

## **Jogos entre o inteligível e o sensível: uma abordagem tensiva sobre a afetividade em sistemas lúdicos**

Grupo de Trabalho 3: **Semiótica Discursiva**

Roger Rômulo Monteiro de Medeiros <sup>1</sup> 

<sup>1</sup> Doutorando em Linguística, Universidade Federal do Ceará,  
roger.sim14@gmail.com

### **RESUMO**

Não é difícil reconhecer a capacidade de os jogos provocarem nos jogadores afetos e emoções – motivo pelo qual, acredita-se, estão amplamente difundidos em nossa cultura. Nessa direção, este trabalho visa apresentar considerações acerca dos jogos, os efeitos afetivos que produzem e o seu modo de produção, entre os quais, destaca-se o modo como a afetividade é construída no e pelo jogo. Este trabalho é parte de uma tese em andamento, de ordem qualitativa e orientada metodologicamente pelo modelo hipotético-dedutivo. A discussão que propomos é fundada sobre o campo da semiótica francesa, especialmente no tocante ao tópico da tensividade, proposta por Zilberberg e outros colaboradores. Desse modo, via semiótica tensiva, é possível cifrar a articulação da afetividade por um destinador, pressuposto pelo jogo, capaz de manipular programas narrativos e percursos afetivos pelos quais passa o jogador. Portanto, é possível propor uma espécie de sistema programador de afetos sentidos em um jogo.

74

**Palavras-chave:** semiótica; tensividade; jogos; enunciação; lúdico.