguçam, e cada gesto se torna significativo: esquivar no tempo exato, medir a distância correta, administrar a energia disponível. O sujeito-jogador, nesse cenário, é literalmente constituído por sua capacidade de suportar e agir sob pressão, encarnando uma forma de presença em que o sentido se produz por meio do risco, da repetição e do domínio corporal e cognitivo.

Essas passagens não são apenas funcionais, mas sensíveis: o sujeito-jogador vive corporalmente as transições entre o fluxo livre da *paídia* e a concentração tensa do *ludus*, conforme se reorganizam as condições modais, os afetos e os valores em jogo. A teoria tensiva permite, assim, compreender o **dever do sujeito-jogador** como um movimento dinâmico e situado, em que o engajamento lúdico é constantemente (re)modulado pelas relações entre sistema e liberdade, entre regras e invenção. Em vez de ser concebido como uma instância estável e racional, o sujeito emerge como uma figura sensível, afetada pelas variações do discurso lúdico, modulando sua presença e ação conforme as intensidades do jogo. É nesse câmbio de direções, entre ordem e improviso, entre cálculo e expressão, que o sujeito-jogador se constitui como operador de sentido em constante transformação — ou como queremos defender, em metamorfoses tensivas.

3.1.3.1. *Variação, valor e valência*

A partir das Contribuições de Zilberberg, especialmente em *Tensão e significação* (Zilberberg, 2011), os conceitos de **variação**, **valor** e **valência** operam em articulação íntima como fundamentos para a descrição das formas de sensibilidade que atravessam os discursos. Diferentemente da abordagem estrutural clássica, centrada em categorias discretas e oposições fixas, a teoria tensiva desloca o foco para os modos de manifestação do sentido, ou seja, para como o sentido aparece, modula-se e afeta os sujeitos em um dado regime de sentido.

Para o mestre francês, o sentido não é um dado estático, mas um fenômeno que se

manifesta em movimento, em **variação**, em constante flutuação de intensidade e extensidade. Esses dois eixos — **intensidade e extensidade** — permitem descrever como os valores são vividos no discurso: Para tanto, tais eixos pressupõem regimes de valores e operações: os valores de absoluto, que “se manifestam como irrupções súbitas, qualitativamente saturadas, que suspendem ou interrompem a continuidade do discurso e impõem sua presença sem necessidade de articulação racional” (Zilberberg, 2011, p. 36); já os valores de universo se distinguem “em um campo contínuo e homogêneo, no qual o sentido é experimentado como um fundo sensível, uma atmosfera que envolve o sujeito e o afeta por imersão, mais do que por contraste ou oposição” (Zilberberg, 2011, p. 40). São propostas também duas operações: a triagem é “a manifestação do valor se faz por discriminação progressiva, por gradação qualitativa, como se o sujeito se colocasse diante de alternativas que exigem ponderação, hesitação, seleção” (Zilberberg, 2011, p.37); e a mistura se realiza “pela justaposição ou sobreposição de zonas de sentido heterogêneas, cuja copresença não elimina o contraste, mas o modula. Diferentemente do universo, em que predomina a homogeneidade, a mistura exprime a simultaneidade de tonalidades discordantes” (Zilberberg, 2011, p.41). Portanto, a intensidade diz respeito à força afetiva com que um conteúdo se impõe ao sujeito, oscilando entre mais ou menos forte, mais ou menos evidente ou pungente. Zilberberg distingue esse eixo como a manifestação pela emergência súbita e total de uma emoção ou sentido (como o espanto ou o choque), e os valores de triagem, em que a intensidade é diluída, hesitante, resultante de uma avaliação ou ponderação progressiva (como a dúvida ou a curiosidade contida). Já a extensidade refere-se ao grau de expansão ou contração da experiência, isto é, à amplitude espacial, temporal ou perceptiva com que o valor se distribui. Zilberberg propõe que o conteúdo também se apresenta como difuso, ambiental, envolvente (como em atmosferas contemplativas ou cenas dilatadas), e os valores de mistura, nos quais diferentes planos de sentido se sobrepõem e se entrelaçam em um campo heterogêneo, frequentemente ambíguo ou instável. Entre esses polos, multiplicam-se as modulações do sentido, formando um contínuo qualitativo. A variação, nesse modelo, não é uma exceção nem um desvio, mas a própria forma sensível do sentido, em que o sujeito é afetado não por estruturas fixas, mas por intensidades graduais e campos de presença em transformação. Portanto, a intensidade é o eixo que descreve a força afetiva com que um valor se impõe ao sujeito: ela se manifesta como irrupção súbita e saturada (valor de absoluto) ou como gradação qualitativa e progressiva (triagem), afetando o sujeito por choque ou por hesitação. Já a extensidade diz respeito à amplitude e duração com que esse valor se distribui no tempo e no espaço do discurso: pode se apresentar como um fundo homogêneo e imersivo (valor de universo) ou como sobreposição de zonas heterogêneas e discordantes (mistura).

Nesse conjunto teórico, embora intensidade e extensidade componham conjuntamente o sistema de modulação do sentido, sua relação não é simétrica. Há entre elas uma hierarquia funcional: a intensidade rege a extensidade. Isso significa que o grau de intensidade — isto é, a força afetiva com que um valor se apresenta — determina a maneira como ele poderá se dilatar, se contrair, durar ou se concentrar no tempo e no espaço do discurso. Em outras palavras, a intensidade é o motor da significação, o impulso que comanda a maneira como o valor se estende ou se distribui no campo da experiência sensível. Zilberberg (2006, 2011) justifica essa assimetria a partir da ideia de que a experiência do sentido se organiza como um movimento afetivo, um fenômeno que envolve diretamente o corpo e a sensibilidade do sujeito. A intensidade é, por isso, pensada como a dimensão energética do valor — é ela que introduz variações qualitativas perceptíveis no discurso, conferindo ao valor o seu valor, ou ainda, o valor do valor. Já a extensidade desempenha o papel de uma espécie de moldura, um suporte que estabiliza ou distribui essa energia no tempo e no espaço. O sentido se modula, portanto, a partir da intensidade que o anima e da extensidade que o organiza. Essa relação de regência também está relacionada à natureza dos dois eixos. Enquanto a intensidade é qualitativa, pois qualifica o modo como algo é sentido (mais ou menos eufórico, mais ou menos disfórico), a extensidade é quantitativa, pois estrutura esse sentimento em termos de amplitude ou duração (mais ou menos duradouro, mais ou menos expandido). A escolha de Zilberberg por atribuir primazia à intensidade decorre de seu interesse pela dimensão estética e afetiva do discurso, em especial pelo modo como o sujeito é afetado pelos matizes de sentido. Como ele mesmo afirma, é o acento de intensidade que singulariza uma manifestação discursiva, que a torna viva, e é somente a partir dessa vivência que a extensidade pode fazer sentido como variação rítmica, temporal ou espacial daquilo que afeta. A regência da intensidade sobre a extensidade afirma, assim, o primado do vivido sobre o estruturado, do afetivo sobre o formal, sem que isso signifique abandono da estrutura, mas sim sua qualificação por meio da experiência sensível. Essa inflexão metodológica e epistemológica projeta um sujeito-jogador, ao mesmo tempo, como um intérprete racional e como corpo tensionado pela força do valor que se desdobra no andamento do discurso. Dessa forma, variação, valor e valência compõem um tríptico dispositivo analítico para a descrição da sensibilidade nos discursos. A variação descreve o movimento do sentido; o valor, a posição relacional construída nesse movimento; e a valência, a potência afetiva dessa posição. Esses três termos não substituem categorias clássicas, mas expandem a capacidade da semiótica de pensar os modos de presença e os regimes de afecção que estruturam a experiência do sujeito na sua performance nos jogos.

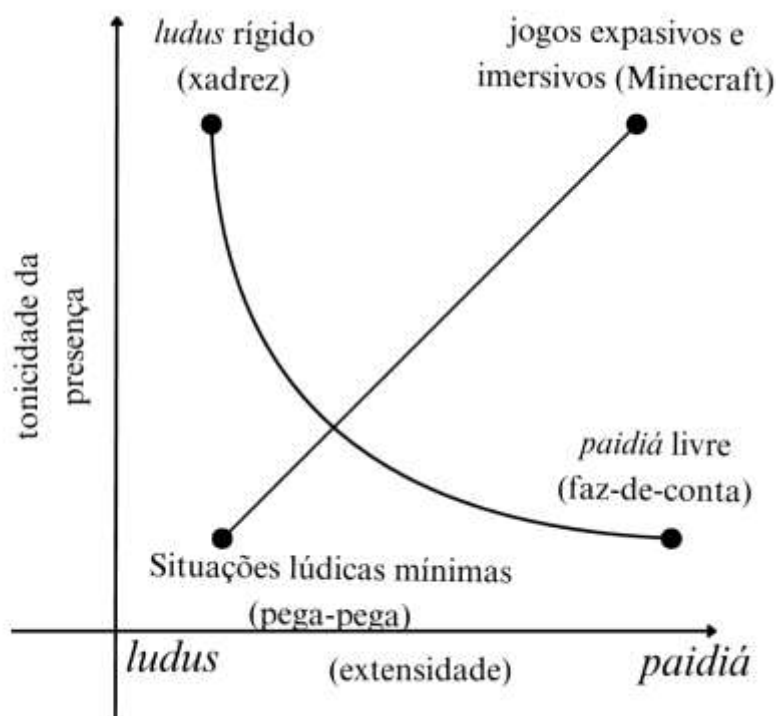
Diante dessas formulações, torna-se possível reler a oposição clássica de Caillois a

partir da lógica tensiva. *Paidiá* e *ludus* deixam de funcionar como categorias substanciais ou estágios rígidos e passam a configurar **valores da extensidade**, modos pelos quais o campo lúdico se dilata ou se contrai segundo o regime sensível que o orienta. A *paidiá* corresponde a extensões amplas, contínuas, atmosféricas. Nelas, a presença do sujeito se desdobra por um campo homogêneo em que as grandezas lúdicas — regras, metas, delimitações — mantêm baixa tonicidade. O valor se produz na expansão da experiência, mais próximo dos “valores de universo” de Zilberberg: um regime em que o sentido age por imersão, por envolvimento difuso, e em que o sujeito se deixa levar por estados de curiosidade, deriva ou experimentação sensível. Trata-se de uma forma de presença em que o tempo se estende e os limites se tornam porosos. Já o *ludus* emerge como um movimento de **concentração extensiva**, cuja direção pode tomar dois caminhos distintos. De um lado, essa concentração pode conduzir a presenças fortemente reguladas, densas do ponto de vista lúdico e semântico: desafios estruturados, regras estritas, metas claras, decisões de alto custo modal. De outro, essa mesma compressão pode apontar para presenças minimamente lúdicas, em que a ludicidade subsiste como acordo local, como contorno flexível, como pacto de interação sustentado por regras discretas — situações em que o jogo se reduz a uma organização mínima, mas ainda perceptível, das ações. Em ambos os casos, o *ludus* funciona como regime de focalização, tornando o valor mais concentrado, pontual e exigente.

Essas formas de extensidade — dilatada na *paidiá*, concentrada no *ludus* — modulam relações de ordem inversa ou convergente com a intensidade. Em certas experiências, o avanço do *ludus* estreita a extensidade enquanto eleva a intensidade: decisões rápidas, esforços marcados, provas de competência. Em outras, extensidade e intensidade podem convergir, como em zonas de imersão altamente envolventes, em que o campo se expande ao mesmo tempo em que se torna densamente afetante. Do mesmo modo, extensões paidiáticas podem coexistir com intensidades suaves, produzindo atmosferas de suspensão, contemplação ou fluxo contínuo. A presença do sujeito-jogador responde, por fim, ao jogo entre essas grandezas: é a intensidade da presença, do sujeito, do desafio, da vitória, que dá acento à experiência, enquanto a extensidade define sua amplitude. *Paidiá* e *ludus*, entendidos como categorias da extensidade, tornam-se regimes moduláveis de presença, capazes de alternar movimentos de contração e dilatação, de concentração e dispersão, conforme a configuração tensiva que organiza o mundo do jogo. Essa perspectiva desloca o olhar das classificações externas para a experiência vivida e evidencia o caráter contínuo, graduado e afetivo do fenômeno lúdico. Os jogos, então, respondem a uma prática em que o valor se constrói a partir da flutuação entre tensão e dispersão, entre foco e deriva, entre cálculo e criação, cujo regime

tensivo é apresentado no gráfico 1.

Gráfico 1 – Regime tensivo do ludus/paidia



Fonte: elaborado pelo autor.

Por essa via, a tipologia dos jogos proposta por Caillois pode ser reorganizada segundo uma lógica tensiva: menos um sistema de classificações fixas do que um campo de flutuações em que as grandezas extensivas e intensivas modulam a experiência. Assim, *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* deixam de funcionar como “espécies” de jogo e passam a ser compreendidos como zonas de maior ou menor densidade extensiva e intensiva, nas quais o ludus e a paidiá se redistribuem conforme o andamento tensivo da presença.

No caso do *agon*, observa-se uma configuração extensiva orientada pelo *ludus*, isto é, uma extensidade mais concentrada e regulada pelas regras. A prova, o duelo ou a competição estabelecem limites claros, contornos estáveis e um horizonte de desempenho que tende a contrair a duração significativa da experiência. Nesses jogos, a intensidade costuma ser alta e pontual: o valor se atualiza em episódios decisivos, marcados por forte tonicidade — o gol nos acréscimos, o xeque-mate, a última jogada. A presença, modulada por grandezas intensivas elevadas, tende a se contrair, convertendo o percurso em instantes densos, carregados de obrigação modal e valor de absoluto.

O *alea*, embora igualmente derivado da extensidade regulada do *ludus* (pois

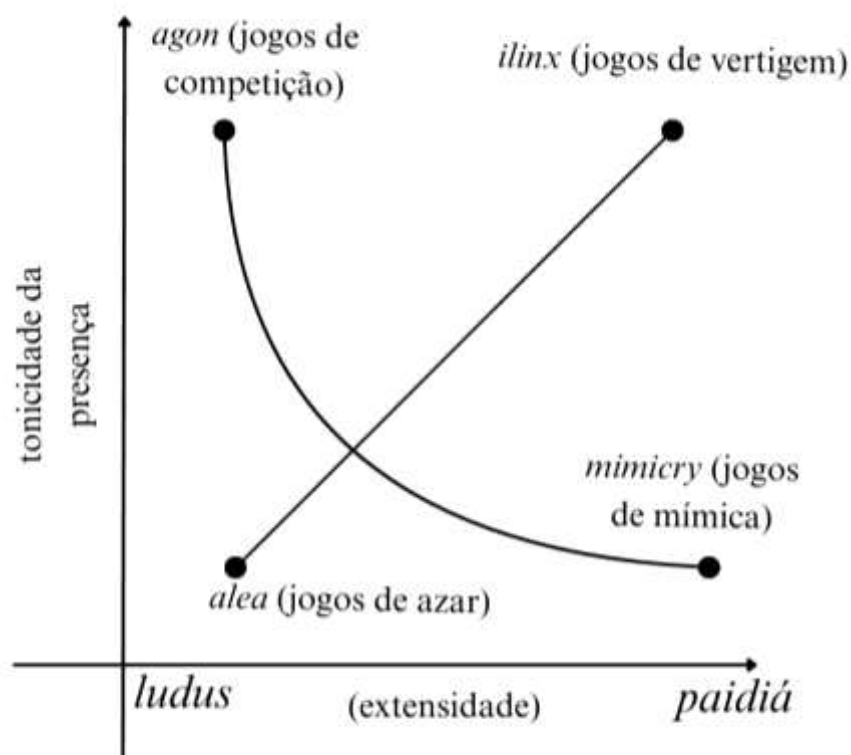
depende de instrumentos e regras fixas, como dados ou roletas), apresenta uma distribuição tensiva distinta. Aqui, a intensidade é menos concentrada: a agência reduzida do sujeito dispersa o valor do jogo em uma extensidade mais dilatada. A experiência se apoia num campo de incerteza prolongado, em que expectativa e impotência coexistem. A presença oscila: a intensidade pode subir no momento do sorteio, mas se dissolve em uma extensidade que absorve o suspense e o devolve como uma espera afetiva, não como uma prova de competência. A valência intensiva é, portanto, intermitente, enquanto a extensiva é mais difusa, menos dirigida.

Nos jogos de *mimicry*, como fantasias, encenações e RPGs, a extensidade se desloca para o polo da *paidia*: trata-se de uma extensidade aberta, ampla, atmosférica, que dissolve limites rígidos e privilegia o envolvimento sensível prolongado. A intensidade, nesses casos, pode ser moderada, mas a presença se sustenta em grandezas extensivas elevadas, próprias dos valores de universo ou de mistura, tal como formulado por Zilberberg (2001). A experiência se esparrama no tempo, instala atmosferas, encarna personagens e narrativas, fazendo com que o valor emerja de uma deriva sensível, e não de uma resolução.

Por fim, *ilinx* apresenta uma dinâmica tensiva particularmente interessante, pois oscila entre os dois polos da extensidade. Pode emergir da *paidia*, como vertigem improvisada (girar até cair, brincar de desequilíbrio), sustentada por extensidades difusas e abertas; mas pode também ser formalizada em *ludus*, como nos esportes radicais ou atividades controladas, em que a extensidade se concentra na moldura das regras. Em ambos os casos, contudo, a intensidade tende a ser alta: a vertigem impõe um impacto sensorial súbito, forte, modalizado por estados corporais limites (excitação, medo, êxtase). A presença, assim, combina uma intensidade elevada com extensidades variadas — ora longas e envolventes, ora breves e focadas.

Desse modo, a tipologia de Caillois encontra, na teoria tensiva, uma nova inteligibilidade: cada categoria não define o que um jogo é, mas como ele **se distribui** no campo das extensidades e intensidades. Tal esquematização foi ilustrada no gráfico 2.

Gráfico 2 – Uma proposta tensiva para a tipologia de Caillois



Fonte: elaborado pelo autor.

Por fim, o modelo tensivo leva a reelaboração de alguns fundamentos acerca da prática dos jogos. Ao longo de uma partida, o sujeito-jogador não percorre um trajeto linear nem permanece atado a uma única forma de jogar. Pelo contrário, ele atravessa modulações tensivas que reorganizam constantemente sua experiência. Cada jogo — em vez de corresponder a um tipo puro como *agon*, *alea*, *mimicry* ou *ilinx* — combina, em diferentes proporções, as grandezas que caracterizam esses modos: *ludus* e *paidiá*. Um jogo centrado na vertigem (*ilinx*), por exemplo, pode intensificar sua dimensão mimética ao encenar o risco e a euforia; um jogo de sorte (*alea*) pode gerar disputas competitivas sobre “quem tem mais sorte”, ativando formas de *agon*; e até jogos de simulação (*mimicry*) podem ser submetidos a regras rígidas de performance (*ludus*), desafiando o jogador a dominar os papéis que assume.

Dessa maneira, não se trata de classificar os jogos em caixas fixas, mas de descrever suas zonas de maior ou menor valência intensiva e extensiva, ou seja, identificar os momentos em que o jogo exige ação concentrada e pontual, ou quando promove imersão prolongada e dispersiva. O sujeito-jogador, nesse contexto, é continuamente afetado por essas variações: ele, ora age com cálculo e rigor, ora se abandona ao acaso, ora se deixa afetar por atmosferas sensíveis, ora se lança à vertigem ou à improvisação. Cada passagem entre esses estados

mobiliza forças distintas, reorganiza a posição do jogador no discurso e transforma seu modo de habitar o jogo — não como um simples operador de comandos, mas como uma figura sensível, afetável e tensionada.

Portanto, compreender o jogo como um campo tensivo significa reconhecer que sua experiência não é determinada apenas pelas regras ou pelo gênero a que pertence, mas pela forma como ele orchestra modos de presença e de sentido em constante variação. O sujeito-jogador se reconstrói a cada deslocamento entre *ludus* e *paidiá*, entre mais ou menos intensidade e extensidade. Jogar é, nesse sentido, uma prática de metamorfose: não é apenas cumprir tarefas ou assumir papéis, mas também é atravessar zonas de valor que modulam o sentir e o agir. A semiótica tensiva, ao captar essas transformações em sua dimensão qualitativa e vivida, permite-nos compreender o jogo como um dispositivo de subjetivação — um espaço onde o sujeito se faz e se refaz pela variação sensível.

3.1.4. A gramática intensiva e os modos de presença do sujeito-jogador

A proposta de uma abordagem tensiva da experiência sobre o sujeito-jogador exige, como desdobramento metodológico e conceitual, a elaboração de uma semântica e de uma sintaxe própria à teoria tensiva. A semântica tensiva, nesse quadro, buscará descrever os valores como formas moduladas de presença, orientadas pelas valências de intensidade e extensidade. Trata-se de compreender o como um efeito de posição e de força em um campo variável. A coragem, o medo, o desejo ou a vitória, por exemplo, não valem por si, mas por sua inscrição em regimes tensivos específicos que os tornam mais ou menos impactantes, mais ou menos duradouros, mais ou menos envolventes. A semântica tensiva, portanto, é uma semântica da qualidade vivida, que descreve como os conteúdos se fazem sentir, e com que força eles se inscrevem na experiência discursiva do sujeito. Já a sintaxe tensiva terá por objetivo descrever as formas de encadeamento e de transformação desses valores: como as grandezas se concatenam em trajetórias afetivas e como certos jogos ou discursos lúdicos articulam variações que sustentam a progressão sensível da experiência. O foco da sintaxe, nesse sentido, não estará na articulação entre categorias formais abstratas, mas nas dinâmicas de passagem: do fraco ao forte, do difuso ao concentrado, do explosivo ao estável.

3.1.4.1. Semântica intensiva e o caso da vitória

A partir de uma abordagem tensiva, torna-se possível pensar a vitória como uma

figura modulável, cujas valências variam conforme o jogo, o contexto e a própria configuração discursiva da experiência. Cada jogo produz um modo específico de viver, de esperar ou de conquistar a vitória. Assim, em vez de tratá-la como um resultado fixo, propõe-se descrevê-la segundo os movimentos de intensificação e distensão que a qualificam como valor vivido. Há vitórias que se impõem com força, que marcam o sujeito de maneira profunda e persistente, e há vitórias pálidas, burocráticas, quase indiferentes. A diferença, portanto, está na forma como esse acontecimento se inscreve no campo sensível do sujeito.

Nesse sentido, a concessão ocupa um lugar crucial na análise tensiva da vitória, dado que o valor da vitória não se constitui apenas pela oposição binária entre ganhar e perder, mas por uma gradação qualitativa modulada por experiências sensíveis de perda parcial, ganho ambíguo ou triunfo incompleto. Em termos semióticos, a concessão é o operador que permite a copresença de sentidos aparentemente contraditórios: vencer forçosamente, vencer com prejuízos, vencer na dúvida, vencer na frustração de expectativas. Essa estrutura concessiva reorganiza o campo valorativo ao introduzir dissonâncias, sutilezas e tonalidades afetivas que escapam às categorias lógicas do tudo ou nada. Quando um jogo apresenta ao jogador uma vitória sacrificada — como ocorre em *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015), ao salvar um personagem ao custo de outro, ou em *Papers, Please* (3909 LLC, 2013), ao cumprir metas estatais mas perder vínculos familiares —, o efeito de sentido é concedido: reconhece-se a vitória, mas ela é atravessada por uma perda, uma hesitação, um desconforto que a relativiza. Isso torna a vitória mais densa, mais valente, porque o sujeito atinge um objetivo, mas o faz num regime de presença complexo, em que valores colidem e o afeto se distribui entre zonas discordantes. A concessão, nesse sentido, introduz uma variação tensiva decisiva: ela impede que o valor da vitória se torne puro, simplificado ou linear, propondo em seu lugar uma significação atravessada pela mistura, pelo conflito e pela multiplicidade de sentidos. É justamente essa modulação que permite distinguir vitórias “vazias” de vitórias “plenas”, vitórias que transformam o sujeito daquelas que apenas o confirmam. A concessão marca, portanto, o ponto em que a vitória se torna experiência: quando o triunfo deixa de ser apenas um dado e passa a ser vivido como acontecimento, com tudo o que há de excesso, ruído e ambivalência.

Em *Dark Souls* (FromSoftware, 2011), a vitória só se realiza como valor plenamente valente porque é atravessada pela concessão. Trata-se de um jogo que não oferece o triunfo como recompensa automática, mas como efeito tardio, conquistado a duras penas após uma série de fracassos reiterados. O que qualifica a vitória não é apenas o fato de vencer um inimigo, mas o percurso sensível que antecede esse acontecimento: a repetição exaustiva, a

frustração acumulada, o medo reaprendido e o aperfeiçoamento gradual da performance. Vencer, aqui, implica ceder — ceder à falibilidade, à incerteza, ao tempo que o jogo exige do corpo e da atenção do sujeito. Esse é o cerne da concessão: admite-se uma perda (ou várias), um recuo, uma suspensão do desejo imediato, para que a vitória, quando enfim acontece, venha impregnada de densidade afetiva e de contraste narrativo. Não se trata de um triunfo puro, mas de uma vitória que carrega a marca da derrota, que só vale porque foi difícil, improvável, quase negada. A concessão opera como um ponto de qualificação: ela introduz no valor da vitória uma modulação que a torna mais espesso, mais vivido, mais memorável. Por isso, o triunfo em *Dark Souls* (FromSoftware, 2011) não se esgota no instante da conquista — ele reverbera, persiste, retroage, transforma a memória do sujeito-jogador no percurso. Do ponto de vista semântico, a vitória vale mais, porque foi quase impossível, foi vivida sob tensão contínua e se formou como figura sensível apenas ao preço de múltiplas cedências. O sujeito vence, sobrevive, aprende, adapta-se, concede para enfim superar.

Por outro lado, a ausência de concessão em jogos como *The Sims* (Maxis, 2000) e *Cities: Skylines* (Colossal Order, 2015) é, em grande medida, apenas aparente. Embora esses jogos não operem por provas explícitas, derrotas dramáticas ou fracassos punitivos, eles organizam formas sutis de resistência e imposição de limites. A progressão não é inteiramente livre: há tempos de espera, escassez de recursos, limitações de espaço, eventos aleatórios que podem desfazer construções ou comprometer objetivos. Essas barreiras não anulam o percurso do jogador, mas o modulam — exigem paciência, gestão, replanejamento, o que implica uma forma de concessão diluída, de baixa intensidade, porém de longa duração. O jogador cede não diante de uma falha pontual, mas diante de uma economia de obstáculos distribuídos, que regulam a continuidade do jogo. Nesse sentido, o valor da vitória não é neutralizado, mas reconfigurado: ele emerge não como superação espetacular, mas como conquista difusa, resultado de adaptações contínuas a pequenos entraves. O que está em jogo é uma forma branda de tensão — menos heroica, mais cotidiana — em que a vitória se faz por acúmulo e por resiliência. A concessão, aqui, opera como fundo regulador da experiência, não como evento disruptivo. O sujeito-jogador aprende a ceder tempo, a remanejar planos, a aceitar desvios, e é nesse processo que o valor da vitória, ainda que tênue, se sustenta. Portanto, mesmo em contextos de aparente liberdade plena, os jogos instauram microconcessões que mantêm o sentido em movimento e impedem que ele se estanque em uma atonia absoluta. Desse modo, percebe-se que a significação da vitória não depende apenas da presença ou ausência de obstáculos visíveis, mas do modo como esses obstáculos — mesmo os discretos — afetam o ritmo, o corpo e a experiência do jogador.

Nos jogos cooperativos, como *It Takes Two* (Electronic Arts, 2021), a vitória deixa de ser uma conquista estritamente individual para se tornar um efeito transitivo — um valor que circula entre sujeitos e afeta simultaneamente ambos os jogadores, o que instaura uma experiência intersubjetiva. Ao contrário do modelo clássico de superação pessoal, aqui não se vence "sobre" o outro, mas com ele: vencer implica ajustar ritmos, comunicar, rir, errar junto, aprender no compasso do outro. Esse tipo de vitória adquire uma valência extensiva particular, pois ela se prolonga na memória do vínculo construído, nas marcas deixadas pelo afeto recíproco. É uma vitória que se propaga, que transita: sua força não reside apenas na superação de um desafio, mas no modo como essa superação é mediada pela presença do outro — um outro que não é obstáculo, mas condição de possibilidade da própria experiência. Essa transitividade da vitória permite pensar que o valor sensível não é apenas algo que se concentra ou se irrompe dentro de um único corpo, mas algo que se distribui, que se compartilha, que circula afetivamente entre sujeitos em relação. Nesse caso, não se descreve apenas o quanto um valor afeta um jogador, mas como ele cruza fronteiras subjetivas e passa a compor uma cena afetiva coletiva. Vencer, aqui, é também ser afetado pela vitória do outro, e isso qualifica o sentido como experiência plural. Trata-se de uma vitória cuja valência não se mede apenas pela intensidade do gesto final ou pela extensão do desafio superado, mas pela qualidade relacional do percurso vivido. O jogo, então, desafia e vincula; exige esforço, escuta, sincronia, confiança.

Outro regime de valoração da vitória, especialmente visível em jogos cooperativos ou em modos multijogador assimétricos, é aquele em que o sujeito vence apesar do outro — não necessariamente contra, mas em descompasso com ele. Nesses casos, a presença do outro não é condição positiva de mediação, mas um fator de tensão, uma força que interfere, atrasa, complica ou dificulta o percurso do sujeito. Em termos tensivos, a vitória adquire valência justamente por causa da resistência relacional: o valor se intensifica à medida que o outro atua como elemento de fricção. Em jogos cooperativos forçados, por exemplo, quando há um parceiro desatento, inexperiente ou que não colabora adequadamente, a vitória se torna mais rara, mais sofrida, mais custosa — e por isso mesmo mais densa. Trata-se de uma vitória marcada por concessões constantes, frustrações acumuladas e necessidade de adaptação tática. O sujeito vence, mas cede: cede tempo, expectativas, confiança; recalibra sua atuação para compensar o déficit do outro. É nesse ato de vencer apesar do outro que o valor emerge — como figura de resistência subjetiva à adversidade relacional. Aqui a experiência não é estruturada por harmonia, mas por atrito. Esse atrito, longe de anular o valor, o potencializa, porque torna a vitória mais improvável, mais contrastada, mais marcada pela persistência. É um tipo de vitória que exige habilidade e resiliência e regulação afetiva — e que inscreve no sujeito

uma memória mais duradoura justamente por carregar em si o traço de uma alteridade desestabilizadora. Vencer, nesse regime, é também resistir ao ruído, ao erro alheio, à desorganização do coletivo — e isso imprime ao valor uma força peculiar, entre a frustração e a realização.

A semântica tensiva, nesse sentido, não mede vitórias em função das regras de um jogo, mas pela potência sensível com que elas se inscrevem no corpo e na memória. Em suma: vitórias mais ou menos vitoriosas não são apenas uma questão de conteúdo, mas de valência. É, por meio de variações, que se organizam as diferentes vitórias dispostas em um dado campo de presença.

Para tanto, é preciso considerar que a intensidade e a extensidade não operam isoladamente, mas formam um par contínuo e interdependente — suas variações só adquirem sentido quando postas em contraste ou em combinação. Por exemplo, uma intensidade alta pode adquirir diferentes valores semânticos conforme se relacione a uma extensidade. Essa interdependência é o valor do valor, um grau de eficácia afetiva que só pode ser compreendido pela (cor)relação entre os eixos tensivos. A correlação, nesse modelo, não é uma simples adição de certos mais e menos, mas uma operação qualitativa que altera a natureza do valor vivenciado. Quando temos mais intensidade e menos extensidade, o efeito sensível é o de uma **figura** que irrompe com força e concentra o sentido em um ponto focal do discurso lúdico. No campo de presença do jogador, isso se traduz por um momento em que a atenção, o afeto e a significação são capturados abruptamente: o susto, o impacto de uma revelação narrativa, a entrada repentina de um inimigo poderoso, o último golpe num duelo decisivo. São situações em que o valor se manifesta como explosão — vívida, intensa, mas também breve e concentrada. Zilberberg (2011, p. 35) define isso ao dizer que “as intensidades mais elevadas são vividas como irrupções”, e que, nesses casos, o sujeito não precisa ponderar: ele é imediatamente afetado. A duração curta, no eixo da extensidade, nesse caso, reforça o efeito de presença, pois impede a diluição do valor ao longo do tempo — tudo acontece no aqui e agora, comprimidos, o que força o sujeito a reagir. Essa forma de organização é fundamental para entender como o design de jogos manipula a sensibilidade do jogador: ao modular a intensidade e a extensidade, o jogo não apenas diz *o que* é importante, mas também *como* algo se impõe como tal — e isso define diretamente o modo como o sujeito-jogador percebe, sente e age. Por outro lado, quando a intensidade é baixa e a extensidade elevada, o valor se distribui de maneira contínua, como uma atmosfera afetiva que envolve o sujeito. Nesses casos, o sentido não se concentra em uma figura nítida, mas se dissolve em um **fundo** sensível, criando um ambiente no qual a figuratividade tende a se diluir. É o que Zilberberg (2011, p. 35) chama de “valores de universo”, em que a

significação se manifesta por imersão, como uma tonalidade geral que acompanha o discurso sem sobressaltos. Para o jogador, isso se traduz em experiências em que o valor está presente de maneira difusa — como em jogos de exploração, simulação ou contemplação, em que não há eventos dramáticos, mas uma continuidade sensível que ancora a experiência em campos de presença baixos, porém duradouros. Nesse regime, a ausência de irrupção não implica ausência de valor, mas uma forma diferente de presença. O sujeito-jogador, em vez de ser convocado por choques ou rupturas, é envolvido por modulações lentas, suaves, ambientais — o tempo se alonga, os contrastes se atenuam, e o campo de presença se transforma em campo de acolhimento ou de suspensão. A figuratividade do discurso, nesse caso, não desaparece, mas cede lugar à ambientação, àquilo que afeta de forma constante, porém sem sobressalto. Trata-se de uma semântica em que o sentido se vive como fluxo, e não como evento. Essa articulação entre intensidade e extensidade, portanto, permite descrever tanto o momento de máxima presença quanto o de presença rarefeita — e é por essa via que o discurso sensível se organiza como campo tensivo vivido.

Tais articulações consideram a correlação de grandezas, o que não exclui a possibilidade de verificar regimes de sentido gerados na relação entre elas. Quando um jogo ativa simultaneamente uma alta intensidade e uma alta extensidade, o sujeito-jogador é imerso em uma experiência **densa**, na qual o valor, além de irromper com força, permanece, se prolonga e se repete no tempo e no espaço do discurso do jogo. Trata-se de uma configuração tensiva que potencializa a presença do valor em dois níveis: cognitivo e pragmático, fazendo com que o jogador se sinta profundamente envolvido, quase absorvido pela situação. É um efeito de saturação sensível — tudo parece significativo, mobilizador, urgente e duradouro. Esse tipo de vivência é comum em jogos que combinam desafios intensos com narrativas longas ou atmosferas emocionalmente densas, como em *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018). Neles, os acontecimentos são fortes (morte, perda, descoberta, vitória, fracasso), mas também são inseridos em um campo de extensão narrativa ou exploratória que dilata o efeito do sentido. O resultado é que o valor vivenciado (coragem, sacrifício, luto, esperança, redenção) não se apaga após um instante, mas se espalha, reverbera, retorna — moldando o sujeito-jogador ao longo de sua trajetória. Zilberberg diria que essa é uma forma de presença valente e transformadora, pois o valor, ao ser vivido com força e duração, produz efeitos de memória, identidade, aprendizado e até de transformação do próprio regime de sensibilidade do sujeito. O jogo, nesse caso inscreve o sujeito em um processo de metamorfose sensível, no qual o sentir é prolongado, espesso e ativo.

Por outro lado, quando intensidade e extensidade são simultaneamente baixas, o

sujeito-jogador vivencia uma forma de presença **tênue**, marcada por uma fraca mobilização afetiva e uma pobre difusão temporal e espacial do sentido. Trata-se de uma experiência em que o valor do que se vive no jogo não se impõe com força (baixa intensidade) nem se sustenta no tempo ou no espaço (baixa extensidade) — o que resulta em um campo de presença frágil, evanescente, quase esquecível. Do ponto de vista sensível, isso pode se manifestar como desinteresse, dispersão, apatia ou desengajamento. A experiência não convoca o sujeito a agir com urgência, nem o envolve em uma atmosfera envolvente. O valor de um conteúdo — uma vitória, um evento narrativo, um desafio — é sentido como irrelevante, desprovido de carga afetiva ou continuidade. São momentos que não afetam profundamente nem se integram a uma memória maior do jogo. O sentido não se anula, mas desaparece sem deixar marcas.

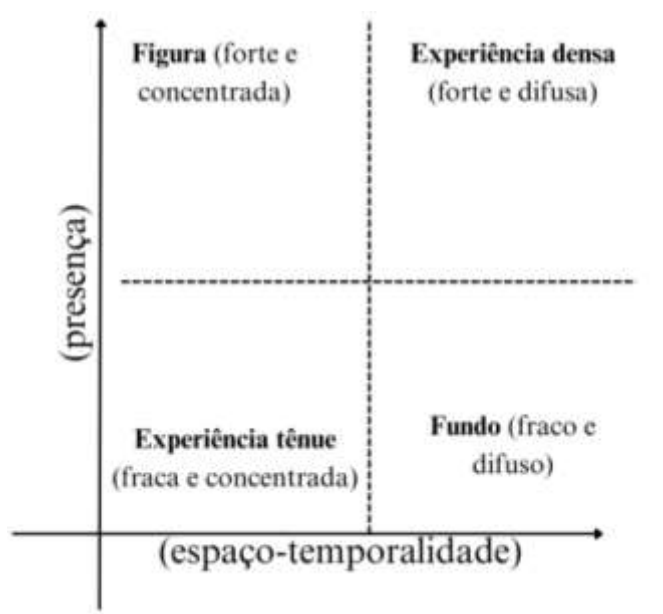
Esse regime pode ocorrer, por exemplo, quando o jogo apresenta eventos repetitivos, mecânicos ou previsíveis, sem variações significativas, ou quando o jogador está em um estado de baixa imersão, jogando de modo automático ou distraído — um estado a ser evitado pelo *game design*. Também pode surgir em jogos mal balanceados ou mal dirigidos do ponto de vista sensível, em que o projeto de jogo não favorece envolvimento emocional nem oferece contextos de sustentação simbólica. Nesses casos, o valor não é negado, mas neutralizado pela atonia, produzindo o que Zilberberg poderia descrever como um valor “desvalente”.

Esse tipo de vivência mostra que a ausência de afetação também é uma forma de presença — ou melhor, de não presença — e que o sentido se organiza tanto por picos e campos quanto por zonas de apagamento. Na análise da experiência lúdica, essa categoria permite identificar momentos de vazio tensivo, em que o jogo falha em produzir mobilização. Trata-se de uma forma de quase silêncio semiótico, que revela tanto a necessidade das variações tensivas quanto os limites da eficácia do discurso do jogo.

O conjunto dessas reflexões permite extrair algumas categorias para organizar um regime tensivo capaz de ilustrar o campo de presença do sujeito-jogador. Primeiramente, consideram-se que os actantes do discurso nele se inserem a partir de um ato enunciativo, “é preciso estar em jogo”, cuja **presença** pode ser mais ou menos intensa: algo em jogo pode se sentir, quer como figura, quer como fundo. Em outra direção, a experiência sensível de um jogador se desenrola no espaço-tempo autônomo do jogo: os contornos espaciais e a distribuição do tempo, bem como sua extensão e seu andamento, articulam-se conforme as regras do jogo em efetivo funcionamento. Fala-se mesmo de um conjunto de valores de universo, sob a forma de uma **espaço-temporalidade**. Isso nos permite dizer que a tonicidade (forte/fraca) é um modalizador da presença, ao passo que a extensão (concentrada/difusa)

predica sobre a espaço-temporalidade. Portanto, propõe-se que a experiência sensível do jogador se organiza em quatro zonas de presença, conforme apresentado no gráfico 3.

Gráfico 3 – Regimes de presença dos actantes no discurso lúdico



Fonte: elaborado pelo autor

Portanto, entre intensidade e extensidade, constitui-se a própria gramática do sentir, uma vez que é a partir dela que se organizam os efeitos sensíveis de sentido — seja o espanto súbito, seja a melancolia dilatada, seja a vitória árdua ou o fracasso suave. Se a semântica nos permite compreender o que afeta, como se afeta e em que grau, ainda falta descrever como essas variações se encadeiam no tempo e se articulam entre si na progressão do jogo. É nesse ponto que se impõe a necessidade de uma sintaxe tensiva: um modelo capaz de explicar as transições, os cortes, os ritmos, as articulações entre diferentes regimes de presença, isto é, uma teoria do encadeamento sensível. Tal sintaxe não seria uma gramática formal tradicional, mas uma cartografia dos movimentos afetivos e perceptivos no tempo do jogo, uma lógica da experiência que leve em conta os modos de variação, os pontos de inflexão, as acelerações e desacelerações, os contrastes e os limiares de mudança. A experiência do jogador, afinal, não é feita de blocos isolados de sentido, mas de percursos sensíveis, de oscilações tensivas que constituem a textura viva da significação no jogo. Assim, a semântica tensiva, ao mapear os regimes de presença, aponta diretamente para a urgência de uma sintaxe que os articule — uma sintaxe de afecções vividas, capaz de dar conta da complexidade fluida da experiência estética e interativa nos jogos.

3.1.4.2. *Sintaxe intensiva e o efeito de fatality*

Uma sintaxe intensiva visa mapear os percursos afetivos, identificando como os estados tensivos se sucedem, se contrapõem ou se transformam. Ela busca compreender as dinâmicas da variação, ou como o sujeito se move de um estado de alta para um de baixa intensidade, por exemplo, e o que essa transformação significa no plano da experiência sensível. “O percurso tensivo, ao contrário do percurso narrativo clássico, não se define por ações ou transformações de estado lógico, mas por inflexões afetivas, por variações qualitativas que se desenrolam no tempo” (Zilberberg, 2006, p. 12). Dito de outro modo, em vez de uma articulação de formas linguísticas ou narrativas, trata-se de uma articulação de regimes de presença. A sintaxe intensiva é, portanto, um modelo fenomenológico do sentido, atento à maneira como o sujeito sente, oscila, hesita ou é afetado ao longo de um discurso — ou de uma experiência de jogo.

No universo de *Mortal Kombat*¹⁸, o *fatality* não é apenas um movimento final de um combate: ele é o ápice de uma curva tensiva, um ponto de condensação máxima de intensidade que coroa todo um percurso de crescente engajamento. Para compreender como essa experiência é produzida, é necessário mobilizar elementos de uma sintaxe intensiva, capaz de descrever o modo como o sentido se constrói por meio de aumentos progressivos de força afetiva, de modulações rítmicas, de crescimento e de irrupção. A luta não começa no ápice: ela se inicia em um estado de menor intensidade e vai acumulando tonicidade — através de ataques sucessivos, defesas, reações e movimentos que, a cada instante, alimentam uma expectativa sensível. O impacto do *fatality* está diretamente ligado ao contraste com o que o antecede. Cada golpe, cada esquiva, cada quase derrota é parte de uma estrutura de intensificação, um movimento que amplia o investimento afetivo do jogador. Zilberberg ensina que os valores do discurso não estão apenas em sua presença, mas na forma como eles variam, se instalam ou se dissolvem (Zilberberg, 2011). No caso do *fatality*, temos uma intensificação súbita, concentrada, que não se estende no tempo, mas se impõe como uma irrupção absoluta, um valor de “explosão”, tonicidade forte, duração curta. Do ponto de vista semântico, trata-se de uma figura que rompe a continuidade do discurso, que instaura um novo regime de presença marcado pela saturação sensível, pela estética do excesso, pelo choque deliberado. Entretanto, essa

¹⁸ Série de jogos de luta desenvolvidos pela inicialmente pela Midway Games, com seu primeiro lançamento em 1992, e atualmente NetherRealm Studios, com o lançamento mais recente sendo *Mortal Kombat 1* (2023)

explosão não seria eficaz se não fosse antecedida por uma curva de modulação, por momentos de menor intensidade que preparam o campo de presença. A sintaxe intensiva permite, então, descrever não somente o *fatality* em si, mas também o processo que o torna possível e valente. O “mais” do *fatality* (seu excesso gráfico, sua brutalidade, sua teatralidade) só se torna significativo porque contrasta com o “menos” dos momentos que o antecedem — a expectativa do comando, a hesitação, o tempo breve de *input*. É essa alternância entre aumentos e diminuições que estrutura a presença do sentido. Mesmo após o *fatality*, o jogo, muitas vezes, retorna a uma zona de menor tensão, seja com o retorno à tela de seleção, seja com o anúncio da próxima luta. Esse retorno opera como diminuição da intensidade e marca o fim da sequência intensiva. Portanto, a experiência sensível de um ilustra um percurso como parte de uma sintaxe afetiva, que articula subidas e quedas, picos e vales, acentuações e relaxamentos. Conforme Zilberberg (2011), a variação da presença do sentido, ao ser considerada como forma e não como acidente, permite descrever a significação como um percurso, e não mais como uma estrutura estática”. É esse encadeamento de mais e menos que estrutura a eficácia da cena e torna a violência final uma vivência estética marcada pela intensidade modulada. Assim, a sintaxe intensiva estrutura a experiência do sujeito com ritmos sensíveis de presença, com fluxos de afetação qualitativa que organizam o andamento vivido do jogo.

Para aprofundar essa formulação, consideram-se processos e seus articuladores mínimos. Se, no discurso, se observa o aumento e a diminuição de certas grandezas — como o impacto emocional, a duração de um valor ou o grau de engajamento do sujeito —, é porque essas modulações são articuladas por “mais” e “menos” que estruturam a própria experiência do sentido. Tais operadores são formas tensivas de organização da presença, que regem o movimento do valor em sua relação com o sujeito. O “mais” intensifica, acumula, aproxima o valor de um estado de saturação ou irrupção; o “menos” atenua, dilui, afasta o valor para uma zona de tênue presença ou virtualização. Essa sintaxe da variação, baseada em escalas de presença, torna visível o funcionamento sensível do discurso: aquilo que afeta mais ou menos, dura mais ou menos, emerge mais ou menos. Para Zilberberg (2011), a sintaxe intensiva opera pela alternância de operadores modais, entre os quais o mais e o menos, que descrevem a trajetória sensível do discurso. Esses mais e menos, que qualificam os aumentos e diminuições de intensidade, funcionam como operadores de conversão das estruturas discursivas no interior dos jogos. Em vez de pensá-los como simples gradações quantitativas, a semiótica tensiva os reconhece como forças de reconfiguração sensível, responsáveis por fazer com que um mesmo valor mude de estatuto dentro do discurso. É por meio dessas modulações que o medo se converte em coragem, o desafio em vitória, o fracasso em aprendizado. Em um jogo, a sucessão

de eventos não produz sentido por acumulação linear, mas porque essas oscilações afetivas — intensificações, atenuações, irrupções ou dissoluções — transformam o campo de presença do valor, reconfigurando o lugar do sujeito-jogador a cada instante. O que há, então, é uma economia sensível do sentido, em que os mais e menos instauram passagens qualitativas, moldando o que aparece, o que se impõe e o que se desfaz no mundo do jogo.

Tal economia se organiza em quatro arranjos sintáticos de mais e menos. A **atenuação** (menos mais) indica uma diminuição gradual da presença tensiva, sem que essa presença desapareça por completo. É um enfraquecimento do valor, que ainda se mantém, mas de modo mais tênue, mais diluído. No ato inaugural de jogar, o sujeito-jogador se inscreve em uma dinâmica tensiva que não se limita à excitação inicial do encontro com o jogo, mas que se prolonga, reconfigura e se ajusta continuamente. A vontade de jogar, que muitas vezes comparece como um pico inicial de intensidade — motivado pela curiosidade, pelo desafio ou pela expectativa de prazer — tende, inevitavelmente, ao declínio. Esse enfraquecimento não significa abandono, mas sim uma atenuação: a presença do valor “jogar” se dilui, perde força, mas continua agindo de forma tênue no horizonte afetivo do sujeito. É justamente diante dessa atenuação que o jogo mobiliza mecanismos de compensação sensível, com a introdução de novas missões, recompensas, ambientes ou alterações de ritmo. Ela também se manifesta como uma pausa sensível entre picos de tonicidade. Após um combate intenso, em que a intensidade modal se eleva ao máximo — tanto pela exigência de reflexos quanto pela imersão emocional — o jogo frequentemente introduz um momento de exploração livre, travessia ou resolução de enigmas em ambientes menos hostis. Essa transição atenuada não extingue a tensão acumulada, mas a dilui, redistribuindo-a em uma forma mais tênue e contemplativa. A trilha sonora desacelera, a presença de inimigos desaparece temporariamente, e a atenção do jogador desloca-se da urgência da sobrevivência para a curiosidade, o reconhecimento espacial, a coleta de recursos ou a simples apreciação estética do cenário. Trata-se de um repouso afetivo, não de uma neutralidade: o valor do jogo continua presente, mas sob menor intensidade e maior extensidade, criando uma zona de latência que prepara o retorno futuro da tensão. A atenuação, nesse contexto, não é ausência de sentido, mas um intervalo modulador, essencial para o ritmo da experiência e para a manutenção do engajamento do sujeito-jogador ao longo de sua jornada.

Por correlação de estruturas, há o **reestabelecimento** (mais menos), a operação que visa restituir a presença sensível de um valor a um patamar anterior, após uma variação tensiva significativa. Ao contrário da atenuação, que dilui o valor para preparar futuras intensificações, o reestabelecimento atua como uma força de recomposição: ele busca restaurar o engajamento afetivo do sujeito, reconduzindo-o ao ritmo habitual da experiência. Nos jogos, essa operação

é crucial para manter a continuidade do engajamento: após uma *cutscene* dramática, uma derrota frustrante ou uma vitória esmagadora, o jogador pode sentir um deslocamento na curva tensiva da experiência. O restabelecimento intervém aí para reativar a vontade de jogar, reinscrevendo o sujeito no circuito lúdico, seja por meio de mecânicas familiares, retomada de objetivos ou reintrodução de desafios que atualizam a expectativa. Trata-se de uma operação de recondução sensível, que reintegra o jogador como sujeito desejante, disposto a continuar investindo no jogo, e, por isso mesmo, central na arquitetura afetiva dos ciclos de *gameplay*. Enquanto a atenuação afasta o valor da sua presença máxima, o restabelecimento o reconduz a ela. Do ponto de vista do discurso, em *Hollow Knight*, por exemplo, após a derrota de um chefe particularmente difícil, o jogador retorna ao último ponto de descanso — um banco, onde pode recuperar a vida e reorganizar seus amuletos. Esse momento, após a frustração ou o êxito parcial, marca uma operação de restabelecimento: o jogo reconduz o valor do engajamento à sua zona de equilíbrio anterior, reatualizando o ciclo de tentativa e exploração. O mundo continua o mesmo, os desafios persistem, mas o sujeito-jogador reencontra a cadência do jogo — nem na tensão máxima da batalha, nem na suspensão da derrota, mas em um patamar estável que restaura o desejo de prosseguir. O valor da persistência, que havia sido interrompido pela frustração da queda ou pelo clímax do confronto, é retomado em sua forma habitual: uma tensão moderada, contínua, sustentada por pequenas decisões, travessias e descobertas. Esse restabelecimento é essencial para que o jogo não se esvazie após o pico, mas reintegre o sujeito a um regime de engajamento renovado, onde a curva da experiência sensível possa novamente crescer, declinar e se transformar. Nesse momento de restabelecimento, em que a tensão retorna a um patamar médio e estável, o campo de presença sensível volta a se expandir, abrindo espaço para que certos elementos antes percebidos como fundo — como um som ambiente, uma trilha musical discreta, uma rota alternativa, um detalhe visual — ganhem progressivamente intensidade. Essa intensificação parcial permite que essas formas se destaquem, ascendam na hierarquia da percepção e, assim, sejam transfiguradas em figuras do discurso. É nesse jogo sutil entre extensidade e intensidade que o valor se reconfigura: aquilo que antes se apresentava como pano de fundo, quase invisível, passa a afetar o sujeito, ativando novos focos de interesse, novas interpretações e direções de ação. Nesse ponto, opera-se uma modulação qualitativa da atenção e da afetividade do jogador, convertendo atmosferas em acontecimentos, e latências em presenças marcadas. O jogo, então, prepara o terreno para uma nova elevação tensiva — não de forma abrupta, mas por meio dessa recondução gradativa à figuração, fundamental para sustentar a dinâmica do engajamento lúdico.

Se a atenuação e o restabelecimento modulam a presença do valor por transições

mais suaves, o **recrudescimento** e a **minimização** operam como viradas mais acentuadas na curva tensiva. O primeiro marca um aumento repentino da intensidade, como um retorno abrupto da tensão, enquanto o segundo indica uma queda brusca, um esvaziamento da presença sensível. Ambos compõem os extremos do jogo de mais e menos, reorganizando de forma decisiva a experiência do sujeito no fluxo do discurso.

O **recrudescimento** (mais mais) é o movimento de aumento da intensidade e designa uma intensificação progressiva, um acúmulo que leva a um pico sensível. Pode ser vivido como um retorno mais forte de algo que já estava presente, como o crescimento da tensão antes de um confronto decisivo ou da emoção que se acentua à medida que o jogador se aproxima da vitória. Ele cria a expectativa de uma culminância e é essencial para produzir efeitos como suspense, ansiedade ou excitação crescente. Nesse sentido, o **recrudescimento** pode ser compreendido como o estágio culminante da programação tensiva de um jogo. Trata-se do momento em que tudo converge para uma elevação máxima do valor sensível, mobilizando o sujeito para um confronto ou resolução que parece inevitável. A progressão do desafio, os sinais narrativos, os reforços musicais e visuais — todos contribuem para esse aumento gradual da intensidade, que prepara o clímax e torna-o desejado e temido ao mesmo tempo. O **recrudescimento** organiza, portanto, uma curva de expectativa que guia a atenção e o engajamento do jogador, conduzindo-o ao ápice de uma sequência programada. Seja no suspense que antecede um chefe final, na escalada emocional de uma narrativa ou na ampliação tensa do campo de ação, o **recrudescimento** atua como vetor de convergência, condensando forças sensíveis para a explosão iminente do valor — momento em que o jogo atinge o auge de sua potência afetiva. À medida que o jogador se aproxima do final de uma missão decisiva, o ambiente do jogo começa a mudar sutilmente: a música se intensifica, os inimigos tornam-se mais numerosos ou agressivos, e os recursos do jogador começam a escassear. A tensão aumenta não por um único evento, mas por uma acumulação gradual de sinais sensíveis que indicam que algo está prestes a acontecer. O jogador sente que está “se armando para o pior” — sua atenção se agudiza, sua respiração acelera, e cada nova decisão carrega um peso maior. Esse processo, que pode durar alguns minutos ou se estender por toda uma fase, é a encenação por excelência do **recrudescimento**: um retorno intensificado do valor do risco, da urgência ou da expectativa, que prepara o terreno para o ápice da experiência. Aqui, o valor não explode de imediato, mas cresce como uma maré emocional, até alcançar o ponto em que se torna insustentável — é justamente essa sobrecarga afetiva que torna o clímax tão significativo. Portanto, o **recrudescimento** representa a forma resolvida do jogo, na medida em que concentra e atualiza ao máximo as tensões acumuladas ao longo da experiência. Ele funciona como uma

resolução provisória, um ápice que organiza a lógica interna do percurso e entrega ao sujeito-jogador a sensação de estar diante de algo decisivo. No entanto, essa resolução não é final. Ao contrário, o jogo, enquanto prática sensível e discursiva, recusa-se a se encerrar plenamente. O clímax alcançado pelo recrudescimento é logo reabsorvido pelo fluxo do jogo, que volta a redistribuir seus valores em novas formas, novos desafios, novas extensões da experiência. A resolução se faz, mas não se fixa: ela serve como ponto de inflexão, preparando o terreno para novos ciclos tensivos. O jogo, assim, sustenta-se numa lógica de recrudescimentos sucessivos, em que cada ápice é seguido de atenuações, restabelecimentos e novas intensificações — porque o engajamento do sujeito não se alimenta apenas da vitória, mas da promessa constante de sentido ainda por vir.

Por sua vez, a minimização (menos menos) é outro ponto radical da sintaxe intensiva: trata-se de uma queda efetiva de presença. Ao contrário da atenuação, que preserva algum grau de tensão, a minimização marca o esvaziamento da valência, o declínio de um valor até seu apagamento. Essa operação pode ser observada quando um evento é resolvido e seu impacto emocional se desfaz, ou quando o jogo encerra um arco dramático e passa a outro. Tal operação cria efeitos de distanciamento, desapego ou neutralização. Diferentemente das demais operações tensivas, ela marca um ponto crítico na experiência do sujeito-jogador: ela desativa a presença de um valor, fazendo com que sua força afetiva decline até a neutralidade ou o esquecimento. Se a atenuação ainda conserva uma tensão residual, a minimização dissolve o engajamento sensível, podendo levar a um estado de tédio, dispersão ou desinteresse. Do ponto de vista da vontade de jogar, ela representa uma zona limítrofe — o limiar entre o esgotamento e o abandono, entre o fim de um ciclo e a desconexão efetiva do jogador com o universo do jogo. Quando mal dosada, pode ser vivida como frustração ou quebra do pacto lúdico; quando bem manejada, permite fechar arcos dramáticos, dar respiro e abrir espaço para novas intensificações. Trata-se, portanto, de uma operação arriscada, que precisa ser compensada por promessas de reativação tensiva, sob pena de comprometer a continuidade do engajamento. Nesse sentido, a minimização não é apenas um declínio formal, mas um desafio central para a manutenção do interesse e da presença do sujeito no discurso do jogo e para a gestão de sua experiência sensível. Do ponto de vista dessa experiência, a minimização se dá quando um valor previamente intensificado — como o desafio, a emoção ou a expectativa — perde sua força de maneira mais ou menos abrupta ou irreversível. Esse esvaziamento pode ocorrer após a resolução de um conflito importante, o encerramento de uma sequência narrativa ou o fim de uma batalha marcante, quando o ambiente e a ação retornam a um estado de neutralidade ou desengajamento. Em jogos analógicos, isso pode acontecer, por exemplo, quando uma partida

termina e os jogadores não têm interesse imediato em uma revanche, sentindo que "não há mais nada a ser feito". Já em jogos digitais, ela pode se manifestar quando o jogador completa todas as missões relevantes de uma área e o espaço restante não oferece novos estímulos, o que gera uma sensação de vazio ou repetição. Em ambos os casos, o valor anteriormente vivido — seja o da superação, da descoberta ou do risco — declina até deixar de afetar o jogador, marcando um enfraquecimento da experiência. O som pode silenciar, a trilha perder tensão, os estímulos visuais se tornarem estáticos. Esse esvaziamento sensível tende a provocar desconexão emocional e exige, por parte do design do jogo, uma estratégia de reativação — seja com a introdução de uma nova tarefa, uma mudança de cenário ou um evento surpresa que reinstaure a tensão e devolva força ao valor do jogo. Além disso, nota-se que a diminuição atua como um filtro afetivo e cognitivo, regulando os contratos aos quais o jogador está disposto a aderir. Quando o valor de uma proposta lúdica — como uma missão secundária — apresenta-se com baixa intensidade (sem urgência, sem conflito, sem promessa de recompensa relevante) e baixa extensidade (não parece se prolongar ou se integrar significativamente à experiência geral), o sujeito-jogador tende a não se engajar. Essa filtragem é seletiva: não é que o jogador recuse racionalmente todas as missões secundárias, mas ele sente — de modo sensível e imediato — que certos convites do jogo não valem o investimento afetivo. O valor, nesses casos, mostra-se como desvalente, esvaziado, incapaz de mobilizar a vontade de jogar. Esse fenômeno é comum, por exemplo, quando o jogo oferece tarefas repetitivas, mal contextualizadas ou desconectadas do arco narrativo principal: o jogador as percebe como conteúdo opcional irrelevante, e o próprio sistema tensivo atua como critério de triagem. Portanto, a essa operação sintática marca o declínio de uma experiência e participa da economia dos contratos de sentido no jogo, definindo o que será vivido com intensidade e o que será deixado de lado. Esse aspecto é fundamental para pensar o design narrativo e lúdico: contratos que não se sustentam tensivamente tendem a falhar como experiência, e, com isso, o jogo corre o risco de dispersar a atenção do jogador ou enfraquecer seu engajamento contínuo.

3.1.4.3. O sujeito-jogador como afeto programado

A articulação entre semântica e sintaxe tensivas permite deslocar a análise dos jogos de uma lógica representacional para uma lógica experiencial. A **semântica intensiva**, ao descrever a presença dos valores como efeitos de mais ou menos intensidade, revela como o sentido vivido pelo jogador se constitui não por conteúdos fixos, mas por variações afetivas: o valor da vitória, da persistência ou da perda não é um dado estático, mas uma qualidade que se

manifesta em graus diversos, modulando o engajamento do sujeito. Já a **sintaxe intensiva** organiza essas variações como processos discursivos: ela descreve os movimentos de intensificação (recrudescimento), de transição (atenuação), de retorno (restabelecimento) e de esvaziamento (minimização) que reconfiguram continuamente a experiência lúdica.

Ao aplicar essa perspectiva à prática do jogar, compreende-se que o sujeito-jogador participa de uma sequência de eventos e é **programado sensivelmente** no interior de um regime tensivo que organiza sua presença afetiva. O jogo, para além de oferecer desafios ou recompensas externas, estrutura internamente os regimes de presença sensível aos quais o sujeito-jogador se submete. Isso significa que o próprio percurso afetivo — aquilo que se sente ao jogar — é arquitetado discursivamente. Os afetos não são espontâneos, mas orientados, modulados, programados. Essa programação não é coercitiva no sentido tradicional, mas convocatória: o jogo ativa no sujeito certo modo de sentir, posicionando-o diante de valores que emergem, crescem, se atenuam ou se apagam segundo uma economia sensível própria. A frustração diante de uma derrota repetida, a excitação do avanço iminente, a contemplação de uma paisagem, o alívio após um combate são efeitos de uma semântica e de uma sintaxe intensiva que organiza o engajamento do jogador. A vontade de jogar, nesse modelo, é ela mesma um valor programado, resultado de oscilações cuidadosamente compostas entre intensidade e extensidade. Assim, o sujeito-jogador é menos um centro autônomo de decisões do que um efeito posicional, uma figura emergente de uma rede de tensões que se atualizam a cada ação, escolha ou hesitação. Ele é construído pela experiência que vive, e essa experiência é programada como variação afetiva. Jogar, então, é entrar num contrato enunciativo em que os afetos são previstos, conduzidos e significados no interior do próprio jogo.

Concluir, portanto, que a experiência do sujeito-jogador é estruturada por uma semântica e uma sintaxe intensivas é reconhecer que o sentido, no jogo, **se dá no corpo**, no tempo vivido, nas flutuações que atravessam a ação. Essa abordagem abre caminho para uma teoria do jogo centrada na **presença**, na **afetividade** e na **variação sensível**, que ultrapassa dicotomias entre mecânica e narrativa, expressão e conteúdo, forma e substância. A experiência lúdica, assim compreendida, não é apenas uma realização de tarefas, mas uma travessia qualitativa por regimes de afetação: uma prática semiótica em que jogar é sentir — e, sobretudo, ser sentido — por uma forma em movimento.

3.1.5. A presença do sujeito-jogador nos planos de presença

Toda experiência de sentido envolve, em algum grau, uma variação da presença. O

que está em jogo em um texto, em uma imagem ou em um jogo não é apenas o que acontece, mas como acontece, quando acontece e com que intensidade acontece. Para descrever a presença desse acontecimento, são propostos modos de presença: potencializado, atualizado, realizado e virtualizado (Fontanille; Zilberberg, 2001). A concepção desses modos de presença como **posições diferenciais** dentro de um espaço tensivo representa uma ruptura com a ideia de que a presença no discurso — incluído o discurso lúdico — seja algo unívoco, pleno e contínuo. Em lugar disso, o que se propõe é uma modulação da presença, conforme a qual ela é sempre relativa, variável e marcada por gradações de intensidade. Isso significa que tal presença — um personagem, um valor, uma ameaça ou um afeto — não está garantido por sua simples manifestação na concretude do discurso, mas pelo modo como ele se faz presente na experiência do sujeito. Esse “fazer-se presente” é justamente o que os modos de presença descrevem. No interior de uma experiência de jogo, esses modos funcionam como alternativas paradigmáticas: a qualquer momento, um mesmo conteúdo pode ser atual, potencial, realizado ou virtual — ou mesmo atravessar rapidamente esses estados. O que define essa modulação não é o conteúdo em si, mas a forma como ele é enunciado e experienciado. Por exemplo, a ameaça, enquanto possibilidade inscrita no sistema, permanece inicialmente virtualizada. Ela se atualiza com a aparição do inimigo, instaurando uma presença efetiva no curso da jogabilidade. A partir daí, pode manter-se em suspensão como potencial — isto é, como promessa de dano ainda não cumprido, cujo poder tensivo decorre justamente da espera e do adiamento — ou, caso seja neutralizada, pode recuar ao virtualizado sob a forma de uma ameaça genérica, típica do mundo diegético e sempre pronta a reemergir em novas atualizações. Essas diferentes configurações não se excluem completamente: elas podem coexistir em graus distintos, compondo camadas de presença simultâneas, cujas interações modulam a experiência. Esse funcionamento é paradigmático, porque cada modo de presença representa uma escolha relacional entre possibilidades concorrentes de presença. A atualização, nesse sentido, não anula os demais modos, mas os reorganiza, reconfigurando o equilíbrio tensivo do campo discursivo. Assim, o sujeito-jogador vive em constante negociação com esse paradigma de modos de presença, sendo afetado pelo que se apresenta, se esconde, se projeta ou se desfaz. Ao se compreender os modos de presença como um sistema paradigmático da presença, é possível descrever não somente o que está presente ou ausente, mas também como essa presença se constitui enquanto forma sensível e variável de afetação. Isso permite analisar com maior rigor a experiência do sujeito-jogador, que é feita de modulações de engajamento, intensidades afetivas e ritmos de expectativa e rememoração. A escolha do modo presença, então, não é um dado externo ao jogo: é o próprio motor da experiência, aquilo que faz com que cada instante de jogo seja mais

ou menos vívido, mais ou menos tenso, mais ou menos significativo.

A análise da experiência do sujeito-jogador revela que, embora esses modos de presença operem como alternativas paradigmáticas de presença, sua manifestação concreta nos jogos não é isolada nem sequencial. O jogo, enquanto prática discursiva e sensível, configura um espaço no qual diferentes modos de existência coexistem e se modulam mutuamente. Em um mesmo cenário, a ameaça inscrita no sistema permanece virtualizada, pronta para emergir; a irrupção de um inimigo em combate atualiza essa virtualidade; as marcas deixadas por escolhas anteriores se realizam como efeitos estabilizados no mundo; e, simultaneamente, novas possibilidades de ação se potencializam, abrindo linhas de futuro ainda indeterminadas. Essas formas de presença não se excluem, mas compõem um arranjo tensivo no qual virtual, atualizado, realizado e potencializado se enredam, orientando tanto o agir quanto o sentir do sujeito-jogador.

Essa constatação aponta para a necessidade de descrever o jogo como um campo paradigmático de escolhas modais e como uma cadeia sintagmática de combinações tensivas. A cada momento da partida, o discurso lúdico combina modos de presença distintos, criando arranjos dinâmicos que orientam a percepção e a ação do sujeito-jogador. Assim como a dimensão pragmática do discurso combina sujeitos, objetos e programas de ação em uma sequência, a dimensão cognitiva do jogo também combina diferentes regimes de presença — atualizações intensas, realizações estáveis, virtualizações esmaecidas e potencializações suspensas — compondo um ritmo próprio de engajamento. Isso significa que o discurso lúdico, em sua materialidade sensível e simbólica, atua como uma sintaxe de modos de presença. Cada cena, cada evento, cada interação é composta por uma justaposição e articulação de presenças moduladas. A sintaxe do jogo, portanto, não é apenas aquela dos signos visuais ou das ações narrativas, mas também aquela das presenças afetivas que se sobrepõem e se interpenetram. O sujeito-jogador, por sua vez, não transita entre modos isoladamente, mas experiencia arranjos complexos que operam tensivamente no espaço de jogo.

A partir disso, propõe-se que **os planos de presença** são configurações sintagmáticas que combinam modos de presença distintos, modulando, a cada momento, a experiência do sujeito no discurso. Essa abordagem aproxima a teoria tensiva da prática lúdica e permite descrever o jogo como um espaço discursivo no qual diferentes presenças coexistem e se articulam. Com isso, o motor da experiência lúdica deixa de ser apenas a ação, e passa a ser a sintaxe sensível da presença — aquilo que se atualiza, aquilo que permanece, aquilo que ressoa e aquilo que se projeta. Esse conjunto se organiza visando 1) a função tensiva de cada plano (como arranjo de presenças); 2) a experiência do sujeito-jogador (com base no

engajamento sensível); 3) a autonomia terminológica (para evitar ruído teóricos): o **plano atmosférico**, de latências e durações; o **plano programático**, de manipulações e competencializações; o **plano fenomênico**, de percepções e corporeidades; e o **plano tático**, de decisões e consequências. Essa sobreposição de planos condiciona diretamente o modo como os modos de presença se combinam e se manifestam. Por exemplo, uma cena discursiva pode conter uma atualização visual e sonora intensa (uma batalha), mas seu sentido só se torna pleno porque está ancorado em um programa narrativo (vingança, proteção, fuga) e, mais profundamente, em um valor fundamental (justiça, sobrevivência, liberdade). Cada plano mobiliza modos de presença específicos — como uma expectativa de resolução de um arco e uma visualidade de um corpo caído — cuja articulação resulta em uma modulação tensiva particular.

Dessa forma, os planos de presença estruturam o jogo e moldam a forma como o sujeito é afetado por ele — por aquilo que se mostra, por aquilo que se insinua, por aquilo que se desfaz. A sobreposição dos planos permite a emergência de efeitos tensivos mais complexos, como o suspense, a comoção ou a catarse, que só são possíveis quando modos de presença heterogêneos se encontram em uma mesma situação enunciativa.

Portanto, podemos afirmar que os planos de presença condicionam as modulações tensivas da experiência, no sentido de determinar conteúdos e de estabelecer formas de presença combinadas, que definem o ritmo, a intensidade e a qualidade afetiva da experiência lúdica. Essa proposição desloca o foco de uma análise estrutural para uma análise tensiva da experiência, centrada no que se joga e em como se vive o jogo, em sua textura sensível e em sua economia de presença.

3.1.5.1. Presenças rarefeitas do plano atmosférico

O plano atmosférico constitui uma configuração tensiva marcada pela predominância dos modos potencializado e virtualizado. Sua principal função não é informar diretamente o que está acontecendo, mas criar um campo de presença dilatada, em que o sujeito é afetado por aquilo que ainda não se atualizou ou já deixou de se atualizar, mas permanece como resíduo ou projeção. Esse plano organiza a experiência do sujeito-jogador a partir de latências e reverberações que modulam a expectativa, o suspense e a antecipação. A tensão característica do plano atmosférico advém da conjunção de dois movimentos opostos, mas complementares: de um lado, a **potencialização** projeta o acontecimento, faz com que ele pareça como ameaça ou promessa; de outro lado, a **virtualização** remete ao movimento pelo qual uma

grandeza já realizada ou atualizada retorna ao regime das possibilidades, tornando-se novamente disponível como vestígio, eco ou repertório daquilo já sabido e que podem incidir sobre o presente. Essa conjugação cria uma forma de presença rarefeita, que atua mais pela sugestão e pela insinuação do que pela manifestação direta. O plano atmosférico funciona como uma camada de presença que antecede ou sucede a ação, sendo responsável por instaurar climas, ambiências e tons afetivos. Ao jogar, o sujeito não reage apenas ao que vê ou ouve, mas ao que sente que está prestes a emergir ou ao que permanece como fantasma daquilo que já passou. É nesse espaço de indeterminação que o plano atmosférico exerce sua eficácia semiótica.

Nos jogos, principalmente entre os digitais, esse plano se manifesta frequentemente por meio de, além de outros recursos, elementos audiovisuais e espaciais que não estão diretamente atrelados à ação principal. Sons ambientes, iluminação tênue, ruídos distantes, trilhas sonoras moduladas, neblinas e resquícios de eventos passados são elementos que compõem uma atmosfera carregada de tensividade. Esses signos não informam diretamente, mas afetam o corpo e a percepção do jogador, predispondo-o a estados de alerta, de receio, de melancolia ou de encantamento. A virtualização contribui para esse efeito ao manter presentes, ainda que de forma enfraquecida, traços de acontecimentos passados. Por exemplo, em um cenário onde ocorreu um combate, a persistência de marcas no ambiente — sangue seco, corpos, destruição parcial — informa sobre o passado e o mantém ativo como presença residual. Essa virtualidade permite que o acontecimento ultrapasse seu tempo de atualização, prolongando seus efeitos na experiência sensível do jogador. Já a potencialização atua como um campo de expectativas e de forças ainda não atualizadas. Um corredor escuro, uma porta entreaberta, um ruído sem origem clara: esses elementos anunciam algo por vir, mas que ainda não se presentificou. Tal presença suspensa gera um tipo de tensão própria, diferente da ação plena; ela paralisa, retarda ou intensifica o movimento do jogador, modulando o ritmo de sua atuação. O sujeito se move, nesse plano, guiado por forças que ainda não se revelaram.

É nessa interseção entre o que ficou e o que virá que o plano atmosférico produz seu efeito mais característico: o da **ambiguidade afetiva**. O jogador não sabe ao certo o que esperar, mas sente que há algo em jogo. Ele é afetado por uma presença que não se deixa determinar, mas que se faz sentir. Essa ambiguidade é intensamente explorada em jogos de suspense, horror psicológico ou exploração narrativa, nos quais a atmosfera desempenha papel central na constituição do sentido. A estética do “quase”, do “fora de campo” e do “não-dito” encontra, nesse plano, sua plena realização. O que não se mostra se torna mais potente justamente por sua indeterminação. Aqui, os signos não informam, mas insinuem; não dizem, mas sugerem. A linguagem da atmosfera é, portanto, uma linguagem tensiva por excelência:

ela atua na borda da significação plena, trabalhando com intensidades baixas, mas constantes, que predispõem o sujeito à afetação.

Do ponto de vista da teoria tensiva, o plano atmosférico opera em intensidades geralmente medianas a baixas, mas com longa duração. Essa combinação permite que ele sustente o campo semântico em que os demais planos operam. É como um pano de fundo sensível, mas não inerte — pois pode se intensificar e, em certos momentos, explodir em atualização. Quando isso ocorre, a atmosfera colapsa em evento, e o plano atmosférico cede espaço ao plano tático ou fenomênico. Nos jogos narrativos, a atmosfera também atua como um sistema de preparação sensível para escolhas ou rupturas. Antes de uma decisão moral difícil, por exemplo, é comum que o jogo module sua ambiência com elementos que antecipam a gravidade da escolha. Essa antecipação é puramente tensiva: ela não depende de um enunciado verbal ou de um objetivo explícito, mas da maneira como o mundo do jogo se transforma em torno do jogador. Esse plano também é responsável por manter o ritmo narrativo da experiência. Ele preenche os intervalos entre os grandes acontecimentos, modulando a transição entre cenas e estabilizando a percepção. Sem ele, o jogo se tornaria uma sequência disjuntiva de ações, sem coesão afetiva. É o plano atmosférico que assegura a continuidade sensível da experiência, conectando ações passadas, presentes e futuras em uma cadeia perceptiva coerente.

Em síntese, o plano atmosférico não é acessório, mas fundacional na arquitetura tensiva dos jogos. Ele organiza a presença do sujeito-jogador no mundo lúdico a partir de uma economia da latência e da reverberação. Por meio da conjunção dos modos potencializado e virtualizado, esse plano constrói uma camada contínua de sentido, onde o que ainda não veio e o que já passou se entrelaçam em uma tensão prolongada. Com isso, o jogo deixa de ser apenas um sistema de ações e se torna, sobretudo, um campo de afetos suspensos — um espaço onde a experiência se faz e se desfaz incessantemente.

3.1.5.2. Promessas e consequências no plano programático

O plano programático emerge como uma configuração sintagmática particular dentro da organização da experiência lúdica, definida pela articulação dos modos **potencializado** e **realizado**. Diferente do plano atmosférico, que opera em latências difusas e reverberações sensoriais, o plano programático estrutura o campo de ação em termos de trajetórias, metas e consequências já estabelecidas. Ele organiza o jogo como um espaço de promessas e compromissos, no qual o sujeito-jogador é interpelado por objetivos a cumprir e

resultados a alcançar. A presença potencializada, nesse plano, não se manifesta como mera expectativa indeterminada, mas como um programa de ação projetado, que já dispõe de uma estrutura narrativa e valorativa. Ela se dá na forma de missões, tarefas, escolhas ou decisões futuras a serem realizadas, mas que já foram anunciadas e inseridas na economia do jogo. O que está potencializado, nesse caso, não é uma ameaça difusa, mas uma trajetória de sentido com fins previsíveis. Por sua vez, a realização opera como a presença de consequências já efetivadas no percurso do sujeito. São os efeitos de ações anteriores, os resultados de escolhas feitas, os marcos narrativos superados. A coexistência desses dois modos — o que está por vir e o que já se cumpriu — constitui o plano programático como uma cadeia de promessas e resultados, na qual cada ação é inscrita em uma lógica de antecipação e rememoração.

Esse plano estabelece, assim, uma lógica pragmática de engajamento, onde o sujeito-jogador atua em resposta ao presente sensível (como no plano fenomênico) e em função de uma **teleologia lúdica**: ele joga para cumprir objetivos, alcançar metas, transformar estados de coisas. A tensão se dá não na atualização sensorial do evento, mas no entrelaçamento entre o que se projeta e o que já foi sedimentado. Do ponto de vista tensivo, o plano programático opera com uma intensidade média a alta, frequentemente articulada a uma duração intermediária. Ele não é tão prolongado quanto o atmosférico nem tão pontual quanto o tático. Trata-se de um plano que organiza o ritmo da progressão narrativa e pragmática, estruturando a ação do sujeito-jogador em marcos reconhecíveis — início de missão, cumprimento de etapa, conquista de objetivo etc. Um dos efeitos fundamentais do plano programático é a produção de **sentido de coerência**: ele estabelece nexos causais, ordena temporalidades e confere estabilidade às ações do jogador. A realização de uma ação confirma e valida o programa anteriormente potencializado. Inversamente, a não realização de uma promessa pode produzir efeitos de frustração, ruptura de contrato ou reprogramação.

É nesse plano que se inscreve com maior clareza a dimensão actancial do sujeito-jogador. Ele é convocado como um sujeito de fazer, engajado em transformar estados de coisas em nome de valores. A conjunção entre potencialização e realização articula uma pragmática da ação que define papéis, distribui poderes e organiza os investimentos do sujeito. Nesse sentido, o plano programático é onde a semântica do valor encontra sua forma operatória. Nos jogos narrativos ou baseados em tomada de decisão, esse plano é particularmente evidente. Ao aceitar uma missão, o jogador incorpora um programa de ação: ele passa a ser orientado por metas que, se realizadas, alteram o curso da narrativa. A tensão está em como se dará a passagem da potencialização (a missão aceita) à realização (a missão concluída). Entre esses dois polos, o jogo constrói seu trajeto e o sujeito molda sua identidade: o redentor, o subversivo,

o oportunista, o trapaceiro, o que não quer jogar.

Contudo, esse plano não é isento de ambiguidade. Muitas vezes, os jogos articulam múltiplos programas simultaneamente, e o sujeito se vê diante de conflitos de valores ou de prioridades. Nesse ponto, o plano programático se complexifica, pois não há uma única trajetória, mas um feixe de potenciais, cujas realizações se excluem mutuamente ou geram consequências distintas. A semiótica da escolha encontra aqui sua condição plena de operação. Além disso, a realização no plano programático não se limita a efeitos visíveis ou materiais. Ela pode ser também simbólica, afetiva, moral. Uma missão pode ser concluída com sucesso do ponto de vista dos objetivos explícitos, mas gerar efeitos colaterais que realimentam o campo da virtualização ou provocam reprogramações. Assim, o plano programático se articula com os demais planos, em especial com o atmosférico e o tático. Do ponto de vista da economia narrativa, o plano programático permite a construção de **arcos de transformação**, tanto do mundo do jogo quanto do próprio sujeito. A cada missão concluída, um ciclo se fecha e outro se abre. A potencialização nunca se esgota: ao realizar um objetivo, o jogo projeta outro. É esse mecanismo de encadeamento que sustenta a continuidade e o engajamento do jogador. Nos jogos de mundo aberto ou RPGs, esse plano é expandido em larga escala. O mundo do jogo se transforma em um mosaico programático: cada NPC, cada área, cada evento pode ser o ponto de partida de um programa. Cabe ao sujeito escolher quais percorrer, e em que ordem. A experiência torna-se, assim, altamente personalizada, mas sempre orientada por uma lógica de potencializações convertidas (ou não) em realizações.

Por fim, o plano programático estrutura a dimensão finalística da experiência lúdica, organizando o espaço do jogo como um campo de promessas e resultados. Por meio da articulação entre potencialização e realização, ele modula a experiência do sujeito em termos de expectativa, responsabilidade e consequência. É o plano onde o fazer se inscreve como ato dotado de valor, e onde o jogo se revela como uma máquina de programas — a serem aceitos, desviados, abandonados ou cumpridos.

3.1.5.3. Percepção e memória no plano fenomênico

O plano fenomênico, no interior da teoria dos planos de presença, forma a instância onde se articulam os modos **atualizado** e **virtualizado** da presença. Trata-se de uma configuração sintagmática particular que enfatiza a experiência do sujeito no momento presente, sem isolar esse presente de seus ecos e ressonâncias passadas. Ao contrário do plano atmosférico, que opera com latências e projeções difusas, o plano fenomênico diz respeito à

percepção sensível e encarnada do acontecimento em curso, mas sempre atravessada por traços do que já foi. No modo atualizado, a presença se manifesta em sua forma mais densa e evidente: algo está, de fato, ocorrendo diante do sujeito, seja uma ação, um som, uma imagem ou uma interação. Já o modo virtualizado opera com presenças esmaecidas, formas depositadas no universo do jogo e que afetam o modo como o presente é percebido. O plano fenomênico, portanto, é o lugar onde a percepção atual se deixa contaminar pelo passado, instaurando uma experiência sensível carregada de estratos temporais. Essa conjunção entre atualização e virtualização define a fenomenalidade da experiência como algo que não é puramente imediato, mas sim filtrado por camadas de sentido acumuladas. O sujeito não percebe apenas o que se apresenta, mas o que ressurge na atualização — como um gesto repetido, um ambiente familiar, uma cicatriz visual ou um som que remete a uma cena anterior. A fenomenalidade é, portanto, a atualização atravessada pela memória sensível.

Nos jogos, esse plano se realiza principalmente no nível da experiência sinestésica do sujeito-jogador. É o plano do que se vê, se ouve, se toca (como a vibração do controle), se intui corporalmente. Porém, esses estímulos não são neutros: eles carregam consigo uma densidade afetiva derivada de experiências anteriores, seja dentro do próprio jogo, seja como memória de jogos ou contextos passados. A atualização nunca é "pura" — ela é sempre já marcada. É nesse plano que se intensifica a presença do corpo como instância de mediação do sentido. O corpo reage a sensações, as registra e as reconduz. A resposta muscular, o susto, a hesitação, o arrepio ou o sorriso são formas pelas quais o corpo atualiza uma presença sensível que, no entanto, é modulada por virtualizações acumuladas — lembranças de dor, surpresa, beleza ou fracasso. Em termos tensivos, o plano fenomênico opera em intensidades médias a altas e durações breves, pois privilegia o instante da percepção, mas sempre em articulação com uma duração sensível anterior. Esse caráter torna esse plano fundamental para a geração de efeitos estéticos imediatos: a tensão do susto, o impacto da revelação, a força do reconhecimento, o prazer da repetição.

Em termos discursivos, é nesse plano que a **sensação se torna linguagem**. A vibração do controle que se repete ao encontrar um tipo de inimigo, a cor vermelha que retorna sempre que o jogador está ferido, o som ambiente que denuncia um perigo conhecido: todos esses elementos operam como atualizações significantes, pois são filtrados pela memória virtualizada. A repetição, aqui, adquire valor semântico — ela intensifica o sentido pela remissão. Esse plano é fundamental para a construção da **imersão afetiva**. Quando um jogador retorna a um ambiente anteriormente explorado, mas o percebe de outra forma por causa de eventos vividos (por exemplo, ruínas de uma aldeia outrora viva), ele está inserido no plano

fenomênico. A atualização do cenário está marcada pela virtualização do que nele já ocorreu. O jogo mostra uma imagem que evoca um estado afetivo específico. Em *Silent Hill 2* (Konami, 2024), esse plano é explorado com intensidade: o presente sensível do jogador é continuamente perturbado por efeitos visuais e sonoros que remetem a eventos passados — ruídos familiares, manchas, sombras — que atualizam o ambiente de forma distorcida e inquietante. O jogador vê e sente o agora, mas esse agora está impregnado do que já foi vivido, do que permanece sem ser totalmente assimilado. Também nos jogos narrativos como *Resident Evil Revelations* (Capcom, Tose, 2012), o plano fenomênico aparece com força em cenas de retorno ou reencontro. Ao passar por um espaço onde ocorreu um evento marcante (por exemplo, a morte de um personagem), o jogador experimenta uma atualização perceptiva carregada de virtualizações emocionais. O cenário é o mesmo, mas seu peso sensível mudou — ele passou a carregar camadas afetivas não visíveis, mas sentidas.

O plano fenomênico também contribui para a estratificação da temporalidade discursiva. Ele mostra que a presença não é apenas sincrônica, mas diacrônica em sua atualização: cada cena, cada estímulo sensível traz consigo a memória de outros estímulos. Essa estratificação gera um efeito de densidade temporal no presente — o instante se espessa, se carrega de ecos, e isso reconfigura a forma como o jogador se engaja no agora. Na dinâmica dos planos, o fenomênico faz uma ponte entre o atmosférico (virtualização + potencialização) e o tático (atualização + realização). Ele não antecipa como o atmosférico nem concretiza como o tático, mas presentifica o vivido. Sua função é dar corpo à memória, encarnar a lembrança na superfície sensível da experiência. Isso faz com que ele tenha um papel crucial na fidelização afetiva do jogador ao universo do jogo. A estética do "retorno" — revisitar lugares, rever personagens, retomar objetos — é uma das estratégias que mais ativa o plano fenomênico. A força da experiência vem menos do que é mostrado e mais do que é sentido de novo. Esse "de novo", no entanto, não é idêntico: é o mesmo conteúdo, mas agora atualizado sob a marca de sua virtualização. O jogo ensina o jogador a perceber diferentemente aquilo que já viu — uma pedagogia da repetição com diferença. Do ponto de vista da enunciação, o plano fenomênico é também o lugar em que o sujeito-jogador se reconhece como corpo afetado. Ele não apenas cumpre missões ou toma decisões — e, nesse conjunto, ele sente. Tal sentir se dá num campo de atualização permeado por memórias sensíveis. O corpo do jogador, então, não é um canal neutro, mas uma superfície onde se inscrevem ritmos, intensidades, marcas.

Em resumo, o plano fenomênico estrutura a experiência sensível do sujeito-jogador no momento da percepção afetada, modulada pela conjunção dos modos atualizado e virtualizado. Ele constitui a superfície tensiva da presença vivida, onde o agora é espessado

pelo que foi, e onde o corpo se torna o lugar da memória atualizada. Ao enfatizar a dimensão sensível da significação, o plano fenomênico revela que jogar não é apenas agir ou decidir — é, sobretudo, sentir novamente.

3.1.5.4. *Gesto e consequência no plano tático*

O plano tático institui a ação situada e eficaz no discurso do jogo. Sua especificidade decorre da conjugação entre os modos de presença **atualizado** e **realizado**, o que o torna o plano da decisão em ato, da consequência imediata e do sentido pragmático da presença. Nesse plano, o sujeito-jogador se engaja em escolhas que atualizam conteúdos já programados e, ao mesmo tempo, observam efeitos que se estabilizam como realizações no tecido da narrativa ou da jogabilidade. Enquanto o plano programático estrutura promessas e trajetórias a serem cumpridas, o plano tático opera com a atualidade do gesto e a sua conversão em efeitos visíveis e duradouros. A ação tática é, nesse sentido, **cirúrgica**: ela não projeta o longo prazo, mas responde às urgências do presente, produzindo efeitos que imediatamente passam a fazer parte da memória do jogo. A atualização é pontual; a realização é consequência. Trata-se do plano onde a agência do sujeito encontra sua máxima intensidade pragmática. Ao escolher entre atacar ou recuar, poupar ou eliminar, abrir uma porta ou ignorá-la, o sujeito-jogador atualiza uma possibilidade, fixando-a como acontecimento. A ação passa a compor o arquivo de realizações que reconfiguram a paisagem futura do jogo e, por extensão, do próprio sujeito que a efetuou. A conjugação entre o que está sendo feito (atualização) e o que está sendo consolidado (realização) configura o plano tático como o lugar da decisão consequente. Ao contrário de uma simples resposta automática ao estímulo do jogo, o gesto tático carrega uma densidade semântica: ele está imerso em um campo de sentido onde a ação se inscreve como vetor de transformação. O sujeito, aqui, é um agente de mudança efetiva.

Nos jogos que oferecem múltiplos caminhos narrativos ou morais, como *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015) ou *Mass Effect* (BioWare, 2007), o plano tático se intensifica sempre que o jogador é forçado a tomar uma decisão com impacto imediato no mundo diegético. A atualização se dá no momento do gesto ou da fala; a realização se inscreve nas consequências que surgem em seguida: alianças rompidas, personagens mortos, tramas desviadas. Do ponto de vista tensivo, o plano tático opera com altas intensidades e durações breves a médias. Sua eficácia não reside na permanência prolongada de uma atmosfera, como no plano atmosférico, nem na virtualidade da memória, como no plano fenomênico. Ele é explosivo e determinante: faz acontecer e fixa efeitos. A tensão vem da urgência da escolha e

da certeza de que ela será convertida em traço. Essa característica o aproxima de uma lógica estratégica, mas sem a antecipação do plano programático. O jogador não planeja no longo prazo: ele responde taticamente a uma situação delimitada, mas significativa. A tática é uma resposta sensível e eficaz ao presente da situação. Trata-se de um agir com cálculo, mas sem garantia — pois a atualização se dá em condições de incerteza e a realização pode ter efeitos imprevistos. O plano tático é também o plano da **responsabilidade**. A realização que sucede a ação do jogador não é reversível: ela se torna parte da memória do jogo, reconfigura relações, altera o curso de eventos. Isso confere ao gesto tático uma espessura ética. Ao matar um personagem, por exemplo, o jogador elimina uma presença atualizada, estabelecendo uma ausência realizada que transformará toda a narrativa. Essa densidade valorativa do plano tático torna-o especialmente potente nos momentos de dilema. Quando não há uma escolha boa, mas apenas variantes de perdas, o gesto tático ganha peso simbólico: ele revela quem é o sujeito que age. O plano tático, então, contribui para a construção da identidade moral do jogador, não como papel assumido, mas como figura produzida na tensão entre o que se faz e o que se deixa de fazer. Nos combates, esse plano é acionado em sua dimensão mais operacional. Cada movimento, cada esquiva, cada ataque é uma atualização que imediatamente gera consequências realizadas: dano sofrido, inimigo derrotado, item quebrado. A experiência sensível do combate não se dá apenas no nível fenomênico (sensação), mas tático (ação-consequência), e é essa articulação que sustenta a tensão dramática do jogo. Diferentemente do plano fenomênico, onde a atualização é contaminada pela virtualização sensível, aqui a atualização é contaminada pela **efetivação prática**. O que está em jogo é a inscrição de um gesto no fluxo narrativo do jogo. É por isso que o plano tático pode gerar efeitos irreversíveis: o mundo do jogo muda, e o sujeito que age também. Ambos são transformados pela realização que sucede à atualização.

Nesse plano, o jogo se revela como uma máquina de **tomadas de posição**. Não basta explorar ou perceber: é preciso fazer, e fazer sabendo que o feito permanecerá. O tempo do jogo, nesse plano, é o tempo da **irrevogabilidade**. Ele não admite retorno ao estado anterior — a cada escolha feita, uma realidade alternativa se fecha. O gesto tático, portanto, é também um gesto de exclusão: ele define uma linha de futuro. Esse plano é o mais próximo da ideia de acontecimento em sentido restrito. Ele marca uma mudança e **instaura um novo regime de sentido**. Após uma decisão crucial, o mundo do jogo e a posição do sujeito nele já não são mais os mesmos. A ação realizada reconfigura as possibilidades futuras e altera a topologia relacional dos elementos discursivos. A tensão, aqui, é constitutiva da significação. É o plano da ação pontual que transforma, do gesto que fixa o percurso, do fazer que se torna traço. Ao conjugar

o agora com o efeito, o plano tático dá ao jogo sua espessura política e ética: ele exige do sujeito engajamento sensível e responsabilidade diante do que faz acontecer no mundo do jogo.

Por fim, nota-se que a constituição dos planos de presença, na perspectiva aqui proposta, decorre da articulação tensiva entre modos de presença heterogêneos, cujas relações podem ser estruturadas por **tensões inversas**. Assim, o potencializado, que remete a um estado de presença latente e carregada de energia semiótica, combina-se significativamente com o realizado, que marca a inscrição plena do sensível no corpo e no gesto — essa combinação dá origem a experiências intensamente afetivas e corporais, como ocorre no plano fenomênico. Por outro lado, o atualizado, que estabiliza um estado de presença funcional, tende a se articular ao virtualizado, que representa o afastamento do presente e a diluição do sentido em potência não atualizada — essa articulação paradoxal define os regimes de ambiência e expectativa que caracterizam o plano atmosférico. Tal configuração revela que os planos não derivam da soma de modos homogêneos, mas de sintaxes tensivas marcadas por contraste, inversão ou complementaridade, constituindo formas complexas de presença do sujeito-jogador no mundo do jogo. Além das tensões inversas, responsáveis por articular modos de presença heterogêneos em planos marcados por contraste e instabilidade, também se fazem presentes **tensões conversas**, em que modos próximos se combinam por reforço mútuo, consolidando estados de presença mais homogêneos e estáveis. Nesse caso, o atualizado, que fixa uma presença funcional no presente da ação, se articula ao realizado, que corporifica essa presença no plano do sensível, constituindo juntos configurações de forte efetuação tensiva, como ocorre no plano tático, onde o cálculo e a execução convergem. Do mesmo modo, o virtualizado, que remete ao ausente latente, encontra ressonância no potencializado, que intensifica o não realizado como força de afetação — essa combinação sustenta experiências de suspensão e ambiência prolongada, como no plano atmosférico em sua forma mais dilatada. As tensões conversas, portanto, garantem a coesão interna de certos regimes de presença, enquanto as tensões inversas instalam o desequilíbrio e a variação, sendo ambas necessárias para descrever a complexidade dos planos de presença que estruturam a experiência sensível do sujeito-jogador¹⁹.

¹⁹ O que dificultaria, do ponto de vista analítico, a combinação dos modos de existência potencializado e atualizado em um mesmo plano é o fato de que esses modos se situam em polos estruturalmente incompatíveis, não apenas quanto ao grau de presença, mas quanto ao status do fazer e do sentido. No plano tensivo, o potencializado opera na intensificação de uma ausência em tensão, e o atualizado na consolidação de uma presença em ação. Colocá-los lado a lado num mesmo plano gera curto-circuito, pois o sujeito não pode, ao mesmo tempo, agir com certeza no presente e manter o sentido suspenso em expectativa. Logo, a combinação potencializado/atualizado tende a colapsar, pois coloca o sujeito em uma posição enunciativa contraditória: ele teria que agir como se o mundo estivesse pronto e estável, ao mesmo tempo em que ele vibra como se ainda não tivesse se revelado. Por outro lado, a mesma incompatibilidade estrutural impede a combinação entre os modos de existência realizado e virtualizado dentro de um mesmo plano de existência. O realizado é presença plena e encarnada: o corpo no gesto,

3.1.5.5. *O sujeito transplanar e a arquitetura sensível dos planos de presença*

A elaboração dos planos de existência como configurações sintagmáticas de modos de presença permite uma descrição sensível às filigramas da experiência do sujeito-jogador. Ao serem definidos pela combinação de dois modos de existência cada — entre potencialização, atualização, realização e virtualização —, os planos estruturam a sintaxe da presença nos jogos digitais como uma composição dinâmica de afetos, ritmos e decisões.

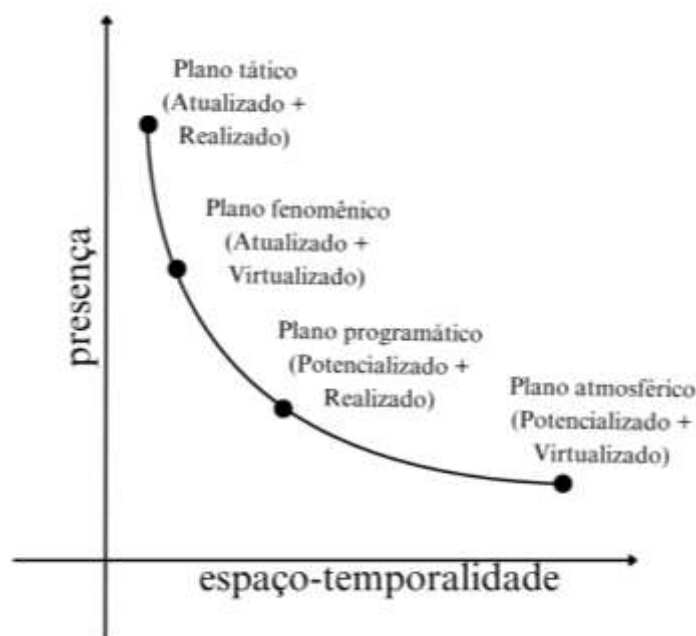
Contudo, sua organização não se limita à articulação de conteúdos ou funções discursivas. Os planos se diferenciam também por sua intensidade predominante e por sua duração relativa, posicionando-se, assim, em um **espaço tensivo contínuo**. O plano atmosférico opera em baixa intensidade, mas com longa duração, sustentando o campo afetivo e latente da experiência. O plano programático apresenta intensidade média e duração intermediária, orientando os programas de ação e os compromissos narrativos. O plano fenomênico intensifica o sensível em breves momentos, atravessados por memórias. Já o plano tático concentra a maior intensidade em durações curtas, instaurando ações decisivas e irreversíveis.

Cada plano, enquanto regime de presença, não é estático, mas suscetível a modulações internas e externas de intensidade. A operação de recrudescimento corresponde, por exemplo, à passagem do plano atmosférico ao plano tático, em que uma presença antes latente e suspensa se adensa bruscamente em um acontecimento decisivo. Já a atenuação descreve o processo inverso: após uma decisão intensa (tático), a experiência pode retornar ao plano fenomênico ou atmosférico, convertendo a ação realizada em reverberação sensível ou em suspensão expectante. As operações de reestabelecimento e redução, por sua vez, permitem compreender os ritmos de manutenção e esvaziamento da presença. O reestabelecimento preserva uma intensidade estável, como se observa no plano programático quando um arco de ação se prolonga com consistência narrativa. A redução, ao contrário, corresponde à queda abrupta ou progressiva da presença, que pode esvaziar a cena e transitar para um regime de baixa intensidade, como quando o jogo passa de uma sequência interativa intensa para uma cena contemplativa ou um retorno ao silêncio ambiental. Assim, as operações sintáticas tensivas, esquematizadas no gráfico 4, não apenas conectam os planos de existência, mas

o som no ouvido, a imagem no olho. O virtualizado é presença ausente e evanescente: sentido não comparecido, gesto suspenso, percepção retida. Colocá-los juntos em um mesmo plano implicaria afirmar que o sujeito vive o que ainda não se manifesta, ou que incorpora o que está ausente, o que cria uma contradição irreconciliável no nível da enunciação nos jogos.

também modelam sua travessia, conferindo ao discurso lúdico uma organização rítmica que transforma a experiência do sujeito-jogador em um percurso sensível de variações de presença.

Gráfico 4 – Regime tensivo dos planos de existência



Fonte: Elaborado pelo autor

A sintaxe intensiva entre os planos descreve, portanto, a maneira como o jogo faz a presença variar —no que mostra, no como mostra, no quanto mostra, e por quanto tempo mostra. Isso significa que o **plano atmosférico** sustenta esperas, o **programático** estrutura o percurso, o **fenomênico** intensifica a percepção, e o **tático** marca os acentos. Jogar, nesse sentido, é atravessar planos tensivos, cujas transições operam segundo lógicas de crescimento, estabilização, virada ou declínio da presença. Essa arquitetura não é estática: ela compõe uma partitura sensível em que o sujeito é afetado, age, recorda e se transforma. Ao propor os planos de existência como arranjos tensivos, reconhece-se que o sentido nos jogos emerge da oscilação contínua entre presenças, e que a experiência lúdica é, antes de tudo, **uma dramaturgia da intensidade** — na qual o sujeito vivência suas metamorfoses tensivas.

4. METODOLOGIA

Toda análise é, antes de tudo, um modo de aproximação. Aproximar-se dos jogos, neste trabalho, é buscar compreender como eles organizam modos de presença, como modulam aquilo que pode ser sentido, projetado, vivido ou apenas pressentido. No entanto, toda aproximação carrega seus riscos — e, neste caso, o maior deles é perder-se na complexidade do sujeito-jogador. Quando tomado como ser real, de carne e osso, o jogador se dilui em um emaranhado de discursos sociais, psicológicos, éticos ou mesmo filosóficos, deslocando a análise do texto para as conjecturas sobre a pessoa. São empreendimentos possíveis, sem dúvida, mas frequentemente tropeçam na tentativa de explicar demais e descrever de menos. Acerca dessas dimensões externas, anteriores ou posteriores ao objeto, Greimas e Fontanille reconhecem a homogeneidade como princípio da análise do sentido:

Isso significa que o objeto semiótico é fenomenal e paradoxalmente “real” ao mesmo tempo; do ponto de vista da instância *ab quo*, a existência semiótica das formas é da ordem do manifestado, e a manifestante é o “ser” suspeito e inacessível; do ponto de vista da instância *ad quem*, as formas semióticas são imanes, susceptíveis de manifestação por ocasião da semiose. O discurso semiótico é, desde então, a descrição de estruturas imanes e a construção dos **simulacros** que devem dar conta das condições e das precondições da manifestação do sentido e, de certa maneira, do ‘ser’ (1992, p. 12 — grifo do autor).

Com isso, trata-se de construir o sujeito-jogador não como dado empírico, mas como figura discursiva — um efeito de presença que emerge da organização interna dos jogos e das tensões que neles se inscrevem. É, portanto, no interior do discurso do jogo que se buscará apreendê-lo — não como identidade psicológica, mas como instância modulada pela dinâmica dos modos de existência, das operações tensivas e dos planos de existências que o jogo convoca a experimentar. Essa aproximação com tal sujeito impõe preliminarmente duas tarefas: justificar o ponto de vista por que será flagrado e encontrar os limites de seu horizonte de pertinência.

Primeiramente, tal escolha metodológica permite à análise evitar três armadilhas comuns às ciências humanas: a psicologização, a sociologização e a moralização do sujeito. Ao contrário da psicologia, que busca no interior do indivíduo os afetos e motivações que explicam seu comportamento, trata-se aqui a experiência sensível como efeito discursivo, estruturado por operações tensivas como a atenuação ou o rescrudescimento. Diferentemente da sociologia, que explicaria a ação do jogador por estruturas externas — classe, gênero, cultura —, descreve-se como os valores sociais são inscritos na forma do discurso e se atualizam em isotopias narrativas. No lugar da ética normativa, que julga escolhas como boas ou más, justas ou injustas,

há os sistemas de valoração como arranjos formais que posicionam o sujeito em dilemas construídos narrativa e discursivamente.

Assim, ao descrever o sensível como forma e o sujeito como efeito de estrutura, a análise discursiva preserva o rigor formal sem se renunciar à complexidade da experiência lúdica. Poderiam desacreditar de tão profunda abstração, pelo modo como ela formaliza a “realidade”. Contudo, diante do mistério do real, hiper determinado e demasiadamente complexo para que qualquer olhar possa apreender sua totalidade, há apenas suas partículas, sobre as quais se propõem articulações coerentes, exaustivas e simples. A esse respeito, Greimas e Fontanille (1993) reconhecem a pertinência do ponto de vista imanente para condução da análise do sentido.

Esse discurso hipotético, que captaria em filigramas o “parecer do ser”, não é evidentemente próprio de suscitar a certeza, mas é, de certa maneira, o mesmo tipo de discurso que mantém a epistemologia das ciências da natureza, quando ela fala, por exemplo, do universo e suas origens, do acaso e da necessidade. É provavelmente próprio de todo projeto científico que, dado um mínimo epistemológico — aqui: o imperativo fenomenológico —, se cria, ao mesmo tempo, um espaço teórico “imaginário” e até mítico, um pouco a maneira desses anjos newtonianos, condutores da atração universal. É evidente que esse “imaginário da teoria”, essas poucas linhas traçadas no fundo do horizonte ôntico, esses conceitos mal elaborados esboçados não devem dizer a respeito à ordem do arbitrário, sua razão de ser repousa nas restrições epistemológicas anteriormente reconhecidas e nas exigências metodológicas que suscitam e desafiam. Trata-se aí, é claro, de um “parecer do ser”, mas fundado na prática operatória e visando à sua eficácia. (Greimas; Fontanille, 1993, p. 17)

Esse modo de discurso — hipotético, modelizante, especulativo até certo ponto — encontra na análise dos jogos um campo legítimo e fértil de aplicação. Assim como as ciências da natureza operam com entidades conceituais “imaginárias” que organizam o sensível sob o crivo de restrições epistemológicas (como os anjos da gravidade newtoniana ou as linhas de força do campo eletromagnético), também aqui o olhar semiótico, fundado sobre o imperativo fenomenológico do “parecer do ser”, desenha planos de existência e operações tensivas como figuras teóricas. Tais figuras não se confundem com realidades empíricas, mas visam descrever, com eficácia operatória, os modos pelos quais o discurso do jogo estrutura experiências de presença, risco, espera, imersão e estratégia. Esses conceitos, traçados no horizonte da linguagem e não da ontologia, obedecem a um pacto rigoroso com as condições de formalização do sentido e com a imanência do texto. Cabe a esta tese, então, após reconhecer suas restrições epistemológicas, delinear agora as **exigências metodológicas** que tornam essa cartografia possível, isto é, que tornam os planos de existência testáveis no interior da análise discursiva dos jogos.

4.1. Regras, práticas e presenças

Em primeiro lugar, a restrição da imanência assegura que os sentidos analisados se originem da própria organização discursiva dos jogos, evitando explicações externas de ordem sociológica ou psicológica. A formalização, por sua vez, exige que a experiência seja descrita por categorias estruturadas, como os planos e modos de existência e as operações tensivas que modulam a presença. Além disso, toda descrição deve se fundar na observabilidade, ou seja, nas ocorrências efetivas do discurso lúdico, documentadas em sequências de jogo e efeitos perceptíveis. A consistência teórica exige fidelidade ao modelo semiótico adotado, evitando extrapolações que comprometam sua coesão. Por fim, é fundamental manter uma clareza quanto ao ponto de vista analítico: o sujeito do jogo é aqui tratado como efeito de discurso, e não como indivíduo empírico. Essas restrições ultrapassam a análise, fundando sua potência descritiva, abrindo espaço para uma leitura rigorosa e sensível do jogo como forma de linguagem.

Contudo, outra restrição se impõe: aproximar-se dos jogos, por quaisquer uma de suas vias, recai no perigo de análise perder sua pertinência diante do seu objeto. Fala-se dos jogos quanto ao sistema, ao seu conjunto de regras, ao repertório finito subjacente a uma prática aparentemente infinita de combinações. Em outra via, os jogos são abordados em seu efetivo funcionamento disposto ao fazer um dado observador. Por fim, há o sujeito-jogador e sua experiência sensível. Do ponto de vista analítico, a figura do sujeito-jogador não se confunde nem com o jogo enquanto sistema, nem com a prática lúdica empírica. O sistema lúdico é a matriz de regras e possibilidades combinatórias que antecede a enunciação, uma espécie de virtualidade estruturada que só se realiza quando acionada. A prática lúdica, por sua vez, remete ao ato concreto de jogar — social, físico, variável — que a construção de um texto sob outros limites epistemológicos. Já o sujeito-jogador, tal como aqui concebido, é uma **figura discursiva**, uma posição construída pela organização interna do jogo enquanto texto-enunciado. Ele emerge da interseção entre isotopias, valores, tensões e programas de ação. Seu corpo é simbólico, sua agência é modulada, sua presença é medida por operações tensivas e localizada em planos de existência. Ele não está fora do jogo nem acima dele, mas é aquilo que o jogo faz acontecer quando se atualiza como experiência sensível de linguagem.

A noção de isotopia²⁰ opera aqui como uma restrição metodológica decisiva. É por meio da identificação de isotopias recorrentes que se delimitam os contornos internos de cada jogo como sistema de sentido, distinguindo-o de suas práticas sociais e da empiria do jogador.

²⁰ Cf. Greimas e Courtés (2016, p. 176), o verbete isotopia.

Enquanto a prática lúdica pode ser plural, dispersa, culturalmente determinada, e o sujeito jogador pode ser múltiplo, empírico, contingente, o sistema do jogo enquanto discurso-enunciado constitui uma totalidade coerente, cujas isotopias organizam a inteligibilidade interna do texto lúdico. É, portanto, a partir da isotopia que se traçam as fronteiras analíticas entre o jogo enquanto máquina de linguagem, o gesto do jogar enquanto prática e o sujeito-jogador enquanto figura discursiva. Tal restrição orienta a seleção dos dados a serem analisados, cancelando o recorte epistemológico da análise imanente: só é possível descrever os efeitos sensíveis do jogo se reconhecido, previamente, o que pertence ao sujeito-jogador — isto é, à isotopia que o sustenta como texto.

Enquanto figura discursiva, o sujeito-jogador é sustentado por um feixe de isotopias recorrentes que estruturam sua presença e sua função no interior do texto do jogo. A isotopia da modalização é a que o constitui de competências modais: ela define o que ele pode, deve, quer ou sabe fazer, organizando sua competência e sua obrigação em relação ao universo do jogo. Já a isotopia do programa narrativo inscreve esse sujeito em trajetórias orientadas, construindo sequências de transformação em que ele deseja algo, enfrenta provas e, por fim, realiza ou falha diante de um objeto-valor. Ambas as isotopias garantem que o sujeito seja reconhecível como uma instância em ação — não aleatória, mas motivada pelas forças internas do discurso. A essas isotopias de estrutura e trajetória somam-se outras que modulam a presença sensível do sujeito. A isotopia da corporeidade ancora a experiência do jogador em regimes de sensação e percepção: seu corpo textual pesa, reage, erra, repete, se curva ao tempo e ao risco. É ela que faz o sujeito do jogo não ser apenas um vetor de ação abstrato, mas uma figura atravessada por intensidades. Já a isotopia da interação define o regime relacional entre sujeito e jogo: o modo como o jogador atua e é afetado pelas respostas (ou silêncios) do jogo, seja por programação, manipulação, ajustamento ou acidente. Essas isotopias são fundamentais para descrever os planos de existência, pois determinam o grau de presença e de engajamento do sujeito nos diferentes momentos da partida. Em certos jogos, uma isotopia da reflexividade também se apresenta, permitindo que o sujeito-jogador tome consciência de sua própria condição discursiva. São jogos que quebram a quarta parede, que lembram decisões anteriores, que comentam sobre o ato de jogar. Essa isotopia duplica o sujeito: ele joga e sabe que joga; sente e reconhece o sentido daquilo que sente. Essas cinco isotopias, articuladas, sustentam a construção do sujeito-jogador como uma figura tensiva e posicional — uma instância produzida pelo jogo, que emerge na enunciação como presença sensível e agência regulada. Assim, o sujeito que se analisa não é o jogador empírico, mas aquele que o jogo faz aparecer em sua gramática interna de sentido.

4.2. Restrições analíticas e escolha do *corpus* lúdico

Para Greimas (1996, p. 185), um *corpus* consiste em "um conjunto de mensagens cuja constituição visa à descrição de um modelo linguístico". Ainda que simples em aparência, tal definição exige cuidados: um corpus não se confunde com uma coletânea aleatória de objetos empíricos, mas deve atender a três exigências principais: representatividade, exaustividade e homogeneidade. Nesta tese, voltada para a descrição da experiência sensível do sujeito-jogador nos jogos, essas exigências funcionam como restrições metodológicas que asseguram a pertinência e a coerência do *corpus* adotado.

A representatividade se refere à capacidade do corpus de servir como ponto de ancoragem para a modelização discursiva. Conforme Greimas (1996), todo corpus se relaciona, de maneira hipotática, com um discurso mais amplo que ele representa parcial e suficientemente. Assim como um mapa é útil por recortar e filtrar traços pertinentes de um espaço maior, um corpus é eficaz na medida em que conserva traços redundantes e recorrentes da organização significativa do universo que se pretende descrever. Para que o corpus desta tese seja representativo, ele deve abranger jogos nos quais se manifestem com nitidez os planos de existência e as operações tensivas da presença do sujeito-jogador.

A exaustividade, por sua vez, implica a capacidade de o corpus alimentar a construção de um modelo formal do fenômeno analisado, e de permitir a verificação de sua validade. Para tanto, a metodologia se estrutura em duas fases: inicialmente, um conjunto de jogos é analisado para a construção provisória do modelo descritivo (com base nas isotopias e nas configurações tensivas). Em seguida, jogos adicionais são introduzidos de forma seletiva para verificar se o modelo comporta variações e para testar sua aplicabilidade. Esse procedimento de verificação pode seguir tanto por saturamento (quando as variações se esgotam) quanto por sondagens (aplicando o modelo a novas ocorrências representativas).

Por fim, a exigência de homogeneidade implica que o corpus mantenha uma coerência interna capaz de sustentar comparações e modelizações válidas. No universo dos jogos, marcado por uma diversidade expressiva de formas, gêneros e mecânicas — que vão de sistemas altamente codificados a experiências sensoriais imersivas —, essa coerência não pode ser garantida pela semelhança superficial entre os objetos, mas sim pela convergência isotópica em relação ao problema analítico. É pela identificação de isotopias recorrentes, como a corporalidade, a missividade, a modalização, a interação ou a reflexividade, que se estabilizam os elementos pertinentes à análise. Tais isotopias funcionam como operadores de

inteligibilidade que atravessam diferentes jogos e permitem reconhecer, em meio à diversidade empírica, uma mesma estrutura discursiva em variação. Assim, ainda que o corpus reúna jogos distintos em forma e função, ele se mantém homogêneo na medida em que cada jogo selecionado participa, com intensidade própria, do mesmo campo de problematização: a produção da presença sensível do sujeito-jogador.

Diante dessas restrições, está claro que a seleção de um corpus analítico não pode ser feita ao acaso, sobretudo quando se busca descrever categorias emergentes como os planos de existência do sujeito-jogador. Ao contrário de um levantamento quantitativo ou de uma compilação enciclopédica de exemplos, a abordagem aqui adotada é qualitativa, interpretativa e estruturada por uma lógica intensiva. Isso significa que a profundidade da análise é mais relevante do que a extensão do material coletado, e que os jogos selecionados devem permitir o desdobramento teórico e sensível das categorias em exame. Propõe-se, em primeiro lugar, o número de seis jogos para compor este *corpus*. Essa faixa numérica oferece um equilíbrio metodológico importante: é suficiente para permitir a diversidade de ocorrências necessária à verificação de um modelo, e contida o bastante para que cada objeto possa ser analisado em sua especificidade discursiva, tensiva e enunciativa. Com menos, corre-se o risco de limitar a representatividade e a exaustividade do modelo; com mais de seis, aumenta-se a possibilidade de dispersão e de superficialidade na análise.

A divisão do corpus pode seguir uma orientação metodológica que prevê uma **fase de construção do modelo** e uma **fase de verificação**. Na primeira, analisa-se um conjunto inicial de dois ou três jogos, com vistas à formalização provisória das categorias: modos e planos de existência e operações tensivas. Essa etapa é exploratória e heurística, e deve permitir reconhecer traços constantes, bem como mapear variações no modo como a presença sensível se configura em diferentes gêneros e dispositivos lúdicos. A segunda fase, de verificação, introduz jogos adicionais para testar a validade e a capacidade explicativa do modelo. Esses jogos são escolhidos não somente por sua afinidade temática com os anteriores, mas também por sua divergência — isto é, por apresentarem desafios analíticos que forcem o modelo a se expandir, se ajustar ou mesmo se reformular. Trata-se aqui de uma sondagem orientada pela busca de saturação das possibilidades estruturais previstas pelo modelo teórico.

Além do número, importa também o **tipo de jogos** que integram o corpus. A seleção deve garantir que os quatro planos de existência propostos (atmosférico, programático, fenomênico e tático) sejam efetivamente observáveis. Para tanto, recomenda-se que ao menos dois jogos tenham forte apelo corporal e sensível, com ênfase na percepção, nos afetos e na imersão. Esses jogos costumam mobilizar os planos atmosférico e fenomênico, em que o

sujeito-jogador é atravessado por intensidades pouco estabilizadas. Outro par de jogos deve enfatizar a estrutura missiva, isto é, a presença de programas, regras, objetivos e trajetórias de ação explícitas: o sujeito é posicionado por protocolos, categorias ou instruções que organizam seu agir de forma mais ou menos previsível. O que se observa, nesses casos, é o predomínio dos planos programático e tático, com tensões que oscilam entre a expectativa do cumprimento e o risco da falha. Para garantir a complexidade do corpus, dois jogos híbridos, que misturam estratégias sensoriais e missivas, afetos e algoritmos, corpo e cálculo. Neles, o sujeito-jogador circula entre diferentes formas de presença e modos de ser no jogo, oscilando entre decisões programadas e experiências sensíveis de imersão, superação ou frustração. Esses jogos são preciosos para observar como os planos se entrelaçam e se reconfiguram dinamicamente. Essa seleção heterogênea, mas organizada por critérios isotópicos e intensivos, assegura a **homogeneidade epistemológica** do corpus, mesmo em meio à diversidade empírica dos objetos. Os jogos são distintos em gênero, estética e mecânica, mas convergem para o mesmo foco teórico: a produção da presença sensível do sujeito no e pelo jogo. O que se analisa não é o jogo enquanto objeto técnico, nem o jogador como indivíduo empírico, mas a articulação de um sujeito-jogador enquanto efeito de discurso, emergente de um texto lúdico estruturado por tensões.

Por fim, vale destacar que essa limitação do número de jogos não é uma fragilidade metodológica, mas uma escolha criteriosa que favorece a densidade da análise. A abordagem semiótica exige tempo de observação, formalização das isotopias, descrição das configurações tensivas, construção de séries paradigmáticas e verificação das variações. Com um corpus reduzido e bem definido, é possível realizar essa travessia sem sacrificar a coerência interna do modelo nem o rigor da observação. Ao adotar-se seis jogos como corpus principal, organiza-se uma base sólida para a investigação dos planos de existência na experiência sensível do sujeito-jogador. Essa base possibilita tanto a construção teórica quanto sua aplicação analítica, e permite que a tese caminhe com precisão entre a invenção conceitual e a leitura imanente dos jogos, descrevendo aquilo que, no jogo, nos faz sentir, agir e existir.

4.3. A variação sensível do sujeito em seis experiências lúdicas

A escolha de um *corpus* para esta tese não responde à vontade de catalogar jogos, mas à necessidade de construir um campo analítico que espelhe, com intensidade e variação, os modos de presença sensível do sujeito-jogador. Cada jogo, aqui reunido, opera como uma superfície discursiva singular, em que planos de existência se destacam, se dobram e se

entrelaçam, oferecendo à análise cenas paradigmáticas da experiência tensiva nos jogos.

LIMBO (Playdead, 2010) é um jogo que privilegia uma estética minimalista, sensorial e simbólica, reunindo atmosferas densas e situações de incerteza. Ele mobiliza fortemente os planos atmosférico e fenomênico, especialmente pela ausência de interface, pelo uso expressivo da luz e do som, e por seu silêncio narrativo que intensifica o sentimento de suspensão. O sujeito-jogador, ao atravessar espaços hostis sem saber ao certo suas motivações ou objetivos, experimenta um tipo de presença marcada pela latência e pela sensorialidade tensa, sendo conduzido por um jogo que mais insinua do que informa. Sua seleção no corpus justifica-se por oferecer uma experiência sensível exemplar para a descrição do sujeito atravessado por intensidades fracas, mas persistentes, em que é menos compreendida que sentida.

Hellblade: Senua's sacrifice (Ninja Theory, 2017) conjuga de maneira singular a experiência sensível do corpo do jogador com a construção densa de ambiências afetivas e perceptivas. No plano fenomênico, o jogo mobiliza intensamente a escuta — com uso avançado de áudio binaural — e a percepção visual, exigindo do jogador uma atenção constante a detalhes sonoros e visuais que orientam a ação e tensionam a própria presença corporal na diegese. Já no plano atmosférico, a representação da psicose de Senua é encenada por meio de camadas de ruído, distorção, escuridão e iluminação que modulam estados de angústia, delírio e suspensão. Essa conjunção de percepção corporal ativa e ambiência sensível imersiva permite observar como os modos de presença do sujeito-jogador são configurados por uma interpenetração entre o sensível vivido e o sensível projetado, tornando o jogo um excelente laboratório para descrever as metamorfoses tensivas entre esses dois planos de existência.

Magic: The Gathering (Wizards of the coast, 1993) é exemplar na descrição dos planos programático e tático. Como jogo de cartas colecionáveis altamente estruturado por regras, categorias, turnos e arquétipos, ele coloca o sujeito-jogador em posição de executor estratégico. A experiência é intensamente regulada por sistemas combinatórios e missivos, nos quais as decisões devem ser tomadas com base em probabilidade, previsão e domínio das regras. Ao integrar o corpus, *Magic* permite observar a constituição de uma presença estratégica, regida por dispositivos lógicos e missivos, onde o corpo é menos sensível e mais operacional. A complexidade de suas estruturas discursivas e sua alta codificação tornam-no ideal para a formalização das isotopias táticas e programáticas.

Age of Empires (Ensemble Studios, 1997) também se insere entre os jogos de orientação programática e tática, com forte ênfase na gestão de recursos, estratégias de guerra e expansão territorial. O sujeito-jogador é aqui uma instância projetiva e organizadora, inserida

em um universo discursivo regido por sequências narrativas e metas explícitas. A diferença em relação a *Magic: The Gathering* (Wizards of the coast, 1993) reside na temporalidade e na simultaneidade das ações, o que permite explorar a presença intensiva e distribuída em múltiplos planos, exigindo uma alternância constante entre antecipação, execução e reajuste. A análise deste jogo contribui com dados para o plano tático sob regimes mais complexos de controle e aceleração, o que enriquece o modelo com uma variante baseada em ritmo e multiplicidade de ações.

Elden Ring (FromSoftware, 2022) oferece uma articulação rica entre os quatro planos de existência. Sua vastidão territorial, os elementos ambientais e a ambientação sonora ativam o plano atmosférico, enquanto a dificuldade e a responsividade dos combates envolvem o plano fenomênico em sua dimensão afetiva e sensório-motora. Ao mesmo tempo, suas missões, trajetórias e hierarquias internas estabelecem sequências programáticas, e o combate tático exige tomadas de decisão estratégicas, reforçando o plano tático. *Elden Ring* é, assim, um jogo híbrido por excelência, cuja complexidade faz dele um excelente objeto para testar a sobreposição e os cruzamentos entre os planos de existência. Sua presença no corpus é justificada por sua densidade semiótica e pela variação tensiva que propõe ao sujeito-jogador.

Resident Evil 2 Remake (Capcom, 2019) ocupa uma posição intermediária e igualmente híbrida. Por um lado, a ambientação sombria e os efeitos de som promovem estados de suspensão e tensão contínua, ativando o plano atmosférico. Por outro, a necessidade de exploração, resolução de puzzles e enfrentamento de inimigos em situações de risco ativa o plano fenomênico, ao mesmo tempo em que elementos programáticos organizam a narrativa e o progresso do jogo em missões e segmentos estruturados. A constante oscilação entre susto, estratégia e descoberta torna este jogo uma peça chave na verificação de como os planos se alternam em jogos de narrativa intensiva e ação contingente. Ele contribui para o corpus com sua especificidade estética e tensiva, capaz de produzir uma experiência sensível complexa e articulada.

A constituição deste corpus não se limita à seleção de jogos variados, mas à organização de um campo de problematização coerente com os objetivos teóricos da tese. Cada obra escolhida representa uma manifestação distinta da experiência sensível do sujeito-jogador e tensiona, à sua maneira, os limites e os cruzamentos entre os planos de existência propostos. Ao garantir a representatividade, a exaustividade e a homogeneidade por meio da diversidade controlada e da articulação isotópica, este conjunto permite observar o funcionamento de cada plano em sua singularidade e compreender os modos como eles se entrelaçam, se intensificam ou se apagam no curso do jogo. Trata-se, assim, de um corpus que não busca abarcar toda a

variedade do fenômeno lúdico, mas que, ao operar por condensação e contraste, oferece as condições metodológicas para descrever, com rigor e sensibilidade, a gramática da presença do sujeito-jogador.

5. ANÁLISES

Há jogos que se oferecem como enigma, e outros jogos que se impõem como destino. Em todos eles, o sujeito-jogador não entra apenas com os dedos ou com os olhos: entra com sua atenção dilatada, com seu corpo disposto ao risco, com seus afetos à flor da pele. A paisagem pode ser lúgubre ou luminosa, a ação rápida ou demorada, o cerne de tudo é o modo como o jogo o convoca, o prende, o desloca. Cada movimento é uma dobra de presença: não há gesto que não arraste um sentido, não há silêncio que não pese como uma escolha. No limiar entre o visível e o latente, o sujeito é feito e desfeito a cada decisão, a cada desvio, a cada falha. Há jogos que sussurram, outros que gritam — mas todos produzem uma linguagem onde a experiência sensível é escrita com tensão, com respiro, com suspensão. Jogar é, então, atravessar uma dramaturgia do sentir: uma gramática do risco e da espera, da surpresa e do cansaço. O que se descreve aqui não é o jogo enquanto máquina, nem o jogador enquanto indivíduo, mas esse entre, essa figura que se compõe de gestos programados e afetos inesperados. É ali, nesse espaço movente, que emerge o sujeito-jogador — aquele que, ao jogar, é jogado.

Nos jogos aqui reunidos, diferentes formas de presença emergem conforme o sujeito-jogador é convocado a agir, perceber, decidir ou hesitar. Cada jogo tensiona a existência de um modo singular, fazendo aparecer corpos simbólicos que enfrentam o risco, que projetam trajetórias, que se perdem na atmosfera ou que se entregam à imersão sensível. Ao longo destas análises, observam-se os modos como o sujeito-jogador é configurado por operações internas ao discurso do jogo, que o fazem existir ora como executor, ora como sensorio, ora como figura tensa entre ambos. São percursos em que o jogo acontece, mas acontece com e através de alguém — uma presença que se desenha na dobra entre o gesto e o sistema, entre a imagem e a expectativa, entre o tempo do mundo e o tempo do corpo.

5.1. O LIMBO do sentido: suspensão e latência da presença

LIMBO (Playdead, 2010) é um jogo que rompe certas convenções narrativas, ao propor uma jornada silenciosa, envolta em sombras e enigmas. Nele, o jogador é lançado em um mundo hostil e enigmático, sem tutoriais, diálogos ou objetivos claros, sendo interpelado a construir sentido a partir de um mundo aparentemente vazio. A ausência de instruções explícitas, de elementos textuais ou falas em *LIMBO* evidencia uma forte dimensão enunciativa, na qual o sistema do jogo projeta um enunciário sensível. O sujeito-jogador é chamado a ocupar uma

posição interpretativa, em que as formas sensíveis — luz, som, sombra, morte — operam como modos de dizer. A interface minimalista, ilustrada na figura 1, não é ausência, mas saturação de sentido. O contrato enunciativo se estrutura na latência e na surpresa, modulando o envolvimento pelo não-dito.

Figura 1 – Ambiente de *LIMBO* (Playdead, 2010)



Fonte: Captura de tela do jogo *LIMBO* (Playdead, 2010) elaborada pelo autor.

Do ponto de vista semântico, o jogo se organiza em quatro extensos conjuntos isotópicos. Primeiramente, a **presença da morte** acompanha a todo o momento o sujeito-jogador. A cada passo em falso, o jogador vê o corpo infantil do avatar ser dilacerado por armadilhas, afogado em águas escuras ou empalado por inimigos. Reúnem-se, nesse conjunto, figuras objetificantes: animais peçonhentos, lâminas, líquidos; e as cenas que engendram, embora representadas com um grau de estilização gráfica, não deixam de produzir um forte impacto afetivo. A repetição constante desses episódios inscreve a morte não como um fim definitivo, mas como parte do processo de experimentação e aprendizado. Nesse contexto, a morte torna-se uma figura recorrente que organiza a experiência, transformando-se em um operador temático que redefine a relação entre falha, memória e persistência. A **escuridão** é igualmente estruturante. Observa-se a recorrência de um cromatismo em tons escuros que contrastam com pontos de luz branca, o que gera zona de penumbra ao longo do jogo. Enquanto recurso visual, a escuridão em *LIMBO* (Playdead, 2010) tematiza a ignorância, o mistério e a ausência de saber. Ela figura o desconhecido e traduz uma condição epistêmica do sujeito-

jogador, que precisa agir sem ver com nitidez, projetando sentido em meio ao não-dito e ao não-visto. Ao mesmo tempo, essa isotopia figurativa instaura um tipo específico de presença: hesitante, sensível, tensa. As sombras, penumbras e contornos indistintos dificultam a progressão, exigindo uma leitura mais atenta do ambiente. A ausência de luz se torna, assim, uma forma de convocação do olhar, da escuta e do corpo — um modo de presença no qual o sensível precede o inteligível, organizando a significação por meio da tensão perceptiva. Nota-se também o conjunto isotópico da **infância vulnerável**, figurada pelo corpo pequeno, frágil e silencioso do protagonista. Esse conjunto de figuras tematiza uma presença átona, quase diluída no fundo tensivo do jogo. A ausência de identidade definida, a falta de fala e a desproteção diante de um mundo hostil convergem para a produção de um efeito de sentido de abandono. Esse corpo infantil, constantemente submetido ao fracasso, ao medo e à repetição, simboliza uma figura de alteridade radical, cuja impotência contrasta com a exigência de ação e decisão. Tal isotopia é intensificada pelo confronto com outros corpos infantis — ora passivos, ora hostis — que aparecem mortos, fugidios ou violentos, criando uma temática em que a infância é apresentada não como promessa ou pureza, mas como figura da perda, do risco e da errância. Isso pode ser mais bem visto na figura 2.

Figura 2 – Figuras da morte



Fonte: Captura de tela do jogo *LIMBO* (Playdead, 2010) elaborada pelo autor.

A **natureza hostil**, por sua vez, aparece de forma recorrente como cenário e como agente de perigo. Árvores que caem, troncos que esmagam, águas que afogam, aranhas gigantes

que caçam o jogador — tudo nesse ambiente remete a uma natureza que não acolhe, mas repele. Essa isotopia se realiza figurativamente em um mundo desprovido de cultura, de abrigo ou de sociabilidade, onde a sobrevivência depende da leitura atenta dos sinais do ambiente e da resposta imediata a seus perigos. A natureza em *LIMBO* (figura 3) não é decorativa: ela é campo de prova, de risco e de interpretação. Ao configurar-se como um mundo sem contrato simbólico, essa natureza intensifica o papel do jogador como intérprete solitário de um universo opaco, exigindo dele a construção de sentido a partir de uma experiência sensível radical.

Figura 3 – A natureza hostil



Fonte: Captura de tela do jogo *LIMBO* (Playdead, 2010) elaborada pelo autor.

No tocante às operações enunciativas, *LIMBO* realiza um potente câmbio de debreagens e embreagens que reposiciona continuamente o sujeito-jogador. Ao projetar a cena para o regime do “ele-lá-então” — terceira pessoa, espaço distante, tempo indefinido — o jogo confere ao avatar uma condição de objeto de observação, não de locutor. É o movimento típico que Greimas descreve como passagem da enunciação àquilo que é enunciado, marcando distância narrativa (Greimas; Courtés, 2016). A câmera lateral, a paleta monocromática e a ausência total de voz fazem com que o universo ficcional se apresente como um “lá”, num “então” sem data, povoado por um “ele” sem rosto. Esse quadro configura o marco enuncivo de distanciamento: o mundo se mostra como algo fechado em si, aparentemente indiferente ao observador. Entretanto, cada ato de controle — o salto preciso, a decisão milimétrica de puxar uma caixa, a tentativa frustrada que leva à morte — uma embreagem da pessoa, do tempo e do

espaço, ligando o “eu-aqui-agora” do jogador ao corpo frágil do avatar. Nesse instante, o distanciamento cede lugar a uma experiência de co-presença paradoxal: o sujeito-jogador vê “o outro” sofrer, mas sente esse sofrimento como seu. A fragilidade evidenciada pelo distanciamento (“ele sofre lá”) converte-se em patemização (“eu padeço aqui”) graças à interatividade com o sistema do jogo, produzindo o que Fontanille qualificaria como um regime de **patos mediatizado** (Fontanille, 2015). A ação quase nunca altera o cenário de modo duradouro, mas altera o corpo sensível do jogador, que, ao observar a própria impotência, reconhece o alcance limitado de sua agência. Nessa oscilação entre olhar e padecer, *LIMBO* (Playdead, 2010) faz da distância um meio de pôr em perspectiva a vulnerabilidade do sujeito-jogador, convidando-o a contemplar — e a sentir — o próprio sofrimento como forma de sentido.

No quadro dos regimes de interação propostos por Landowski (2014), o jogo desloca-se, a cada tentativa, da programação estrita para o ajustamento: o jogo fornece obstáculos predeterminados, mas não prescreve explicitamente o modo exato de superá-los; cabe ao sujeito-jogador captar em filigramas os indícios — o rangido de uma corda, a altura de um salto, a velocidade de uma lâmina — e recalibrar incessantemente seus gestos. Nesse regime, sentido e ação emergem num vaivém de sincronia corporal e sensorial: a cada morte do avatar, o jogador recolhe pistas que lhe permitem refinar o tempo de ação, a posição ou o ritmo do próximo movimento. O sofrimento observado (“ele-lá”) converte-se, assim, em informação pragmática que impele o sujeito a ajustar-se numa fração de segundo, menos do cálculo do que do tato. Esse ajustamento contínuo põe em cena uma ética da vulnerabilidade compartilhada. Ao mesmo tempo em que reconhece a alteridade do avatar, o jogador sente no corpo a urgência de protegê-lo — não porque o jogo ordene, mas porque a perda (a morte repetida) faz vibrar o pacto afetivo que se estabelece na interação. O mundo, indiferente e letal, não se reconfigura em função do jogador; o que se transforma é o padrão de respostas gestuais do sujeito, modulando uma tensão baixa, porém persistente. Desse modo, *LIMBO* (Playdead, 2010) mostra que o regime de ajustamento não se limita a casos de liberdade total ou imprevisto: ele pode coexistir com cenários rigidamente programados, desde que haja espaço para micro-negociações sensíveis em que a vida (ou morte) do avatar depende de um sutil realinhamento do gesto.

Do ponto de vista tensivo, *LIMBO* opera sob uma lógica de **baixa tensiva**, o que configura uma presença rarefeita do sujeito-jogador. A intensidade, enquanto grau de investimento afetivo ou de tensão perceptiva, encontra-se modulada por tons baixos e persistentes: não há picos dramáticos de emoção, mas uma constante sensação de alerta, de

incerteza, de hesitação. Ao mesmo tempo, a extensidade — entendida como a abrangência ou o alcance da significação no espaço e no tempo — permanece reduzida: o mundo do jogo não se transforma substancialmente pela ação do jogador; ao contrário, resiste a ela, permanece opaco, indiferente. Essa condição configura um tipo de presença que Zilberberg (2011) chamaria de **presença fraca**, uma forma de existência marcada mais pelo estar-aí do que pelo agir sobre. Nessa configuração, o sujeito-jogador não atua como um herói interventor, mas como um presente deslocado, que atravessa um mundo sem alterá-lo profundamente. Cada ação — por mais precisa ou eficaz que seja — não reverbera de modo amplo, não gera grandes consequências, não projeta transformação duradoura. Essa fraca agência é sinal de uma **estética da suspensão**, em que a experiência se constrói menos pelo acontecimento e mais pela permanência. O jogador está, mas o jogo permanece. Esse descompasso entre presença e eficácia produz um efeito estético potente: o da melancolia do agir, da presença que se inscreve sem deixar marcas visíveis, do sujeito que habita um mundo que não o reconhece — e, ainda assim, insiste. Esse efeito pode ser ilustrado na figura 4.

Figura 4 – Presença átona do sujeito-jogador



Fonte: Captura de tela do jogo *LIMBO* (Playdead, 2010) elaborada pelo autor.

Acerca das operações intensivas, há uma recorrência das **operações de atenuação e diminuição**, que modulam de forma persistente a intensidade da experiência sensível do sujeito-jogador. Diferentemente de jogos em que a morte do avatar representa um ápice dramático — um ponto de virada na narrativa ou uma perda significativa —, em *LIMBO*, trata-

se cada morte como uma ocorrência banalizada, esvaziada de peso emocional acumulativo. Essa banalização não implica insensibilidade, mas sim uma diminuição progressiva da presença tensiva, pois o que se reduz não é apenas a vida do avatar, mas o valor cada tentativa. O sujeito-jogador assiste à repetição de sua própria ineficácia em ciclos contínuos de morte e retorno, sem que esse retorno traga consigo uma transformação significativa no mundo do jogo. Essa lógica reiterativa é reforçada pelos checkpoints automáticos que delimitam o espaço e o tempo da ação. A cada falha, o recomeço imediato atua como um mecanismo de atenuação da frustração: o sofrimento da derrota não se cristaliza, pois não há luto, nem pausa, nem reflexão. Essa situação de falha pode ser visualizada na figura 5.

Figura 5 – Morte em *LIMBO* (Playdead, 2010)



Fonte: Captura de tela do jogo *LIMBO* (Playdead, 2010) elaborada pelo autor.

Em vez disso, instaura-se um regime de reiteração contínua que esvazia o acontecimento — o que se apresenta como falha não se consome como derrota, mas se dissolve em tentativa. Essa dissolução tem como efeito a diluição da intensidade: não se trata de grandes tensões acumuladas, mas de pequenas ondas de expectativa e desilusão, sempre niveladas por um presente que retorna idêntico a si mesmo. O jogador, assim, não avança numa narrativa linear e progressiva, mas circula em um campo de modulações leves e inacabadas, onde o sentido é sempre adiado ou suspenso. Tal circuito fechado impede a ampliação do mundo e de seus efeitos: não há grandes revelações, mudanças de cenário abruptas, nem personagens que desenvolvam arcos narrativos. A ação do jogador permanece confinada a espaços curtos e

funcionais, e o mundo do jogo — embora esteticamente denso — resiste à expansão. Essa resistência configura uma forma de diminuição extensiva, em que o campo do possível não se amplia com o progresso, mas permanece praticamente inalterado. Mesmo que o sujeito-jogador avance no percurso espacial, o alcance de seu agir continua restrito, e a significação do que se vê ou se faz não se acumula em um sentido maior. É o caso dos obstáculos sensíveis (figura 6), presente em todo o jogo. Assim, ele opera como um sistema tensivo de baixa variação, em que o acontecimento se reduz à insistência da presença e à persistência do fracasso, gerando uma experiência que mais evoca o cansaço do existir do que a celebração da conquista.

Figura 6 – Obstáculos sensíveis



Fonte: Captura de tela do jogo *LIMBO* (Playdead, 2010) elaborada pelo autor.

Contudo, se a experiência do jogo é marcada por uma redução da intensidade e por uma extensão contida, isso não significa que ela seja estática ou desmobilizadora. Ao contrário, *LIMBO* sustenta o engajamento do sujeito-jogador não pela promessa de transformação ou pela expectativa de recompensa, mas pela necessidade constante de ajustamento. A cada novo obstáculo, a lógica do jogo exige do jogador um reposicionamento sensível — não basta repetir uma ação anterior, pois cada armadilha introduz uma pequena variação que requer atenção renovada. Esse movimento de adaptação permanente — ainda que sutil — opera como uma microdinâmica da presença: o sujeito-jogador não age sobre o mundo para transformá-lo, mas modifica seu próprio gesto para sobreviver a ele. O engajamento, assim, desloca-se da eficácia da ação para a precisão da percepção. Nesse regime de interação, o que sustenta a presença é

menos a projeção programática de um objetivo e mais a atenção às modulações do ambiente. O sujeito-jogador não sabe o que o espera, mas aprende a pressentir os sinais do perigo: um movimento de câmera, uma pausa no som, uma sombra deslocada. Cada elemento pode ser indício de uma ameaça, e essa vigilância sensível exige uma forma específica de presença — aquela que se realiza no ajustamento contínuo ao inesperado. Landowski (2014) define esse regime como aquele em que o sentido emerge da reciprocidade entre o sensível e o sensório, entre o mundo e o corpo que o habita. No jogo, essa reciprocidade não gera cooperação, mas sobrevivência tensa, marcada por pequenos aprendizados e reações silenciosas. Por isso, embora o mundo do jogo resista à expansão e os acontecimentos não reverberem, há, paradoxalmente, uma dinâmica que mantém o jogador implicado: o reconhecimento de padrões instáveis, que exige do sujeito não a repetição exata, mas o desvio atento. Essa sutileza produz um tipo de engajamento estético que não se baseia no espetáculo ou na recompensa, mas na afinação da sensibilidade, na escuta dos silêncios, na observação dos detalhes. Assim, mesmo em um sistema tensivo de baixa variação, *LIMBO* (Playdead, 2010) consegue mobilizar uma forma singular de investimento afetivo — não pela intensidade do acontecimento, mas pela exigência ética do cuidado com o gesto, com o corpo e com o instante.

Por conseguinte, ao se inserir no jogo, a experiência do sujeito-jogador é configurada por uma articulação marcante entre o plano atmosférico e o plano fenomênico da existência. Esses planos não se sucedem linearmente, mas se sobrepõem e modulam-se mutuamente ao longo da progressão do jogo. O plano atmosférico, em especial, funciona como uma camada contínua de presença latente: a escuridão persistente, a ausência quase total de trilha sonora e o design visual monocromático constroem um espaço de tensão suspensa. A ambiência não é apenas pano de fundo, mas operador de sentido — ela condiciona o que pode ser percebido, esperado ou temido. Trata-se de uma ambiência que potencializa o perigo sem realizá-lo plenamente, mantendo o jogador em estado de alerta amortecido, em que a intensidade é baixa, mas constante. Essa latência perceptiva é fundamental para a experiência de *LIMBO* (Playdead, 2010), pois opera no registro do potencializado e do virtualizado, modulando um estado de atenção que não se converte imediatamente em ação. O jogador, ao caminhar por cenários envoltos em neblina e silêncio, vive uma expectativa sem objeto definido, uma espera sem garantias. A falta de linguagem verbal, a ausência de instruções explícitas e a rarefação dos elementos narrativos reforçam essa indefinição. Nesse contexto, o plano atmosférico se torna uma espécie de espaço sensível que antecede e atravessa toda ação, conformando um ambiente de presença suspensa e diluída. A experiência é menos pautada por eventos do que por intensidades tênues e persistentes, que instauram um modo de presença mais

próximo do “estar-aí” do que do “agir-sobre”.

Já o plano fenomênico emerge pontualmente, sempre que o corpo do sujeito-jogador é chamado a reagir sensorialmente aos elementos do mundo do jogo. Trata-se de um plano que envolve a atualização da presença, especialmente quando armadilhas ocultas ou ameaças inesperadas surgem no caminho do avatar. No entanto, mesmo nesses momentos de engajamento direto, a modulação permanece contida: não há explosões ou variações abruptas de intensidade, mas pequenos picos sensoriais rapidamente neutralizados pelo recomeço imediato após a falha. Essa retomada circular — em que o jogador morre, recomeça, morre novamente — impede a consolidação de um clímax ou de uma resolução narrativa. O plano fenomênico (figura 7), assim, não promove eclosões, mas **microacontecimentos sensíveis**, que retornam sempre em gradações de baixa intensidade e curta duração.

Figura 7 – Ilustração do plano fenomênico



Fonte: Captura de tela do jogo *LIMBO* (Playdead, 2010) elaborada pelo autor.

Esse tipo de articulação entre o atmosférico e o fenomênico produz uma estética do iminente que nunca se cumpre. A tensão vivida pelo jogador não advém de grandes acontecimentos ou revelações, mas da vigília contínua diante de um mundo opaco, onde qualquer passo pode ser fatal, embora nunca espetacular. O corpo do jogador é mantido em um estado de prontidão amortecida, em que o susto é sempre previsto, mas raramente

transformador. Essa composição estética sustenta uma lógica de presença fraca, que contrasta fortemente com jogos em que a agência do jogador desencadeia mudanças estruturais no mundo. Em *LIMBO* (Playdead, 2010), ao contrário, o mundo permanece inóspito e indiferente, e a experiência sensível do jogador se constrói na tensão entre o pressentimento e a impossibilidade de efetivação plena.

A espacialidade concentrada também contribui para essa estética contida. Os espaços percorridos não oferecem grande variedade, e os elementos interativos são reduzidos a mecanismos simples — alavancas, cordas, plataformas móveis. Mesmo os inimigos são raros, e sua aparição não rompe o fluxo, mas o reitera: aparecem, ameaçam, matam, desaparecem. O sujeito-jogador, assim, não vive grandes deslocamentos discursivos, mas microtrajetos saturados de hesitação e retorno. A paisagem muda pouco, o tempo parece estagnado, e a progressão é mais espacial do que narrativa. Isso reforça o caráter limitado da agência e reduz o alcance da significação, pois o que acontece tende a se esgotar no próprio instante, sem deixar marcas duradouras nem projetar expectativas futuras.

Por fim, a justaposição entre o plano atmosférico e o plano fenomênico dá forma a uma experiência de presença tensa, mas não explosiva, em que a sensibilidade é convocada menos pelo que se vê e mais pelo que se pressente. O sujeito-jogador é, ao mesmo tempo, intérprete e testemunha de um mundo que se nega à clareza e à causalidade. Sua ação é mínima, sua percepção é filtrada por sombras, e seu corpo é convocado a responder a ameaças que nunca se anunciam plenamente. A experiência estética, nesse sentido, é exemplar de uma configuração tensiva baixa, em que os planos de existência operam como modos de presença rarefeita, sustentando um jogo cujo impacto reside justamente naquilo que não explode, mas reverbera em silêncio.

Também é justamente a justaposição entre o plano atmosférico e o plano fenomênico que torna eficaz a programação enunciativa do destinador-manipulador do jogo. Em *LIMBO* (Playdead, 2010), não há uma instância discursiva explicitada que assuma o papel de guia, narrador ou interlocutor. Ainda assim, o sujeito-jogador é conduzido, interpelado e, sobretudo, programado em sua experiência sensível. Essa programação não se dá por comandos explícitos, mas por meio de configurações do ambiente e do ritmo, que induzem comportamentos sem jamais nomeá-los. O silêncio, a ambiência opaca e a opressiva estética do desconhecido fazem com que a experiência pareça natural, inevitável, como se o próprio mundo do jogo dissesse: “não há outro modo de seguir senão assim”. Trata-se de uma manipulação latente, que se sustenta na ambiência e na fragilidade da percepção. Esse funcionamento tensivo de baixa intensidade é, portanto, o meio de ação privilegiado do destinador implícito — um

destinador que se faz sentir não por sua presença discursiva, mas pela orquestração sensível do possível. A suspensão contínua do sentido, os obstáculos súbitos, a ausência de orientação, tudo isso compõe uma estratégia de manipulação que não impõe, mas circunscreve o agir. O sujeito-jogador não é coagido, mas condicionado: ele age como se fosse livre, mas sua liberdade é moldada pelas margens invisíveis de um percurso já inscrito. A eficácia dessa manipulação está justamente em sua invisibilidade programada, que transforma o vazio em vetor, a hesitação em método e a latência em força diretiva. Nesse regime, o destinador se faz sentir na textura da atmosfera e no peso do silêncio.

Além de instaurar o universo sensível do jogo, esse entrelaçamento dos planos atmosférico e fenomênico opera transformações discretas e persistentes no próprio sujeito-jogador. Trata-se de uma transfiguração do sensível: não é o mundo do jogo que muda radicalmente, mas o modo como o jogador passa a percebê-lo e a reagir a ele. O sujeito-jogador aprende a ver no escuro, a ouvir no silêncio, a agir no quase-nada. É nesse deslocamento perceptivo, nessa sintonia fina com os microacontecimentos do jogo, que se constitui uma forma singular de vínculo — uma aderência sensível que não se impõe com força, mas se instala com insistência. A prudência com que se pode atribuir esse engajamento advém justamente do fato de que ele não se manifesta por adesão consciente a um projeto, mas por uma transformação silenciosa da presença: um estar-afetado que se confunde com um estar-em-jogo.

5.2. Nas margens do delírio: corpo, excesso e travessia em *Hellblade*

Hellblade: Senua's sacrifice (Ninja Theory, 2017) é um jogo de ação e aventura em terceira pessoa que se destaca por articular de maneira intensa narrativa e jogabilidade em torno da jornada subjetiva de Senua, uma guerreira celta que adentra as terras sombrias de Helheim em busca da alma de seu amado. Ambientado em um universo mitológico inspirado na cosmologia nórdica, o jogo entrelaça a progressão narrativa ao estado psíquico da protagonista, que sofre de psicose. Essa condição não é apenas tematizada, mas incorporada à jogabilidade por meio de recursos sensoriais como o uso de áudio binaural — que simula vozes internas e alucinações — e distorções visuais que afetam diretamente a percepção do jogador. A estrutura do jogo combina sequências de exploração atmosférica, resolução de enigmas baseados na manipulação do ponto de vista e combates rítmicos e intensos, compondo uma experiência em que cada ação da personagem se torna também um gesto narrativo. Ao fundir mecânicas de jogo e expressividade afetiva, *Hellblade* constrói uma narrativa imersiva em que a percepção e o corpo do jogador são convocados a compartilhar da angústia, da vulnerabilidade e da

resistência da protagonista. Enquanto *LIMBO* (Playdead, 2010) se estrutura em torno de uma estética da escassez — marcada por silêncios, ausência de cor, economia de gestos e elisão narrativa — *Hellblade: Senua's sacrifice* (Ninja Theory, 2017) opera segundo uma lógica de excesso semântico, em que o sentido se apresenta como saturado de vozes, ruídos, imagens e afetos. No primeiro, o plano atmosférico se constrói pela rarefação: a ambiência sugere mais do que mostra, instaurando uma tensão pelo não-dito, pelo invisível, pelo ausente. Já no segundo, o plano atmosférico recorre à sobreposição de camadas sensoriais — áudio binaural, distorções visuais, filtros cromáticos, trilha musical densa — que produzem uma ambiência carregada, quase opressiva, em que o sujeito é atravessado por um fluxo contínuo de significações intensas. Essa diferença se acentua também no plano fenomênico: *LIMBO* convoca um corpo discreto, minimalista, enquanto *Senua's* demanda um corpo hiperestimulado, tenso, que responde a múltiplos estímulos simultâneos. Assim, se em *LIMBO* o sentido emerge da falta e do vazio, em *Hellblade*, ele se constitui como efeito de transbordamento, como uma luta do sujeito para sustentar uma presença sob o peso do excesso.

A experiência sensível proporcionada por *Hellblade: Senua's sacrifice* (Ninja Theory, 2017) pode ser organizada figurativamente a partir de isotopias sonoras e visuais que estruturam o universo discursivo do jogo. Essas recorrências funcionam como traços figurativos que orientam a construção do sentido em planos não verbais, modulando a presença do sujeito-jogador e intensificando sua imersão afetiva. A isotopia, aqui, não se limita à repetição temática ou simbólica, mas se manifesta como recorrência sensível — marcas que atravessam o espaço, o som e o corpo do jogador, dando coerência à instabilidade da experiência diegética. No plano sonoro, destacam-se isotopias que envolvem vozes sussurradas, ruídos ambientes e variações de intensidade musical. As vozes internas que ecoam ao redor de Senua configuram uma cena auditiva marcada pela duplicação do sujeito e pela desorientação espacial, instaurando uma escuta alterada que desestabiliza a separação entre dentro e fora, entre mundo e mente. Os ruídos de vento, água e reverberações longínquas ativam uma isotopia do vazio, do deslocamento e da perda. A música, por sua vez, ora é dissonante e pulsante, ora é substituída por silêncios abruptos, criando efeitos de suspensão e estranhamento. Essas isotopias sonoras operam como dispositivos de afetação, materializando o delírio de Senua e envolvendo o jogador em um espaço acústico densamente tenso. Visualmente, o jogo se constrói por meio de figuras recorrentes que configuram uma isotopia da instabilidade perceptiva. Distúrbios ópticos — como tremores, duplicações e distorções da imagem — produzem uma visualidade inquieta, marcada pela incerteza e pela alucinação. A relação entre luz e escuridão, a presença constante de névoas, brilhos filtrados, reflexos e sombras compõem um regime de visibilidade que

expressa tanto a hesitação do olhar quanto o desequilíbrio da personagem. Portais rúnicos, símbolos místicos, olhos e caveiras aparecem reiteradamente como marcas figurativas que remetem a uma semântica ritual e a um imaginário da travessia e do julgamento. Esses elementos configuram um espaço que é ao mesmo tempo paisagem e projeção da psique.

A conjunção dessas isotopias sustenta o jogo como um discurso sensível atravessado pelo excesso e pela saturação. A densidade figurativa orienta o sujeito-jogador em sua própria travessia perceptiva, fazendo com que cada gesto de escuta ou de visão se converta em uma operação interpretativa e afetiva.

Do ponto de vista da enunciação, *Hellblade: Senua's sacrifice* (Ninja Theory, 2017) encena uma experiência altamente marcada por um efeito de presença, em que o "eu-aqui-agora" do jogador é convocado a ocupar uma posição de sensibilidade intensificada dentro do universo ficcional. A configuração da câmera próxima às costas da personagem, a escuta binaural que envolve o jogador em vozes internas e alucinações auditivas, os estímulos visuais que demandam uma percepção atenta e sinestésica, e todos esses elementos operam como marcadores de atualização do discurso, produzindo uma simulação do aqui e agora corporal. Trata-se, portanto, de um jogo em que o plano da enunciação não só mostra um mundo, mas também convoca o sujeito a incorporá-lo, instaurando um contrato enunciativo fundado na vivência direta do sensível. Contudo, essa mesma estratégia de imersão não dissolve completamente a diferença entre jogador e personagem: o jogo mantém uma tensão constante entre proximidade sensorial e distância figurativa. O jogador está imerso nas percepções de Senua, mas observa-a como figura enunciada, projetada no espaço da tela. Essa ambiguidade gera um efeito enunciativo singular: o sujeito-jogador é, ao mesmo tempo, observador externo e corpo enunciante. Ele vê Senua sofrer, cambalear, resistir e sente essas afetações como suas, por meio de uma identificação sensível mediada pela forma discursiva do jogo. Essa oscilação entre olhar e sentir, entre ver de fora e viver de dentro, estrutura uma enunciação que sincretiza dois papéis na posição do sujeito: a do jogador e a de um observador, conforme se pode ver na figura 8.

Figura 8 – Perspectiva de gameplay em *Hellblade*



Fonte: Captura de tela do jogo *Hellblade: Senua's sacrifice* (Ninja Theory, 2017) elaborada pelo autor.

Tal tensão entre imersão e observação permite ainda que o jogador ocupe uma posição privilegiada de acesso diferencial ao saber. Enquanto Senua está enredada em sua psicose, tomada por vozes, visões e delírios que a desorientam, o jogador — embora sensorialmente afetado por esses mesmos elementos — mantém um nível de consciência meta-narrativa, capaz de perceber a estrutura do mundo, a recorrência dos símbolos, o jogo de pistas visuais e sonoras, e até mesmo a dimensão trágica da personagem que ainda não se revelou a ela própria. Essa assimetria entre o saber do jogador e o saber da personagem evidencia uma duplicidade enunciativa fundamental: o sujeito-jogador é simultaneamente corpo que sofre com Senua e olhar que antecipa, interpreta e julga os eventos do enredo. Esse duplo posicionamento reforça a densidade ética da experiência, pois o saber adicional do jogador não é neutro — ele carrega consigo a tensão da impotência, da empatia e da responsabilização diante do destino da personagem. Trata-se, assim, de um jogo que solicita a ação e a identificação, forma de cumplicidade sensível e trágica, instaurada pelo descompasso entre os regimes de saber dentro da enunciação.

Esse desdobramento do sujeito enunciador, que atua simultaneamente como instância produtora de sentido e como suporte da percepção, pode ser descrito como um mecanismo de delegação enunciativa sensível. A personagem Senua funciona como um operador intermediário entre o mundo do jogo e o jogador: ela dá corpo ao discurso, mas esse corpo é também canalizado para o sujeito que joga, que o atualiza com seus próprios gestos, reações e interpretações. Trata-se de uma forma de enunciação que incorpora o sensível como

estratégia de enunciação, o que faz com que a significação aconteça na carne, no som, na visão, no susto, na espera, na respiração tensa.

Portanto, em *Hellblade: Senua's sacrifice* (Ninja Theory, 2017), realiza-se uma complexa operação enunciativa para construir uma presença saturada, ao mesmo tempo interna e externa ao universo diegético. O jogador é inserido no fluxo das vozes, na opressão das imagens e na dor dos combates, mas mantém um ponto de observação que lhe permite perceber o jogo também como artefato e encenação. Essa duplicidade funda um dos efeitos mais potentes do jogo: a possibilidade de sentir sem dissolver-se, de incorporar sem perder a distância crítica, de ser simultaneamente presença afetiva e consciência observadora. É nesse espaço intermediário — nem completamente imerso, nem totalmente espectador — que o sujeito-jogador é constituído como figura enunciante.

Nesse jogo, a experiência interacional não pode ser reduzida a uma única lógica de controle ou resposta previsível. Ela oscila entre momentos de domínio técnico e de exposição afetiva. Essa multiplicidade de regimes dinamiza a experiência do jogador, refletindo e intensificando a própria condição da personagem Senua, cuja travessia é marcada por instabilidade, risco e relações afetivas ambíguas. O jogo, assim, se constrói como um sistema interacional não homogêneo, no qual o sujeito-jogador é convocado a agir, interpretar, sentir e ajustar-se continuamente. O regime da **programação** manifesta-se nas sequências de combate (figura 9) e na resolução de enigmas, onde há uma regularidade de procedimentos que permite ao jogador antecipar e aprender padrões.

Figura 9 – Embate entre Senua e Valravn



Fonte: Captura de tela do jogo *Hellblade: Senua's sacrifice* (Ninja Theory, 2017) elaborada pelo autor.

No entanto, essa previsibilidade é frequentemente desestabilizada por elementos sensoriais e narrativos que operam sob o regime do **acontecimento** — como distorções visuais repentinas, colapsos temporais ou a irrupção de vozes que desorientam a escuta. Esses momentos quebram a linearidade funcional e reinstauram o risco, criando experiências de fragilidade e vulnerabilidade que fogem ao controle racional. Essa oscilação entre saber-fazer e não-poder-fazer é central para a encenação do sofrimento psíquico de Senua, e afeta diretamente a posição do jogador, que se vê partilhando essa instabilidade como condição interacional. O regime da **manipulação** atua de forma mais sutil, especialmente por meio da dramaturgia sonora e da organização dos ambientes. As vozes que cercam Senua — às vezes encorajando, outras vezes ameaçando — operam como instâncias de influência que não impõem, mas sugerem caminhos, decisões e leituras. Do mesmo modo, o jogo manipula a percepção do jogador por meio de efeitos de luz, de foco ou de mudança de escala que induzem estados emocionais e afetivos sem prescrição direta. Essa manipulação sensível cria uma experiência em que o jogador se percebe envolvido por forças que operam à margem da sua vontade — uma relação de sugestão contínua que desloca a lógica tradicional de agência para uma zona de ambiguidade e coação simbólica. É no regime do **ajustamento** que o jogo encontra sua dimensão mais densa e ética. Diferentemente da manipulação, o ajustamento não visa convencer ou induzir, mas implica uma afinidade sensível entre o jogador e a personagem. A fragilidade de Senua, sua dor, seu medo e sua determinação pedem do jogador destreza técnica, escuta, cuidado, paciência. Jogar *Hellblade: Senua's sacrifice* (Ninja Theory, 2017) exige

controlar, acompanhar, afinar-se com o outro, compartilhar sua oscilação afetiva. Emerge, então, a tensão particularmente significativa entre o modo de movimentação de Senua e o tempo de ação do jogador, revelando a fricção entre corpo real e corpo figurado. Embora o regime de ajustamento pareça fundado na empatia sensível e na afinação rítmica com a personagem, é preciso lembrar que Senua não é um ser humano, mas um avatar projetado na tela — uma figura composta, enunciada, que carrega uma temporalidade própria. Seus gestos são mais lentos, pesados, carregados de esforço dramático, e, muitas vezes, resistem à responsividade imediata típica de jogos de ação. Essa defasagem entre o tempo da ação do jogador e o tempo encenado por Senua implica uma ruptura da temporalidade linear, característica de muitos jogos orientados pela lógica do fazer e da eficiência. O tempo aqui não flui como sucessão homogênea de eventos, mas como campo de tensões, marcado por desacelerações abruptas, momentos de espera, dilatações subjetivas e irrupções inesperadas. Essa fratura do tempo se manifesta tanto no plano narrativo — com sobreposição de lembranças, delírios e projeções — quanto no plano da enunciação, em que o jogador é forçado a abandonar sua temporalidade operatória para adentrar o ritmo da personagem. Esse deslocamento instaura uma temporalidade afetiva, modulada pelo corpo, pela escuta, pela hesitação e pela dor. O jogo exige do jogador que ele acompanhe a personagem e que ele sinta com ela o tempo, o que implica uma experiência de descompasso voluntário, de perda do ritmo, que transforma a própria prática do jogar em um gesto de escuta e de coabitação enunciativa. Essa ruptura temporal, longe de ser uma falha, é o próprio motor da presença estética e ética que o jogo propõe.

É nesse regime, o do ajustamento, que a interação atinge um grau de presença plena, em que o sujeito-jogador se constitui como alguém que age ou observa, mas, sobretudo, coexiste sensivelmente com a alteridade trágica da protagonista. Essa experiência de ajustamento, conjugada aos demais regimes, torna *Hellblade: Senua's sacrifice* (Ninja Theory, 2017) um encontro tensivo entre sujeitos atravessados pela linguagem, pelo sensível e pelo tempo.

Do ponto de vista tensivo, *Hellblade* constrói uma experiência que não se organiza em picos localizados, mas em uma forma de saturação contínua. O jogo produz um campo de presença no qual tudo parece igualmente carregado de valor sensível e afetivo — do ambiente ao corpo da personagem, das vozes à trilha sonora, das texturas aos inimigos. Essa saturação não conduz à emergência de figuras singulares, mas ao contrário: promove uma **diluição do contorno figurativo**, dificultando a individuação plena de presenças. As figuras aparecem como sombras, espectros ou vestígios — sempre envoltas em brumas, ruídos, distorções. Não há picos nítidos, mas uma espécie de **planície intensiva** (figura 10), onde o sentido se distribui

de forma difusa.

Figura 10 – Senua em uma floresta e sua percepção



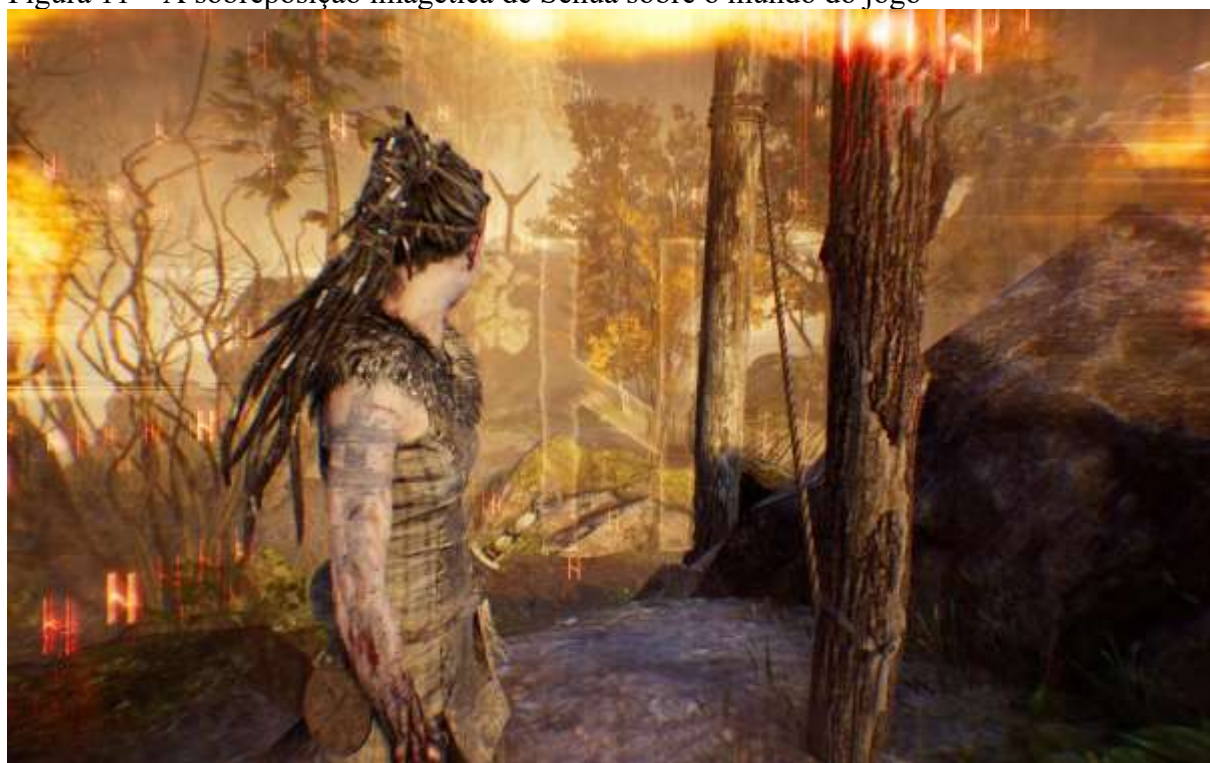
Fonte: Captura de tela do jogo *Hellblade: Senua's sacrifice* (Ninja Theory, 2017) elaborada pelo autor.

Essa difusão da presença tem implicações diretas para a experiência tensiva do jogador. Ao invés de uma narrativa marcada por clímax e repousos, o que se apresenta é uma modulação constante, um estado de semi-alerta, em que o jogador precisa sustentar a atenção sem que haja promessas claras de resolução ou de ápice dramático. A tensão, nesse caso, não se organiza por contrastes de alta e baixa intensidade, mas por microvariações, por oscilações tênues de tom, luz, ruído e ritmo. Mesmo os confrontos com os chamados “chefes” (*bosses*) do jogo não instauram verdadeiras inflexões tensivas, pois essas figuras, longe de condensarem uma força narrativa, surgem como prolongamentos da atmosfera, como manifestações pouco delineadas de um mal mais difuso e irreconhecível. Por conseguinte, tal articulação tensiva gera um efeito de presença não explosiva, mas imersiva. A presença, aqui, não é o surgimento abrupto de algo que rasga o contínuo da experiência — como ocorre em jogos pautados por eventos clímax —, mas sim uma presença imersa e prolongada, que exige do jogador uma forma de atenção afetiva sustentada. A densidade perceptiva do jogo solicita uma permanência no sensível, um estar junto à personagem, acompanhando seus ritmos e hesitações, sem jamais alcançar uma resolução catártica. Trata-se de uma estética da **tensão dilatada**, em que a tonicidade da presença se mantém média, e a espaço-temporalidade se estende, o que produz

uma espécie de travessia afetiva por um universo saturado.

Ao descrevermos essa configuração em termos tensivos, *Hellblade: Senua's sacrifice* (Ninja Theory, 2017) pode ser compreendido como um jogo que opera não pela lógica do clímax, do contraste ou da ruptura, mas pela manutenção de uma espessura afetiva contínua, construída principalmente na interseção entre temporalidade dilatada e espacialidade saturada. O tempo do jogo, que se organiza em sucessões lineares ou em eventos com valor episódico, é percebido como um fluxo denso, sem inflexões marcadas, em que a duração se prolonga sob a forma de uma modulação disfórica constante — uma temporalidade ampliada na extensão. Ao mesmo tempo, o espaço enunciado se apresenta como um ambiente de alta saturação tensiva, onde os elementos figurativos, em vez de se destacarem como pontos focais, se distribuem de modo difuso, borrado, sem hierarquia evidente. Essa espacialidade (figura 11) marcada pela difusão dificulta a emergência de figuras nítidas e reforça o efeito de indistinção, produzindo uma presença que não é pontual, mas atmosférica e envolvente.

Figura 11 – A sobreposição imagética de Senua sobre o mundo do jogo



Fonte: Captura de tela do jogo *Hellblade: Senua's sacrifice* (Ninja Theory, 2017) elaborada pelo autor.

Além disso, a experiência do sujeito-jogador nesse jogo não se configura prioritariamente como potência transformadora do mundo, mas como ato de sustentação de uma narrativa pré-inscrita, em que a agência se dá não pela alteração do curso dos eventos, mas pela manutenção da travessia. Diferentemente de jogos que conferem ao jogador o poder de moldar

ambientes ou reescrever trajetórias, aqui a ação se aproxima de uma programação narrativa interna, que o jogador acompanha mais do que determina. Trata-se de um fazer que se dá apesar do mundo, e não com ele: os ambientes não se abrem, mas resistem; os combates não liberam, mas apenas adiam a opressão; os enigmas não revelam, mas apenas prolongam o encobrimento. A enunciação, nesse caso, convoca o sujeito não como projetista de futuros, mas como aquele que resiste à inércia do mundo, sustentando sua presença em uma ambiência densa, saturada e hostil. O gesto enunciativo de *Hellblade* convoca o sujeito-jogador a aderir a uma programação não explicitada, guiado não por comandos ou metas claras, mas por indícios sensíveis, por marcas dispersas que operam como vetores tensivos de continuidade. A narração, aqui, não se organiza como discurso explícito, mas como fluxo difuso, atmosférico, quase silencioso — presente nas vozes murmuradas, nas paisagens diluídas, nos gestos lentos da personagem, nos microeventos que apenas insinuem uma progressão. A adesão do jogador a essa lógica narrativa não é fruto de uma obrigação técnica, mas de uma modulação afetiva, em que a percepção de que "há algo que se desenrola" o impele a continuar. Trata-se de um sujeito enunciativo que, ao perceber a persistência da narrativa como uma corrente subterrânea, passa a sustentar o percurso como forma de escuta, mesmo sem saber claramente o que virá. É uma adesão silenciosa, quase contemplativa, marcada menos pela ação e mais pela copresença com um sentido que se revela por saturação, e não por explicitação. O sujeito-jogador, logo, torna-se cúmplice de uma narrativa que não se anuncia, mas se insinua, e sua ação configura-se como um modo de acompanhar, de suportar, de manter em tensão o que permanece inacabado.

Tal adesão silenciosa do sujeito-jogador à narrativa subterrânea se dá pela ativação combinada dos planos de existência atmosférico e fenomênico. O plano atmosférico se impõe pela saturação sensível do mundo: paisagens encobertas por brumas, sons reverberantes, texturas ambíguas, distorções visuais que afetam a percepção e suspendem a inteligibilidade imediata dos espaços. Trata-se de uma espacialidade densa, difusa, onde os limites entre figura e fundo se dissolvem, impedindo a constituição de objetos nítidos ou centros de sentido fixos. Esse mundo saturado não acolhe o jogador, mas o envolve — ou mesmo o engole — numa ambiência tensa e abafada. A atmosfera não é pano de fundo, ela é própria da constituição do sujeito do discurso: é ela que comanda o ritmo, que regula a tensão e que define os modos de presença possíveis. Essa ambiência saturada atua diretamente sobre o corpo do sujeito-jogador, por meio do plano fenomênico, que se realiza na experiência tátil e perceptiva da travessia. Em *Hellblade: Senua's sacrifice* (Ninja Theory, 2017), não se joga apenas com comandos — joga-se com o corpo: com a escuta dilatada que precisa captar vozes quase imperceptíveis; com os olhos que devem decifrar formas escondidas no cenário; com o ritmo dos passos, das

respirações, dos combates. O corpo da personagem, figurado com lentidão, hesitação e esforço, é um operador enunciativo, na medida que convoca o jogador a ajustar sua própria temporalidade e modo de presença ao ritmo da travessia. A movimentação pesada, os impactos dos golpes, o tempo suspenso entre uma ação e sua resposta, tudo exige uma atenção que é tanto física quanto afetiva. O plano fenomênico, assim, intensifica a imersão não pelo empoderamento, mas pela resistência — não pelo domínio do mundo, mas pela necessidade de suportá-lo.

É nessa conjunção entre ambiência opressiva e corporeidade sensível que o excesso semântico do jogo se manifesta como vetor central da experiência. O excesso, aqui, não é exuberância visual ou narrativa, mas uma sobrecarga afetiva e perceptiva que impede a emergência de figuras nítidas e dilui as diferenças entre eventos. As presenças — inimigos, memórias, paisagens — não se impõem como picos de intensidade, mas como ocorrências amortecidas, envoltas em ruído e densidade. Mesmo os chefes, que em outros jogos funcionariam como marcos figurativos destacados, aparecem aqui como prolongamentos do mundo, sem contorno claro, sem identidade distinta, como se fossem variações de um mesmo trauma. O excesso não permite o repouso da significação nem a estabilidade da ação: tudo vibra, tudo pesa, e o jogador deve, continuamente, encontrar maneiras de permanecer em meio à indistinção.

Essa configuração produz um tipo específico de travessia: não uma jornada épica pautada pela superação de obstáculos e pela conquista de recompensas, mas um deslocamento por dentro da angústia, em que o sentido não se conquista, mas se sustenta. A travessia em *Hellblade: Senua's sacrifice* (Ninja Theory, 2017) é uma forma de existência tensiva, modulada entre saturação e suspensão, entre resistência e continuidade. O sujeito-jogador, inserido nesse percurso, deve aprender a **habitar o incerto**, a conviver com a dor e a hesitação, a manter o movimento mesmo sem horizonte definido. O percurso é, nesse sentido, menos uma progressão e mais uma intensificação da presença, em que o valor está na permanência, não no sobressalto. O valor está em continuar apesar do peso, do medo, do cansaço. O jogo propõe, assim, uma estética da insistência, uma ética da atenção prolongada, uma poética da travessia em estado de crise.

Tal articulação dos planos de existência atmosférico e fenomênico sob a chave do excesso, do corpo e da travessia inaugura um modelo de experiência em que o sujeito-jogador não é projetado como herói, nem como gestor de possibilidades, mas como alguém que coexiste com o mundo em tensão. Essa coexistência se realiza numa espacialidade saturada e numa temporalidade dilatada, onde o fazer se dá por acompanhamento e não por ruptura. É nesse

regime que a enunciação se completa: pela presença modulada de um sujeito que sente mais do que age, que escuta mais do que fala, que mantém viva uma narrativa que não se anuncia, mas se insinua no corpo e na atmosfera. A agência, nesse modelo, não é potência de transformação, mas capacidade de sustentação — de sustentar a travessia, ilustrada simbolicamente na figura 12, como forma de sentido.

Figura 12 – cena inicial do jogo



Fonte: Captura de tela do jogo *Hellblade: Senua's sacrifice* (Ninja Theory, 2017) elaborada pelo autor.

Como consequência disso, em “Hellblade”, a noção tradicional de protagonismo — entendida, conforme Propp (1983), como centralidade, potência transformadora e liderança narrativa — é significativamente atenuada. Senua não protagoniza o mundo no sentido de moldá-lo, mas de sustentar-se dentro dele, num gesto enunciativo de resistência que desafia as convenções do agir heroico. A narrativa não se organiza em torno de escolhas determinantes ou conquistas espetaculares, mas em torno de sobrevivência psíquica, de travessia de um mundo cuja lógica escapa tanto à personagem quanto ao jogador. Essa atenuação do protagonismo redireciona a agência para o plano afetivo e perceptivo: ser protagonista, aqui, é não desistir, é manter o corpo em movimento mesmo sob o peso do colapso, é escutar quando não há clareza, é ver quando tudo está encoberto. O sujeito-jogador, ao aderir a esse regime de presença frágil, assume também uma forma de protagonismo descentrado e sensível, marcada não pela força, mas pela vulnerabilidade; não pela imposição de sentido, mas pela sua sustentação silenciosa. Nesse contexto, a enunciação do jogo faz da fragilidade um modo de existência, e da

persistência, uma forma ética de protagonizar.

Por fim, protagonizar é persistir sem promessa, é caminhar na névoa com o corpo em tensão e o sentido em suspenso. A jornada não aponta para um fim glorioso, mas para a dignidade silenciosa de quem sustenta o passo em meio ao colapso. Ali, onde o mundo não se abre, o sujeito-jogador aprende a habitar o peso — e a fazer do estar, ainda que ferido, uma forma de dizer. Nas margens do delírio, onde o sentido se desfaz em brumas e o gesto já não transforma, Senua, nós, inscreve o sujeito-jogador em uma travessia feita de peso, hesitação e excesso. Corpo e mundo não se opõem, mas vibram juntos numa presença em tensão, onde protagonizar é resistir, não comandar. Nesse limiar, o sujeito-jogador oscila entre escuta e afundamento, entre presença densa e apagamento. Sua agência se curva ao ritmo do peso: não age para vencer, mas para permanecer. São as metamorfoses de quem joga não para dominar, mas para suportar. Ali, nas bordas do narrável, a ação já não busca conquista, mas sustenta uma existência frágil que persiste — mesmo sem horizonte, mesmo sem resposta.

5.3. Do gesto contido à explosão táctica: a dramaturgia tensiva na mesa de *Magic*

No cruzamento entre estratégia e imaginação, *Magic: The Gathering* (Wizards of the coast, 1993) ergue-se como um dos artefatos lúdicos mais notáveis da modernidade. É um jogo de cartas que se constitui como um campo de forças em que os jogadores — investidos do papel de *planeswalkers* — invocam criaturas, manipulam o tempo e reorganizam o destino com o simples virar de uma carta. Desde sua criação, o jogo não apenas fundou um novo gênero — o dos jogos de cartas colecionáveis —, mas também inaugurou um modo próprio de significação e presença, sustentado pela combinação entre planejamento estratégico, aleatoriedade controlada e interação simbólica.

A complexidade de suas mecânicas decorre da justaposição entre a construção dos baralhos (*deckbuilding*), a economia de mana extraída dos terrenos e uma pilha de efeitos que se resolve em camadas, como se cada jogada condensasse uma narrativa paralela. A cada nova coleção, o jogo se reinventa: estratégias emergem, arquétipos retornam, e o campo de batalha se transforma em palco de criatividade, cálculo e intuição. *Magic* consolidou-se como um dos jogos mais influentes e longevos da história, com milhões de jogadores, um circuito competitivo robusto e um universo ficcional vasto, que entrelaça fantasia, mitologia, filosofia e política.

No entanto, é sobretudo na mesa de jogo (figura 13) — diante de decisões mínimas, como virar uma carta, manter uma ilha em pé ou sacrificar um recurso — que *Magic* revela sua poética singular: o jogo como linguagem, a jogada como enunciação, o embate como

dramaturgia de presença.

Figura 13 – Partida de *Magic: The Gathering* (Wizards of the coast, 1993)



Fonte: Portal Proxy King (acessado em 11 de junho de 2025).

Nele, há situações em que o gesto mais expressivo é, paradoxalmente, aquele que se recusa a acontecer. Na mesa silenciosa, duas ilhas permanecem desviradas ao fim do turno — imóveis, visíveis, latentes — como uma promessa suspensa. Nada se move, mas tudo vibra. O jogo, então, ultrapassa o embate entre criaturas e números para tornar-se uma dramaturgia da expectativa, em que a inação carrega o mesmo peso simbólico da ação. O oponente hesita, calcula, reconsidera — não diante de uma ameaça concreta, mas do que pode estar oculto. Duas ilhas em pé não são apenas recursos: são signo, ameaça, enunciação de controle. Elas instauram uma pausa carregada de virtualidade, em que a latência tática se alia à força programática de uma estratégia cuidadosamente velada. É nesse ponto de inflexão — onde presença e silêncio se entrelaçam — que o jogo revela seu poder semiótico mais sutil: permitir que a permanência de uma carta desvirada convoque mundos inteiros de possibilidade.

Para compreender esse mecanismo, é preciso deter-se nas regras que o sustentam. Em *Magic: The Gathering* (Wizards of the coast, 1993), os jogadores assumem o papel de magos capazes de conjurar criaturas, lançar feitiços e manipular o campo de batalha. Cada jogador começa com um baralho (ou grimório, na terminologia do jogo), uma mão inicial de sete cartas e pontos de vida variáveis (20, 30 ou 40), utilizando manas — recursos gerados pelos terrenos — para pagar o custo das mágicas. O jogo se estrutura em turnos com fases distintas e

segue uma lógica sistêmica que articula tempo, prioridade e efeitos encadeados em uma pilha (*stack*).

As cartas dividem-se em tipos como terrenos, criaturas, feitiços, mágicas instantâneas, encantamentos, artefatos e *planewalkers*. Os terrenos são a principal fonte de mana. Cada carta apresenta, no canto superior direito, um custo de conjuração, indicando a quantidade e o tipo de mana exigido. As cinco cores do jogo — azul, vermelho, verde, preto e branco — correspondem a estilos estratégicos distintos. A ilha, por exemplo, é o terreno básico associado à cor azul, cuja identidade estratégica privilegia o controle, a negação e a manipulação. Quando virada (*tapped*), uma ilha gera um mana azul; quando desvirada (*untapped*), permanece como recurso disponível. A mecânica de virar a carta consiste em girá-la 90° para indicar seu uso naquele turno - gesto mínimo que transforma o estado de latência em ação. Duas ilhas desviradas representam dois manas azuis ainda disponíveis — uma reserva de potência à espera de ativação. “Counterspell” (figura 14) é uma mágica instantânea clássica, com custo de dois manas azuis, que permite anular outra mágica no momento em que ela é lançada. Como mágicas instantâneas podem ser jogadas a qualquer instante, inclusive no turno do oponente, elas são instrumentos essenciais para estratégias de controle e reação. O funcionamento do jogo é mediado por um sistema conhecido como pilha (*stack*), regido pela lógica LIFO (*last in, first out*)²¹: quando uma mágica é jogada, ela entra na pilha e aguarda resolução. Enquanto isso, os jogadores podem responder com outras mágicas ou habilidades, desde que tenham prioridade.

²¹ Cf. Wizards of The Coast (2024): “A pilha é uma zona. É uma área do jogo onde mágicas e habilidades aguardam para serem resolvidos. A pilha segue uma ordem do tipo último a entrar, primeiro a sair (LIFO): o último feitiço ou habilidade colocado na pilha será o primeiro a ser resolvido”. Tradução de “The stack is a zone. It's a game area where spells and abilities wait to resolve. The stack follows a last-in, first-out (LIFO) order: the last spell or ability that was put onto the stack will be the first one to resolve”.

Figura 14 – Da carta de “Magic”
“Contramágica” ou “Counterspell”



Fonte: Portal Liga Magic (acessado em 11 de junho de 2025).

Um jogador com duas ilhas desviradas pode, ao ver uma mágica inimiga entrar na pilha, conjurar uma “Counterspell”, pagando seu custo e anulando a mágica do oponente. Se não for ele mesmo anulado, ela resolve primeiro e impede a mágica-alvo de se concretizar. Manter duas ilhas em pé, portanto, é mais do que manter recursos: é performar uma ameaça. O simples gesto de não as usar já configura uma enunciação estratégica. Jogadores experientes hesitam em lançar cartas decisivas diante de um oponente azul com mana disponível. Essa hesitação revela uma dimensão tática e simbólica: a latência passa a operar como discurso, instaurando um regime de presença suspensa e vigilante. Nesse jogo, o adiamento da ação é uma forma de ação — e o gesto contido, um vetor de sentido.

Nos discursos tradicionais, como o literário ou o cinematográfico, a enunciação costuma se dissociar da ação direta por meio de operações de debragem: o sujeito que enuncia é deslocado para outra instância, mediado por personagens, vozes narrativas ou dispositivos ficcionais que organizam o dizer a partir de um ele-lá-então. Essa separação instaura uma cena representacional, em que o sujeito da enunciação e o sujeito do enunciado não coincidem. O dizer se afasta do fazer. Já nos jogos — e de modo exemplar em *Magic: The Gathering* (Wizards of the coast, 1993) —, essa distância tende a se dissolver por operações de embreagem, que restituem a continuidade entre quem enuncia e quem age. Aqui, o tempo da decisão coincide

com o tempo da ação, e o espaço do jogo não é uma metáfora, mas um campo operativo efetivo. O campo de batalha, portanto, não representa: ele convoca. A interface mostra, solicita, exige, impõe decisões. Não há um herói que funcione como porta-voz do jogador: o próprio jogador ocupa a instância enunciativa, assumindo diretamente os papéis de destinador, destinatário, manipulador ou paciente. Ao manter dois terrenos desvirados, o jogador não delega sua agência — ele a encena com gestos mínimos, cujo valor estratégico e simbólico excede a dimensão puramente funcional. A latência deixa de ser intervalo e torna-se linguagem: ela performa a expectativa, dramatiza o controle e instala um contrato enunciativo silencioso com o outro. Nesse sentido, a embreagem enunciativa que ocorre em *Magic: The Gathering* (Wizards of the coast, 1993) não é apenas uma coincidência formal entre tempos e espaços: ela é uma operação que qualifica a experiência do sujeito-jogador como presença plena. O sujeito que joga é também o sujeito que diz — e, ao dizer, transforma o jogo em discurso. Essa coincidência reconfigura a posição do jogador: ele deixa de ser mero operador de regras e passa a ocupar um lugar de enunciação estratégica, onde cada gesto é ao mesmo tempo uma ação e um enunciado. A espera não é suspensão: é tática. O silêncio não é vazio: é forma de linguagem. O jogador age como quem escreve, só que com manas, criaturas e latências.

É nesse entrelaçamento entre ação e enunciação que se funda a singularidade semiótica de jogos como *Magic: The Gathering* (Wizards of the coast, 1993). Ao converter o gesto em dizer, e o tempo da hesitação em modalidade discursiva, o jogo dissolve a mediação figurativa e restitui ao sujeito sua condição de enunciador encarnado. Ele não representa: ele está. Tal configuração instaura uma forma de enunciação incorporada, em que o sujeito-jogador participa da cena como corpo atuante. A continuidade entre o sujeito da enunciação e o sujeito da ação restituem a unidade entre quem joga, quem decide e quem significa. O gesto contido — como o de não virar as ilhas — é, assim, plena enunciação: o silêncio se transforma em signo e a inação em discurso tático. Se jogar é a forma de inserção do sujeito no jogo, então cada jogada é também um gesto enunciativo fundamental, por meio do qual o sujeito assume regras, papéis e compromissos. A partir desse gesto, evidenciam-se condições modais — saber, poder, dever, querer — que definem as possibilidades de ação. Essas são encenadas no e pelo jogo. Ao jogar com um baralho vermelho, por exemplo, o sujeito se inscreve em um regime de ação impetuosa, em que negar o fazer compromete a própria estratégia. Ao mesmo tempo, deve vigiar e calcular, pois cada jogada convoca um saber técnico situado.

Essa organização modal é sustenta o agenciamento de um saber entre destinador e destinatário. Jogar implica modular o saber, distribuí-lo estrategicamente. Manter duas ilhas desviradas é dizer sem dizer: “eu posso anular sua mágica”. O gesto não é verbal, mas

performativo — projeta um saber implícito, que o oponente deve interpretar. A jogada só se realiza quando o destinatário responde a essa enunciação silenciosa, seja recuando, seja arriscando. Esse contrato, no entanto, não é estável nem unívoco. Ele é regulado por formas de confiança desconfiada: o destinatário aceita a possibilidade do saber do outro, mesmo sem confirmação. A interpretação do gesto do oponente — virar ou não virar cartas, responder ou esperar — torna-se o eixo da interação. Ao mesmo tempo, o destinador projeta sobre o destinatário uma expectativa de leitura: joga com o que o outro sabe, ou acredita saber. A eficácia da jogada está, assim, menos na ação realizada do que no modo como ela é enunciada e recebida.

É em tal circuito que se instala o blefe, não como falsidade pontual, mas como estado discursivo sustentado no tempo do jogo. Nessa relação, ele adquire outra dimensão, como modalidade de presença tensa e como forma de negociação do contrato enunciativo. O jogador blefa não só ao parecer possuir algo que não tem, mas ao manipular a confiança que o outro deposita no visível. A cena se transforma em uma disputa de crença e interpretação — um espaço onde se testa o pacto entre aparência e possibilidade, onde o jogo se faz linguagem. O contrato enunciativo, nesse caso, não é apenas condição de comunicação: é campo de conflito, onde o saber se arma como estratégia e o silêncio se transforma em tática discursiva. Esse mesmo sujeito ocupa, então, uma posição estratégica entre o parecer e o ser, manipulando expectativas e crenças. O blefe não precisa se atualizar para ser eficaz: basta que seja verossímil. Nesse intervalo entre o que se mostra e o que se oculta, entre o que se é e o que se faz parecer ser, instala-se a dimensão fiduciária do jogo. A crença do adversário — ou sua dúvida — é o que move a partida. O blefe é, portanto, uma dramaturgia modal: ele tensiona o crer e o fazer, fazendo da aparência um vetor de verdade possível. O sujeito-jogador torna-se, nesse processo, modulador de expectativas, estrategista de presenças, operador de veridicções.

A eficácia do blefe em *Magic: The Gathering* (Wizards of the coast, 1993) revela uma articulação profunda entre planos de existência distintos. No plano programático, que projeta percursos de ação ainda não atualizados, o jogador constrói uma promessa performativa: manter recursos disponíveis já é instaurar um programa de resposta latente. O blefe, nesse registro, opera como vetor discursivo sustentado na credibilidade da ameaça — seu efeito não reside na realização do ato, mas na manutenção de sua possibilidade. Já no plano tático, o blefe se encarna na presença sensível do jogador: gestos mínimos, silêncios expressivos, ritmos calculados. Aqui, o parecer ganha corpo. Simular segurança, evitar sinais, controlar o tempo, tudo se transforma em técnica perceptiva. A sensibilidade do jogador é atravessada por variações de intensidade: o risco de ser desmascarado, a tensão de sustentar a ilusão, a

expectativa de induzir o erro do outro. Nesse plano, o blefe se torna uma prática de microssignificação, onde o corpo e o olhar tático sustentam a encenação. A potência do blefe emerge justamente da tensão entre esses dois planos. O programático estrutura a expectativa; o tático a atualiza em forma sensível. O blefe é, assim, uma forma de presença que não se realiza plenamente, mas que atua no intervalo, no quase, no suspenso. O não-fazer torna-se ação, o não dizer converte-se em discurso. Essa forma de presença não é estática, mas tensiva: modulada por intensidades, afetos e cálculos, ela constitui o sujeito-jogador como corpo atravessado por linguagem.

Contudo, cartas como “Pacto da Negação” e “Força de Vontade” (figura 15) — que podem ser conjuradas mesmo sem mana disponível e estão associadas à cor azul — introduzem uma inflexão crucial na dinâmica modal e tensiva do jogo. Quando tudo parece indicar um esvaziamento de recursos, essas cartas instauram uma reversão inesperada: o que se apresentava como vulnerabilidade transforma-se em ameaça latente. Nessa lógica, a vulnerabilidade não é negada, mas recodificada. Ela se converte em vetor estratégico, não por sua negação direta, mas por sua mobilização como cenário de indução. O adversário, ao perceber a ausência de manas desviradas, projeta uma janela de ação segura — é precisamente essa leitura que é explorada. A ameaça, então, não irrompe como força bruta, mas como desmentido: a cena até então decifrada revela-se um equívoco interpretativo cuidadosamente cultivado.

Figura 15 – Das cartas “Força de Vontade” e “Pacto de Negação”



Fonte: Site LigaMagic (acessado em 11 de junho de 2025).

Trata-se, portanto, de uma forma de recrudescimento, em que a intensidade da presença — aparentemente em declínio — volta a subir abruptamente, reativando o campo de possibilidades estratégicas e reconfigurando a percepção do oponente. Essa súbita retomada rompe a progressão esperada do jogo, operando como uma inflexão sintática que converte a diminuição presumida (do poder de resposta) em uma presença renovada, mas ainda não plenamente atualizada — uma forma de reestabelecimento tensivo que frustra a leitura anterior da situação. A presença do jogador não é apenas restaurada: ela ressurgue com maior intensidade, deslocando o foco da cena e obrigando o adversário a reavaliar todo o programa em curso. Esse fenômeno intensifica o campo da latência: o blefe, que antes operava como jogo de aparência sobre a posse de uma “Counterspell”, agora se duplica — surge o blefe mais blefe, uma armadilha tática que subverte os vetores da confiança. A expectativa do oponente, sustentada por sinais de passividade, é redobrada em sua tensão: o gesto de atacar pode ser, de fato, o passo que ativa a contraofensiva. O campo de jogo, assim, se recalibra em tempo real — o que parecia um intervalo de passividade se converte em zona de risco e reinvestimento modal. Do ponto de vista da sintaxe intensiva, o efeito dessas cartas não está apenas na ação que realizam, mas no movimento que instauram: elas recrudescem a intensidade do presente, reestabelecem a potência do sujeito e interrompem qualquer tendência à atenuação do conflito. A estrutura do jogo, momentaneamente estabilizada, é sacudida por uma força que restaura a ameaça. Nesse

gesto, o jogador se reinscreve no jogo com autoridade estratégica: não por dominar visivelmente o tabuleiro, mas por operar a linguagem tensa do possível.

Esse mecanismo instaura um recrudescimento da presença: a tensão, que parecia esgotada pela ausência de recursos, ressurgiu abrupta e intensificada. O que estava latente retorna como força disruptiva, reconfigurando a situação estratégica. Do ponto de vista tensivo, há uma súbita elevação de intensidade que redefine o campo modal. O jogo se desestabiliza — não pelo caos, mas por uma nova valência que irrompe e impõe reposicionamentos. No plano programático, o recrudescimento rompe a expectativa de continuidade linear. O percurso, que até então se organizava em torno de sinais visíveis e recursos disponíveis, é subitamente interrompido por uma presença que retorna quando já havia sido descartada. Esse retorno não é mera retomada, mas reconfiguração da trajetória estratégica: uma nova potência discursiva emerge, deslocando o jogador de uma posição passiva para um ponto de inflexão narrativa. A estrutura do programa se rearticula: aquilo que era interpretado como encerrado se revela, retrospectivamente, como latência calculada. No plano tático, a irrupção de uma mágica sem custos aparentes reorganiza o campo sensível de forma imediata. O gesto altera o andamento da jogada, atingindo o nível da percepção corporal e da atenção partilhada entre os jogadores. O sujeito que age reocupa a cena com intensidade redobrada, e o adversário, pego de surpresa, vê-se compelido a revisar seus critérios de leitura. Os indícios outrora tidos como estáveis — terrenos virados, ausência de mana — perdem validade como garantias de passividade. O jogo passa a operar sob nova gramática, em que o potencializado, antes latente, é atualizado de modo fulminante e com efeitos dramáticos sobre a interpretação do momento. Essa inflexão transforma o sentido em curso e desestabiliza o ritmo previamente instaurado. O jogador executa uma jogada eficaz, introduzindo uma nova topologia de presença. Sua ação reordena o tempo e requalifica o espaço da partida. O recrudescimento, assim, não é apenas um aumento de intensidade, mas uma operação que incide diretamente sobre a estrutura tensiva da experiência — fazendo com que o jogo deixe de ser apenas sequência para se tornar acontecimento.

Por outro lado, o grau de familiaridade do sujeito-jogador com o sistema do jogo modula a forma como o recrudescimento se inscreve em sua experiência sensível. Jogadores experientes, cujas trajetórias os posicionam entre o potencializado e o realizado, isto é, no plano programático, tendem a reconhecer a possibilidade latente de cartas como “Força de Vontade”, mesmo na ausência de manas visíveis. Para esses sujeitos, o acontecimento já se encontra antecipado como hipótese — e, por isso, sua irrupção produz menor deslocamento intensivo: a tensão se atualiza, mas não irrompe. Em contrapartida, jogadores iniciantes ou menos versados,

que habitam predominantemente os modos atualizado e virtualizado, ou seja, o plano tático, são mais suscetíveis a experimentar esse tipo de jogada como quebra de contrato lúdico. Para eles, o inesperado não se manifesta como variação previsível, mas como descontinuidade abrupta — gerando não raro a surpresa, a hesitação, ou até mesmo a negação da validade da ação (“isso não pode!”). A mesma jogada, assim, não possui um efeito uniforme: sua potência deriva do diferencial de competência tensiva entre os sujeitos envolvidos. Esse contraste evidencia que o recrudescimento não opera apenas no plano das ações, mas também no plano da leitura — ele afeta não apenas o que se faz, mas também o modo como se compreende o que está sendo feito. A força disruptiva de uma carta de uma “mágica gratuita” não reside apenas em seu efeito técnico, mas na perturbação semiótica que causa no contrato enunciativo entre jogadores. É essa perturbação que transforma um simples gesto em acontecimento: um ponto de inflexão que reconfigura o tempo, a confiança e a própria arquitetura da presença.

É por essa via que muitos jogadores recorrem ao conceito de *metagame*: um saber que não está inscrito nas regras explícitas, mas que se constitui na prática acumulada, nos repertórios estratégicos partilhados e na memória de experiências anteriores. Esse saber sedimentado permite antecipar possibilidades, desconfiar de silêncios e ler gestos mínimos como sinais complexos. No contexto do recrudescimento, o *metagame* funciona como matriz interpretativa que reduz a surpresa e atenua o impacto afetivo da ruptura — transformando o inusitado em cálculo, e a irrupção em expectativa modelada. Esse sujeito-jogador, situado no *metagame*, ao mesmo tempo em que joga as cartas visíveis, joga com um campo de saberes implícitos, compartilhados entre aqueles que reconhecem o jogo como linguagem. O blefe, a latência e o próprio recrudescimento são, nesse nível, formas de discurso previsíveis — não por sua frequência, mas por sua inteligibilidade dentro de um sistema maior de crença e antecipação.

Essa lógica expande o campo de atuação do sujeito na tensão entre os planos de existência. O jogador que blefa não opera apenas com as cartas que tem, mas com as presenças que simula, os vazios que dramatiza e os silêncios que tensiona. Seu gesto enunciativo habita a fronteira entre o visível e o latente, entre o possível e o provável — e é nesse intervalo que sua presença se intensifica. Ao sustentar o blefe, ele modula a expectativa do outro, tornando-se sujeito sensível e calculante. O valor não está no que faz, mas no que faz parecer que fará. O blefe é, assim, uma modalização da presença: o poder não reside na ação consumada, mas na eficácia da suspensão. Esse sujeito-jogador não se reduz a um avatar nem se resume a um executor de comandos. Ele é operador de regimes de verdade, modulador de crenças, estrategista de aparências. Sua ação consiste menos em mover peças do que em construir uma

linguagem entre o dito e o insinuado, entre o gesto e o silêncio. Jogar, nesse nível, é articular signos, afetos e discursos — é performar uma presença sensível entre o ser e o parecer.

Por isso, a força de *Magic: The Gathering* (Wizards of the coast, 1993) não está apenas no que acontece, mas em como e com que intensidade acontece. A variação tensiva é o que qualifica a experiência: uma dramaturgia em que o sujeito transita entre manipular e ser manipulado, entre projetar ameaça e viver a vulnerabilidade. A cada inflexão — uma carta inesperada, um blefe sustentado, um recrudescimento súbito — o jogador reinscreve sua presença no jogo e reconfigura os vetores de sentido da partida. Nesse percurso, ele se transforma. É, mesmo tempo, agente de jogadas e enunciador pleno, que negocia com o visível, o oculto e o intensamente possível. Jogar *Magic* é habitar um campo onde o presente é saturado de passados imediatos — como a última carta jogada — e longínquos — como memórias de partidas anteriores. Cada gesto é atravessado por experiências sedimentadas. O campo perceptivo do jogador não é apenas visual ou lógico: é também afetivo, saturado por flutuações de confiança, suspeita e urgência. Jogar, enfim, é viver a variação contínua da presença em um tempo denso, em que o passado ressoa no presente e redefine o modo como o jogo se deixa jogar. Nessa tensão persistente, o sujeito emerge como corpo afetado, olhar tático e presença discursiva. Ele não joga apenas cartas, ele joga com o tempo, com os signos e com o outro. É nesse entrelaçamento que o jogo revela sua verdadeira linguagem.

5.4. Cartografia da presença: zonas de afetação e urgência em *Age of Empires*

Em *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), o sujeito-jogador é lançado em um território onde o mapa, além de cenário, é um campo de dispersão da própria presença. Diferentemente de jogos em que a ação se condensa em torno de um corpo central ou de um avatar único, aqui o jogador é chamado a habitar múltiplos pontos ao mesmo tempo, como se seu olhar se desdobrasse em direções divergentes, sua mão se estendesse por diferentes porções do mundo, e sua atenção oscilasse entre o aqui e o lá. A aldeia floresce enquanto um exército marcha. Um vilarejo remoto é atacado enquanto monges cruzam o rio. Um novo centro urbano se ergue enquanto camponeses, no limite do visível, colhem madeira sob risco. Tudo pulsa, mas não no mesmo compasso. Cada canto do mapa guarda uma tensão latente, e o jogador é convocado a escutá-las todas — ainda que só possa atender a algumas. Trata-se de uma cartografia fraturada da presença, em que cada gesto de controle é também um gesto de renúncia: ao focar uma parte, o jogador abandona momentaneamente todas as outras. A presença do jogador, assim, não se dá como unidade coesa, mas como constelação errante: um

enunciador que salta de cena em cena, como se cada fragmento do mapa exigisse uma inscrição própria, um novo contrato de vigilância e decisão. A câmera (figura 16) é seu corpo em trânsito, o cursor sua mão ansiosa, o som dos alarmes um chamado a reordenar prioridades. O mapa, enfim, não é chão: é superfície de inquietação. E o sujeito, para sobreviver, precisa aprender a flutuar entre os focos, a modular sua presença como ambula entre o previsto e o imprevisto — entre o que se quer construir e o que se precisa defender.

Figura 16 – Interface de jogo em *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997)



Fonte: site do Xbox (acessado em 12 de junho de 2025).

Nesse jogo, o espaço, à primeira vista, emerge como o cenário onde se desenrolam os acontecimentos do jogo. Contudo, um olhar com intensões mais profundas captará um fenômeno: ele constitui, em si, uma instância fundamental da enunciação, capaz de configurar modos específicos de subjetivação. Por esta via, o espaço é sempre uma forma de dizer, uma marca do contrato enunciativo que organiza a relação entre enunciador e enunciatário — neste caso, entre o jogo enquanto dispositivo e o sujeito-jogador enquanto instância de presença. O espaço é aquilo que se mostra ao sujeito e aquilo que o constitui: a medida em que se revela — parcial, fragmentado, coberto pela névoa da guerra, ocupado por aliados ou inimigos — ele instala um modo de ser no mundo, uma posição de sujeito. A espacialidade, assim, não se limita à disposição topológica de objetos e unidades, mas funciona como um regime de visibilidade e de legibilidade, no qual o jogador se reconhece como agente, estrategista, vigilante, gestor ou sobrevivente.

Para tanto, a constituição do espaço em *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997)

se engendra, primeiramente, por meio de debreagens espaciais, que posicionam o sujeito-jogador em um ponto de vista exterior ao mundo diegético. Esse distanciamento projeta o jogador como uma instância de comando, um olhar cartográfico que observa o território desde fora, instaurando uma posição de exterioridade estratégica. O mapa, enquanto superfície visível, é uma forma de discurso que diz ao jogador: “você está fora, mas age dentro”. Tal exterioridade não é neutra, ela carrega um valor modal: ela institui o sujeito como detentor de um poder de ordenação, como operador de um saber territorial. Assim, o espaço produz um sujeito cognitivamente investido na organização, na expansão e no controle. É a própria arquitetura do visível que enuncia essa posição — uma posição que não preexiste, mas é atualizada na medida em que o espaço se revela como campo de leitura e de ação remota. No entanto, o espaço também é gerado por embreagens pontuais que convocam o sujeito para zonas específicas da ação, ativando um regime de presença mais localizado e afetivo. Quando uma unidade é atacada, uma construção é finalizada ou uma nova área do mapa é descoberta, o olhar do jogador é forçado a abandonar a distância estratégica e a mergulhar na imediatez de um ponto do território. Nesses momentos, a embreagem espacial atualiza a presença do sujeito de forma intensa e responsiva: o jogador não apenas vê, mas também **está** naquele espaço, por meio de sua atenção, sua decisão e sua urgência. O espaço, aqui, deixa de ser apenas uma superfície de leitura e passa a ser uma superfície de afetação — ele convoca, exige resposta, implica risco. Ao produzir essas embreagens, o jogo reconfigura momentaneamente o contrato enunciativo, deslocando o jogador de uma posição panorâmica para uma posição implicada, sensível, onde a cognição se alia à emoção. Além disso, entre essas operações extremas — debreagem englobante e embreagem englobada — o jogo desenvolve uma série de modulações intermediárias, nas quais o espaço atua como um operador de subjetivação por gradação. A névoa da guerra, por exemplo, constitui uma forma de espaço virtualizado: ela mostra ao mesmo tempo em que oculta, criando um campo de incerteza que representa o desconhecido e inscreve o sujeito em uma economia da expectativa. O que está além do visível é sentido antes de ser visto; o espaço, então, é vivido como promessa ou ameaça. Também as bordas do território revelado, os caminhos de patrulha e as zonas de fronteira funcionam como enunciados espaciais que implicam o sujeito em regimes de atenção, antecipação e controle. O espaço age sobre o jogador, solicita ações, inscreve afetos — tornando-se assim **enunciante** de um modo de ser-sujeito: aquele que vigia, projeta, teme e administra. Não há, portanto, espaço neutro: todo espaço em *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997) é uma forma de enunciação que, ao mesmo tempo em que se oferece à leitura, modela o próprio sujeito que o lê.

Dessa maneira, é cabível afirmar que a categoria enunciativa do espaço concretiza

no discurso o próprio campo de presença do sujeito-jogador. Isso é reconhecer que ele não é apenas um dado do mundo representado, mas a própria subjetivação do sujeito espacializada. No regime enunciativo de *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), o espaço organiza a presença como um campo tensivo, ora dispersando o sujeito em múltiplos pontos do mapa, ora concentrando-o em zonas críticas de ação. A variação entre as posições, ora de estratégica e panorâmica, ora de intensidade e urgência mediada por efeitos de visibilidade, ocultamento e virtualização, constrói modos distintos de ser-no-jogo. O espaço, assim, além de expressar o estado da partida, estrutura o modo como o sujeito é afetado, age e se reconhece como tal. Ele é o território onde se inscreve a experiência e o operador que a configura um mediador enunciativo que atualiza, em cada instante, o campo de presença do sujeito-jogador.

Diante disso, se a categoria enunciativa do espaço é o modo de inserção do sujeito-jogador no jogo, ela o faz conforme a interação entre os planos de existência — sobretudo entre o programático e o fenomênico.

No plano programático, o espaço em *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997) é configurado como projeto, trajetória e previsão. Trata-se de um espaço que organiza os objetos do mundo (recursos, zonas de construção, caminhos, fronteiras) como elementos de um percurso de sentido a ser realizado, instaurando um contrato modal que envolve valores como dever fazer, poder fazer e querer fazer. Cada porção do território carrega uma promessa — seja de expansão econômica, de fortalecimento militar ou de vantagem posicional. O sujeito-jogador, ao explorar o mapa, não vê apenas geografia: ele lê oportunidades, traça caminhos, antecipa alianças ou confrontos. Esse espaço programático é sustentado, do ponto de vista dos modos de existência, pela articulação entre o potencializado e o realizado. O mundo é apresentado como uma série de virtualidades viáveis, passíveis de atualização por meio da ação estratégica. A construção de um centro urbano em uma planície fértil, a delimitação de um perímetro defensivo ou a escolha de um local de travessia fluvial são decisões que ocorrem sob o regime de uma espacialidade ordenável: ela já está lá, mas sua significação emerge na projeção do que poderá acontecer ali. O espaço, assim, atua como uma superfície de inscrição de projetos, instaurando o plano programático como uma rede de vetores que organizam o futuro possível do jogador. Essa dimensão programática está profundamente relacionada à operação de debreagem espacial, que coloca o jogador fora da cena, em posição de sobrevoo. A visão ampla do território permite a construção de uma lógica de longo prazo, com ações planejadas, coordenadas e racionalizadas. Nessa configuração, a presença do sujeito é distendida, menos afetiva que estratégica, mais voltada à manipulação de variáveis que à resposta direta ao evento. O espaço programático, portanto, rege o espaço-tempo do jogo — é

nele que se desenha a duração, o percurso, a sequência de realizações que compõem a narrativa tática posterior.

Em contraste, o plano tático emerge quando o espaço deixa de ser promessa e passa a ser urgência. Esse plano não organiza o tempo, ele o comprime, ele o acelera. O espaço tático é o território do imprevisto, da reação, da atenção concentrada. Ele se atualiza quando um ataque inimigo interrompe o curso planejado, quando uma unidade é pega desprevenida, quando um recurso escasso exige uma ação imediata. Nesses momentos, como o cerco a uma base (figura 17), a espacialidade deixa de ser contínua e se torna descontínua: o mapa já não é lido como totalidade cartográfica, mas como zonas pulsantes de conflito.

Figura 17 – Simulação de cerco no jogo



Fonte: captura de tela elaborada pelo autor

Do ponto de vista dos modos de existência, o plano tático resulta da combinação entre o atualizado (o que está acontecendo aqui e agora) e o potencializado (o que pode ser feito em resposta). A presença do sujeito é intensificada: não há mais distanciamento, mas proximidade corporal e sensível, mesmo que o avatar do jogador não esteja representado no espaço. A embreagem espacial torna-se central: ela fixa o olhar e a ação do jogador em uma porção específica do mundo, exigindo resposta imediata. Trata-se de uma reconfiguração da

enunciação, em que o jogador deixa de ser um estrategista panorâmico e passa a atuar como executor reativo, vulnerável, muitas vezes sob pressão. O espaço tático, por isso, dilacera a continuidade programática. Ele introduz rupturas no percurso, cria desvios, exige imprevisto. Um plano de ataque bem estruturado pode falhar por causa de um flanco desprotegido; um acúmulo de recursos pode se perder por falta de reação rápida. Esse plano de existência revela o espaço como um campo de forças, onde o sentido não é construído progressivamente, mas atualizado sob tensão, em decisões que arriscam ou salvam a partida. O sujeito-jogador, nesse regime, vive uma presença marcada por altas intensidades em baixa extensidade — ou seja, grande carga de significação em um ponto estreito do espaço-tempo discursivo. Ambos os planos — o programático e o tático — são instaurados e modulados pelo próprio espaço do jogo. O que os diferencia é menos a natureza do mundo representado e mais a forma como o sujeito-jogador é implicado nele, em termos enunciativos e tensivos. O espaço, assim, não é apenas cenário para a ação: ele opera como mediador entre o tempo do projeto e o tempo do risco, entre a distância do comando e a proximidade da urgência, entre o cálculo e o imprevisto.

Pode-se, portanto, propor uma espécie de hierarquia sensível dos espaços, a partir da qual se implicam procedimentos de verificação. Ela sustentada por uma interação dinâmica entre o plano programático e o plano tático, cada qual modulando o grau de verossimilhança dos territórios em função da presença do sujeito-jogador. No plano programático, o espaço é projetado como um campo de possibilidades organizadas: cada porção do mapa, ainda que não acessada, é inscrita no horizonte estratégico do jogador como algo a ser ocupado, explorado ou protegido. Esse espaço potencializado e parcialmente realizado funciona como antecipação veridictória: ele ainda não é inteiramente verdadeiro, mas se apresenta como uma promessa de verdade, uma pré-existência discursiva cuja veracidade dependerá da atualização de sua função no jogo. A cartografia programática, nesse sentido, traça uma topologia modal — o mundo se estrutura como o que poderá vir a ser verdadeiro, e a verificação se inscreve no futuro, como uma meta a ser verificada pela ação. Contudo, essa verdade projetada não se sustenta sem o engajamento do plano tático, que a valida por meio da presença sensível e da atualização contingente. Quando o jogador adentra uma zona do mapa, envolve-se em combate, defende uma construção ou lida com o imprevisto, aquela porção de espaço deixa de ser apenas projetada e se torna vivida. A atualização tática realiza a verificação programática: ela confirma a realidade do espaço ao afetar o sujeito, ao convertê-lo de estrategista distante em corpo implicado. Nessa passagem, o espaço progride de um grau inferior de veracidade, como suposição, para um grau superior, como verdade sentida. A verificação, portanto, é um efeito da ação e da atenção do sujeito. O espaço onde algo acontece, onde o sujeito age, sente, perde ou

vence, torna-se mais verdadeiro do que aquele que permanece apenas como projeção. Esse movimento revela uma lógica de **veridicção tensiva**, na qual o grau de verdade de um espaço varia conforme a intensidade e a extensidade da presença do sujeito. Um território pode ser altamente verdadeiro por sua frequência de uso — por exemplo, uma base central com grande concentração de recursos — ou por sua carga afetiva e estratégica — como uma fronteira vulnerável marcada por constantes ataques. Inversamente, áreas negligenciadas, pouco acessadas ou esquecidas tornam-se opacas, latentes, menos integradas à experiência narrativa do jogo. Essa oscilação entre clareza e obscuridade, presença e ausência, não é apenas perceptiva, mas discursiva: ela constrói o espaço como texto no qual o sujeito lê e escreve sua trajetória. O espaço, assim, organiza a ação, hierarquizando o mundo do jogo em camadas de verdade, que variam conforme a conjugação entre o que se promete (programático) e o que se realiza (tático). Essa interação que sustenta uma forma singular de fidúcia no universo de *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997): a **credibilidade situada**, própria dos jogos em tempo real, onde o mundo só é plenamente mundo se for vivido, percorrido, ativado pela presença. O sujeito-jogador, ao navegar entre promessas e urgências, entre projetos e respostas, atualiza continuamente o campo de crença do jogo — no que vê e no que habita. Assim, o espaço condiciona sua existência, pois aquilo que não é investido por alguma forma de presença tende a decair na hierarquia sensível do jogo, tornando-se apenas resíduo ou expectativa. O espaço, portanto, não é apenas forma de veridicção, mas mecanismo produtor do mundo crível, aquilo que permite ao jogo ser, em cada instante, mais do que uma simulação: uma experiência habitada, modulada por aquilo que se atualiza no olhar, no gesto e na atenção do sujeito-jogador.

Para além desses efeitos, observa-se o efeito da interação entre planos sobre a presença. A **presença distendida** e estratégica é uma forma de inscrição do sujeito-jogador no discurso do jogo que privilegia o distanciamento, a projeção e o planejamento. Esse tipo de presença se manifesta quando o jogador adota uma postura panorâmica diante do mundo representado, assumindo o controle da câmera para percorrer amplamente o território, visualizar o progresso das construções, monitorar o acúmulo de recursos e planejar ações futuras. O sujeito, assim, não participa diretamente dos acontecimentos sensíveis e urgentes do jogo, mas organiza os elementos do mundo como vetores de um percurso lógico, orientado por metas e projeções modais. Essa forma de presença está profundamente relacionada ao **plano programático**, pois é nele que o espaço adquire sua função de campo de possibilidades. O jogador lê o território não como paisagem, mas como mapa modalizado: cada floresta, montanha ou curso d'água não é um dado passivo, mas um operador de sentido. O que está em jogo nessa leitura é a capacidade de converter a espacialidade em promessas estratégicas — um

vale pode se tornar um local defensável, uma rota aberta pode viabilizar um ataque, uma elevação pode garantir visibilidade. O espaço, assim, projeta futuros, configurando uma cadeia de ações encadeadas logicamente. Essa temporalidade dilatada — da ordem do ainda não, do em breve — vincula-se aos modos de presença potencializado e realizado, pois o jogador organiza o mundo com base em possibilidades que podem ou não se concretizar, e em ações já iniciadas que precisam ser acompanhadas e otimizadas. Do ponto de vista da enunciação, essa presença distendida depende de uma organização do olhar e do saber. A debreagem não é apenas espacial, mas também temporal: o jogador não se inscreve no agora, mas em uma perspectiva alongada, que lhe permite antecipar consequências, prevenir ataques, estabilizar cadeias produtivas. Esse regime constrói o jogador como uma instância cartográfica, um leitor de vetores e ritmos, que não reage, mas orchestra. A atenção é difusa e distributiva, voltada à manutenção de equilíbrios, à gestão de múltiplos pontos de interesse, ao redesenho contínuo de rotas e prioridades. O sujeito, portanto, é modelado como um agente da organização — menos um corpo no campo de batalha e mais uma consciência sobrevoando o mundo, cujas decisões não são imediatas, mas estrategicamente encadeadas no tempo e no espaço. Por fim, a função discursiva desse tipo de presença é estruturar o mundo como campo de inteligibilidade, em que as ações não emergem do acaso, mas de um ordenamento racional. O espaço não é vivido aqui em sua materialidade sensível, mas como estrutura lógica de leitura e projeção, um tabuleiro dinâmico onde as peças estão em movimento, mas obedecem a regras previsíveis. Essa é a presença dominante nos momentos de construção, expansão e preparação — antes que o inesperado irrompa. Ela sustenta o jogo como promessa e planejamento, como potencial narrativo ainda não atualizado. Ao dar forma ao tempo da espera e da elaboração, essa presença distendida cria o chão sobre o qual os choques táticos virão a se inscrever. É a presença da razão, do cálculo, do saber panorâmico — forma de presença essencial para que o espaço seja, antes de tudo, projeto habitável.

Por outro lado, há a presença concentrada e tensa emerge quando o sujeito-jogador é abruptamente deslocado de sua posição panorâmica e projetiva para uma posição implicada e responsiva, focalizada em um ponto específico do espaço e do tempo. Tal transição ocorre diante de eventos que exigem reação imediata: um ataque inimigo, uma construção que precisa ser concluída com urgência, uma unidade ameaçada em um território instável. Nesses momentos, o espaço deixa de ser campo de organização e se torna espaço de impacto. A atenção do jogador se estreita, a câmera se aproxima, os comandos tornam-se mais frequentes e mais precisos. O sujeito é reconvocado à cena, agora não mais como estrategista à distância, mas como executor tático, presente no cerne da urgência. Essa forma de presença corresponde ao

que se pode chamar de plano tático, sustentado pela articulação entre os modos de presença atualizado e potencializado. O que está em jogo aqui não é mais o projeto de longo prazo, mas a resposta imediata ao presente em crise. A atualização do evento — o ataque, o colapso, a descoberta inesperada — convoca o sujeito a uma reconfiguração instantânea de sua postura. O potencializado, por sua vez, não atua mais como horizonte de realização futura, mas como campo de possíveis que devem ser ativados agora. A presença é densa e localizada: cada segundo conta, cada movimento pode significar perda ou vitória. O espaço, nesse regime, se contrai em torno de uma zona de tensão máxima, concentrando ali o tempo, o gesto e o sentido. A operação enunciativa dominante nesse tipo de presença é a embreagem espacial, que prende o sujeito a uma região específica do mapa e o torna sensivelmente implicado no que ocorre ali. Há uma intensificação do vínculo corpo-espaço: o jogador sente que “está lá”, ainda que sua presença seja apenas atencional e operatória. O tempo, nesse regime, também se altera: a lógica da duração dá lugar à lógica do instante, da aceleração. O espaço, que antes era legível como cartografia, torna-se agora campo de afetação, onde cada comando se inscreve como tentativa de reversão do risco. A ação não é mais planejada, mas ajustada, improvisada, reagida. O sujeito-jogador, portanto, não é mais uma instância de saber e controle, mas uma instância de escuta, de vulnerabilidade, de urgência. A função discursiva dessa presença é romper a estabilidade da narrativa programática, introduzindo nela a força do imprevisto. O espaço tático é descontínuo, pulsante, e sua lógica é de fragmentação: ele surge como mancha de crise no contínuo estratégico, como zona de ruptura onde o sentido se redefine a cada instante. O sujeito que age nesse espaço não tem mais garantias — ele lida com o acaso, com o erro, com a possibilidade da perda. Por isso, a presença tensa é também presença dramática: ela introduz acontecimento no percurso, desestabilizando o mundo como plano e reconduzindo-o à condição de acontecimento vivido. Ao condensar a presença e contrair a espaço-temporalidade, essa presença atualiza o jogo como experiência sensível — não mais como previsão, mas como urgência. É no calor do tático que o jogo ganha corpo, e é nessa contração da presença que o sujeito se transforma, tocado pelo inesperado que exige saber e exige estar.

Por último, uma terceira forma de presença é gerada na organização dos conjuntos isotópicos de *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997). Ao passo que o espaço conhecido pelo sujeito panorâmico é revestido de cores claras e vibrantes, a zona desconhecida pelo jogador recebe tons escuros. Desse modo, instaura-se a presença suspensa e espectral em um espaço que não se mostra plenamente. Diferentemente das presenças distendida e tensa — marcadas, respectivamente, pela observação panorâmica e pela ação localizada —, essa presença se estrutura a partir da ausência de visibilidade, da latência e do não saber. Nesse jogo, isso ocorre

nas zonas cobertas pela névoa da guerra, nos territórios ainda não explorados ou naqueles que foram esquecidos com o avanço da partida, como se pode ver na figura 18. Essas regiões não são neutras: sua invisibilidade não anula sua significação, mas a potencializa como campo de ameaça ou promessa. O espaço aqui não é o que se vê, mas o que se sente, o que se supõe, o que pode emergir. O sujeito-jogador, mesmo à distância, é afetado por esses lugares — ele projeta unidades, constrói torres de vigia, envia batedores. Trata-se de uma presença que não é corporal, nem atencional direta, mas **modal**, modulada pela expectativa e pelo risco.

Figura 18 – Interface do jogador e mapa incompleto



Fonte: captura de tela elaborada pelo autor

Essa presença está ligada à articulação entre os modos de presença virtualizado e potencializado, isto é, ao plano fenomênico. O virtualizado representa aquilo que não está presente, mas poderia vir a estar, enquanto o potencializado sustenta a expectativa de que uma ação possa ser feita ali — caso algo se revele. Essa dupla configuração dá ao espaço um traço espera do inesperado: ele é vazio, mas carregado de sentido latente. Há, nesse tipo de presença, uma suspensão da embreagem espacial, pois o sujeito não está ainda inserido naquele ponto do mundo, mas já é por ele afetado. O espaço, portanto, age como campo de convocação fantasmática: ele chama o jogador não pelo que mostra, mas pelo que pode conter. A borda do mapa, a trilha abandonada, o vale encoberto — todos esses lugares operam como signos da ausência que pressiona, lugares onde o sujeito se projeta sem ainda se inserir, instaurando uma forma de presença espectral e ansiosa, situada entre o não mais e o ainda não. A função

discursiva desse tipo de presença é instaurar um campo modal de incerteza, onde a ação não é possível de imediato, mas onde o sujeito é permanentemente chamado a decidir, a escolher entre investir ou esperar, entre aproximar-se ou manter a distância. O espaço espectral, assim, é operador de desejo e de dúvida: ele tensiona o percurso programático e retarda a ação tática, impondo ao jogador uma economia da espera. Ele é um espaço de ficção dentro do próprio jogo, pois sua significação não advém do que foi vivido, mas do que se imagina, do que se teme ou do que se deseja. Essa espacialidade virtualizada e latente é essencial para a construção do mundo crível de *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), pois é ela que introduz a dimensão do incerto como fundamento do real — uma zona onde o sujeito é presente por projeção, onde sua presença é menos corporal que narrativa, antecipando o que virá, compondo, no vazio, a espessura do jogo.

No conjunto dessas formulações, demonstrou-se que o espaço em *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997) não é apenas o pano de fundo onde as ações se desenrolam, mas um operador fundamental da enunciação e da experiência sensível do sujeito-jogador. Cada porção do território mapeado — ou não mapeado — participa ativamente da constituição da presença, não como elemento neutro, mas como dispositivo produtor de afetos, decisões e formas de subjetivação. O espaço age, interpela, convoca; ele modula a ação, organizando o modo como o sujeito é distribuído, tensionado ou implicado no discurso do jogo. Nesse sentido, o espaço é texto e território, é superfície visível e força discursiva, instaurando uma cartografia da presença que se redesenha a cada movimento do jogador.

Essa cartografia é organizada por planos de presença que se articulam ao espaço segundo formas específicas de engajamento. No plano programático, o espaço funciona como campo de possibilidades e promessas, ordenando-se como uma superfície de projeção estratégica — presença distendida, modulada por debreagens e sustentada pela articulação entre o potencializado e o realizado. No plano tático, o espaço se contrai em zonas de urgência, onde o presente irrompe como risco e decisão — presença intensificada, enraizada na embreagem e resultante da combinação entre o atualizado e o potencializado. Já no plano fenomênico, o espaço não é nem estrutura nem evento, mas latência — ele vibra na ausência, insinuando o que pode vir a acontecer. A presença aí é suspensa, espectral, suspensa, latente e emerge da articulação entre o virtualizado e o potencializado. Assim, cada plano redesenha o espaço e, com ele, reformula o modo de estar do sujeito no jogo.

Essa variação de presença configura o que se pode chamar de dramaturgia tensiva do espaço, na qual o jogo alterna momentos de pausa e explosão, organizando regimes distintos de atenção, expectativa e engajamento. O espaço, nesse modelo, distribui as zonas de afetação

conforme sua visibilidade, sua atualização e sua intensidade: há espaços acessíveis e neutros, espaços disputados e densos, e espaços latentes e invisíveis — cada qual modulando de forma específica o vínculo entre jogador e mundo. Tal organização não é apenas estratégica, mas sensível: ela atravessa o sujeito-jogador com variações de presença que o constituem como estrategista, executor ou vigia. A cartografia que o jogador constrói, portanto, não é só geográfica, mas afetiva e modal, definida menos por coordenadas absolutas e mais por zonas de sentido.

Além disso, ao alternar entre o cálculo e a urgência, entre a panorâmica e o foco, entre a certeza e a latência, o espaço também instaura mecanismos de **veridicção** que organizam a credibilidade do mundo representado. O que é vivido torna-se mais verdadeiro; o que permanece na sombra é menos atestado, mas talvez mais ameaçador. Essa hierarquia sensível dos espaços reforça a ideia de que a verdade do jogo não está no que é mostrado, mas no que é vivido, atualizado e habitado. A presença do sujeito não só responde ao mundo, mas também ela define o que é o mundo dentro do jogo, modulando os regimes de verdade com base na intensidade da experiência espacial.

Conclui-se, portanto, que *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997) constrói sua espacialidade como uma gramática da presença, na qual o sujeito-jogador é menos um ponto fixo de controle e mais uma instância modulável, constantemente redistribuída pelas forças do espaço. Os planos programático, tático e fenomênico configuram formas de estar, de perceber e de ser afetado. A cartografia da presença, assim, não é só uma descrição do território do jogo, mas um mapeamento das formas de presença possíveis ao sujeito — presença que, ao ser jogada, é também experimentada em sua dimensão mais concreta: a de um corpo sensível em variação contínua. É nesse vaivém que se joga *Age of Empires*, e é nesse vaivém que o sujeito-jogador se constitui.

5.5. Quando o mundo se estreita: o percurso da dispersão à intensidade em *Elden Ring*

Em um território de excessos sensíveis e lacunas narrativas, *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) se estende em todas as direções como um convite ambíguo à errância. Ao invés de oferecer caminhos traçados, ele apresenta rastros, sugestões de rotas, promessas suspensas no horizonte. Cada ruína, cada árvore retorcida ou criatura isolada compõe um mundo saturado de vestígios, em que o jogador aprende a decifrar o que não foi dito. A experiência inicial é caracterizada por uma ampla dispersão do olhar e da atenção: a geografia é aberta, o sentido é rarefeito, e a presença do jogador se dissolve em um tempo dilatado, onde

tudo parece possível, mas pouco se deixa alcançar de imediato. Essa lógica da dispersão não é gratuita: ela reverbera a própria fratura do Anel Prístino, cuja destruição deu origem ao mundo fragmentado das Terras Intermédias. O mundo-jogo (figura 19), assim como o artefato mítico que lhe dá nome, é feito de pedaços, ecos e restos — e é nesse cenário de descontinuidade que o jogador deve reconstituir sua trajetória e sua forma de estar. Ao longo da jornada, porém, o jogo sugere um percurso intensivo: reunir os fragmentos do mundo até chegar a um ponto de condensação absoluta, onde se decide o destino. Encontros ganham espessura dramática, batalhas convocam o corpo à precisão e certos lugares tornam-se irredutíveis a qualquer cartografia. Nessa progressiva mudança de regime, *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) desloca o sujeito de uma lógica de dispersão para uma lógica de acontecimento — cada gesto carrega o peso do agora, cada presença se torna potencialmente definitiva.

Figura 19 – Encontro do sujeito-jogador com a Terras Intermédias



Fonte: captura de tela do jogo *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) elaborada pelo autor.

A entrada do sujeito-jogador nesse jogo é mediada por uma debreagem enunciativa. Por meio dela, o sujeito é posicionado a partir de um ponto externo à diegese, embora habite aquele espaço, assumindo inicialmente o papel de observador de um mundo que ainda não lhe pertence plenamente. O jogo se abre com a evocação de um passado mitológico, um mundo já em fratura, povoado por nomes e eventos que excedem a compreensão imediata do jogador. Essa operação introduz o sujeito em um espaço outro — o das Terras Intermédias —, como também delimita uma posição de saber rarefeito, em que o enunciatário é informado de forma enigmática, incompleta e evocativa. O sujeito é, portanto, inserido na enunciação sob a forma de um ele, situado lá e em um então distante, o que ativa uma posição interpretativa, mais do que propriamente ativa, nos primeiros contatos com o universo do jogo. A partir desse ponto de vista inicial, instaurado pela debreagem, o mundo das Terras Intermédias se apresenta como um espaço disperso, tanto do ponto de vista geográfico quanto simbólico. O sujeito-jogador é convocado a contemplar esse mundo, a observá-lo e a intervir imediatamente, instaurando uma forma de presença marcada pela dilação e pela latência. A dispersão do cenário — vasto, fragmentado, cujas orientações se diluem — corresponde à própria condição do jogador nesse estágio inicial: alguém que vê muito, mas compreende pouco; que percebe a densidade simbólica dos signos do mundo, mas ainda não dispõe de um repertório para decodificá-los.

Do ponto de vista da temporalidade, há um “então” indefinido, marcado por uma sucessão de ruínas e ciclos míticos, no qual o presente é apenas um resquício de acontecimentos maiores, ora esquecidos, ora deformados. Essa estrutura temporal não se organiza como uma

linearidade progressiva, mas como uma camada densa de passado acumulado, em que os eventos já ocorreram e seus rastros permanecem sob a forma de vestígios enigmáticos. A inteligibilidade desse tempo é parcial, contingente e sempre provisória, exigindo do sujeito-jogador uma postura hermenêutica sustentada por inferência, associação e reconstrução hipotética. Essa configuração temporal é reforçada pela presença recorrente de figuras simbólicas que reiteram a isotopia da ruína e da descontinuidade: castelos abandonados, igrejas em colapso, campos de batalha silenciosos, estátuas quebradas, corpos fossilizados e construções parcialmente devoradas pela natureza. Esses elementos performam visualmente a erosão da história, instaurando um ambiente discursivo em que a memória coletiva se encontra em processo de apagamento ou distorção.

Desse modo, o mundo das Terras Intermédias se organiza, assim, como uma arqueologia narrativa, em que o sujeito é instado a recompor, a partir de signos materiais fragmentários, o contorno de um tempo que insiste em não se deixar inteiramente narrar. É no nível enunciativo da narração que a isotopia da fragmentação se articula com maior evidência em *Elden Ring* (FromSoftware, 2022). Desde as primeiras sequências, o jogo mobiliza uma narrativa marcada por disjunções, elipses e multiplicidade de vozes, sem oferecer um percurso discursivo contínuo ou inteiramente coeso. A fragmentação não é apenas temática — presente no mundo despedaçado pelas consequências da quebra do Anel Prístino —, mas também estrutural, afetando a maneira como os conteúdos narrativos são distribuídos, acessados e rememorados. O sujeito-jogador encontra, ao longo de sua trajetória, restos de enunciados: ruínas de textos, personagens que falam em enigmas, descrições ambíguas de itens e sequências narrativas que não se encaixam em uma ordem linear. Essa composição heterogênea dá forma a uma isotopia dominante: a do mundo cindido, cujos sentidos devem ser buscados entre vestígios descontínuos. Tal isotopia atua como um princípio organizador da significação ao longo do jogo. Sua força reside justamente na repetição de traços semânticos correlatos — ruína, perda, esquecimento, cisma, memória falha, corpos despedaçados — que produzem uma coerência discursiva no interior da própria dispersão. No plano enunciativo, isso implica um tipo de narração que abdica da autoridade totalizante: o enunciador, longe de oferecer um saber absoluto, restringe-se a sugerir, evocar, multiplicar pontos de vista. O resultado é uma experiência em que o sujeito-jogador se torna co-responsável pela produção de sentido, uma vez que a construção narrativa depende de sua capacidade de articular os fragmentos e de estabilizar, ainda que provisoriamente, trajetórias de sentido dentro de um mundo narrativamente desestruturado. A isotopia da fragmentação, nesse sentido, a institui como regime de significação e como modo de presença enunciativa.

Do ponto de vista espacial, a debreagem enunciativa desloca o sujeito para um “lá” indefinido e instável, um território extenso e descontínuo, marcado pela ausência de centro fixo e pela fluidez dos marcos de orientação. Diferentemente de mundos configurados por mapas hierarquizados ou trajetórias lineares, as Terras Intermédias se apresentam como um espaço descentrado, em que os pontos de referência são móveis, oblíquos, imprecisos. Como consequência dessa organização espacial, a presença do destinador — entendido enquanto instância que orienta, manipula ou organiza o percurso do sujeito — sofre uma atenuação significativa. Em vez de comandos diretos, instruções claras ou objetivos explícitos, o jogo oferece sinais tênues, fragmentos de indicação, direções apenas sugeridas. Tal configuração discursiva compromete a estabilidade do contrato narrativo e desloca o sujeito para uma posição em que a ação não se inscreve em um programa evidente, mas se estrutura em função da exploração sensível, da atenção ao detalhe, da tentativa e erro. O efeito de direção torna-se difuso e discreto, e a presença do jogador é modulada por um regime de incerteza e abertura.

Contudo, à medida que a exploração avança, o jogo se transforma em termos enunciativos e modais: o mundo que antes se apresentava como disperso e rarefeito começa a organizar-se em torno de um saber progressivo. O sujeito-jogador, inicialmente convocado a decifrar vestígios, passa a dispor de elementos estabilizadores do sentido, como marcação de localizações no mapa, descoberta de vínculos genealógicos entre os Semideuses, compreensão do papel do Imaculado, o avatar do sujeito-jogador, na ordem do mundo e reconhecimento das lógicas políticas e míticas que estruturam o universo narrativo. Essa aquisição de saber não anula o enigma de base — que permanece como isotopia dominante —, mas introduz uma forma de programação interpretativa que confere lastro e coesão à experiência, configurando a entrada gradual no plano programático. Em paralelo a esse saber, o sujeito também se dota de poderes operacionais: o aprimoramento de armas, a aquisição de magias e encantamentos, a ampliação de atributos e a construção de percursos estratégicos. Com isso, a presença do jogador se intensifica e se territorializa. As decisões deixam de ser exclusivamente reativas e passam a ser projetivas, planejadas com base em um repertório consolidado. Nesse ponto do jogo, as embreagens da pessoa, do tempo e do espaço convocam o jogador a habitar efetivamente o mundo, o que implica um deslocamento do sujeito de uma posição passiva-contemplativa para uma posição de agenciamento estratégico, em que as ações são sustentadas por um cálculo, uma leitura do ambiente e uma previsão das consequências.

Diante, disso, uma vez que experiência do sujeito-jogador em *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) pode ser compreendida como uma modulação tensiva da presença, diferentes formas de estar no mundo se sucedem, sobrepõem-se e se transformam ao longo do

jogo. Tal modulação se dá como uma dinâmica intensiva, marcada por variações de grau e alternâncias de regimes sensíveis. Nesse percurso, os planos de presença — atmosférico, programático, fenomênico e tático — não operam como compartimentos estanques, mas como configurações transitórias, que articulam modos de presença distintos (virtualizado, potencializado, atualizado, realizado) para produzir efeitos de sentido situados. O que se observa, portanto, é uma travessia: o sujeito-jogador emerge inicialmente em um estado de suspensão e latência, sustentado pelo plano atmosférico, e, progressivamente, ativa outras formas de presença à medida que adquire saber, assume objetivos, age no mundo e é afetado por ele. A análise que segue descreve essa travessia como um **ritmo tensivo**, que dá forma à dramaturgia sensível da experiência lúdica em *Elden Ring*.

O **plano atmosférico**, articulado pelos modos de presença **virtualizado** e **potencializado**, sustenta o regime inicial de presença do sujeito-jogador no jogo. Trata-se de um modo de inserção no mundo em que o sentido ainda não se atualizou e tampouco se realizou; ele se apresenta como uma **possibilidade latente**, perceptível apenas por indícios esparsos. A estrutura enunciativa do jogo favorece esse plano ao evitar explicitações: há raros tutoriais diretos, a interface é minimalista, os objetivos são vagos, e a ambiência sonora atua mais como fundo evocativo do que como guia funcional. Nesse contexto, o sujeito-jogador encontra-se em estado de expectativa dilatada, uma presença sustentada por disposições sensíveis, não por instruções. Essa forma de presença átona é reforçada por diversos operadores figurativos: a névoa leve que recobre o horizonte, os cenários silenciosos e desertos, os inimigos que observam à distância e os sons ambientais indistintos funcionam como marcadores de suspensão, em que o acontecimento parece sempre prestes a ocorrer, sem nunca se anunciar plenamente. O efeito é o de uma presença descentrada, em que o corpo do sujeito é convocado a permanecer em alerta diante de um mundo cuja lógica é menos de ação e mais de pressentimento. Ao invés de cumprir trajetórias, o jogador percorre atmosferas. Ao invés de confrontar, ele antecipa. O plano atmosférico, portanto, institui uma forma de envolvimento baseada no não saber e no não poder ainda — e é esse regime de sensibilidade que prepara o terreno para a posterior transição aos demais planos, onde o saber se organiza e o poder se atualiza.

O plano fenomênico, por sua vez, pode ser compreendido como o ponto de inflexão da presença: nele, o sujeito-jogador deixa de apenas interpretar o mundo como uma superfície de leitura (programática) ou pressentir seus sentidos em estado de suspensão (atmosférica), e passa a habitar e participar do mundo como corpo sensível e afetado. O mundo, então, deixa de ser apenas latente ou potencial, e passa a atualizar-se sensivelmente diante do sujeito-jogador,

sem, contudo, oferecer-se plenamente à ação ou à compreensão estratégica. A atualização repentina de eventos — sustos súbitos, a aparência de inimigos inesperados, os efeitos climáticos abruptos, as mudanças bruscas de luminosidade e as paisagens que impressionam ou desorientam — transforma a paisagem em fenômeno, isto é, em algo que se impõe à percepção e convoca uma resposta subjetiva. Esse plano configura uma presença afetiva, em que o sujeito vê ou sabe, mas experiencia diretamente as qualidades do mundo. Nesse sentido, o plano fenomênico funciona como um convite à imersão plena: ao contrário do plano programático, em que o sujeito projeta e organiza sua ação, no plano fenomênico a ação ainda não é possível — ou é desestabilizada por uma presença extensamente englobante e impositiva do mundo. O sujeito se vê atravessado por forças que excedem sua vontade ou sua previsibilidade. Encontros com entidades como Estrelas da Ruína, *lichdragons* ou deuses ancestrais ativam esse tipo de presença, em que o corpo do jogador é convocado menos a agir do que a sentir, resistir, absorver. A presença, aqui, é densa, afetiva, marcada por uma suspensão ativa: algo irrompe no mundo, sem que o jogador tenha ainda condições de responder à altura. Esse plano é fundamental para compreender a qualidade estética da experiência em *Elden Ring* (FromSoftware, 2022), pois produz uma percepção em que o sentido não é dado por uma trajetória ou função, mas pela intensidade do impacto sensível. É nesse regime que o sujeito se constitui como corpo afetado, antes de tornar-se plenamente agente. É por meio dele que o mundo das Terras Intermédias se torna mais que um cenário, é espaço vivido, em que o sujeito se constitui como presença atravessada por intensidades.

Nessa primeira fase do percurso, chamam atenção os encontros com o Sentinela da Árvore e com os NPCs invasores de mundo. No primeiro caso, visível logo nos primeiros momentos em que o jogador emerge no mundo aberto (figura 20), a figura de um gigantesco cavaleiro dourado, armado de um robusto escudo e uma alabarada igualmente intimidadora, circula em silêncio, patrulhando uma trilha que se sobrepõe ao eixo inicial de progressão do jogador. Ele não é apresentado como um objetivo explícito, tampouco como um inimigo contextualizado: ele apenas está ali, monumental e imperturbável, sinalizando, por sua escala e iconografia, que algo está em jogo — sem que o jogo o explicita. A aparência visual massiva, o som dos cascos e o ritmo lento de sua movimentação funcionam como operadores de latência sensível, em que a ameaça é potencializada, mas não se atualiza de imediato. Isso se reforça ainda mais pelo estágio da aventura, pois o sujeito-jogador se projeta na atonia de suas competências modais: ele sabe pouco sobre o mundo; em um momento quase imediatamente anterior, aprendeu os comandos básico de correr, rolar, atacar e outros gestos; seus recursos são escassos — um único golpe da Sentinela pode matá-lo.

Figura 20 – Luta entre o Imaculado e o Sentinela da Árvore



Fonte: captura de tela do jogo *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) elaborada pelo autor.

Tal encontro frequentemente se dá sem preparação. O jogador, guiado por sua atenção dispersa ou pela exploração ingênua, pode acionar involuntariamente a sua presença agressiva. Nesse momento, a tensão atmosférica dá lugar a uma intensificação súbita: o som da carga, o impacto do golpe, a magnitude do dano, o corpo lançado no ar. Trata-se de uma atualização imediata da ameaça — agora não mais latente, mas fenomênica. O sujeito-jogador não tem, nesse momento, agenciamento real: seu gesto é errático, defensivo, sensorial. A presença do Sentinela deixa de ser apenas figura de contemplação e passa a ser fenômeno que abala, exigindo que o sujeito reconheça sua fragilidade. Esse primeiro abalo fenomênico não tem função punitiva, mas configuradora: ele estabelece que o mundo não será subordinado ao progresso do sujeito, e sim que o sujeito será submetido à sua lógica própria. A morte ou fuga no encontro com o Sentinela da Árvore não interrompe o jogo, mas o reconfigura tensivamente. O espaço passa a ser percebido com outro valor modal: mais do que possibilidade, é agora risco em estado sensível. O plano fenomênico opera aqui como inflexão da relação com o mundo, marcando a transição da errância para a vigilância — um gesto que reverbera nos próximos movimentos do jogador, agora mais atento aos signos do terreno e à virtualidade das ameaças.

Outro caso dessa transição é o das invasões por NPCs hostis, exemplificado na figura 21. Estas são precedidas por uma expectativa silenciosa. Em determinadas regiões, em um estágio relativamente avançado do jogo, o jogador sente uma súbita mudança na ambiência: a música cessa, a iluminação altera-se sutilmente, e o espaço torna-se desconfortavelmente calmo. Não há comandos, ícones ou alertas evidentes — apenas uma modulação atmosférica

que suspende a atenção do jogador e cria a sensação de que “algo está para acontecer”. Esse é o plano atmosférico em operação plena: a virtualidade da ameaça está potencializada ao máximo, sem se atualizar ainda.

Figura 21 – NPC invasor



Fonte: captura de tela do jogo *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) elaborada pelo autor.

A entrada do NPC invasor se dá como acontecimento súbito: um nome em vermelho aparece na tela, o corpo do invasor se materializa no mundo, e a agressão é iminente. Isso intensifica a presença enunciativa do destinador-manipulador do jogo. Nesse instante, há uma ruptura do plano atmosférico e instauração do plano fenomênico. O jogador é confrontado com uma presença que, embora codificada pelo sistema do jogo, impõe-se sensorialmente como uma figura de alteridade ameaçadora. A percepção se intensifica: o som do impacto, a movimentação veloz do inimigo, a imprevisibilidade da luta. O jogador é agora afetado, compelido a sentir e reagir, mesmo sem ainda estar estrategicamente posicionado. Ao longo de múltiplas invasões, o jogador passa a reconhecer os sinais atmosféricos que precedem o fenômeno. Esse reconhecimento não é aprendido por instrução, mas por experiência tensiva acumulada: o corpo do sujeito-jogador se ajusta, tornando-se sensível às variações mínimas do ambiente. O plano fenomênico, nesse caso, é, além de um ponto de inflexão, um modo recorrente de formação perceptiva. O sujeito torna-se, aos poucos, capaz de habitar o mundo como alguém que sente intensivamente, antecipando e absorvendo a variação sensível do jogo como parte essencial de sua presença.

No plano programático, o sujeito-jogador passa a integrar o mundo como agente projetivo, capaz de estabelecer trajetórias, metas e estratégias de realização. Essa forma de

presença é articulada pelos modos de presença potencializado (que projeta virtualidades possíveis) e realizado (que estabiliza percursos já inscritos no mundo), resultando em uma experiência orientada pela construção de um projeto de ação. A partir da descoberta de mapas, da compreensão das relações entre chefes e regiões, da coleta de fragmentos narrativos e do fortalecimento gradual do personagem, o jogador passa a operar em um regime em que saber e poder convergem: ele sabe o que quer fazer e pode, ao menos parcialmente, realizar essas intenções. O mundo passa a ser lido como território de ação dirigida, no qual os signos deixam de ser apenas vestígios e se tornam indicações funcionais: direções, atalhos, riscos calculáveis.

Essa entrada no plano programático não elimina a tensão, mas a reorganiza. O risco permanece, mas é agora circunscrito por uma lógica de planejamento: a preparação para enfrentar uma área dominada por inimigos específicos, a escolha deliberada de rotas e equipamentos, o retorno a áreas anteriormente inóspitas para realizar objetivos antes inviáveis. O sujeito-jogador age sob um contrato modal de competência — ele se reconhece como capaz de agir e transformar o mundo, mesmo diante da resistência que o mundo ainda oferece. Esse plano é crucial para a dinâmica rítmica do jogo, pois permite a alternância entre o disperso e o condensado, entre o imprevisto e o calculado. Em termos tensivos, a presença se torna mais estável e extensiva, sustentada por uma progressão que, embora aberta, assume forma e direção, delineando um tipo de presença menos reativa e mais engajada com o devir do mundo.

Constituindo-se na conjunção entre os modos atualizado (aquilo que se impõe no instante) e realizado (aquilo que já está em curso e exige continuidade ou reorientação), o plano tático se trata de uma forma de presença orientada pelo tempo curto, pela decisão situada e pela responsividade corporal. Nos momentos de combate, de esquiva precisa, de escolha rápida de item ou feitiço, o sujeito-jogador age, se ajusta ao presente em variação. Não há espaço para planejamento, nem para contemplação: o mundo exige uma resposta imediata, e o sucesso ou fracasso dessa resposta se define em milissegundos. Essa presença é intensiva, condensada, marcada por uma alta tensão local, em que o gesto tem valor absoluto e o risco é integralmente assumido. Do ponto de vista tensivo, a presença se tonifica, ao passo que a espaço-temporalidade se concentram sobre o sujeito-jogador. A experiência tática, nesses termos, produz um efeito de imersão cinestésica, em que o corpo do sujeito se torna plenamente incorporado ao mundo do jogo. O que está em jogo já não é o saber ou a leitura, mas a execução precisa, a percepção do ritmo, a coordenação entre movimento e ameaça. Em termos semióticos, o plano tático suspende a projeção programática e a virtualização do sentido: tudo acontece aqui e agora, e cada ação transforma efetivamente o estado do mundo. Lutas contra chefes, fugas de emboscadas, manobras de reposicionamento em áreas restritas — todas essas

situações ativam esse plano, em que o sujeito é convocado a agir sem garantias, no limite do controle. Essa forma de presença, altamente intensiva e de curta duração, inscreve no discurso do jogo uma camada de urgência dramática, responsável por compor sua dramaturgia tensiva mais aguda.

Para efeito de exemplo desses planos, a dinâmica de combate contra chefes (figura 22) em *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) ativa a articulação entre os planos programático e tático. Antes do confronto direto, o sujeito-jogador se engaja em um processo de projeção e preparação: escolhe armas, ajusta armaduras, organiza feitiços, aprimora atributos e refaz rotas de acesso ao campo de batalha. Essa etapa inicial, marcada por um investimento em planejamento, é estruturada pelo plano programático, no qual a presença do jogador se ancora em um projeto de ação com base em um saber acumulado. A configuração estratégica da *build*²², o estudo prévio dos padrões do inimigo e a escolha do momento da investida compõem um percurso orientado por intenção, previsão e expectativa de realização.

²² Termo para designar o conjunto de armas, itens e atributos pensando em efeitos estrategicamente combinados.

Figura 22 – Batalha contra Radahn, Consorte prometido de Miquella



Fonte: captura de tela do jogo *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) elaborada pelo autor.

No entanto, esse programa entra imediatamente em tensão no instante em que o combate se inicia. A lógica do plano programático é posta à prova por uma realidade sensível que se impõe com intensidade: a imprevisibilidade do comportamento do chefe, os tempos de ataque, as variações no ritmo, as reações às ações do jogador. Nesse momento, emerge o plano tático, em que o sujeito já não age segundo um plano abstrato, mas segundo um regime de resposta localizada, moldado pela urgência e pelo risco. A presença, que era projetiva, torna-se reativa, situacional, e cada gesto — esquiva, ataque, defesa — deve ser atualizado em função do instante, e não da intenção prévia.

Essa alternância entre planos gera uma tensão constitutiva da experiência de combate. O que foi planejado no plano programático nem sempre se confirma no plano tático; e o que é aprendido taticamente, por meio do erro e da morte, é reincorporado a posteriori como novo elemento programático. A repetição do combate — a tentativa e o erro — configura uma forma de dramaturgia tensiva, em que o sujeito vai refinando progressivamente a articulação entre os dois planos. Cada morte não é apenas falha, mas reconfiguração de expectativa; cada retomada é a inscrição de um saber tático no programa da próxima tentativa. O jogo, assim, opera como um sistema que modula a presença pelo fracasso — mas um fracasso produtivo, que reposiciona o sujeito e reformula o sentido da ação. Tal dinâmica também intensifica o vínculo entre o jogador e o mundo, pois compromete o saber e o poder do sujeito com sua própria eficácia prática. O planejamento não garante sucesso; o reflexo, isoladamente, tampouco. É na inserção progressiva do saber no corpo — e na inscrição da experiência sensível

no programa — que o sujeito-jogador transforma sua presença. Esse aprendizado não é apenas cognitivo, mas cinestésico e afetivo: ele envolve tensão muscular, expectativa visual, modulação do tempo subjetivo. O jogador se torna, nesse processo, um corpo que pensa e sente em tempo real, e o mundo do jogo responde a essa presença com uma lógica de variação, não de repetição.

Assim, a articulação entre os planos programático e tático em *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) não configura uma simples relação entre planejamento e execução, mas uma dialética intensiva entre projeto e acontecimento, entre intenção e urgência. A tentativa e o erro, longe de ser uma falha do sistema, são o próprio mecanismo poético da experiência, no qual o sentido da presença é continuamente reconfigurado. Essa oscilação entre planos é o que produz o engajamento sensível tão característico do jogo: o sujeito-jogador é, a todo instante, desafiado a reconduzir sua ação à altura das forças do mundo — um mundo que resiste e ao mesmo tempo se modula e transforma o modo como o sujeito se inscreve nele.

Por fim, podemos acreditar mesmo que a eficácia do engajamento em *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) reside justamente na sua capacidade de articular, tensionar e transitar entre os diferentes planos de presença. O jogo não fixa o sujeito-jogador em uma única forma de presença, mas propõe uma experiência que se constrói como trajetória sensível entre modos diversos de estar no mundo. Ao evitar estruturas narrativas lineares, tutoriais intrusivos ou objetivos rigidamente prescritos, o jogo convoca o jogador a se situar constantemente em relação a um mundo que ora se mostra, ora se oculta, ora se impõe, ora se esquia. É essa variabilidade de regimes de presença que funda o vínculo durável entre jogador e jogo.

O percurso inicia-se no plano atmosférico, onde o sujeito é posicionado diante de um mundo que ainda não se atualizou plenamente. A presença é rarefeita, sustentada por latência e expectativa. O jogador contempla, pressente, e aprende a escutar os signos discretos do ambiente. Nesse estágio, o engajamento não se dá pela ação, mas pela atenção dilatada, pela construção de uma disponibilidade afetiva ao que pode vir a acontecer. A incerteza, longe de ser uma barreira, é o primeiro motor da imersão: ela estimula a curiosidade, a errância e o desejo de decifrar. Com o tempo, esse sujeito que vagava sem direção começa a construir trajetórias programáticas. À medida que descobre padrões, mapas, vínculos narrativos e relações de força entre os semideuses, o jogador projeta intenções, estabelece metas e organiza percursos. No plano programático, o engajamento se sustenta na construção de um saber prático e estratégico. O mundo passa a ser não apenas pressentido, como também lido, interpretado, esquematizado. A presença se torna projetiva, orientada por expectativas de realização, e o sujeito passa a agir sobre o mundo com base em objetivos cada vez mais consistentes. Contudo, a realização plena

dessas intenções é frequentemente suspensa ou desestabilizada por eventos que irrompem sem aviso. Quando o mundo se impõe de forma sensível — como fenômeno, como excesso ou como colapso da expectativa —, o sujeito ingressa no plano fenomênico. Aqui, ele já não projeta nem controla, mas é afetado: experimenta o espanto, a queda, o abalo perceptivo. A eficácia do engajamento passa então pela capacidade de absorver essas variações, de sustentar uma forma de presença que é, antes de tudo, sensível. A estética do jogo se afirma com força nesse plano: o mundo não é apenas jogável, mas vivido. Esse corpo afetado se transforma, progressivamente, em corpo atuante. No plano tático, o sujeito já não contempla nem projeta, mas age — e age sob a pressão do instante, da urgência e do risco. Combates, esquivas, execuções precisas e respostas situadas ativam uma forma de engajamento em que a presença se torna intensa e localizada. O jogo exige aqui uma resposta imediata, e a experiência é atravessada por um regime de urgência corporal. A eficácia está na afinação entre percepção e gesto, no ajuste fino ao presente em variação.

Portanto, o que confere singularidade a *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) é que esses planos não se sucedem de maneira linear, mas se revezam, se sobrepõem, se tensionam. O jogador pode estar em pleno combate tático enquanto é afetado por um abalo fenomênico; pode projetar um percurso programático em meio a uma atmosfera carregada de latência. É essa modulação tensiva contínua, essa composição rítmica entre regimes, que sustenta a experiência como um campo dinâmico de sentido. O sujeito-jogador é, nesse contexto, tanto intérprete quanto estrategista, tanto corpo afetado quanto agente decisivo. Essa eficácia decorre da própria arquitetura variacional da presença, que se move entre suspensão, projeção, abalo e ação. O jogo simula um mundo aberto, construindo um universo sensível que exige do sujeito um investimento contínuo, uma afinação constante de sua forma de estar. Ao articular os planos de presença como dispositivos dinâmicos de presença, *Elden Ring* realiza uma das expressões mais refinadas daquilo que se pode chamar de dramaturgia tensiva da experiência lúdica — uma estética do engajamento fundada não em certezas, mas em variações.

É nesse movimento entre dispersão e condensação que *Elden Ring* realiza sua força estética e existencial: o jogo reúne os fragmentos de um mundo quebrado e de um sujeito disperso em direção a um ponto crítico, onde a presença deixa de ser apenas possível e se torna necessária, definitiva, transformadora. Ao final da travessia, não há apenas vitória ou derrota: há a emergência de uma presença que, tendo atravessado a latência, a projeção, o impacto e o risco, reconstitui sua forma a partir das intensidades que a afetaram. O ponto crítico, assim, não é apenas narrativo ou mecânico, é tensivo, e define a realização plena de uma experiência que, sendo jogo, é também metamorfose sensível do sujeito.

5.6. Entre o gesto e o assomo: a anatomia tensiva do medo em *Resident Evil*

Lançado originalmente em 1998 e reimaginado com nova roupagem gráfica e mecânica em 2019, *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019) é um exemplar emblemático da estética do medo nos jogos eletrônicos. Ambientado em um espaço fechado, labiríntico e saturado por uma ameaça viral que dissolve as fronteiras entre humano e monstruoso, o jogo propõe uma experiência tensiva articulada pela oscilação constante entre agência tensa e paralisação sensível. Suas mecânicas — mira manual, inventário limitado, ritmo lento de movimentação, recursos escassos e inimigos que persistem mesmo após feridos — organizam um campo interativo em que o sujeito-jogador é continuamente desafiado a sobreviver sob pressão. A presença nesse universo é modulada por duas forças distintas: um que convoca o jogador à reação, à fuga, ao cálculo; e outra força que o interrompe, o assombra e o aliena de suas competências. Esta seção propõe analisar como o jogo articula essas duas dimensões do medo como formas de presença, afetando diretamente a relação entre o sujeito-jogador e o mundo do jogo.

Para tanto, serão descritas as variações tensivas da experiência, com base nos planos de presença que organizam essa anatomia sensível do medo. Antes, é necessário compreender os procedimentos por que o discurso lúdico se efetiva. Do ponto de vista enunciativo, a operação inaugural de breagem actorial enunciativa é responsável por instaurar um efeito específico de presença: o da câmera em terceira pessoa sobre o ombro, que projeta o sujeito-jogador em uma posição de coextensão parcial com o avatar (figura 23). Diferentemente da visão em primeira pessoa, que tende à fusão entre jogador e corpo diegético, ou da terceira pessoa clássica, que opera um distanciamento mais amplo, o enquadramento “sobre o ombro” cria uma presença enunciativa tensa: o jogador vê o corpo do personagem à sua frente, parcialmente, enquanto mantém o controle sobre suas ações. Essa posição gera um efeito de deslocamento tático do olhar — o sujeito está com o personagem, mas não totalmente nele; age sobre ele, mas não o controla integralmente. Essa operação de breagem reforça a sensação de vigilância constante e de campo visual limitado, pois o ângulo fechado da câmera compromete a percepção total do espaço e intensifica a ameaça latente. O que não se vê torna-se tão ameaçador quanto o que se vê. Assim, a breagem enunciativa projeta o sujeito no mundo do jogo, estruturando a sua forma de perceber e de temer, modulando a experiência sensível desde o nível da enunciação.

Figura 23 – Efeito de câmera sobre o ombro



Fonte: captura de tela do jogo *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019) elaborada pelo autor.

A partir dessa coordenada actorial, o sujeito-jogador é inserido na posição de alguém em deslocamento precário e desinformado. Seja encarnando Leon Kennedy em seu primeiro dia de trabalho, seja Claire Redfield em busca do irmão desaparecido, o jogador é situado como um corpo humano diante de uma ameaça que já se instalou — mas cujas proporções e lógicas ainda são desconhecidas. Essa introdução enunciativa estabelece uma relação assimétrica entre o sujeito e o mundo: o jogo já está em curso, a catástrofe já aconteceu, os sinais da ruptura estão por toda parte, mas o jogador chega depois do acontecimento, convocado a sobreviver em meio aos restos. Ele é, portanto, lançado em um universo cuja ordem foi desfeita, ocupando uma posição frágil, não apenas em termos narrativos, mas também modais e sensíveis: seu saber é parcial, seu poder é instável, sua presença é vacilante. Esse efeito de desestabilização se manifesta igualmente no nível figurativo, por meio da configuração visual e espacial dos cenários que o sujeito-jogador encontra. O ambiente em que a narrativa se desenrola — delegacia abandonada, becos inundados, corredores sem luz, salas trancadas e locais consumidos pela decadência — opera como figuração material da ruptura. Cada espaço comunica a ideia de um mundo que já foi ordenado, mas que agora se encontra em colapso. Móveis revirados, luzes falhando, sangue nas paredes, corpos caídos e portas arrombadas funcionam como índices figurativos da catástrofe já consumada, reforçando o fato de que o jogador chega tarde demais. Essa ambientação, além de sustentar a isotopia do medo, funciona como extensão sensível da debreagem: o espaço não acolhe o sujeito, mas o repele e

o confunde, confirmando, a cada passo, sua condição de estrangeiro frágil em um mundo pós-acontecimento. Assim, a desorientação inicial compõe um regime de presença marcado pela incerteza, pelo assombro e pela vulnerabilidade.

As operações de instalação do espaço e do tempo, por sua vez, ao posicionar o sujeito-jogador em um “lá” claustrofóbico e em um “então” indefinido, inserem-no em um espaço diegético outro, lançando-o em um regime de experiência precária, em que as coordenadas da ação e da percepção são constantemente tensionadas. O “lá” da delegacia de polícia e seus arredores não é um espaço que se abre à exploração livre, mas um território obstruído, saturado por barreiras, bloqueios e zonas de acesso condicional. Cada progresso espacial exige deciframento, chave, item ou combinação — mesmo quando acessado, o espaço raramente oferece segurança. Trata-se de um espaço discursivo de regressão, onde o avanço nunca é definitivo e o território já percorrido pode se tornar novamente ameaçador. O efeito discursivo dessa espacialidade é o de uma presença circular e vigilante, que jamais se estabiliza. O conjunto de barreiras físicas, restrições de acesso, enigmas ambientais e revisitações tensivas configura uma forma de presença difusa, porém eficaz, do destinador-manipulador do jogo. Ainda que não haja uma figura enunciada explicitamente como tal, o modo como o espaço resiste ao avanço, exige solução, recodifica-se após a passagem e reativa zonas já atravessadas inscreve, no discurso do jogo, uma instância de manipulação. Essa manipulação não atua por comando direto, mas por condicionamento da ação e recalibragem constante da expectativa: toda projeção de movimento é interrompida por um novo obstáculo, toda zona aparentemente dominada pode ser reativada como ameaça. Trata-se, portanto, de uma tonificação do destinador, não por presença narrativa ou discursiva visível, mas por sua força configuradora latente — um destinador que organiza o mundo como armadilha, e que interpela o sujeito não com promessas, mas com resistência. O efeito é a produção de uma presença manipulada em estado de alerta constante, marcada por uma relação instável com o espaço e com o próprio saber modal.

No eixo temporal, o “então” em que o jogo se situa não corresponde a uma não-concomitância fechada em si mesma, mas a um presente impregnado de trauma recorrente. Em *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019), observam-se repetições perturbadoras: zumbis mortos que retornam à vida, inimigos que surgem nos mesmos pontos, ambientes conhecidos que são redesenhados pelo susto. Essa recorrência gera uma ruptura da previsibilidade: o tempo não estabiliza o mundo, mas o intensifica como ameaça constante. Narrativamente, o passado (a infecção, o colapso da cidade, o experimento da Umbrella) já ocorreu, mas seus efeitos não cessam de retornar sob novas formas. O tempo, assim, funciona como um vetor de latência

traumática, e o jogador é posicionado dentro de um presente que é continuamente ameaçado por ecos do que não foi resolvido.

Essa configuração espaciotemporal encontra reforço nos revestimentos figurativos do ambiente, que encarnam materialmente a debreagem. Os corredores apertados, o tilintar de lâmpadas quebradas, os espelhos sujos, as persianas entreabertas, os sons indistintos que emanam de locais fora de quadro — tudo isso compõe um discurso figurativo da ameaça latente. A arquitetura da delegacia, com sua estrutura de museu adaptado, produz uma espacialidade estranha ao seu próprio propósito: o lugar que deveria proteger tornou-se um labirinto opaco e indiferente. O mobiliário antigo, os quadros, os emblemas, os vitrais — todos elementos anacrônicos e deslocados — reforçam a ideia de um tempo fora de lugar, como se o espaço estivesse em suspensão, prisioneiro de uma memória deformada.

Além disso, os figurantes — corpos de policiais mortos, funcionários transformados em monstros, criaturas híbridas ou deformadas — funcionam como marcadores semióticos da falência da ordem. Eles indicam que a autoridade, a linguagem, o contrato social foram desativados. O sujeito-jogador, portanto, não pode confiar no mundo, nem nos signos que ele oferece. A delegacia deixa de ser mapa e torna-se enigma. Essa instabilidade radical da leitura e da ação configura um posicionamento enunciativo que sustenta o medo como estrutura discursiva: não apenas o susto, mas a alienação do sujeito diante de um mundo que perdeu a lógica e os marcos de orientação confiável.

Esse medo se configura como um estado modal paradoxal, em que o sujeito-jogador é atravessado por uma tensão entre o querer não crer e o não poder crer. O primeiro eixo — o querer não crer — expressa o desejo de recusar a realidade que se impõe: o jogador prefere não acreditar no que vê, tenta sustentar a ilusão de que o pior ainda não aconteceu, ou que o corpo que jaz no chão permanecerá inerte. Já o segundo eixo — o não poder crer — indica uma forma de incrédula submissão ao insuportável, quando aquilo que se atualiza excede o quadro da experiência habitual e paralisa a competência interpretativa e operatória do sujeito. Essa oscilação modal, sustentada por uma tensão entre negação voluntária e assombro imposto, é constitutiva da estética do medo: ela suspende a agência plena e instala um regime de presença em que o mundo ameaça e nega ao sujeito a estabilidade do sentido e do saber. O medo, assim, é o efeito de uma modulação da crença — uma crise do acreditar — que mina o contrato entre o sujeito e a realidade que se lhe apresenta. Além de estruturas modais opostas, o querer não crer e o não poder crer devem ser compreendidos como variações do medo, moduladas dentro de um mesmo regime tensivo de presença. O medo, em *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019), não se apresenta como afeto estável ou homogêneo, mas como um campo dinâmico, no

qual o sujeito oscila entre tentativas de recusa e estados de submissão sensível. O querer não crer corresponde a uma forma de resistência cognitiva, em que o sujeito tenta manter o mundo dentro de limites interpretáveis — ele escolhe não acreditar como forma de autoproteção. Já o não poder crer emerge quando o acontecimento rompe esses limites, impondo-se com tal intensidade que a competência do sujeito entra em colapso: *ele não consegue* mais sustentar sua própria descrença.

Portanto, o medo, em sua dinâmica variacional, com a modulação de graus de intensidade da presença, encontra duas formas privilegiadas de manifestação: o **terror**, articulado ao querer não acreditar, e o **horror**, associado ao poder não acreditar. No primeiro caso, o sujeito-jogador ainda preserva uma margem de agência: o terror, ao mesmo tempo em que abala, mobiliza a reação, convoca o gesto, apela à fuga ou ao ataque como forma de sobrevivência. No segundo, o horror suspende essa capacidade de agir: a intensidade do fenômeno excede os limites do crível, e o sujeito entra em um regime de paralisia modal, no qual já não é possível projetar uma resposta — resta apenas suportar ou esperar. Enquanto o terror coloca o jogador diante da urgência da vida, o horror o situa no limite da desposseção, em que o acaso ou a sorte passam a mediar a experiência. Essa distinção, longe de ser meramente temática, estrutura os modos de presença sensível que se alternam ao longo do jogo, conferindo à experiência lúdica sua força afetiva e estética: *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019) o dramatiza o medo como variação tensiva, deslocando continuamente o sujeito entre os extremos do controle e da submissão.

Diante disso, o medo se constrói como uma estrutura moduladora da presença, que se desdobra em diferentes graus de engajamento sensível: ele não se manifesta de forma uniforme, mas segundo diferentes graus de presença, que se articulam e se modulam de acordo com os planos de presença ativados ao longo da experiência.

No plano atmosférico, o medo é instaurado antes mesmo que algo aconteça — ou, mais precisamente, justamente porque nada acontece. A ameaça não se atualiza, mas permanece virtualmente presente, sempre à beira de se realizar. Essa latência é sustentada por uma série de dispositivos discursivos que operam sobre a sensibilidade perceptiva do jogador. O som ambiente, por exemplo, é um elemento fundamental: rangidos vagos, passos abafados, gemidos distantes e batidas surdas criam uma paisagem sonora carregada de significância, mesmo sem referência visível. O silêncio, frequentemente quebrado por ruídos sem fonte identificável, age como operador de potencialização da ameaça, instaurando uma expectativa constante que não se resolve em evento. Visualmente, o jogo opera com obstruções do campo de visão, como corredores escuros, cantos fechados, câmeras em ângulo limitado e uso de lanterna, que

impedem o jogador de captar plenamente o espaço. A iluminação instável — muitas vezes tremulante ou direcional — não revela, mas sugere, contribuindo para um regime de percepção parcial e tensa. Esses elementos não funcionam como obstáculos aleatórios, mas como recursos de enunciação sensível, que organizam uma experiência em que o ver não é garantia de saber, e o saber não oferece controle. Cada canto escuro é um vetor de virtualidade, cada porta fechada é um ponto de tensão latente. A ameaça não precisa se atualizar para que o medo exista — ele se instala na expectativa da atualização. Espacialmente, a delegacia e outros cenários do jogo são construídos como espaços opacos, em que a progressão não é linear, mas condicional e reversível. O retorno a zonas já visitadas sob a possibilidade de reativação do perigo reforça o caráter potencializado do medo: nada está garantido, e toda segurança é provisória. A disposição dos ambientes, somada à trilha sonora intermitente, ao mapeamento fragmentado e à restrição de recursos, cria um regime de presença em que o sujeito-jogador não age plenamente, mas vigia, escuta, antecipa. Ele está em constante estado de disposição sensível, atravessado por um medo que não se realiza — e que, por isso mesmo, é mais eficaz.

O plano fenomênico em *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019) marca o momento em que o medo, até então sustentado pela latência e pela expectativa, se atualiza sensivelmente, sem ainda permitir o pleno domínio da situação. A ameaça que antes era apenas pressentida irrompe no campo da percepção, e o mundo, de repente, se impõe ao sujeito-jogador com uma intensidade que desorganiza suas estratégias. Essa atualização é muitas vezes inesperada e inassimilável, o que confere ao plano fenomênico uma qualidade de assombro: trata-se de uma forma de presença em que o sujeito é afetado antes de poder reagir. O corpo do jogador — sua escuta, sua visão, sua atenção — torna-se o alvo direto da experiência. Ele não interpreta; ele sente. Esses momentos são gerados por mecanismos discursivos precisos: sustos encenados (*jump scares*), invasões de criaturas por janelas ou aberturas, sons violentos que rompem o silêncio, ou a súbita aparição de inimigos como os *lickers* (figura 23).

Figura 24 – Licker em ataque



Fonte: captura de tela do jogo *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019) elaborada pelo autor.

Essas figuras surgem no espaço, interrompendo o regime sensível anterior, forçando o jogador a refazer sua posição diante do mundo. O horror se apresenta como excesso do sensível, e não como cálculo. A iluminação explode, o som se intensifica, a câmera se desloca ou balança com o impacto — tudo é organizado para que o corpo perceptivo do jogador seja desestabilizado. Aqui, o medo não é mais o que pode vir a acontecer, mas aquilo que acontece de forma violenta, incontrolável, e ainda assim enigmática. No plano fenomênico, o jogador não age — ele sofre o mundo. A agência é suspensa não porque o jogo a retira mecanicamente, mas porque o sujeito perde a capacidade de se posicionar no acontecimento. O que se atualiza, nesse regime, não é apenas a ameaça, mas a própria fragilidade do contrato sensível com o jogo: aquilo que o jogador pensava saber ou prever já não vale. A repetição de espaços conhecidos sob nova ameaça, ou a súbita reconfiguração do que parecia estável, contribuem para essa desorganização da presença. A experiência, nesse ponto, é marcada por uma presença descentrada, em que o sujeito é mais corpo afetado que agente racional. O medo se realiza como experiência intensiva, que coloca em crise o domínio, o saber e o próprio tempo de reação.

No plano programático, o sujeito-jogador, mesmo imerso em um ambiente hostil e instável, começa a estruturar sua presença com base em projetos de ação, objetivos intermediários e formas de controle simbólico do espaço e do tempo. A experiência, que antes

era dominada pela latência (atmosférica) ou pelo assombro (fenomênica), passa a ser modelada por trajetórias e decisões, mesmo que frágeis e constantemente ameaçadas. O jogador aprende a mapear rotas seguras, memorizar atalhos, administrar inventário, economizar munição e priorizar itens — todas essas escolhas operam como formas de estabilização do sentido no mundo, por meio de um saber construído progressivamente. A presença deixa de ser puramente reativa e passa a ser projetiva: o sujeito age com base em previsões, mesmo dentro de uma lógica de risco constante. Esse plano é ativado discursivamente por sistemas que impõem condições e recompensas à progressão: portas que exigem chaves específicas, quebra-cabeças ambientais, documentos que oferecem pistas, zonas de *save* escassas, baús de armazenamento limitado e a própria construção labiríntica dos mapas. Essas estruturas são formas de potencialização da ação: o sujeito sabe o que deve fazer, mas precisa reunir condições para realizar seu projeto. O mundo não está plenamente acessível, mas promete acesso mediante competência, e essa promessa constitui o laço modal fundamental do plano programático. O medo, nesse regime, não desaparece, mas é estruturado pela lógica do planejamento: o jogador teme, mas age; sente-se vulnerável, mas calcula. Trata-se de um medo modulado pela estratégia, que transforma a angústia da incerteza em atenção racionalizada. A tensão característica desse plano decorre do fato de que, em *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019), nenhum programa é garantido. A escassez de recursos, o risco de errar e ter que reiniciar, a impossibilidade de prever todos os encontros e o espaço que se recodifica continuamente produzem uma forma de programação instável, sempre exposta ao colapso. A presença do jogador, portanto, é programática não por controle absoluto, mas por administração provisória do risco. Essa instabilidade programática é parte constitutiva da estética do jogo: o que se promete pode falhar, o que se organiza pode se desfazer. O plano programático, assim, não dissolve o medo — ele o reconfigura como variável do planejamento, conferindo ao terror uma dimensão cognitiva que tensiona o tempo da escolha e o peso da decisão.

O plano tático, por sua vez, emerge nos momentos em que o sujeito-jogador, diante de uma ameaça atualizada, não tem mais tempo para projetar ou interpretar — ele precisa agir sob risco imediato. Trata-se de um regime de presença articulado pelos modos atualizado (o que se impõe no presente) e realizado (o que já está em curso e exige continuidade). Aqui, o jogador não mais contempla, organiza ou prevê: ele responde. Combates com zumbis em espaços estreitos, esquivas de ataques imprevisíveis, decisões rápidas sobre usar um item ou fugir, recargas feitas sob pressão e confrontos com inimigos são situações típicas desse plano. Cada escolha feita no calor do instante transforma o estado do mundo e do corpo do jogador — e qualquer hesitação pode ser fatal. Esse regime é sustentado por mecânicas que intensificam a

urgência: a mira manual e lenta, o tempo de recarga longo, a falta de automação de defesa, a escassez de munição e o campo de visão limitado. Tudo é organizado para que o sujeito seja compelido a agir com máxima concentração e controle fino, mesmo sob pressão. O medo, nesse contexto, não paralisa — ele acelera o corpo, condensa o tempo e eleva a tensão tensiva ao máximo. A presença tática é marcada por uma concentração extrema de intensidade e baixa extensão temporal: o jogador está absolutamente presente, mas essa presença não é estável — ela é constantemente posta à prova pelo imprevisível. Esse plano evidencia que a experiência do medo em *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019) não é apenas passiva ou contemplativa: ela se desdobra como resposta corporal a uma exigência do mundo. O corpo do sujeito-jogador torna-se o lugar de inscrição do jogo, onde decisões, reflexos e falhas se condensam em ação significativa. Cada enfrentamento, cada esquiva bem-sucedida ou erro fatal produz um ritmo, uma dramaturgia intensiva da sobrevivência. É justamente na repetição desses episódios — nas sucessivas falhas e retomadas — que o jogador aprimora sua competência tática, não como domínio total, mas como aperfeiçoamento progressivo de sua presença em risco.

No andamento do jogo, os afetos do terror e do horror não se distribuem de maneira aleatória, mas se alocam estruturalmente nos diferentes planos de presença, modulando a experiência do sujeito-jogador em graus variáveis de presença e agência. O terror, como forma de medo que ainda convoca à ação, inscreve-se sobretudo nos planos atmosférico e programático: no primeiro, como expectativa vigilante diante de um perigo latente; no segundo, como tensão projetiva que exige estratégias de sobrevivência sob risco. O terror, portanto, mobiliza o sujeito, mantendo-o ativo mesmo sob ameaça. Já o horror se manifesta com mais intensidade nos planos fenomênico e tático, mas de modos distintos: no fenomênico, como abalo sensível que paralisa, suspende o crer e aliena o sujeito de sua competência; no tático, como pressão extrema que, mesmo permitindo a ação, o faz sob a lógica do colapso iminente, onde cada gesto é absoluto e qualquer erro, terminal. Assim, *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019) não somente apresenta o medo como tema, como também o estrutura como sistema variacional de presença, no qual terror e horror são formas moduladas de uma mesma experiência afetiva, distribuídas conforme a articulação entre virtualidade, atualização, potência e realização. O medo, aqui, não é ruído nem excesso — é forma dramática do sensível, inscrita no próprio corpo do sujeito em jogo. Além disso, anatomia do medo não se reduz à identificação de seus modos — terror e horror — ou à sua alocação nos planos de presença. Para compreendê-lo em sua plenitude tensiva, é preciso considerar também sua sintaxe intensiva, ou seja, os movimentos de variação que modulam a presença do sujeito-jogador ao longo do jogo. O medo não é constante: ele oscila entre picos e repousos, entre tensões latentes e descargas intensas.

Operações como a atenuação (em que a ameaça recua, mas não desaparece) e a reestabilização (em que o sujeito retoma temporariamente sua competência) permitem pausas respiratórias e reorganização das estratégias. Já a diminuição (quando o medo se dissolve, ainda que provisoriamente) e o recrudescimento (quando ele retorna com maior intensidade) configuram os arcos dramáticos que estruturam a experiência. Esses movimentos não são decorativos, mas constitutivos: são eles que sustentam o ritmo afetivo da presença, conferindo ao medo seu caráter dinâmico, irregular e vivido. Nesse sentido, o medo o organiza como uma dramaturgia tensiva, na qual o sujeito é exposto, conduzido e transformado por variações rítmicas que envolvem percepção, ação, crença e corporeidade. O medo, aqui, é a própria forma do jogo.

A título de exemplo dessa articulação, a entrada do Mr. X (figura 25) na cena de *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019) representa um ponto de inflexão na experiência do sujeito-jogador: até então habituado a ciclos de exploração e combate controlados, o jogador se vê diante de uma presença que não se limita a zonas específicas nem segue padrões previsíveis. A ameaça, que antes era localizada e circunscrita, adquire agora uma dimensão invasiva e persistente, modulando todos os aspectos da presença no jogo. Sua aparição transforma o mundo em um espaço que não pode mais ser cartografado com segurança, pois cada sala, cada corredor, cada silêncio pode ser reativado como perigo. Essa transformação marca a passagem de um regime de presença programático, orientado por objetivos e trajetos, para uma presença atmosférica e fenomênica, marcada pela vigilância e pelo impacto sensível.

Figura 25 – Confronto com o Mr. X



Fonte: captura de tela do jogo *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019) elaborada pelo autor.

Antes mesmo de ser visualizado, Mr. X já se faz sentir por meio do som: passos pesados e rítmicos, que ressoam pelos corredores da delegacia mesmo quando ele está fora do campo de visão. Esses sons, modulados de forma inteligente pelo sistema enunciativo, não informam sua posição exata, mas saturam o ambiente de expectativa, ativando o plano atmosférico. Nesse plano, o medo opera como potencialidade latente: o jogador pressente a ameaça sem poder localizá-la ou atualizá-la. O efeito é a produção de uma presença em estado de suspensão, em que o sujeito é mobilizado não pelo que vê, mas pelo que imagina estar à espreita. Essa forma de ameaça virtualizada é intensificada pela ausência de música, pela opacidade dos espaços e pela repetição dos passos — que operam a atenuação da ação, mas o recrudescimento da atenção. O momento em que Mr. X finalmente irrompe no campo de visão marca a ativação do plano fenomênico. Sua entrada não segue *scripts* visuais dramáticos — ele simplesmente atravessa uma porta, dobra um corredor, surge onde antes havia vazio. Esse tipo de aparecimento provoca um abalo perceptivo: o corpo do jogador é imediatamente afetado pela atualização sensível da ameaça, sem aviso prévio. A resposta, nesse plano, não é estratégica, mas corporal: susto, hesitação, corrida. O medo aqui se transforma em horror, pois o sujeito não tem tempo de crer plenamente no que vê, ele apenas sente, submisso à intensidade do acontecimento. A presença de Mr. X, nesse regime, não é uma cena: é um evento que colapsa a competência do sujeito.

A perseguição contínua que se segue compromete o plano programático, já que rotas antes seguras se tornam instáveis, e cada tentativa de completar um objetivo deve agora levar em conta a mobilidade autônoma da ameaça. O jogador precisa redesenhar suas decisões constantemente, lidando com a impossibilidade de pausar, explorar ou planejar sem considerar a presença do inimigo. O que antes era um jogo de decifração e progressão torna-se uma lógica de improviso e contingência. Mr. X desestabiliza a função projetiva da ação, instaurando um regime de presença em que o saber é sempre insuficiente e a realização, sempre parcial. A competência do sujeito, aqui, não desaparece, ela é posta à prova em estado de crise contínua. Nos momentos de confronto direto — quando fugir não é possível ou quando o espaço é estreito demais para manobra —, o jogador é lançado ao plano tático. Nesse regime, o medo assume sua forma mais condensada, o horror: é necessário agir sob máxima pressão, onde cada gesto (atirar, esquivar, recarregar, correr) é decisivo. O tempo da decisão é mínimo, e o erro tem consequência imediata. A presença do sujeito torna-se intensiva e localizada, focada inteiramente na sobrevivência corporal. Mr. X, nesse plano, é o catalisador de uma presença total: não há distração, não há contemplação — só o presente absoluto da ação. É nesse ponto que o terror se converte em urgência física, em que o medo deixa de ser estado psicológico e

passa a ser sintaxe do gesto. Ainda a intermitência da presença de Mr. X — sua alternância entre perseguição direta e ausência sonora — ativa as operações da sintaxe intensiva do medo: recrudescimento (quando retorna com força total), atenuação (quando seus passos cessam), reestabilização (quando o jogador reorganiza momentaneamente seu plano de ação) e diminuição (quando ele desaparece da narrativa temporariamente). Esses movimentos produzem o ritmo afetivo da experiência, organizando o engajamento como uma variação contínua entre exposição, fuga e reorganização. Mr. X, assim, não é apenas um inimigo poderoso, mas uma estrutura dramática moduladora da presença, que atravessa os quatro planos de presença e sustenta o medo como sistema variacional, inscrito no corpo, na atenção e na narrativa do sujeito-jogador.

No núcleo da experiência de *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019), o medo não é apenas um afeto, mas uma linguagem que molda o mundo e transforma o sujeito. Ele não reside apenas no susto, no grito ou na fuga, mas na forma como o tempo se torce, o espaço se estreita e a presença se recalibra a cada instante. O medo é o operador de uma dramaturgia sensível, que não se repete, mas se reinventa em cada esquina escura, em cada corredor trancado, em cada silêncio tenso. Viver esse medo é atravessar uma cartografia de intensidades, em que o sujeito-jogador oscila entre saber e ignorar, agir e hesitar, crer e não crer. O medo, aqui, é um percurso — e cada susto é um marco no trajeto da sensibilidade.

Ao longo desse percurso, o sujeito se transmuta. Ora vigilante e antecipador, ora abalado e sem chão, ora estrategista atento, ora corpo em urgência — são suas metamorfoses tensivas, que redesenham continuamente sua forma de estar no mundo do jogo. Essas transformações não são lineares, mas moduladas, rítmicas, intensamente situadas entre os planos atmosférico, programático, fenomênico e tático. A experiência do medo, nesse sentido, é a própria cena da variação: é no vaivém entre crença e descrença, controle e falência, que o sujeito se torna jogador — não como identidade estável, mas como figura passageira, atravessada pelas forças do sensível.

Portanto, o jogo nos oferece além de zumbis, sustos ou *puzzles*. Ele oferece uma pedagogia da vulnerabilidade, em que o medo nos ensina a ler o mundo por seus vazios e suas dissonâncias. Constrói um palco para que a presença se desestabilize, para que o sujeito se fragmente e se reconstrua a cada nova ameaça. É nessa travessia de si mesmo, entre o terror que mobiliza e o horror que paralisa, entre o saber que projeta e o gesto que arrisca, que o sujeito-jogador se descobre como corpo sensível em variação. Uma presença tensa, vívida, moldada menos pela certeza do que pelo ritmo de seus próprios estremecimentos.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta tese, partimos da hipótese principal de que a experiência do sujeito-jogador, sejam digitais, sejam analógicos, não pode ser plenamente compreendida apenas pelos modelos tradicionais de interação, agência ou representação. Propôs-se, em lugar disso, uma abordagem tensiva da presença, segundo a qual jogar é atravessar regimes variáveis de presença, nos quais o sentido se produz como variação de intensidade, extensão e crença. A partir do conjunto destas reflexões, reitera-se que a experiência sensível nos jogos se configura como uma construção discursiva modulável, diretamente vinculada às transformações do sujeito-jogador. Sob orientação dos aportes teóricos aqui convocados, especialmente os de Greimas, Fontanille e Zilberberg, compreende-se que o jogo opera como um dispositivo enunciativo que articula regimes de sentido, práticas de mediação e percursos de modalização, afetando profundamente o sujeito que joga — ou, em termos mais precisos, o seu simulacro, instalado no e pelo discurso. Jogar, nesse sentido, é habitar um mundo que solicita o corpo, ativa a crença e reconfigura o valor. No centro dessa articulação, o sujeito-jogador é compreendido não como uma entidade substancial ou psicológica, mas como uma função discursiva situada, cujos modos de presença são atualizados a cada ato de jogo. Sua presença é continuamente reposicionada, sua ação, modulada; ele não permanece, ele transita. É essa transitividade — essa metamorfose tensiva — que permite descrever a experiência sensível como uma variação de estados afetivos. A cada jogada, o sujeito é afetado, surpreendido, realocado: sua forma de estar é constantemente reorganizada. É nesse entrelaçamento entre ação, percepção e valoração que a hipótese central desta tese encontra seu fundamento: a experiência de jogar é uma prática sensível que se estrutura como variação modulada da presença.

Essa modulação da presença se desenha, primeiramente, pela articulação tensiva dos modos de presença: potencializado, atualizado, realizado e virtualizado. Cada um desses modos organiza a temporalidade da ação e a qualidade afetiva da experiência. Uma jogada ainda por vir, carregada de expectativa e desejo, convoca um sujeito potencializado; uma ação já inscrita no mundo, com suas consequências narrativas e sensíveis, configura um sujeito realizado. A movimentação entre esses modos constitui um regime dinâmico de presença, cujas inflexões determinam a intensidade da fruição, a hesitação da escolha ou o entusiasmo do gesto. Jogar, sob esse viés, é habitar uma sintaxe do sentir, em que a variação modal define o engajamento, o investimento e o ritmo da experiência lúdica. Esses modos de presença, por sua vez, são atravessados por modalidades fundamentais que organizam o percurso do sujeito:

querer, poder, saber, dever e crer. Tais modalidades regulam tanto a competência narrativa quanto a disposição afetiva do jogador diante das provas que o jogo propõe. O sujeito joga, deseja jogar, aprende a jogar, acredita na eficácia de suas ações e assume responsabilidades implícitas ou explícitas no universo do jogo. O jogo, assim, é mais que uma sequência de comandos — é um percurso de transformação modal, em que o sujeito é continuamente reconfigurado em sua identidade sensível e narrativa. Cada virada na jogabilidade é também uma inflexão no modo de ser: jogar é, nesse sentido, existir sob variações de intensidade, de crença e de potência. Contudo, essa transformação do sujeito não se inscreve apenas no plano abstrato da competência modal. Ela se corporifica. O corpo do sujeito-jogador, conforme proposto pela semiótica tensiva, é o lugar onde os valores se figurativizam, onde os modos de presença ganham expressão sensível. A interface gestual — acionar um comando, a perda de pontos de saúde, a distribuição de atributos — atua como vetor de mediação entre o plano das formas e o plano das forças. Nesse sentido, o jogo não se limita a representar um mundo, mas solicita a inscrição do corpo nesse mundo. A sensibilidade é, logo, performada. O corpo do jogador não assiste ao jogo; ele responde, vibra, hesita. É nesse registro que o jogo se atualiza como experiência estética e política, em que se reinscrevem valores, afetos e ideologias.

Essa experiência sensível também é regulada pelos regimes de interação descritos por Landowski — programação, manipulação, ajustamento e acidente — os quais modulam a relação entre o sujeito e o sistema do jogo. Cada regime instala um modo diferente de expectativa, de controle e de surpresa. A programação organiza uma sequência previsível; a manipulação introduz o outro como força persuasiva; o ajustamento convoca o sujeito à sintonia afetiva e interpretativa com o ambiente; e o acidente instala a irrupção do aleatório, desestabilizando qualquer contrato prévio. O engajamento do sujeito-jogador se modula de acordo com esses regimes, que ora lhe garantem agência, ora lhe exigem escuta, ora o paralisam em incerteza. O sentido, nesses casos, não é simplesmente produzido: ele é vivido. A experiência do jogo, assim, se torna uma economia do sentir — uma dramaturgia em que o valor se mede menos por sua lógica do que por sua intensidade vivida.

Dessa forma, ao conceber o sujeito-jogador como uma entidade modulável e situada, e ao entender o jogo como um espaço discursivo e sensível, pode-se afirmar que a experiência de jogar é, acima de tudo, um processo semiótico de transformação. Jogar é existir de forma variável; é ser afetado por um universo simbólico que reconfigura o corpo, o desejo e o valor. Nessa perspectiva, o jogo não é apenas um artefato técnico ou narrativo, mas um dispositivo de subjetivação: ele molda a forma como o sujeito sente, pensa e age no mundo. Ao conjugar formas e forças, o jogo se revela como um campo privilegiado para o estudo das

metamorfoses da presença — uma presença intensamente atravessada pela tensão entre o sensível e o inteligível. Com base nesse modelo, analisamos jogos cuja diversidade estética e mecânica permitiu cartografar distintas formas de sensibilidade em jogo. Em *LIMBO* (Playdead, 2010), explorou-se uma presença rarefeita, de baixa intensidade e ação mínima, estruturada pela justaposição entre os planos atmosférico e fenomênico. Em “*Hellblade: Senua’s Sacrifice*”, foi descrita uma presença em colapso, marcada por vozes internas, alucinações e uma experiência de travessia por dentro do delírio, onde o plano fenomênico é tensionado até o limiar da inteligibilidade. Em *Magic: The Gathering* (Wizards of the coast, 1993), o foco recaiu sobre o campo de manobra tático e programático, em que o jogo opera uma dramaturgia da previsão, da ocultação e da manipulação tensiva. Em *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), analisou-se a distribuição da atenção e o deslocamento estratégico do olhar, evidenciando as dinâmicas espaciais entre planos. *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) revelou a passagem de um mundo fragmentado a um ponto crítico de condensação, exigindo do sujeito uma travessia gradual por todos os planos. Por fim, *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019) mostrou como o medo pode ser entendido como uma sintaxe intensiva modulada pelos planos de presença, em que o terror e o horror são formas variáveis da presença sensível. Em todos esses casos, o sujeito-jogador não é um ponto fixo, mas uma figura em metamorfose — uma presença que se move conforme as forças do mundo e seus ritmos de afetação.

Essa abordagem também permite propor critérios alternativos para a classificação dos jogos, que ultrapassem as categorias de gênero, temática ou mecânica. Se o sujeito-jogador é afetado por diferentes regimes de presença, então os jogos podem ser distinguidos conforme os modos de presença e os planos tensivos que privilegiam. Há jogos que exigem atenção atmosférica e escuta sensível (como *LIMBO*), outros que ativam a estratégia e o cálculo programático (como *Magic: The Gathering*), jogos que se sustentam na imersão corporal e perceptiva (como *Hellblade*) e ainda aqueles que exploram intensamente a alternância tática entre tentativa e erro (como *Elden Ring*). Tal proposta classificatória, fundada nos modos de sensibilidade convocados, permite mapear famílias de jogos conforme os regimes afetivos e cognitivos que instauram. Uma tipologia tensiva dos jogos parte da hipótese de que o que distingue os gêneros e estilos lúdicos não são apenas suas mecânicas ou estruturas temáticas, mas os modos como modulam a presença do sujeito-jogador e os planos de presença que privilegiam. Em lugar de categorias fixas, propõe-se aqui uma cartografia sensível, capaz de identificar famílias de jogos conforme a predominância de certas intensidades, ritmos e regimes de presença. Essa abordagem permite observar o que o jogo propõe e como ele convoca o sujeito a habitar o mundo lúdico — e com que corpo, com que crença, com que afetação. Conforme tal

perspectiva, as categorias de Caillois — *agon* (competição), *alea* (sorte), *mimicry* (simulação) e *ilinx* (vertigem) — podem ser reinterpretadas como regimes de presença tensiva. O *agon*, por exemplo, costuma intensificar o plano programático, pois exige projeção estratégica e avaliação contínua de forças e objetivos. No entanto, em sua forma mais intensa, também ativa o plano tático, especialmente quando o jogo exige improvisação e reação rápida. O *alea*, por sua vez, tensiona a relação entre o virtualizado e o realizado, produzindo um tipo de engajamento sensível fundado na expectativa e no acaso, que desloca o controle do jogador e inscreve sua experiência em um ritmo oscilante, vulnerável à irrupção do inesperado. O *mimicry* pode ser lido como a ativação predominante do plano fenomênico: o sujeito-jogador representa um papel, deixando-se atravessar por ele, participando corporal e afetivamente de uma dramaturgia simulada. Nesse caso, a variação tensiva reside menos na conquista de objetivos e mais na modulação da presença e na adesão ao mundo simbólico do jogo. Já o *ilinx*, com sua vocação para o desequilíbrio, rompe com a linearidade dos demais regimes, provocando alterações súbitas nos estados de percepção e orientação do sujeito. Ele intensifica os planos atmosférico e tático, oferecendo uma experiência marcada por rupturas, vertigens e suspensões, onde o sentido se dissolve momentaneamente em favor da sensação pura. Essa releitura tensiva das categorias de Caillois permite propor uma classificação dos jogos não baseada em gêneros tradicionais, mas em regimes de experiência. Assim, jogos podem ser agrupados conforme as variações que provocam no sujeito: há jogos que estimulam o engajamento estratégico e sequencial (programáticos), outros que favorecem a improvisação e a presença imediata (táticos), outros ainda que apostam na atmosfera, no suspense e na latência (atmosféricos), e, por fim, aqueles que intensificam a experiência corporal e afetiva do mundo simulado (fenomênicos). Tal tipologia não exclui as categorias clássicas, mas as reinscreve em um campo rítmico e sensível, onde o jogo é menos um sistema fechado e mais uma forma de fazer variar a presença do sujeito em relação ao mundo que se abre diante dele.

Por outro lado, ainda que o jogo imponha regras, trajetos e estruturas pré-programadas, a experiência sensível do sujeito-jogador não se esgota nesses limites. Pelo contrário, é na tensão entre o sistema e a liberdade interpretativa que se inscreve uma das potências expressivas do jogar: a possibilidade de ativar e reorganizar os planos de presença conforme escolhas estéticas, éticas ou performativas. Jogadores que buscam completar o jogo no menor tempo possível (*speedrunners*), que se impõem desafios como não sofrer dano, não utilizar determinadas armas ou evitar matar inimigos, reiteram a plasticidade da experiência lúdica e deslocam a configuração tensiva dos planos. Um percurso mais cauteloso, por exemplo, intensifica o plano programático; já uma abordagem impulsiva e experimental pode acionar

com mais força os planos tático e fenomênico. Mesmo em jogos fortemente estruturados, o sujeito-jogador pode reconfigurar o valor de sua presença, explorando variações de intensidade e extensão que tornam sua trajetória única. A experiência sensível, assim, não é apenas uma resposta ao jogo, mas uma forma singular de inscrição no mundo discursivo que o jogo instaura — uma dramatização modulável do estar, sentir e agir em presença. Além disso, o sujeito-jogador se movimenta entre os planos de presença, mas o faz encarnando diferentes **identidades sensíveis**, que modulam sua forma de estar no jogo. Há jogadores mais ou menos prudentes, mais ou menos descuidados; jogadores que se recusam a avançar em certas direções ou que abandonam o jogo diante do excesso; jogadores altamente competitivos, que investem na superação e na conquista de metas, e jogadores contemplativos, que exploram o mundo por curiosidade, afeto ou prazer estético. Entre o **ludus** e a **paídia**, entre a regra e a improvisação, entre o gesto técnico e o devaneio, a identidade do sujeito-jogador se constrói como um gradiente — uma posição provisória em um campo de intensidades. Essas variações não são meros estilos de jogo, mas modos distintos de habitar os planos de presença: o jogador competitivo tensiona o plano programático; o contemplativo se estende no atmosférico; o tático é ativado pelo improvisador; e o fenomênico, pelo sujeito que sente o mundo à flor da pele. O jogo, nesse sentido, não apenas molda o sujeito: ele permite que o sujeito se invente a cada jogada.

No tocante a oposição entre o sensível e o inteligível, a suposta oposição entre estratégia e afetação — frequentemente mobilizada para separar razão e emoção, cálculo e sensibilidade — mostra-se, à luz das análises aqui empreendidas, conceitualmente limitada e empiricamente imprecisa. A experiência de jogo demonstra que tais domínios não operam em isolamento. O sujeito-jogador, ao interagir com os sistemas do jogo, articula decisões que não são apenas racionais, mas sensivelmente orientadas. A presença no jogo, modulada pelos planos de presença, evidencia que a ação estratégica é atravessada por intensidades afetivas, enquanto a experiência sensível se organiza discursivamente, projetando expectativas, hipóteses e antecipações. Assim, sensível e inteligível não se excluem, mas constituem polos de uma mesma tensão. Postos em variação, esses polos convocam transformações mútuas: a estratégia se corporifica, tornando-se gesto, ritmo, hesitação, urgência; o corpo, por sua vez, se molda estrategicamente, ajustando-se às demandas do espaço lúdico, antecipando padrões e metabolizando o imprevisto. Essa reciprocidade entre cálculo e afeto se manifesta nos diferentes planos de presença: no plano programático, o sujeito antecipa percursos e distribui seus recursos com método; no plano tático, ele improvisa, sente e reage, muitas vezes antes mesmo de compreender plenamente. Essa circulação entre os planos revela que jogar não é

apenas executar um plano nem somente se deixar afetar: é habitar uma dramaturgia tensiva, onde cada gesto vale por sua potência de sentido e intensidade de presença. Jogar, nesse sentido, é operar no entremeio: entre previsão e surpresa, entre mapa e travessia, entre estrutura e variação. É nessa zona de tensão, em que o valor se encarna e o afeto se organiza, que a experiência lúdica atinge sua máxima densidade. O sujeito-jogador, ao transitar entre os modos de presença – potencializado, atualizado, realizado e virtualizado – reconfigura continuamente sua posição no discurso e no mundo do jogo. Ele não é um ponto fixo, mas uma forma de devir, uma figura em metamorfose. Ao final, é nesse campo modulável da experiência que se afirma sua presença como um ser-em-variação: sensível ao mundo, inteligente na sensibilidade, estratégico na emoção, e afetivamente implicado naquilo que faz do jogo uma travessia estética e subjetiva.

O ritmo, por sua vez, tal como compreendido pela semiótica tensiva, não é mero andamento cronológico ou sucessão previsível de eventos, mas uma forma de organização do tempo sensível que incide diretamente na experiência do sujeito-jogador. Ele constitui o modo como as intensidades se distribuem e como os valores se encarnam no corpo e na percepção. No jogo, isso significa que o engajamento não se dá de modo linear, mas oscila segundo alternâncias de aceleração e desaceleração, de expansão e condensação. A experiência de jogo se sustenta na variação dessas pulsações: não se joga sempre no mesmo ritmo, mas conforme um regime de presença que se ajusta à configuração dos acontecimentos, das ameaças e das pausas. Jogar, nesse sentido, é entrar em uma sintonia variável com o mundo lúdico, adaptando o próprio gesto à música muda do sistema. Essa variação rítmica não é imposta exclusivamente pelo jogo, mas resulta da articulação entre os elementos do sistema e a disposição do sujeito. Há jogos que propõem uma cadência quase ritualística, com ciclos lentos e atmosferas contemplativas; outros operam sob ritmo acelerado, com alta demanda de resposta e atenção constante. Mas, em todos os casos, é o sujeito-jogador quem constrói a medida de seu engajamento, ajustando seu modo de jogar à pulsação que o jogo oferece ou exige. Esse ajuste pode ser intuitivo ou calculado, disciplinado ou errático, mas sempre envolve uma dimensão de afinação corporal e interpretativa. O ritmo, então, opera como uma mediação entre o programado e o vivido: entre a estrutura oferecida pelo jogo e a maneira como o sujeito a percorre, ressignificando-a com sua própria intensidade e presença. Por essa razão, os planos de presença podem ser compreendidos também como planos rítmicos: cada um instaura uma qualidade temporal própria, uma textura de presença distinta. O plano atmosférico se marca por suspensões e latências, configurando um ritmo expectante, que dilata o tempo da decisão. O programático organiza o tempo em sequência e projeção, estabelecendo um compasso orientado

pela finalidade. O plano fenomênico se manifesta na sincronia entre corpo e evento, instaurando um ritmo corporalizado e imediato. Já o plano tático rompe com qualquer regularidade, introduzindo inflexões, sobressaltos e descontinuidades que desestabilizam o fluxo e exigem reacomodação constante. Reconhecer essas variações rítmicas é reconhecer que o engajamento do sujeito não depende apenas do que o jogo propõe, mas da maneira como o jogador se coloca em relação às forças que o atravessam – e de como ele modula, com seu corpo e sua atenção, a própria experiência de estar em jogo.

Outro caminho pode ser seguido. A elaboração dos planos de presença permite compreender que a tensão entre *ludus* e *paidia* não configura uma oposição rígida entre estrutura e liberdade, mas uma variação organizável da presença do sujeito-jogador. O *ludus*, com suas regras definidas, metas claras e lógicas de progressão, privilegia o plano programático, onde o potencializado e o realizado se articulam em trajetórias previsíveis e ações orientadas por objetivos. Mas o *ludus* também ativa o plano tático, especialmente quando a execução da estratégia requer improvisação, ajuste fino e tomada de decisão sob pressão. Já a *paidia*, associada ao jogo espontâneo, à experimentação e à criação livre, encontra ressonância no plano atmosférico, onde o mundo ainda não se mostra totalmente definido e a presença é suspensão, exploratória, aberta à deriva; e no plano fenomênico, onde o sujeito se deixa atravessar por afetos, sensações e experiências que não se subordinam a uma finalidade externa. Dessa forma, os planos de presença coexistem com *ludus* e *paidia* e modulam a transição entre esses polos, permitindo que um mesmo jogo oscile entre estrutura e fluxo, entre norma e improvisação, entre projeto e acontecimento. Jogos que parecem eminentemente *ludus* podem abrir margens para experiências *paidiacas* quando o jogador decide experimentar o mundo fora dos objetivos principais; do mesmo modo, jogos *paidiacos* ganham densidade programática quando o sujeito projeta intencionalmente suas ações ou impõe regras próprias. A articulação entre os planos revela que essa tensão não é um dilema a ser resolvido, mas uma condição produtiva da experiência sensível: é no trânsito entre o estruturado e o imprevisto, entre o corpo que sente e a mente que organiza, que o jogo encontra sua potência estética e subjetiva.

Diante do exposto, jogar se revela como um ato profundamente modulável, em que o sujeito não somente participa de um sistema de regras, mas também experimenta intensamente modos de estar e de sentir. O jogo, enquanto discurso, não organiza apenas significados, mas experiências – atravessadas por ritmos, intensidades e afetos que reposicionam o sujeito-jogador a cada instante. Ao conjugar os modos de presença com os planos de presença e os regimes de interação, esta tese procurou mostrar que o engajamento lúdico não se reduz à adesão de uma mecânica: é variação de mundo e variação de si. Nessa travessia, o sujeito não

emerge pronto, mas se configura em movimento, como um ser-em-variação que encontra no jogo um lugar para sentir, agir e pensar em tensão. Assim, as metamorfoses tensivas do sujeito-jogador não são apenas um traço empírico da prática lúdica, mas o centro conceitual de uma teoria semiótica da experiência sensível nos jogos. Ao transitar entre o *ludus* e a *paídia*, entre o cálculo e o assombro, entre a presença intensa e o esvaziamento súbito, o jogador compõe sua própria curva afetiva – singular, rítmica, sempre em devir.

Se esta tese pôde contribuir para a compreensão dessa experiência, foi por reconhecer que o jogo é uma forma viva de significação: uma dramaturgia do sentir, em que o sujeito e o mundo se reconfiguram mutuamente em cada gesto, em cada silêncio, em cada instante jogado. Talvez os planos de presença, ao cartografarem os modos de presença, digam mais do que imaginamos: talvez revelem a própria condição pela qual o sujeito se transforma. Jogar é fragmentar-se e, ao mesmo tempo, reunir-se. É ser muitos – hesitante, audaz, sensível, estratégico – até encontrar, entre pulsos e pausas, um traço que nos atravessa e nos refaz. Jogamos, quem sabe, para experimentar essas variações de ser, para nos perdermos em mundos outros e voltarmos, não iguais, mas afetados por eles. Jogamos, enfim, porque cada jogo nos oferece a chance de reunir esses muitos em um só gesto, um só acontecimento – um instante de clareza precária que, mesmo sem resolver o enigma, nos aproxima da pergunta essencial: quem somos quando jogamos? As metamorfoses tensivas aqui cartografadas revelam que jogar é, ao mesmo tempo, atravessar e ser atravessado por forças. O sujeito que joga emerge dessa travessia não como um mesmo, mas como um outro — refeito, temporário, intensamente sensível.

REFERÊNCIAS

3909 LLC. **Papers, Please**. S/L: 3909 LLC, 2013. Jogo eletrônico.

AARSETH, Espen; SMEDSTAD, Solveig Marie; SUNNANÅ, Lise. A multi-dimensional typology of games. **Digra '03 - Proceedings Of The 2003 Digra International Conference: Level Up**, Utrecht, v. 2, n. 3, p. 48-53, nov. 2003. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-multidimensional-typology-of-games/>. Acesso em: 14 out. 2019.

AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: JHU Press, 1997.

ANGELO, José Romero Cardozo. **Análise semiótica de videogames: uma aposta na interdisciplinaridade**. Dissertação (mestrado). Universidade Federal Fluminense, Instituto de Letras, Rio de Janeiro. 2015.

ARANA, Maria Virgínia Moraes de. Jogos eletrônicos: por uma semiótica passional. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, [S. l.], v. 29, n. 18, p. 125–143, 2002. DOI: 10.11606/issn.2316-7114.sig.2002.65561. Disponível em: <https://revistas.usp.br/significacao/article/view/65561>.. Acesso em: 31 jul. 2025.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria Semiótica do Texto**. São Paulo: Contexto, 2005.

BARTHES, Roland. **Elementos de semiologia**. Tradução de Izidoro Blikstein. 17. ed. São Paulo: Cultrix, 2012.

BENVENISTE, Émile. **Problemas de linguística geral I**. Campinas: Pontes, 1988.

BERTRAND, Denis. **Caminhos da semiótica literária**. Tradução de Ivã Carlos Lopes; Luiz Tatit; Waldir Bevidas. 2. ed. Bauru: EDUSC, 2003.

BETHESDA GAME STUDIOS. **Fallout 4**. Rockville: Bethesda Game Studios, 2015. Jogo eletrônico.

BETHESDA GAME STUDIOS. **The Elder Scrolls V: Skyrim**. Rockville: Bethesda Game Studios, 2011. Jogo eletrônico.

BIOWARE. **Mass Effect**. RedWood City: Electronic Arts, 2007. Jogo Eletrônico.

BIOWARE. **Mass Effect: Andromeda**. RedWood City: Electronic Arts, 2017. Jogo Eletrônico

BLIZZARD ENTERTAINMENT. **Diablo 2**. S/L: Blizzard Entertainment: 2000. Jogo eletrônico.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. **StarCraft II**. S/L: Blizzard Entertainment, 2010. Jogo eletrônico.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução de Maria

Lúcia Machado Petrópolis: Editora Vozes, 2017 [1958].

CAMPOS, Ana Maria Antunes de. A Teoria do Flow como promotora motivacional para estudantes com ansiedade matemática. **Boletim Cearense de Educação e História da Matemática**, [S. l.], v. 8, n. 23, p. 1314–1324, 2021. DOI: 10.30938/bocehm.v8i23.4781. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/BOCEHM/article/view/4781>. Acesso em: 31 jul. 2025.

CAPCOM. **Resident Evil 2**. Versão *remake*. Osaka: Capcom, 2019. Jogo eletrônico.

CAPCOM. **Resident Evil Revelations**. Osaka: Capcom, 2012. Jogo eletrônico.

CATANIA, Alessandro. Les Jeux sont Faits! Immersiveness and Manageability of Game Narratives. **Ec - Rivista Dell'Associazione Italiana Studi Semiotici**, Palermo, v. 5, n. 3, p. 37-40, jan. 2009. Disponível em: http://www.ec-aiss.it/monografici/5_computer_games/4_catania.pdf. Acesso em: 22 set. 2020.

CD PROJEKT RED. **The Witcher 3: Wild Hunt**. Varsóvia: CD Projekt RED, 2015. Jogo eletrônico.

COLOSSAL ORDER. **Cities: Skylines**. Estocolmo: Paradox Interactive, 2015. Jogo Eletrônico.

D'AFFLON, Aymeric. **Jeu et signification: pour sémiotique générale de l'expression ludique**. 2009. 425 f. Tese (Doutorado) - Curso de Literatura Francesa, Universidade Paris VIII, Paris, 2009.

D'ALOIA, Adriano. Adamant Bodies. The Avatar-Body and the Problem of Autoempathy. **Ec - Rivista Dell'Associazione Italiana Studi Semiotici**, Palermo, v. 5, n. 3, p. 51-56, jan. 2009. Disponível em: http://www.ec-aiss.it/monografici/5_computer_games/6_d_aloia.pdf. Acesso em: 22 set. 2020.

ENSEMBLE STUDIOS. **Age of Empires**. Redmond: Microsoft Game Studios, 1997. Jogo eletrônico.

ERNICA, Renato Razzino. **Ensaio semiótico sobre a narratividade nos jogos digitais**. 2014. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-22052015-095739/pt-br.php>. Acesso em: 2024-11-11.

FROM SOFTWARE. **Dark Souls**. Tóquio: Bandai Namco, 2011. Jogo eletrônico.

FROM SOFTWARE. **Sekiro: Shadows die twice**. Tóquio: FromSoftware, 2019. Jogo eletrônico.

FROM SOFTWARE. **Elden Ring**. Tóquio: Bandai Namco, 2022. Jogo eletrônico.

FIORIN, José Luiz. **As astúcias da enunciação**: as categorias de pessoa, espaço e tempo. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2016.

FONTANILLE, Jacques; ZILBERBERG, Claude. **Tensão e significação**. São Paulo: Discurso Editorial/Humanitas, 2001.

FONTANILLE, Jacques. **Formes de vie et pratiques sémiotiques**. Paris: PUF, 2015.

FONTANILLE, Jacques. **Corpo e sentido**. Tradução de Fernanda Massi e Adail Sobral. Londrina: Eduel, 2016.

FONTANILLE, Jacques. **Semiótica do Discurso**. São Paulo: Contexto, 2018.

FRANCO, Henrique Matiussi. **Semiótica, intertextualidade e videogame**. 2020. Dissertação (Mestrado em Estudos Lingüísticos e Literários em Inglês) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020. doi:10.11606/D.8.2020.tde-29062020-143740. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-29062020-143740/>. Acesso em: 6 mai. 2022.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Narrative. In: WOLF, Mark; PERRON, Bernard. **The Video Game Theory Reader**. New York: Routledge, 2003, p. 221-235.

GREIMAS, Algirdas Julien. “L’Enonciation: une posture épistémologique”. **Significação: Revista Brasileira de Semiótica**, nº 1, Centro de Estudos Semióticos: Ribeirão Preto (SP), 1974. p. 09-25.

GREIMAS, Algirdas Julien. **Sobre o Sentido**: ensaios semióticos. Petrópolis: Vozes, 1975.

GREIMAS, Algirdas Julien. **Semântica Estrutural**. São Paulo: Cultrix, 1996.

GREIMAS, Algirdas Julien. Acerca do jogo. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, [S. l.], v. 34, n. 27, p. 11–22, 2007. DOI: 10.11606/issn.2316-7114.sig.2007.65642. Disponível em: <https://revistas.usp.br/significacao/article/view/65642>.. Acesso em: 31 jul. 2025.

GREIMAS, Algirdas Julien. **Sobre o sentido II**: ensaios semióticos. São Paulo: Nankin: Edusp, 2014.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÈS, Joseph. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Editora Contexto, 2016.

GREIMAS, Algirdas Julien; FONTANILLE, Jacques. **Semiótica das paixões**. São Paulo: Ática, 1993.

GROW, War. São Bernardo do Campo: Grow, 1972. Jogo analógico.

GUILLOTINE GAMES. **Zombicide**. São Paulo: Galápagos Jogos, 2012. Jogo analógico.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons**. Renton: Wizards of The Coast, 2014.

HAMMAD, Manar. Três sistemas são necessários. **Linguagens — Revista da Regional Sul**

da Associação Brasileira de Semiótica. Porto Alegre, 2 de outubro de 1987. Disponível em: <https://www5.pucsp.br/cps/downloads/biblioteca/tres-sistemas-sao-necessarios-1987.pdf>. Acesso em 13 de abril de 2021.

HAZELIGHT STUDIOS. **It Takes Two**. Redwood: Electronic Arts, 2021. Jogo eletrônico

HJELMSLEV, Louis. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (org.). **First person: New media as story, performance, and game**. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. p. 118—130.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

KONAMI. **Silent Hill 2**. Tóquio: Konami, 2001. Jogo eletrônico.

LANDOWSKI, Eric. **Interações arriscadas**. Tradução Luiza Helena Oliveira da Silva. 1. ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

LANDOWSKI, Eric. **Presenças do outro**. Tradução de Luiza Helena Oliveira da Silva. São Paulo: Perspectiva, 2002.

MAYER, Igor; BEKEBREDE, Geertje; WARMELINK, Harald; ZHOU, Qiqi. A Brief Methodology for Researching and Evaluating Serious Games and Game-Based Learning. In: CONNOLLY, Thomas; HAINEY, Thomas; BOYLE, Elizabeth; BAXTER, Gavin; MORENO-GER, Pablo (org.). **Psychology, pedagogy, and assessment in serious games**. Hershey: IGI Global, 2014, p. 357–393.

MAXIS. **SimCity**. Redwood: Electronic Arts, 1998. Jogo eletrônico.

MEDEIROS, Roger Rômulo Monteiro de. **A espacialização e a construção da subjetividade em textos literários**. 2018. 91f. - Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-graduação em Linguística, Fortaleza (CE), 2018.

MENEGHELLI, Agata. Simulacral and Embodied Enunciation in Computer Games. **Ec - Rivista Dell'Associazione Italiana Studi Semiotici**, Palermo, v. 5, n. 3, p. 43-50, jan. 2009. Disponível em: http://www.ec-aiss.it/monografici/5_computer_games/5_meneghelli.pdf. Acesso em: 22 set. 2020.

MOJANG STUDIOS. **Minecraft**. Estocolmo: Mojang Studios, 2011. Jogo eletrônico.

MOON STUDIOS. **Ori and The Blind Forest**. Viena: Moon Studios, 2015. Jogo eletrônico.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo, Itaú Cultural, UNESP, 2003.

NAUGHTY DOG. **The Last of Us**. Tóquio: Sony Computer Entertainment, 2022. Jogo eletrônico.

NETHEREALM STUDIOS. **Mortal Kombat 1**. Burbank: Warner Bros. Games, 2023. Jogo eletrônico.

NINJA THEORY. **Hellblade: Senua's sacrifice**. Cambridge: Ninja Theory, 2017. Jogo eletrônico.

NINTENDO. **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**. Quioto: Nintendo, 2017. Jogo Eletrônico.

OBSIDIAN ENTERTAINMENT. **Avowed**. Santa Ana: Obsidian Entertainment, 2025. Jogo eletrônico.

PAJITNOV, Alexey. **Tetris**. Moscovo: Academia Russa de Ciências, 1984. Jogo eletrônico.

PLATINUMGAMES. **Bayonetta**. Osaka: PlatinumGames, 2009. Jogo eletrônico.

PLAYDEAD. **Inside**. Copenhagen: Playdead, 2016. Jogo eletrônico.

PLAYDEAD. **LIMBO**. Copenhagen: Playdead, 2010. Jogo eletrônico.

POLESI, Rafael Andrade Pereira. **A Matemática do Poker do Curso de Licenciatura em Matemática** / Rafael Andrade Pereira Polesi. – São Paulo: IFSP, 2017.

POST, Jack. Bridging the Narratology: ludology divide. the tetris case. **Ec - Rivista Dell'Associazione Italiana Studi Semiotici**, Palermo, v. 5, n. 3, p. 31-36, jan. 2009. Disponível em: http://www.ec-aiss.it/monografici/5_computer_games/3_post.pdf. Acesso em: 20 set. 2020.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto**. Tradução: Jaime Ferreira e Vítor Oliveira.. Lisboa: Vega, 1983.

REDOCTANE. **Guitar Hero**. Mountain View: RedOctane, 2005. Jogo eletrônico.

REMEDY ENTERTAINMENT. **Control**. Espoo: Remedy Entertainment, 2019. Jogo eletrônico.

RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana**. Petrópolis: Editora Vozes, 2013.

ROCKSTAR GAMES. **Grand Theft Auto V**. Nova York: Rockstar Games, 2013. Jogo eletrônico.

ROCKSTAR GAMES. **Red Dead Redemption 2**. Nova York: Rockstar Games, 2018. Jogo eletrônico.

ROSA, Vika. Clair Obscur: Expedition 33 - Review. IGN Brasil. [S/l], 2025. Disponível em:

<https://br.ign.com/clair-obscur-expedition-33/139278/review/clair-obscur-expedition-33-um-novo-classico-forjado-na-beleza-do-fim-review>. Acesso em: 31 jul. 2025

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo**: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012.

SANDFALL INTERACTIVE. **Clair Obscure**: Expedition 33. Paris: Sandfall Interactive, 2025. Jogo Eletrônico.

SARMIENTO, Angelo. Review: Silent Hill 2 Remake é indispensável para os fãs de terror. **The Enemy**. [S/l], 2024. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/playstation/silent-hill-2-remake-review>. Acesso em: 31 jul. 2025.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral**. São Paulo: Cultrix, 2012.

SIABRA-FRAILE, Joaquín. Manic Miner under the Shadow of the Colossus: a semiotic analysis of the spatial dimension in platform video games. **Ec - Rivista Dell'Associazione Italiana Studi Semiotici**, Palermo, v. 5, n. 3, p. 67-74, jan. 2009. Disponível em: http://www.ec-aiss.it/monografici/5_computer_games/8_siabra_fraile.pdf. Acesso em: 26 set. 2020.

SILVA JÚNIOR, Mário Sérgio Teodoro da. **A textualização da experiência sensível em videogames**. 2021. (Doutorado em Linguística e Língua Portuguesa) - Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2021.

SQUARE ENIX. **Final Fantasy XV**. Tóquio: Square Enix, 2016. Jogo Eletrônico.

SUPERGIANT GAMES. **Hades**. São Francisco: Supergiant Games, 2020. Jogo eletrônico.

SUITS, Bernard. **The grasshopper**: games, life, and utopia. Orchard Park, NY: Broadview, 2014.

TEAM CHERRY. **Hollow Knight**. Adelaide: Team Cherry, 2017. Jogo eletrônico.

TEAM ICO. **Shadow of the Colossus**. Versão remasterizada. Tóquio: Sony Computer Entertainment, 2012. Jogo eletrônico.

TEAM ICO. **The Last Guardian**. Tóquio: Sony Interactive Entertainment, 2016. Jogo eletrônico.

THATGAMECOMPANY. **Journey**. Tóquio: Sony Computer Entertainment, 2012. Jogo eletrônico.

THE POKÉMON COMPANY INTERNATIONAL. **Pokémon Trading Card Game**. Tóquio: The Pokémon Company International, 1996. Jogo Analógico.

UBISOFT MONTREAL. **Child of Light**. Montreal: Ubisoft Fun House, 2014. Jogo eletrônico.

VALVE CORPORATION. **Half-Life**. Bellevue: Valve Corporation, 1998. Jogo eletrônico.

VALVE CORPORATION. **Portal**. Bellevue: Valve Corporation, 2007. Jogo eletrônico.

WADE, Alex. Spatial Typologies of Games. **Ec - Rivista Dell'Associazione Italiana Studi Semiotici**, Palermo, v. 5, n. 3, p. 75-80, jan. 2009. Disponível em: http://www.ec-aiss.it/monografici/5_computer_games/9_wade.pdf. Acesso em: 26 set. 2020.

WIZARDS OF THE COAST. **Magic: The gathering**. Renton: Wizards of The Coast, 1993. Jogo Analógico.

ZILBERBERG, Claude. **Elementos de Semiótica Tensiva**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2011.

ZILBERBERG, Claude. **Razão e Poética do Sentido**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.