

## **Contribuições interdisciplinares da semiótica francesa e dos estudos bakhtinianos para as novas mídias: estudo da página informativo-persuasiva do *game* World of Warcraft**

### **Interdisciplinary Contributions of French Semiotics and Bakhtin Studies for New Media: Study of the Informative - Persuasive Page of the Game World of Warcraft**

**Patrícia Margarida Farias Coelho (Brasil)**

**Universidade Católica de São Paulo**

**[patriciafariascoelho@gmail.com](mailto:patriciafariascoelho@gmail.com)**

**Marcos Rogério Martins Costa (Brasil)**

**Universidade de São Paulo**

**[marcosrmcosta15@gmail.com](mailto:marcosrmcosta15@gmail.com)**

*Fecha de recepción: 12 de enero de 2016*

*Fecha de recepción evaluador: 15 de febrero de 2016*

*Fecha de recepción corrección: 30 de marzo de 2016*

#### **Resumo**

Este estudo pretende entender como se procede a comunicação dos sujeitos da enunciação e do enunciado na esfera discursiva de um jogo *on-line* a partir da análise de uma de suas páginas informativo-persuasivas. Para tanto, partimos de uma perspectiva interdisciplinar entre duas teorias de forte divulgação e presença no Brasil, conforme afirmam Brait (2012; 2010) e Fiorin (2010a; 2010b; 2006), a saber: a semiótica de linha francesa (Greimas; Courtés, 2008) e a filosofia bakhtiniana (Bakhtin, 2010; 2003; 1997; 1979; Volochínov, 2009). Essas duas correntes desdobraremos a partir da página principal de um dos *games on-line* de maior popularidade no mercado de entretenimento internacional: World of Warcraft (Blizzard, 2015). A partir da análise do *corpus*, entendemos que o enunciador do jogo *on-line* cria o universo que enuncia e persuade, simultaneamente, seu enunciatário a participar dele. Isso é possível porque a linguagem nas novas mídias é, como evidenciado por Santaella (2007) e Poster (1995),

*mediada* – isto é, a participação do outro é reiterada e estimulada constantemente – e *interpelada* – isto é, a resposta e a responsabilidade do outro é sempre requerida, de diferentes e diversas formas. No *corpus* que selecionamos, a resposta do destinatário era convocada por manipulação de sedução e de provocação (Barros, 2002). Como resultado de nossa análise, compreendemos que é proveitoso o encontro interdisciplinar entre a semiótica francesa e a filosofia bakhtiniana. Confirmamos, assim, que essas disciplinas podem se avizinhar uma da outra, mesmo que tenham epistemologia distinta. Portanto, o regime da participação do fazer científico, como proposto por Fiorin (2008), é pertinente para o avanço dos estudos das novas mídias, dada a complexidade de sua tessitura discursiva.

**Palavras-chave:** Novas Mídias; Semiótica; Filosofia bakhtiniana; Interdisciplinaridade; Jogos *on-Line*

### Abstract

This study aims to understand how to proceed to communication of the subjects of enunciation and utterance in the discursive sphere of an online game based on the analysis of one of his informative-persuasive pages. For this purpose, we start from an interdisciplinary perspective between two theories of strong outreach and presence in Brazil, as claimed by Brait (2012; 2010) and Fiorin (2010a; 2009b; 2006), namely: the semiotics of French line (Greimas; Courtés, 2008) and Bakhtin philosophy (Bakhtin, 2010; 2003; 1997; 1979; Bakhtin; Volochínov, 2009;). We have developed these two currents from the main page of one of the greatest popularity of online games in the international entertainment market: World of Warcraft (Blizzard, 2015). From the corpus of analysis, we believe that the online game enunciator creates the universe which states and persuades both your enunciatee to participate. This is possible because the language in the new media is, as evidenced by Santaella (2007) and Poster (1995), mediated - that is, the participation of the other is repeated and stimulated constantly - and interpellated - that is, the response and the responsibility of others is always required of different and diverse ways. In the corpus selected, the addressee's response was convened by manipulation of seduction and provocation (Barros, 2002). As a result of our analysis, we understand that it is useful interdisciplinary meeting between the French semiotics and Bakhtin philosophy. We confirm, therefore, that these disciplines can approach each other, even though they have different epistemology. Therefore, the regime of participation of scientific work, as proposed by Fiorin (2008), is relevant to the advancement of studies of new media, because of the complexity of its discursive texture.

**Keywords:** New Media; Semiotics; Bakhtin Philosophy; Interdisciplinarity; On-Line Games.

## Introdução

*Uma epistemologia cuja origem esteja na reflexão sobre a linguagem deve recolocar, mais uma vez, em termos talvez um pouco diferentes, o problema do estatuto científico do objeto de conhecimento e de suas relações com sujeito que conhece, de forma que a ciência seja vista por sua vez como uma linguagem. Ora, dizer que os objetos científicos são linguagens equivale a situá-los a meio caminho entre a realidade que se procura conhecer e a teoria que organiza o seu conhecimento. [...] A ciência só é linguagem na medida em que esta é compreendida como um lugar de mediação, como uma tela sobre a qual as formas inteligíveis do mundo são representadas. O conhecimento, assim, deixa de ser subjetivo, sem tampouco residir nos objetos reais (Greimas, 1975, p. 20, grifo do autor).*

Este estudo pretende entender como se procede a comunicação dos sujeitos, da enunciação e do enunciado, na esfera discursiva de um jogo *on-line* a partir da análise de uma de suas páginas informativo-persuasivas. Para tanto, partimos de uma perspectiva interdisciplinar entre duas teorias de forte divulgação e presença no Brasil, conforme afirmam Brait (2012; 2010) e Fiorin (2010a; 2010b; 2006), a saber: a semiótica de linha francesa e a filosofia bakhtiniana. Essas duas correntes desdobraremos a partir da página principal de um dos *games on-line* de maior popularidade no mercado de entretenimento internacional: World of Warcraft (Blizzard, 2015).

Devido às dimensões espaço-temporais, não analisaremos neste artigo todos os programas narrativos do jogo e as suas possibilidades interativas. Restringimos nosso foco analítico na leitura de uma página do site oficial do jogo. Essa página possui uma dupla função: ser informativa e persuasiva. Isso porque, na página principal do *game*, são apresentadas tanto as informações sobre as possibilidades de jogabilidade (Huitzinga, 2001; Callois, 2001), quanto é construída a persuasão do usuário da página para que ele se torne mais um de seus jogadores.<sup>1</sup>

Ressaltamos ainda que expandir as ideias de Algirdas Julien Greimas (1917-1991), fundador da semiótica francesa, ou de Mikhail Bakhtin (1895-1975) e seu Círculo em novas direções não é tarefa fácil. Encontrar no emaranhado de pontos de vista uma direção coerente constitui um percurso caudaloso. Todavia, para orientarmos nessa labiríntica empreitada, convém introduzirmos uma regra de avaliação. Emprestamos do linguista dinamarquês Hjelmslev (1966, p. 27, tradução livre) a distinção entre resultados e pontos de vista: “No domínio científico, pode-se tranquilamente falar de resultados definitivos, mas jamais de pontos de vista definitivos”.

Compreendendo, então, que, no âmbito científico, o resultado pode ser definitivo, mas o ponto de vista não, passamos a interpretar os conceitos bakhtinianos e as ideias do Círculo bem como os preceitos da semiótica francesa não mais como um

ponto final ou uma vírgula. Essas vertentes serão entendidas como teorias atravessadas por um jogo de passadificação e presentificação. De acordo com o semiótico francês Zilberberg (2006, p.92), “presentificação que renova e atualiza os ‘resultados’, passadificação que aclama e autentica os ‘pontos de vista’”.

Nosso ato de reflexão, portanto, será permeado por esses processos de presentificação e passadificação, uma vez que associaremos os conceitos bakhtinianos de dialogismo e de autoria a uma esfera discursiva bem contemporânea: os *games on-line*. O mesmo faremos com os conceitos da semiótica francesa, privilegiando o modelo teórico-metodológico do percurso gerativo do sentido, que triparte o plano do conteúdo em nível profundo, narrativo e discursivo, cada um dotado de sintaxe e semântica – eis o nosso recorte metodológico.

Faremos isso, para assim, deslindar como o enunciador se relaciona com o enunciatário. Eis a nossa inquietação teórica: como o jogo digital e toda a esfera que o envolve dialoga com o usuário-jogador? Propomos investigar esse diálogo a partir das marcas da enunciação enunciada em um texto produzido para divulgar e persuadir o usuário-jogador a participar e interagir no universo dos *games on-line*. De acordo com Greimas e Courtés (2008), distinguem-se os metatermos *enunciação* e *enunciação enunciada*, a saber:

Frequentemente insistimos numa confusão lamentável entre a enunciação propriamente dita, cujo modo de existência é ser o pressuposto lógico do enunciado, e a *enunciação enunciada* (ou narrada), que é apenas o simulacro que imita, dentro do discurso, o fazer enunciativo: o ‘eu’, o ‘aqui’ ou o ‘agora’, encontrados no discurso enunciado, não representam de maneira nenhuma o sujeito, o espaço e o tempo da enunciação. A enunciação enunciada deve ser considerada como constituindo uma subclasse de enunciados que se fazem passar como sendo a metalinguagem descritiva (mas não científica) da enunciação (Greimas; Courtés, 2008, p. 168, grifo dos autores).

Portanto, recuperaremos a enunciação enunciada do texto, investigando como o enunciador enunciou o *eu*, o *aqui* e o *agora* no texto. Com isso, como ressaltado pelos semióticos acima, não é de maneira nenhuma a enunciação *strito sensu*, uma vez que o enunciador pode muito bem *fantasiar* seus marcos referenciais de pessoa, de tempo e de espaço. Isso porque podemos estar em um determinado tempo e espaço e escrevermos que estamos em outro tempo e em outro espaço; o mesmo se aplica a categoria de pessoa, por exemplo, quando se usa pseudônimos ou se escreve de maneira anônima. A enunciação pode ser (re)criada no enunciado; por isso diremos enunciação enunciada.

Compreendida essa perspectiva semiótica, o nosso interesse é entender como o enunciador do jogo *on-line* pode criar o universo que enuncia e, ao mesmo tempo, persuadir seu enunciatário-jogador a participar e interagir nesse universo. Para fazer esse estudo, a semiótica discursiva surge como uma ferramenta de grande potencial teórico-metodológico, como verificaremos ao longo de nossa análise.

Ressaltamos que muitas das reflexões que passaremos a expor podem estar presentes no diálogo da semiótica francesa com outras abordagens que já trataram de jogos sob outras designações, como exemplo, a semiologia de Barthes, a filosofia bakhtiniana, a retórica da imagem, a semiótica russa da Escola de Moscou e Tártu e a semiótica pragmática. A nossa proposta é mais uma dentro dos infindáveis discursos sobre discurso que existem e podem existir. Por isso, definamos nosso *locus* epistemológico: dentre as diversas e diferentes teorias do discurso, privilegiamos como interlocutor da semiótica da Escola de Paris a filosofia bakhtiniana. No próximo tópico, discutiremos a pertinência desse encontro e, em seguida, faremos a análise do *corpus* selecionado, explicitando as especificidades do objeto de análise, os *games on-line*.

### **Semiótica francesa e Filosofia bakhtiniana: uma perspectiva interdisciplinar**

A escolha por uma perspectiva interdisciplinar se deve aos ganhos teóricos que surgiram do diálogo entre a semiótica de linha francesa e a filosofia bakhtiniana. Muitos estudos ratificaram e consolidaram na área dos estudos das ciências humanas e da linguagem o potencial heurístico desse encontro. Podemos observar isso, por exemplo, nos estudos de Costa (2015), de Coelho (2014; 2010), de Discini (2015), de Fiorin (2006), de Barros (2011), dentre tantos outros.

Além disso, como explica Fiorin (2008), temos dois modos de fazer ciência: pela *exclusão* e pela *participação*. O estudioso explica esses modos da seguinte forma:

Parece haver duas formas básicas de fazer ciência: uma é regida por um princípio de exclusão e a outra, por um princípio da participação. Esses dois princípios criam dois grandes regimes de funcionamento das atividades de pesquisa. O primeiro é o da exclusão, cujo operador é a triagem. Nele, quando o processo de relação entre objetos atinge seu termo leva à confrontação do exclusivo e do excluído. As atividades reguladas por esse regime colocam em comparação o puro e o impuro. O segundo regime é o da participação, cujo operador é a mistura, o que leva ao cotejo do igual e do desigual. A igualdade pressupõe grandezas intercambiáveis; a desigualdade implica grandezas que se opõem como superior e inferior. Assim, há dois tipos fundamentais de fazer científico: o da exclusão e o da participação [...] (Fiorin, 2008, p. 38).

Em acordo com a proposta de Fiorin (2008), o que pretendemos fazer, aqui, é um estudo interdisciplinar que se encontra inserido no regime de funcionamento da participação. Dentro deste, estamos sob o controle entre *o que é diferente* e *o que é semelhante*. Isso implica, se retomarmos o conceito de valor saussuriano, a geração de sistemas de valor, os quais ratificam, cada um à sua maneira, a especificidade de cada teoria. Por isso, asseveramos que faremos um estudo interdisciplinar e que respeitaremos as epistemologias que sustentam cada teoria.

Salienta-se, ainda, que o contato com a filosofia bakhtiniana e seus desdobramentos na academia tem constituído nas esferas de produção, de circulação e de recepção brasileiras – e internacionais também (cf. Brandist, 2002; Ponzio, 2010,

dentre outros) – uma profícua teoria, intitulada, na proposta de Brait como Análise/Teoria Dialógica do Discurso, a qual a estudiosa apresenta da seguinte forma:

Ninguém, em sã consciência, poderia dizer que Bakhtin tenha proposto *formalmente* uma teoria e/ou análise do discurso, no sentido em que usamos a expressão para fazer referência, por exemplo, à Análise do Discurso Francesa. Entretanto, também não se pode negar que o pensamento bakhtiniano representa, hoje, uma das maiores contribuições para os estudos da linguagem, observada tanto em suas manifestações artísticas como na diversidade de sua riqueza cotidiana. Por essa razão, mesmo consciente de que Bakhtin, Voloshinov, Medvedev e outros participantes do que atualmente se denomina *Círculo de Bakhtin* jamais tenham postulado um conjunto de preceitos sistematicamente organizados para funcionar como perspectiva teórica-analítica fechada, esse ensaio arrisca-se a sustentar que o conjunto das obras do *Círculo* motivou o nascimento de uma análise/teoria dialógica do discurso, perspectiva cujas influências e conseqüências são visíveis nos estudos linguísticas e literários e, também, nas Ciências Humanas de maneira geral (2010, p. 9-10, grifo da autora).

Em adesão a Brait (2010), podemos dizer que a filosofia bakhtiniana, ao longo de sua história, conduziu – e continua a fazer – os pesquisadores a reavaliarem seu *modus operanti*, visto que propõe um outro olhar sobre os fatos da linguagem. Isso, como observado por Greimas (1975) no trecho que destacamos como epígrafe, não deixa de reverberar sobre o fazer científico, haja vista que a ciência é uma linguagem. Desse modo, as contribuições da filosofia bakhtiniana foram e continuam sendo uma alavanca nos estudos das ciências humanas e da linguagem, em especial nas pesquisas recentes da semiótica (cf. Discini, 2015; Costa; 2015; Coelho, 2010).

Assim o nosso enfoque teórico possibilita, por um lado, melhor compreender as especificidades das formulações de Bakhtin e seu *Círculo* e, por outro, promover diálogos interdisciplinares – que longe de instaurar articulações incompatíveis e desnecessárias ou incorporações perigosas – visam desdobramentos no eixo da participação do fazer científico, como já dissemos.

Promove-se, assim, uma interdisciplinaridade que “[...] pressupõe uma convergência, uma complementaridade, o que significa, de um lado, a transferência de conceitos teóricos e de metodologias e, de outro, a combinação de áreas” (Fiorin, 2008, p. 38). A emergência do Análise/Teoria Dialógica do Discurso é, portanto, resultante de uma interdisciplinaridade em processo desde a chegada e difusão do pensamento de Bakhtin no Brasil e em outras localidades, pois, como explica Fiorin (2008, p. 38), “com muita frequência, a interdisciplinaridade dá origem a novos campos do saber, que tendem a se disciplinarizar”.

Além disso, esse empréstimo teórico entre campos do conhecimento, muitas vezes bem distintos (antropologia, filosofia, matemática, lógica, etc.), que a semiótica realiza já está previsto no projeto delineado por seu fundador. Greimas (1975) concebe esses empréstimos da seguinte maneira no projeto semiótico:

[...] O estudioso de semiótica não se acanha de tomar emprestadas as ideias dos outros, de se servir de informações heurísticas de segunda mão: o que é que não acharíamos, tentando reconstruir as fontes filosóficas de um Saussure ou de um Hjelmslev? O que realmente importar a esse estudioso é a conformidade dessas ideias com que ele acredita ser o estado atual de sua disciplina, é igualmente a exigência íntima que lhes faz de “abocanharem a realidade”: os povos chamados primitivos possuem filosofias de linguagem tão boas quanto as nossas, mas que não se prolongam em linguística (Greimas, 1975, p. 11).

Esse trecho, bem como a nossa epígrafe, foi retirado do livro *Sobre o sentido*, publicado originalmente em francês em 1970. Nessa obra, Greimas reúne um conjunto de ensaios semióticos que ele fez durante o período de emergência da semiótica no campo das ciências humanas. É importante ressaltar que a semiótica da Escola de Paris – como estamos observando pelos excertos destacados – tanto quanto a filosofia bakhtiniana – como vimos na proposta de Brait (2010) – são, em última instância, teorias inacabadas, por excelência. Elas nunca cessam de se reconstruírem e se reafirmarem como pontos de vista válidos no cenário da ciência, da academia e da pesquisa.

Como prova disso, se retomarmos os estudos semióticos, veremos que tivemos uma onda estruturalista cunhada a partir dos estudos do conto maravilhoso de Propp e da pesquisa antropológica de Lévi-Strauss. Depois, houve um interesse crescente da semiótica pelo estudo das paixões, nas relações tensivas e fôricas. Atualmente, existe um *tournant* fenomenológico que se espraia em diversas vertentes e possibilidades.

Com relação à filosofia bakhtiniana, Brait e Campos (2009) explicam que tivemos, na segunda metade do século XX, as primeiras traduções de Bakhtin no ocidente, nas quais, principalmente na França, tornaram-se difundidas interpretações como a de Kristeva (1978), baseadas nos moldes da análise do discurso francês. Brait (2009) ressalta que, com a abertura dos arquivos russos, após a Guerra Fria, os estudiosos norte-americanos fizeram uma revisão biográfica e teórica dos fundamentos bakhtinianos – como vemos, por exemplo nos estudos de Brandist (2002). Explicitado o nosso ponto de vista e a pertinência do diálogo que propomos, passamos a determinar, no próximo tópico, a especificidade de nosso objeto de estudo, no caso os *games on-line*, e a analisar o *corpus* que selecionamos.

### **Os games on-line: problematizando a relação enunciador e enunciatário**

Até agora, investigamos os enlaces da semiótica francesa com a filosofia bakhtiniana sem trazer à baila o objeto de nosso estudo, os jogos digitais. Faremos isso neste tópico, no qual trataremos do *game on-line* a partir de uma análise de um *corpus* constituído de uma página digital de informação e persuasão do enunciatário-usuário (<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>). O objetivo dessa página é fazer o enunciatário participar e interagir com o universo do *game* World of Warcraft e esta página é um referencial dos primeiros contatos entre o jogo e o potencial jogador – eis o que nos

motivou a escolher essa página para a análise da relação entre enunciador e enunciatário do referido *game on-line*.

Antes de adentrarmos em nosso *corpus*, entendamos porque o projeto bakhtiniano se torna pertinente para os estudos das novas mídias – em paralelo com a teoria semiótica, agente catalisador do potencial bakhtiniano. O projeto de Bakhtin e do Círculo, de forma geral, busca definir uma estética geral, rejeitando o positivismo empírico demarcado pelas ciências naturais e pelo formalismo russo principalmente. Este, por exemplo, estabelecia um rígido princípio para compreender a forma artística: “O estado mesmo das coisas exigia que nos apartássemos da estética filosófica e das teorias ideológicas da arte” (Eichembaum, 2001, p. 35, tradução livre).

Diferentemente, Bakhtin e o Círculo compreendem a arte sob uma perspectiva estética, por meio de considerações sobre a pintura, a música e a arquitetura. Com isso, evidencia-se que suas proposições teóricas não se restringiam ao material verbal, mas tinham implicações, entre outros, para os enunciados sincréticos, os quais constituem o enunciado do jogo digital.<sup>2</sup>

Bakhtin (2002) discute, em diversas passagens, sobre o autor em uma relação triádica. Nela, o princípio representador é o diálogo, por um lado, entre o autor e seus antecessores (ideologias, autores, enunciados anteriores) e, por outro, entre o autor e seus sucessores (ideologias, autores e enunciados-resposta presumidos). Além disso, o filósofo pensa a ideia de autoria não como constitutiva apenas de obras verbais, mas também de obras visuais, como a pintura:

Encontramos autor (percebemos, compreendemos, sentimos, temos a sensação dele) em qualquer obra de arte. Por exemplo, em uma obra de pintura sempre sentimos o seu autor (o pintor), contudo nunca o vemos da maneira como vemos as imagens por ele representadas.” (Bakhtin, 2003, p. 314).

Esses indícios da abordagem de textos visuais na obra do Círculo de Bakhtin emparelhados à produtividade significativa do universo dos *games* demonstram a pertinência da descrição e da análise dos enunciados sincréticos. Na teoria semiótica, por sua vez, considerou-se, desde o seu nascedouro, o texto como um todo de sentido. Desse modo, é consenso entre os semioticistas que o texto pode se manifestar de diferentes maneiras: verbal, visual, sonora, sincrética, dentre outras.

Foi a partir das pesquisas de Jean-Marie Floch (1947-2001) que os estudos semióticos focaram, com maior profundidade teórica e metodológica, o plano da expressão. Em especial, Floch retomou o tema das linguagens sincréticas, conforme explica Teixeira (2008). Por isso, a semiótica francesa se preocupa com a produção do sentido nas mais diferentes materialidades e formas de significação.

Entendidas a pertinência dos estudos bakhtinianos para a investigação do texto sincrético e a postura semiótica ainda em desenvolvimento, podemos discutir a esfera discursiva que envolve o universo dos jogos, em específico os *on-line*. No universo dos

*games*, a realidade é recontada e recriada. Em muitos casos, o jogo vira uma mania coletiva. Na internet, o jogo ganhou um novo matiz.

Nesse ambiente multimodal e interativo, surgiu uma nova categoria de jogo o *Massive Multiplayer On-line* (MMO) que associado à tipologia *Role Playing Game* – jogo de interpretação de papéis – mais conhecido pela sigla RPG, revolucionou a maneira como muitos pensavam os jogos, conforme Coelho (2014). O mercado se expandiu: surgiram redes, franquias e nichos cada vez mais especializados.

Associando as siglas citadas acima temos MMORPG, esse termo foi cunhado por Richard Garriott, criador de *Ultima Online*, *game* responsável pela popularização do MMORPG entre os internautas e pela instauração de certa forma composicional a esse conteúdo midiático. De maneira geral, esse tipo de jogo consiste em um mundo virtual onde vários jogadores (re)criam personagens fictícios e interagem entre si por meio da internet – eis uma breve descrição da esfera discursiva que envolve esse tipo de jogo.

Os diferenciais desse jogo são que MMORPG suportam uma quantidade muito maior de jogadores simultâneos, formando, assim, uma sociedade virtual. Além disso, ele apresenta um mundo virtual persistente, isto é, mesmo que um *jogador X* não esteja conectado, o mundo digital e os recursos do *game* continuarão existindo de forma ativa e responsiva. Isso não era possível, por exemplo, nos jogos de console de videogame, nos quais o universo do jogo só poderia existir caso o cartucho estivesse em uso no console; esta era a condição empírica para que esse universo se projetasse.

Atualmente, essa condição não é estritamente necessária. Isso porque o usuário pode, por meio de qualquer dispositivo portátil com acesso à internet, estar jogando. Os jogos *on-line*, portanto, trouxeram outras características e possibilidades para o mercado de produção e consumo de jogos.

A possibilidade de criar personagens diferentes, explorar mundos fantásticos e lutar em batalhas épicas são outros atrativos que, em conjunto, fizeram com que esse tipo de jogo agregasse um enorme número de jogadores. Os fatores para tamanho sucesso também se devem às constantes atualizações que o jogo realiza. É importante ressaltar que nesses jogos é possível renovar ambientes, personagens e até regras – outra possibilidade impossível nos jogos de console.

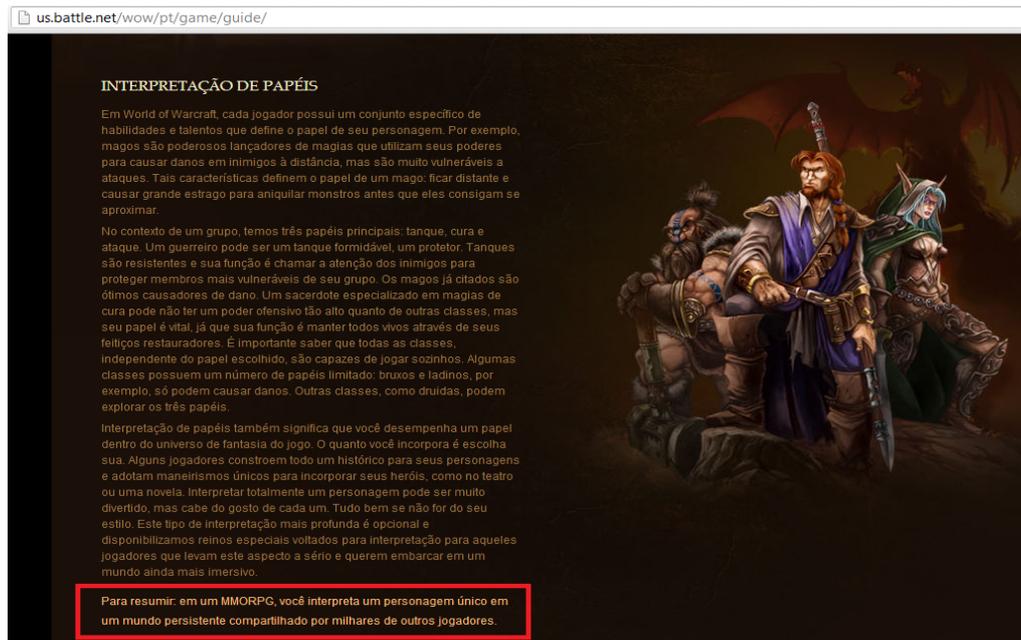
Todos esses recursos associados a um mercado efervescente fizeram com que os MMORPGs tornassem-se um nicho de mercado muito lucrativo. Isso porque a maioria dos *games* inserida nessa plataforma exerce algum tipo de cobrança. Na maioria dos casos, troca-se dinheiro real por moedas virtuais. Escambo que traz muitas vantagens ao jogador, como, por exemplo, acesso a atalhos, poderes extras e até imortalidade dentro da cosmologia do jogo.

Para citar alguns números, em 2008, o volume de capital gasto em assinaturas de MMORPG foi de mais de US\$ 1,4 bilhão. Consideremos também o fato que, em 2013,

só o World of Warcraft, produzido pela Blizzard, possuía mais de 12 milhões de assinantes – número maior que a população de Portugal, cerca de 10 milhões habitantes, segundo o censo de julho de 2014.<sup>3</sup>

Compreendida, sucintamente, as esferas de produção, de circulação e de recepção dos jogos *on-line*, em específico MMORPGs, apresentamos, a seguir, a página informativo-persuasiva do World of Warcraft escolhida para a nossa análise:

Figura 1. World of Warcraft: um mundo de papéis



Fonte: Blizzard (2015). Disponível em: <http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/> Acessado em: 12 jan. 2014.

Na parte destacada desse informativo, temos o resumo do que significa jogar um MMORPG: “Para resumir, em um MMORPG, você interpreta um personagem único em um mundo persistente compartilhado por milhares de outros jogadores”. Por meio desse trecho destacado e pela observação da relação imagem-texto verbal, observamos que o MMORPG pode ser compreendido como um intertexto.

Isso porque o MMORPG pode ser entendido, conforme Coelho (2014), como um mosaico de textos. Ele se relaciona e se inter-relaciona com outros, pois as palavras (ideias) de um são atravessadas pela palavra (ideias) dos outros. Com isso, cria-se uma rede de diálogos.

A eventicidade e a singularidade nascem desse encontro com o outro, desses diálogos. Daí o informativo trazer esse jogo de palavras entre o único (“um personagem único”) e o numeroso (“milhares de outros jogadores”). Todas essas observações dizem respeito à relação intrínseca existente entre o discurso presente nessa página e os discursos que compõem a esfera de atuação dos MMORPGs.

Concentrando nosso olhar analítico na página selecionada, temos, no texto visual, a figura do trio de heróis que, ressaltamos, não é uma mera ilustração do texto verbal. A figura dos heróis está contraposta a da fera atroz que se situa ao fundo da tela. Dessa maneira, na imagem há uma contraposição entre o *eu* dos heróis e o *outro*, constituído, em uma relação maniqueísta, como o monstro-vilão. Em diálogo com o texto verbal, essa relação entre identidade e alteridade ganha novos matizes: faz o destinatário-usuário se sentir jogando, dentro da cosmologia do jogo – eis a estratégia do sujeito da enunciação na enunciação enunciada.

No nível da narrativa, na parte verbal, na instância do enunciado, temos semioticamente um destinador que quer-fazer-saber para fazer-fazer. Em outros termos, o destinador-manipulador deseja que seu destinatário-manipulado saiba quais são os papéis existentes e suas funções – eis o fazer informativo do destinador – para que destinatário-sujeito assuma um papel em seu universo – eis o fazer persuasivo do destinador.

O destinatário, por sua vez, muitas vezes – segundo o pressuposto do enunciador-destinador (“Por exemplo”; “É importante saber [...]”; etc.) – ainda não está competencializado com o saber, ao se comunicar com o destinador-manipulador. Por isso, ele busca apreender quais são as possibilidades de atuação no jogo, para assim, tomar a decisão de entrar nele ou não. Temos aí o fazer interpretativo do destinatário-usuário.

Dado esse poder de sanção do destinatário, o destinador tenta, a todo instante, prever diferentes possibilidades do fazer-fazer do destinatário. Por isso, no enunciado, o destinador-manipulador diz: “Tudo bem se não for de seu estilo. Este tipo de interpretação mais profunda é opcional e disponibilizamos reinos especiais voltados para interpretação para aqueles jogadores que levam este aspecto a sério e querem embarcar em um mundo ainda mais imersivo”. Logo, a estratégia do destinador é capturar o destinatário seja qual for a sua escolha de papéis: seja os “querem embarcar em um mundo ainda mais imersivo”, seja os que não fazem esse estilo de atuação. Para ambas as respostas do destinatário, o destinador pressupõe que a sua manipulação subjacente já foi efetivada, isto é, o destinatário já está jogando.

Com efeito, na instância da enunciação enunciada, o enunciador leva o enunciatário a crer e saber que há papéis moldáveis e, caso este entre em conjunção com o jogo, desempenhará “um papel dentro do universo de fantasia do jogo”, com a importante ressalva de que “o quanto você incorpora é escolha sua”.

Observando todo esse programa narrativo, podemos dizer que o enunciador exige do enunciatário, leitor e potencial jogador, uma leitura responsável e responsiva, conforme a terminologia bakhtiniana (Bakhtin, 2010). Isso porque ele dá competências ao destinatário – por exemplo, o saber dos papéis e o poder jogar – e não o exime de respostas. Isso porque o destinador exige uma mínima participação do destinatário, o que está subentendido tanto na manipulação por sedução: “Interpretação de papéis

também significa que você desempenha um papel dentro do universo de fantasia do jogo”, quanto na manipulação por provocação: “O quanto você incorpora é escolha sua”.

Na manipulação por sedução, o destinador enfatiza as competências do destinatário, de modo a fazê-lo querer o objeto de valor, no caso a querer jogar. Na manipulação por provocação, o destinador coloca em xeque as competências do sujeito de modo a fazê-lo não deixar de querer fazer, no caso não deixar de jogar. Essas duas manipulações são complementares, porque impulsionam o destinador-leitor a deixar de ser um potencial jogador e a assumir, de fato, o papel de sujeito jogador, seja para confirmar suas competências, seja para não as perder.

Se nos voltarmos para a filosofia bakhtiniana, teremos uma perspectiva analítica também pertinente para o estudo das relações contratuais entre sujeitos. Conforme Bakhtin (2003), o *eu* se compõe sempre como *produto* e *produção* de sua relação com o *outro*, de forma que “tudo se reduz ao diálogo, à contraposição dialógica enquanto centro. Tudo é meio, o diálogo é um fim. Uma só voz nada termina, nada resolve. Duas vozes são o mínimo de vida.” (Bakhtin, 1997, p. 257).

Em termos semióticos, essa reflexão bakhtiniana joga luz sobre as relações entre enunciador e enunciatário. Como estamos observando, o enunciador, ao enunciar, se enuncia e, ainda, projeta seu enunciatário. Para isso, como vimos, o enunciador atribui competências a si e ao outro, o que comprova a relação dialógica entre eles.

Além disso, se colocarmos a compreensão responsiva do usuário em diálogo com a teoria semiótica, indo para além do enunciado informativo da página do jogo, teremos uma oscilação nas modalidades veridictórias (parecer e ser) que sustentam os efeitos de veridicção da etapa da sanção, principalmente. Isso porque, quando o jogador monta seu personagem, este é a marca virtualizada do jogador e, simultaneamente, a sua resposta tímica a esse universo, no qual ele é desafiado a responder, pelo inteligível e pelo sensível, a todo instante.

Assim sendo, podemos propor que o jogador-usuário é a personagem como efeito de ilusão: ele parece, mas não é. Concordamos, assim, com Bakhtin (2003) quando ele diz que não há, nas ciências humanas, um princípio de coincidência:  $A = A$ . Compreendemos, junto à teoria semiótica, que não partimos da pressuposição do sujeito empírico em uma relação referencialista com o mundo natural, diferentemente disso, entendemos, em acordo com Greimas e Courtés (2008, p. 488), que “no âmbito do enunciado elementar, o sujeito surge, assim, como um actante cuja natureza depende da função na qual se inscreve”.

Como estamos observando, tanto as propostas da semiótica quanto as da filosofia bakhtiniana se coadunam. Embora existam diferenças epistemológicas entre essas duas disciplinas, elas possuem um fundo discursivo comum que pode iluminar

muitos dos processos de significação. Portanto, é pertinente observar essas duas correntes interpretativas comparativamente como estamos fazendo em nossa análise.

Acrescentamos que, como propõe Santaella (2007), os aparelhos midiáticos e seus *softwares* são extensões de nossa existência. Por isso, podemos, nos termos semióticos, dizer que a existência e a interação entre enunciador-jogador e enunciado-personagem são de hierarquias diferentes e que, quando postas no vórtice discursivo do jogo, essas instâncias – tão distantes na vivência cotidiana, dado o princípio empírico dos sentidos físicos (visão, tato, audição, etc.) – se borram, o que, como já salientamos, é apenas um efeito de ilusão (parece, mas não é). Fiorin (1997, p. 14) explica, por exemplo, que “o sentido do gosto radica no corpo” e, portanto, “na sua forma mais abstrata, o gosto é o estabelecimento da descontinuidade na continuidade, da diferença na indiferenciação” (Fiorin, 1997, p. 15). Daí nasce a paixão da diferença, uma vez que, na maioria dos casos, a diferenciação é concebida como eufórica, positiva, prazerosa; e a indiferenciação, como disfórica, negativa, desprazerosa.

Esse efeito de sentido de ilusão é bem consistente nos jogos *on-line*. Isso porque o sentido se corporifica no universo dos jogos *on-line*, tornando o jogo diferenciado, logo eufórizado, positivo e prazeroso. Para tanto, o enunciado do jogo põe em xeque a visão de identidade fixa e estável promulgada na época da materialidade estável da letra sobre o papel, na qual o autor era concebido como a autoridade e o leitor, a unidade meramente pressuposta. O destinador do jogo proporciona papéis e funções ao sujeito - destinatário que vão muito além da interação de uma leitura linear de um conteúdo verbal.

Observando essas transformações sinestésicas e discursivas, Santaella (2007, p. 91), na esteira de Poster (1995), propõe a constituição do sujeito na era das novas mídias, sob as seguintes premissas:

- a. Os sujeitos são sempre mediados pela linguagem
- b. Essa mediação toma forma da “interpelação”
- c. Nesse processo, a posição do sujeito não está nunca suturada ou fechada, mas permanece instável, excessiva, múltipla

Com relação à proposta a., o nosso *corpus* evidenciou, com primazia, como as relações dialógicas perpassam tanto o texto verbal quanto o texto visual. Construindo neles percursos de sentido. Esse fato se concretiza porque os sujeitos são construídos *no* e *pelo* discurso e, como explicam Bakhtin (2010) e Bakhtin/Volochinov (2009), os atos de linguagem são responsáveis e responsivos.

Com relação à proposta b., a mediação entre sujeitos realiza-se pela interpelação, porque observamos, na análise da página do World of Warcraft, que o destinador informava e persuadia, simultaneamente, e, com isso, esperava uma (inter)ação com o destinatário; configuração que é reiterada na enunciação enunciada. Ratifica-se, assim, a

presença da mediação interpelada entre destinador/destinatário, no enunciado; e entre enunciadador/enunciatário, na enunciação enunciada.

Com relação à proposta c., observando as especificidades de nosso objeto, os jogos *on-line*, em especial os MMORPGs, entendemos que há, no universo desses jogos, uma outra posição de sujeito. Isso porque que o jogador-interlocutor instaura um sujeito dentro do jogo ou vários. O MMORPG permite que se crie até onze personagens por reino, por exemplo. Essa possibilidade, por sua vez, não dilui a singularidade das *personas* criadas, porque há uma narrativa singular e única sendo construída para cada uma delas, temporal e espacialmente.

Por isso, a narrativa de determinado sujeito será pautada pelas suas escolhas e ações particulares, as quais estarão, inevitavelmente, relacionadas – mas não determinadas – às dos demais jogadores, também criadores de seus personagens. Temos, assim, conforme aponta Santaella (2007), sujeitos instáveis, excessivos e múltiplos. Essa é uma posição diferente do sujeito, porque “a figura do eu, fixo no tempo e no espaço, capaz de exercer controle cognitivo sobre os objetos circundantes, já não se sustenta” (Santaella, 2007, p. 92). O que se sustenta é a interação dinâmica e exacerbadamente dialógica – eis o pensamento bakhtiniano iluminando as novas características das mídias digitais.

Assim sendo, a complexidade do objeto dos jogos *on-line*, como estamos delineando, se dá na exacerbação da relação dialógica entre as linguagens ali sobrepostas. Perscrutamos, a partir dos MMORPG, em específico por meio da análise de uma das páginas informativo-persuasivas do World of Warcraft, a interação entre destinador e destinatário no enunciado, e entre enunciadador e enunciatário, na enunciação enunciada.

Diante do exposto, chegamos às seguintes considerações. Primeiramente, entendemos que o enunciadador do jogo *on-line* cria o universo que enuncia e persuade, simultaneamente, seu enunciatário a participar dele. Isso é possível porque a linguagem nas novas mídias é, como evidenciado por Santaella (2007), *mediada* – isto é, a participação do outro é reiterada e estimulada constantemente – e *interpelada* – isto é, a resposta e a responsabilidade do outro é sempre requerida, de diferentes e diversas formas. No *corpus* que selecionamos, a resposta do destinatário era convocada por manipulação de sedução e provocação, por exemplo.

Em segundo lugar, compreendemos que é proveitoso o encontro interdisciplinar entre a semiótica francesa e a filosofia bakhtiniana. Confirmamos, assim, que essas disciplinas podem se avizinhar uma da outra, mesmo que elas tenham epistemologia distinta. Portanto, o regime da participação do fazer científico, como proposto por Fiorin (2008), é pertinente para o avanço dos estudos das novas mídias, dada a complexidade de sua tessitura discursiva.

Em terceiro lugar, confirmamos um outro posicionamento do sujeito, conforme a proposta de Santaella (2007) e Poster (1995). Ficou patente, a partir da análise de nosso *corpus*, que o posicionamento discursivo do sujeito-leitor-usuário não é o mesmo nos jogos *on-line*, nem mesmo quando ele é convocado pelas páginas informativo-persuasivas dos sites dos games *on-line*. Isso porque, embora o sujeito-leitor ainda não esteja jogando e nem efetuando todas as possibilidades de jogabilidade (Huizinga, 2001; Callois, 2001), a interação entre enunciador e enunciatário estabelecida durante o ato de leitura já pressupõe esses recursos.

Daí o usuário-leitor dessa página já se constituir um potencial jogador, angariando, assim, todas as possibilidades que o jogo permite realizar, mesmo que em modo virtualizado, isto é, ainda não manifestado. É nisso que consiste o efeito de sentido de ilusão do enunciado desse tipo de página informativo-persuasiva: o usuário-leitor ainda não é um jogador, mas, pelo modo que ele interage com o enunciador da página, parece que o usuário já é um jogador. Essa estratégia discursiva dos textos dessas páginas de abertura dos jogos *on-line* consolida, de modo atualizante, as premissas constituintes do sujeito das novas mídias.<sup>4</sup>

### À guisa de uma conclusão

No início de nosso texto, problematizamos a relação do enunciador com o enunciatário desde a escolha pela teoria. Insistimos na ideia de que uma teoria X pode dialogar com uma teoria Y, mesmo que elas tenham epistemologias distintas, como ocorre com a semiótica de linha francesa e a filosofia bakhtiniana. Demonstramos, apoiados em Fiorin (2008), que é possível fazer ciência de maneira participativa e não excludente. Com isso, evidenciamos o que cada teoria traz de pertinente para resolver os dilemas de nossa contemporaneidade no concernente a novas mídias, em especial os jogos *on-line*.

Em face do nosso objeto de estudo, os jogos *on-line*, selecionamos o MMORPG World of Warcraft, porque ele representa no mercado de produção e consumo de mídias digitais uma das vertentes mais populares e rendáveis. Isso exige um olhar mais atento, seja por parte do pesquisador especialista, seja por parte dos usuários desses jogos. Ambos devem se questionar por que houve tamanha difusão desse nicho de mercado neste determinado momento histórico-social.

Pensando nisso, nosso interesse, de cunho mais teórico do que prático, foi entender como procede a comunicação dos sujeitos, da enunciação e do enunciado, na esfera discursiva desse jogo a partir da análise de uma de suas páginas informativo-persuasivas. Empreitamos a análise dessa comunicação pelo viés da manipulação, pois, como ressalta Barros (2011, p.48), “a comunicação confunde-se, dessa forma, com a manipulação e têm ambas a mesma estrutura”. Por isso, nosso constante empenho de compreender a estratégia discursiva desse tipo de jogo desde as suas páginas iniciais de abertura e convocação do usuário-internauta.

Os resultados que alcançamos apontam para novas estratégias discursivas que constroem um outro posicionamento do sujeito nas novas mídias, conforme a proposta de Santaella (2007) e Poster (1995). As novas estratégias consistem em diversos procedimentos discursivos, dentre eles, discutimos, neste estudo, a mediação e a interpelação, os quais, a partir das ferramentas da semiótica e dos conceitos bakhtinianos do dialogismo e da compreensão responsiva, conseguimos depreender do enunciado do *corpus* analisado. Semioticamente, compreendemos que essa manipulação se estabelece no *corpus* analisado a partir dos mecanismos de sedução (querer-fazer) e de provação (não-querer-não-fazer) do leitor.

A interdisciplinaridade de nosso olhar analítico tornou-se fundamental para alcançar esses resultados. Isso porque, enquanto a semiótica ofereceu um modelo teórico-metodológico consistente e de grande aplicabilidade, a filosofia bakhtiniana permitiu repensar as relações humanas em sua dimensão interacional, dinâmica e inconclusa. Uma complementou a outra, sem que, com isso, a sua identidade como teoria fosse comprometida.

Por fim, este estudo, ainda em desenvolvimento, demonstrou que as novas mídias digitais, em especial os jogos *on-line*, oferecem um rico e profícuo campo de investigação tanto para os semioticista, quanto para os estudiosos bakhtinianos. Sendo assim, este campo de estudo das novas mídias se abre a todos que se interessarem por compreender as novas relações da atividade humana. Ressaltamos que essas relações, como vimos, vão muito além e aquém de nossa concepção semiótica entre eixo da produção (ação do homem sobre as coisas) e eixo da comunicação (ação do homem sobre outros homens) – eis o que deve impulsionar os desdobramentos desse campo em estudos ulteriores.

### Referências

- Bakhtin, M. M. (1979). *Estetika sloviésnovo tvórchestva*. Ed. S. G. Bocharov. (Coleção Russa). Moscou: Iskusstvo.
- Bakhtin, M. M. (1997). *Problemas da poética de Dostoiévski*. Trad. Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Bakhtin, M. M. (2003). *Estética da criação verbal*. 2. ed. Tradução por Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes.
- Bakhtin, M. M. (2010). *Para uma filosofia do ato responsável*. Trad. Valdemir Miotello e Carlos Alberto Faraco. São Carlos: Pedro e João Editores.
- Bakhtin, M. M. & Volochínov, V. N. (2009). *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico da linguagem*. Trad. Michel Lahud e Yara Frateschi. 13. ed. São Paulo: Hucitec.
- Barros, D. L. P. de. (2002). *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática.

- Barros, D. L. P. de. (2011). A comunicação humana. In: Fiorin J. L. (Org.). *Introdução à linguística I*. objetos teóricos. São Paulo: Contexto, 2011, p. 25-54.
- Blizzard. (2015). Página principal do World of Warcraft.. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>. Acessado em: 12 jan. 2016.
- Brait, B (Org.). (2009). *Bakhtin e o Círculo*. São Paulo: Contexto
- Brait, B. (2010). Análise e teoria do discurso. In: Brait, B (Org.). *Bakhtin – outros conceitos-chave*. São Paulo: Contexto, p. 168-177.
- Brait, B. (2012). Perspectiva dialógica. In: Beth, B. & Souza-E-Silva, M. C. *Texto ou discurso?* São Paulo: Contexto, 2012, p. 9-29.
- Brait, B.; Campos, M. I. B. (2009). Da Rússia czarista à web. In: Braiy, B (Org.). *Bakhtin e o Círculo*. São Paulo: Contexto. p. 15-30.
- Brandist, C. (2012). *Repensando o Círculo de Bakhtin: novas perspectivas na história intelectual*. Trad. Helenice Gouvea e Rosemary H. Schettini. São Paulo: Contexto.
- Caillois, R. (2001). *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia.
- Costa, M. R. M. (2015). *Semiótica e polifonia na estética romanesca de Fiódor Dostoiévski*. 2015. 274 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Coelho, P. M. F. (2010). *O Fetichismo na Publicidade: um estudo semiótica da campanha "Demoníaca" da lingerie da marca Duloren*. 2010. 200 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.
- Coelho, P. M. F. (2014). Análise da *performance* do jogador no *game* World of Warcraft: um mundo de papéis. *Illuminazioni - Rivista di Lingua, Letteratura e Comunicazione*, v. 27, p. 160-196, gennaio-marzo. Disponível em: <file:///C:/Users/patriciacoelho/Downloads/COELHO\_Analise\_da\_performance\_do\_jogador\_no\_Game\_World\_of\_Warcraft\_um\_mundo\_de\_papeis-libre.pdf/>. Acesso em: 12 jan. 2016.
- Discini, N. (2015). *Corpo e estilo*. São Paulo: Contexto.
- Eichembaum, B.(2001). *La théorie de la "méthode formelle"*. In: Todorov, T (Org.). *Théorie de la littérature*. Textes des formalistes russes. Paris: Seuil, 2001. p. 29-74.
- Fiorin, J. L (Orgs.). (2011). *Dialogismo, polifonia, intertextualidade*. 2. ed. São Paulo: Edusp, p. 1-10.

- Fiorin, J. L. (1997). De gustibus non est disputandum?: para uma definição semiótica do gosto. In: Landowski, E.; Fiorin, J. L (Orgs.). *O gosto da gente, o gosto das coisas*: abordagem semiótica. São Paulo: EDUC, p. 13-28.
- Fiorin, J. L. (2006). *Introdução ao pensamento de Bakhtin*. São Paulo: Ática.
- Fiorin, J. L. (2008). Linguagem e interdisciplinaridade. *Alea*. Rio de Janeiro, v. 10, n. 1, p. 29-59, jan.-jun..
- Fiorin, J. L. (2010a). Interdiscursividade e intertextualidade. In: Beth Brait (Orgs.). *Bakhtin outros conceitos-chave*. São Paulo: Contexto, pp.161-194.
- Fiorin, J. L. (2010b). *As astúcias da enunciação*. São Paulo: Ática.
- Greimas, A. J. (1975). *Sobre o sentido*: (ensaios semióticos. Tradução Ana Maria Sampaio Fernandes et al. Petrópolis: Vozes.
- Greimas, A. J; Courtés, J. (2008). *Dicionário de semiótica*. Trad. Alceu Dias Lima et al. São Paulo: Contexto.
- Hjelms, L. (1966). *La langage*. Paris: Minuit.
- Huizinga, J. (2001). *Homo ludens*: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva.
- Kristeva, J. (1978). *Semiótica do romance*. 2. ed. Tradução de Fernando Cabral Martins. Lisboa: Arcádia..
- Ponzio, A. (2010). A concepção bakhtiniana do ato como dar um passo. In: Bakhtin, M. M. *Para uma filosofia do ato responsável*. Tradução de Vlademir Miotello e Carlos Alberto Faraco. São Carlos: Pedro & João Editores.
- Poster, M. *The mode of information*. Chicago: University of Chicago Press, 1995.
- Santaella, L. (2007). *Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade*. São Paulo: Paulus.
- Teixeira, L. (2008). Para uma leitura de textos visuais. *Língua portuguesa: lusofonia-memória e diversidade cultural*. São Paulo: EDUC. pp. 299-306.
- Zilberberg, C. (2006). *Razão e poética do sentido*. Tradução de Ivã Carlos Lopes; Luiz Tatit e Waldir Beividas. São Paulo: Edusp.

## Notas

<sup>1</sup> Para maiores informações sobre a performance do jogador, a partir de uma leitura semiótica, no World of Warcraft, consulte Coelho (2014).

<sup>2</sup> Na metalinguagem semiótica, *sincretismo* é um termo técnico. É partir desse prisma que utilizamos esse termo. Greimas e Courtés (2008, p.467), assim, define sincretismo: “como o procedimento (ou seu resultado) que consiste em estabelecer, por superposição, uma relação entre dois (ou vários) termos ou categorias heterogêneas, cobrindo-os com o auxílio de uma grandeza semiótica (ou linguística que os reúne)”. Desse modo, consideramos, por exemplo, o enunciado verbo-visual, um enunciado sincrético por excelência, uma vez que agrega a dimensão visual e verbal simultaneamente e de maneira interdependente.

<sup>3</sup> Dados divulgados pela assessoria de marketing da Blizzard em 2013.

<sup>4</sup> Conforme explica Barros (2002, p. 43), “na organização modal da competência do sujeito operador, combinam-se dois tipos de modalidades, as virtualizantes, que instauram o sujeito, e as atualizantes, que o qualificam para ação. O dever-fazer e o querer-fazer são modalidades virtualizantes, enquanto o saber-fazer e o poder-fazer são modalidades atualizantes”. Desse modo, a estratégia discursiva proposta na página informativo-persuasiva atribui todas as modalidades da competência do sujeito operador para que o usuário queira o objeto de valor, jogo, e faça a ação manipulada pelo destinador do jogo: jogue!