

# Personagens dramáticos nos video games: corpos e almas constituídos de signos

Victor de M. Cayres

Bolsista Capes (Doutorado)

Universidade Federal da Bahia, Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas, Brasil

## Resumo

Esse artigo analisa os personagens a partir do entendimento dos video games enquanto interfaces entre jogo e drama, de acordo com pesquisa desenvolvida durante o mestrado pelo autor. Nesse contexto, define os personagens de video games como ponto de encontro de sistemas de significação construídos a partir de réplicas e didascálias presentes no documento de game design. Propõe essa abordagem tanto como caminho de análise quanto como instrumento para a composição de personagens.

**Palavras-chave:** Personagens, Drama, Video Games

### Contato:

victorcayres@gmail.com

## 1. Introdução

Esse artigo deriva da minha pesquisa de mestrado em que apresento os video games como interfaces entre jogo e drama. Ele desenvolve a seção da dissertação em que analiso os personagens de video game enquanto ponto de encontro de sistemas de significação criados a partir de signos audiovisuais já previstos nos documentos de game design de modo similar ao que acontece com as réplicas e didascálias no texto dramatúrgico.

Inicialmente trago a definição de drama que desenvolvo na dissertação para que o leitor possa ficar a par do contexto em que a discussão acerca dos personagens está inserida. Em seguida apresento os personagens como composições feitas de réplicas e didascálias. Prossigo com a distinção entre personagens jogáveis e personagens não-jogáveis. Posteriormente defino os personagens como ponto de encontro de sistemas de significação em concordância com o trabalho de Ubersfeld [2005] que afirma o mesmo sobre personagens do Teatro, para em seguida, especificar alguns sistemas de significação que convergem para a composição de personagens (sistema actancial, sistema actorial e sistema retórico), além de abordar a codificação de personagens em papéis, os

traços distintivos que individualizam um personagem e introduzir a noção de personagem enquanto sujeito enunciativo de um discurso que se aloja no processo de enunciação produzido entre equipe de desenvolvimento e jogadores.

## 2. Noção de Drama nos video games

Em diálogo com os escritos aristotélicos, defino como Drama, na minha dissertação e conseqüentemente no presente trabalho, o modo de imitação de uma *ação* caracterizado por certa autonomia dos personagens. Aristóteles considera as artes poéticas (a epopéia, a tragédia, a comédia, a poesia ditirâmbica, a maior parte da aulética e da citarística) como artes miméticas<sup>1</sup>, diferenciando-as quanto aos objetos de imitação, modos e meios de imitar. O objeto de imitação das tragédias e comédias, segundo Aristóteles, seria a ação. Nas tragédias a imitação seria a da ação praticada por personagens melhores do que são os homens reais. A ação trágica, patética e desmedida, provoca a passagem do personagem da dita para a desdita, o que não impede que haja também peripécias que o conduzam da desdita para a dita como em *Ifigênia em Aulis*. Já o objeto de imitação da comédia é a ação de personagens piores do que são os homens, “A comédia é, como já dissemos, a imitação de homens inferiores; não, todavia, quanto a toda a espécie de vícios, mas só quanto àquela parte do torpe que é o ridículo.” [ARISTÓTELES 1966, p. 245]. No presente trabalho, defendo que a ação, em suas diversas nuances, é o objeto de imitação do drama, seja ele trágico, cômico, satírico, melodramático, farsesco ou com qualquer outro rótulo anterior ou ainda inexistente nos tempos

<sup>1</sup> Como indica Mendes (1995 p. 28), Aristóteles e Platão já apresentavam diferenças na maneira de pensar as artes poéticas: “Para Aristóteles a narração (*diegesis*) é um dos modos de imitação poética (*mimesis*); para Platão, a maneira de dizer (*lexis*) divide-se em imitação propriamente dita (*mimesis*) e simples narrativa (*diegesis*)”.

de Aristóteles. Vale salientar que ao afirmar que o drama está ligado à mimese da ação, não necessariamente se pressupõe uma ação una e nem que a mimese deva girar em torno do objetivo de um protagonista (indivíduo ou grupo).

A mimese da ação é parte indispensável do que até os dias de hoje foi chamado de drama, contudo não é exclusividade da forma dramática e nem o suficiente para defini-la. Segundo o próprio Aristóteles [1966] outros gêneros da arte poética podem ter a ação como objeto de imitação, a epopéia por exemplo. Definido o objeto de imitação do drama restam os meios e os modos de imitar. Aristóteles apresenta a comédia, a tragédia e o drama satírico como formas poéticas que podem utilizar todos os meios de imitação descritos por ele: o ritmo, o metro e o canto. Contudo, a possibilidade de agregar meios de imitação diversos ainda não é o bastante para definir o gênero, já que o *nomos* (manifestação poética reconhecida como primeira associação entre a lírica e a música) também o faz. Resta, portanto, uma última peça do quebra cabeça proposto por Aristóteles para definir cada uma das artes poéticas, ou seja, o modo de imitar. É através da maneira pela qual se imita que se aproximam Sófocles e Aristófanes (o tragediógrafo do comediógrafo), “pois ambos imitam pessoas que agem e obram diretamente” [Aristóteles, 1966 p. 243]. Adoto, portanto, essa característica que aproxima a comédia e a tragédia para Aristóteles como sendo o traço fundamental do drama.

Vale ressaltar que a diferença entre os pontos de vista de Aristóteles e os de Platão é sutil nesse aspecto, mas para o presente trabalho revela-se de alta relevância. Ambos afirmam uma aparente autonomia de ação dos personagens nas tragédias e comédias; contudo, Platão afirma através da ilusão de ausência do autor, enquanto que, do modo como a noção de drama é apresentada por Aristóteles, não há menção a esse tipo de dissimulação como parte fundamental da maneira de imitar. Embora a maneira de imitar em que os agentes se apresentam como que *per si* esteja extremamente relacionada com a possibilidade de ocultamento da figura do autor, essas duas características podem ser tomadas como coisas distintas a partir da observação de algumas obras dramáticas. Em contato com peças como *Seis personagens em busca de um autor*, de Pirandello, ou *Mãe coragem*, de Brecht, ou com desenhos animados como *Pateta*, ou *Pica-pau*, podemos verificar que o autor se faz presente através dos recursos diversos da metalinguagem ou da narração, revelando a presença de um sujeito que organiza e julga os valores da ação mimetizada, e, ainda assim, os personagens agem como que por eles mesmos. Compartilhar com a Épica alguns traços estilísticos, não as exclui do gênero dramático, mesmo na perspectiva de Rosenfeld [1985] em que obras como essas podem ser chamadas de dramas épicos.

Esslin [1978] discute a validade de se caracterizar drama através da mimese. Para ele, essa maneira de compreender o drama pode restringir demasiadamente o que se chama de dramático e excluir desse universo

balés abstratos ou filmes de animação “não miméticos”. É importante, portanto, precisar o que estamos chamando de mimese, para que uma definição de drama pautada neste conceito não se torne excessivamente restritiva. Mendes [1995 p.15], refletindo sobre esse termo nos escritos Aristotélicos, define a mimese como “[...] o caráter estético representativo da arte, artifício humano de figurar a realidade natural (*physis*) e a social (*ethos*) [...]”. Vale ressaltar que o sentido de mimese para Aristóteles não tem a carga que muitas vezes lhe é atribuída de imitação objetiva da realidade. “A imitação artística metamorfoseia reproduzindo.” afirma François Stirn [2006 p. 65] ao se dedicar a explicar a idéia de mimese para Aristóteles. Além disso, como ressalva Mendes [1995 p. 16], a idéia de imitação na arte, não se fechou há 2500 anos, mas, ao contrário, vem se modificando, desde os dias de *A Poética* de Aristóteles até a atualidade, abarcando as novas maneiras pelas quais a realidade é construída e investigada pela linguagem. O sentido que o presente trabalho adota para o termo mimese, desse modo, abarca a possibilidade de re-elaboração da realidade a partir do que ela oferece e não se atém a uma forma de imitação que tenta reproduzir o mundo tal como ele é.

Adoto o termo mimese na delimitação do drama por não identificar nenhum produto que se possa chamar dramático, por mais abstrato que seja, que não se refira à realidade de alguma maneira ou que faça surgir do nada algo que nunca tenha existido. Mesmo quando a mimese não é a maior preocupação do artista dramático, como no expressionismo, ela está presente nos personagens e no seu agir, ainda que ao invés de indivíduos apareçam tipos abstratos. Mesmo em um filme de animação com teor abstrato, em que não houvesse elemento figurativo algum, haveria mimese de cores, formas e movimentos. E mais, o espectador pode estabelecer relações entre um produto dramático e qualquer sistema baseado na natureza ou na cultura, independentemente da intenção do autor.

É a partir dessa definição que posso reconhecer nos video games a presença do gênero dramático. A princípio, pode-se pensar que a ação nos *video games* não se desenvolve da mesma forma que no drama, pois não se apresenta por si diante de uma assistência, mas demanda a ação do jogador para seguir. Não se deve esquecer, contudo, que há, pelo menos, um tipo de Teatro em que o espectador se comporta como um jogador: o Teatro do Oprimido, concebido por Augusto Boal. Vale à pena evocar a palavra *espectador* cunhada por esse encenador e teórico brasileiro do Teatro. Talvez a maneira de proceder do *espectador* mais análoga à do jogador de *video game* seja a que se observa no Teatro Fórum (uma das modalidades da Poética do Oprimido). Depois da apresentação de uma peça teatral, que deve conter uma falha social ou política que se deseja analisar, um coringa pergunta aos *espectadores* se eles estão de acordo com as soluções propostas pelo protagonista. Provavelmente eles não estarão. A peça então é reiniciada e os *espectadores* agora podem substituir o personagem que julgarem

oprimido, quando perceberem um erro no seu comportamento, em busca da solução para o problema em questão. O ator substituído permanece próximo à cena cuidando para que o *spectator* não proponha soluções miraculosas ou incoerentes com o universo proposto. Todos os outros atores, exceto os que interpretam os aliados do personagem substituído, intensificam o processo de opressão com o objetivo de deixar claro que não é tão simples mudar o curso de situações – tanto aquelas que estiverem sendo abordadas na peça, quanto as que serão encontradas na vida. O *spectator* pode, de fato, alterar o rumo dos acontecimentos da peça, mas se não conseguir, ela segue como da primeira vez em que lhe foi apresentada.<sup>2</sup>

Ainda que haja esse caso particular, é fato que não podemos tomar esse modo de imitar a ação como sendo a mais própria do que comumente é entendido como drama. Contudo, a existência dessa forma de Teatro, serve-nos para provar que as fronteiras entre a mimese dramática e a mimese nos jogos é muito mais tênue do que pode parecer à primeira vista. Entretanto, ainda que no Teatro Fórum a relação entre drama e jogo seja mais evidente, há semelhança do modo de imitar nos video games em qualquer outro espetáculo dramático. Pois, o jogador, tal qual o ator no drama, ao mesmo tempo em que é espectador da ação (ambos vêem os acontecimentos do ponto de vista de seu personagem), precisam agir para que os acontecimentos se desenrolem por meio de um roteiro prévio ou de improvisação.

### 3. Personagens entre réplicas e didascálias

A despeito de em muitos casos os personagens se assemelhem a indivíduos ou entidades autônomas, é possível afirmar que eles são construções que tem como unidades de composição as réplicas e as didascálias dos textos dramáticos. Em um texto dramático tradicional, lido ou encenado, eles são o conjunto das suas falas e ações, descrições físicas ou materializações cênicas, reunidos sob uma identidade definida por um nome. Nos video games, um personagem é não só o que ele faz numa partida de jogo, mas todo o conjunto do que ele poderia fazer e todas as formas físicas que ele poderia assumir, pelo menos do ponto de vista da equipe de desenvolvimento. O que quer dizer que, mesmo sem considerar as diferentes interpretações produzidas por cada indivíduo que toma contato com ele, um personagem de video game pode ser diferente para cada espectador, pois o conjunto de ações e falas que cada jogador conhece de um personagem pode ser diferente e é esse conjunto que vai determinar o que

<sup>2</sup> Uma descrição mais completa dessa e de outras modalidades do teatro do oprimido pode ser encontrada em BOAL, Augusto. O Teatro do Oprimido na Europa. In: \_\_\_\_\_. *Jogos para atores e não-atores*. 5ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, p. 1-44.

jogador entende pelo personagem. Dessa forma importa também para a constituição do personagem o quanto ele pode ser manipulado diretamente pelo jogador ou influenciado por suas ações. Neste ponto é oportuno distinguir Personagens jogáveis e não-jogáveis.

### 4. Personagens jogáveis e não-jogáveis

Antes de prosseguir na análise dos personagens dos video games, enquanto interfaces entre jogo e drama, é importante observar a existência dos *player-characters* e dos *Non-player-characters*. Os primeiros são aqueles que funcionam como avatares<sup>3</sup> para a ação do jogador. A ação desse grupo de personagens depende então da atuação do jogador dentro dos parâmetros definidos pela equipe de desenvolvimento. Por exemplo, em *Super Mario Bros.* é possível com o personagem/avatar andar para esquerda e para a direita, abaixar-se, correr, saltar de um lugar para outro ou sobre os seus oponentes, e, quando o personagem pega a flor de fogo, soltar chamas pelas mãos. O jogador agirá então controlando Mario ou Luigi, desempenhando esse conjunto de atividades na ordem que bem entender a fim de realizar a ação de salvar a princesa Peach das garras de Koopa. Vale observar que, nesse caso, o que o jogador faz ou deixa de fazer pouco interfere no que se entende pelo personagem. Para um jogador que aceite as regras do jogo, Mario, nesse caso, será sempre o encanador bigodudo, vestido de vermelho, que almeja derrotar os seus oponentes para salvar a princesa. Já em jogos como *Fable*, o herói do jogo poderá ser substancialmente transformado a partir do desejo do jogador. Não só a aparência do personagem é extremamente possível de customizar como o tipo de ações que ele desempenha. Ao jogador, na pele do personagem, é concedido, por exemplo, atingir seus objetivos sem matar nem os seus inimigos, ou, ao contrário matar todos e até os inocentes. Esse tipo de concessão é determinante para o que se entende pelo caráter do personagem e deixa nas mãos do jogador defini-lo a cada sessão. Há jogos em que as possibilidades de definição do personagem são ainda maiores. Em MMORPG (Massive Multiplayers Online Role Player Game) como *World of Warcraft*, por exemplo, o jogador pode construir um personagem a partir da combinação de características pré-estabelecidas como gênero, raças (humanos, elfos, trolls, ogros...), classes (mago, bruxo, guerreiro, druida...), aparência (cor e corte de cabelos, cor dos olhos, formato do rosto, cor da pele...) e ainda ao longo do jogo escolher as habilidades que serão treinadas, as

<sup>3</sup> Segundo Wolf [2008 p.311] avatar é um termo originário do Sânscrito que significa a encarnação de uma divindade hindu em forma física na terra. No contexto dos *video games*, avatar é o personagem ou a representação do jogador atualizada na tela. Wolf [2008, p.311] alerta ainda que geralmente o avatar possui traços distintivos que o tornam único no universo do jogo.

missões que serão desempenhadas, tudo o que será dito pelo personagem.



Figura 1: World of Warcraft

Os NPC são todos os personagens controlados pela máquina, sejam eles oponentes ou adjuvantes do personagem/avatar. Para esse tipo de personagem podem ser previstas ações que independem do jogador e outras ações que respondem ao modo como o jogador age. Por exemplo, nos jogos da série *Resident Evil*, os zumbis caminham e comem corpos em decomposição no chão independente do que faça o jogador, mas se o jogador se aproxima ou atira neles, tais *Non Player Characters* irão perseguir o jogador para atacá-lo. Ações dos dois tipos também podem ser desempenhadas por *Non Player Characters* adjuvantes. No início do primeiro jogo da série *Resident Evil*, por exemplo, o personagem adjuvante Barry irá se dirigir em direção a uma mancha de sangue na sala de jantar independente da ação da personagem Jill controlada pelo jogador. Mais tarde, depois que Jill e Barry já se separaram, se Jill retirar uma arma que está presa em um suporte na parede, acionando assim um mecanismo que trava a porta e faz com que o teto desça para esmagá-la, Barry aparecerá para arrombar a porta e salvá-la. Vale ressaltar que a composição dos personagens através das suas ações acontece tanto ao longo do *gameplay*, de forma interativa, como em *Cut scenes*, momentos em que são apresentadas cenas com nenhuma ou pouca interferência do jogador.



Figura 2: Na imagem superior Barry mata um Zumbi, após se

aproximar da poça de sangue; na imagem inferior, Barry e Jill após o episódio em que ele a salvou de ser esmagada por uma armadilha na sala ao fundo da imagem.

Em alguns jogos é possível verificar a atuação do jogador sem a atualização visual de um avatar. Isso não significa que não exista um personagem, pois ao entrar no jogo, o jogador necessariamente separa-se da sua vida objetiva vestindo uma máscara que lhe dá objetivos, funções e/ou papéis. Em *Tetris*, por exemplo, não há imagem alguma que represente o jogador. Os blocos geométricos não são os protagonistas, a despeito do que sugere Bobany [2007, p. 43], pois não representam o sujeito que desempenha a ação intencional. Ao contrário, os tetraminós são objetos manipulados por um avatar virtual cuja aparência não é atualizada na tela, mas as ações são. Com essa afirmação não quero dizer que figuras geométricas ou mesmo imagens não-figurativas estão excluídas da função de avatar em *video games*. Em *Pong*, por exemplo, dois retângulos controlados pelos jogadores, agem tais como tenistas sobre a bola, representada por outro retângulo menor.

#### 4. Convergência de sistemas de significação

Segundo Ubersfeld [2005], personagens podem ser entendidos como pontos de convergência de funções de significação. A composição de um personagem se constitui a partir de diversos sistemas de signos que se relacionam.

Em primeira instância, nos *video games*, os personagens se apresentam enquanto objetos icônicos, assim como segundo Ubersfeld [2005] são os personagens no Teatro. Os personagens vistos na tela, são, desse modo, atualizações de uma caracterização prévia constituída por descrições no documento de *game design* equivalentes a didascálias no texto dramático.

O que diferencia, entretanto, um personagem de um objeto qualquer do jogo é sua participação como agente. O personagem é então humanizado a partir da simulação de uma intencionalidade expressa na forma de ação. No plano da dramaturgia, a ação do personagem é constituída não só através das didascálias, mas também das réplicas, pois falar é também agir.

É possível observar a ação do personagem segundo o modelo actancial de Greimas, revisto por Ubersfeld [2005]. Segundo essa perspectiva de análise, os personagens alinham sua ação com um sistema de forças organizado a partir de um vetor denominado flecha do desejo, que representa a busca do Sujeito da ação dramática por um determinado objeto. Além do *sujeito* e do *objeto* existem mais dois pares de actantes. O par *destinador/destinatário* e o par *oponente/adjuvante*. *Destinador* é o actante que está

relacionado à causa da ação e o *destinatário* é o actante para o qual a ação se destina. Esse par de actantes é precioso para a identificação dos discursos produzidos por textos literários e peças de teatro, pois ajudam a identificar que tipo de motivação rege a ação. O funcionamento desse par de actantes é similar nos *video games*. Em *007 Goldeneye* (1997), por exemplo, o agente 007 tem como *destinador* e *destinatário* da sua ação o estado monárquico inglês. Ele age como um enviado da Inglaterra e é para esse mesmo estado que o propósito da sua ação servirá. Daí pode inferir-se que James Bond está ligado aos valores da monarquia inglesa, a manutenção daquele *status quo*.

O *Oponente* é o actante que se interpõe à busca do sujeito pelo objeto e o *Adjuvante* aquele que auxilia o *Sujeito* nessa busca. Tal par de actantes é fundamental para produzir o equilíbrio das forças que levarão o jogador à vitória ou à derrota. Em *Resident Evil*, por exemplo, uma série de tarefas não são possíveis de serem realizadas por Jill sem o auxílio de Barry, já Chris encontra em Rebecca um auxílio fundamental para conseguir sobreviver às suas missões.

É interessante notar que os actantes funcionam como unidades de sentido que compõem a estrutura da ação. Assimilados aos personagens, os actantes facilitam a sua leitura enquanto sistemas de significação, contudo é importante que fique claro que as noções de actante e personagem não se confundem. Um personagem pode ocupar uma ou mais casas actanciais, assim como uma casa actancial pode abrigar vários personagens, uma instituição ou uma abstração como o amor ou a liberdade. Esse tipo de abordagem aplica-se ao presente trabalho, apenas para reiterar a compreensão do personagem como um ponto de encontro de determinações semióticas interdependentes, de forma que pode ser útil tanto para análise quanto para o desenvolvimento de jogos.

Outro sistema, o actorial também pode ser utilizado para a compreensão da ideia de personagem enquanto feixe de determinações semióticas. A unidade do sistema actorial é o ator, que se distingue do personagem por estar ligado a uma função determinada na narrativa. Segundo Ubersfeld [2005, p. 62], o “ator é, portanto, um elemento animado caracterizado por um funcionamento idêntico, se necessário, com diversos nomes e em diferentes situações”. Assim é possível identificar em um jogo, por exemplo, personagens que ocupam as mesmas casas actanciais e são também os mesmos atores. Por exemplo, em *Alex Kid in Miracle World*, os personagens Stonehead, Paperhead e Scissorshead ocupam a casa actancial do *Oponente* do príncipe Alex e são também o mesmo ator “capanga do tirano Janken”. Ubersfeld [2005, p. 65] chama atenção ainda para o fato de que a ideia de ator desliza para formar a noção de papel na medida em que são “determinados por uma função imposta pelo código”. Os papéis são constituídos em formas muito codificadas dramaturgia, em que existe um comportamento funcional esperado. Nos *video games* o

papel de herói é comumente associado aos protagonistas. Espera-se em jogos como *Legend of Zelda II: The adventure of Link*, que Link exerça o seu papel de herói salvando a princesa.

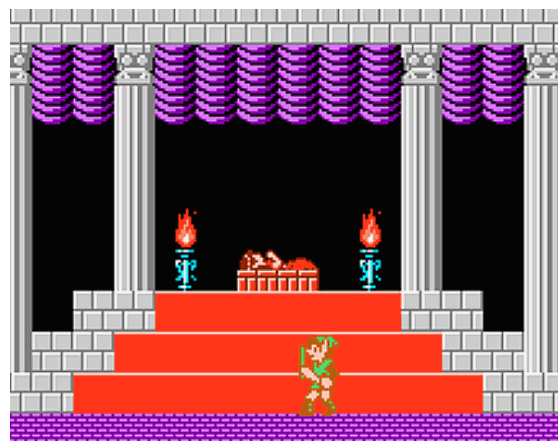


Figura 3: o herói Link diante da princesa Zelda.

É interessante notar, que nos *video games*, como em outros meios em que se desenvolve o drama, o *papel*, pode gerar expectativas que não são completamente cumpridas pelos personagens que o exercem, podendo gerar efeitos que enriquecem a narrativa. Em Super Mario Bros., por exemplo, o *papel* do herói que salvará a princesa é atribuído a um homem comum: um simpático encanador baixinho, gordinho e bigodudo. Tal estratégia para a composição do personagem Mario criou uma empatia *suis generis* na história dos *video games*. Em outro caso, mais recente e mais complexo, exerce o papel do Herói que deve salvar a cidade de Athenas dos desmandos do deus da Guerra, Kratos, um violento general espartano atormentado pelas atrocidades que cometeu no passado. O contraste entre o papel heróico de Kratos e a caracterização de sua personalidade rende ao jogo a possibilidade de investir fortemente em conflitos dramáticos baseados nas contradições do personagem. Em casos como esses, entram em conflito as expectativas geradas por um *papel* e determinações diferenciais que individualizam os personagens.



Figura 4: Kratos levando um soldado preso em uma gaiola para ser sacrificado no fogo em *God of War*.

As determinações diferenciais que tornam possíveis a individualização dos personagens são tais como:

nome, características físicas específicas, signos que o particularizem historicamente, ações que caracterizem uma psique [UBERFELD, 2005]. Nos *video games*, um recurso recorrente, que aproveita a individualização do personagem para reforçar as características imersivas do meio, é a criação de lacunas estrategicamente elaboradas para aproveitar-se das características do jogador. Além da própria ação de jogo que deve ser desempenhada pelo jogador, este também pode colocar-se imaginariamente na posição do personagem/avatar em diálogos em que só o seu interlocutor fala. Esse tipo de estratégia está presente, por exemplo, em jogos como *Alex Kid in Miracle World* ou *The Legend of Zelda: Majora's Mask*.



Figura 5: cut scene em *The Legend of Zelda: Majora's Mask*.

Na medida em que o texto dramático é também um sistema retórico o personagem pode cumprir a função de uma metonímia, metáfora, e/ou oxímoro [UBERSFELD 2005]. Em função do sistema retórico em que está inserido é que o personagem se relaciona com um referente em um sistema histórico-social ou psicológico.

Em primeiro lugar, todo personagem/avatar estabelece com o jogador que o controla uma relação metonímica, de contiguidade. O personagem/avatar acaba por se apresentar como uma extensão da intencionalidade do jogador. O avatar é o meio pelo qual o jogador age no universo do jogo, estabelecendo uma complexa relação de compartilhamento de crenças e desejos, ao menos no universo ficcional do jogo. Além desse processo metonímico entre personagem/avatar e jogador, outras relações de contiguidade se estabelecem com o personagem. Kratos, de *God of War*, é ao mesmo tempo a metonímia da intencionalidade do jogador e a metonímia, ou sinédoque (figura de linguagem em que o todo é representado pela a parte), do imaginário sobre a sociedade e os valores de Esparta e ainda a metonímia dos valores da sociedade estadunidense que produziu o jogo.

Ubersfeld [2005, p. 78] chama atenção que “Para além do funcionamento metonímico, a personagem pode ser a metáfora de muitas ordens de realidade”. Dentro de uma perspectiva metafórica, os dragões de *Adventure* podem, por exemplo, serem lidos como representações da pretensa bestialidade e misticismo de

um povo que não compartilha dos mesmos códigos culturais do herói que busca o cálice. Tal leitura pode ser produzida a partir da relação entre o herói, metonímia de um poder monárquico associado ao castelo dourado, que busca um cálice (objeto comumente relacionado ao Santo Graal) em outro reino, representado pelo castelo preto. Obviamente uma leitura como essa já está mais próxima de um processo de conotação do que de um processo de denotação. Ainda segundo Ubersfeld [2005, p. 79]:

*A maleabilidade do sistema de conotações permite mostrar como toda uma série de construções, inerentes ao leitor ou ao espectador, pode ser investida na personagem, seja por meio de elementos extratextuais, históricos, ou legendários, seja por meio de elementos acionados na representação.*

Dentro da perspectiva do sistema retórico, demonstrado por Ubersfeld [2005] é ainda relevante apresentar o personagem enquanto oxímoro, ou seja, lugar de discurso que apresenta idéias contraditórias. No drama, em que o conflito é elemento caro na constituição do enredo, o personagem tende a ser uma personificação do oxímoro, o ponto onde nasce a tensão dramática a partir de vozes discursivas contraditórias, vontades e contravontades. Em *Bobby is going home*, a ação do personagem/avatar é uma ação de retorno ao lar através de uma estrada hostil, a partir dessa ação produz conotações relacionadas ao desejo de retorno ao útero materno, onde o personagem estaria confortável e em segurança. Por outro lado, o retorno ao lar, é inevitavelmente passageiro e o personagem está fadado à morte, assim como o jogador ao fracasso. Nesse sentido além de integrar um mecanismo de sinédoque, sendo a parte que se refere ao todo da humanidade, Bobby representa o oxímoro na medida em que deseja retornar ao útero, mas será puxado a fórceps para a cova. A música tema de *Bobby is going, Nearer my God to thee*, canta em louvor a Deus, com a intenção de aproximar-se dele, conferindo uma cruel ambigüidade ao aparentemente inocente jogo. Em que sentido existiria realmente uma tentativa de aproximação de Deus? O hino seria uma tentativa (certamente malograda) de pedir forças ao Senhor para a sobrevivência ou ironicamente sublinharia a morte inevitável que aproximaria o personagem de Deus? A aparência do personagem ao morrer e o som que comunica o jogador da morte do personagem não parecem recompensadores, ao contrário do estímulo musical reconfortante “Home sweet home” de quando há, na minha leitura, o retorno simbólico ao útero materno.



Figura 6: Bobby is going home

Resta ainda observar a dimensão do personagem enquanto sujeito enunciativo de um discurso. Segundo Ubersfeld [2005], para compreender o discurso da personagem é preciso observar que apesar de este se constituir como uma mensagem entre um personagem e outro, é também uma parte de um discurso maior, o texto da peça. É preciso observar-se, então, o fenômeno da dupla enunciação, consiste num “processo de comunicação entre ‘figuras’-personagens que se aloja no interior de outro processo de comunicação”. Um personagem dirige-se a outro, ao mesmo tempo em que se dirige também aos espectadores.

A dupla enunciação evidencia outro fenômeno, a polifonia do discurso, ou seja, a presença de diversas vozes, ou ideologias, que no caso do teatro materializam-se nos personagens. O discurso de uma peça é constituído pela relação das vozes em discordância no seu interior e pelo modo que o autor organiza e julga esse confronto.

Os *video games* também apresentam um processo de dupla enunciação, como o que Ubersfeld [2005] verifica no teatro, com personagens locutores de um enunciado, incluídos em um discurso enunciativo, cujo destinatário é o autor (leia-se a equipe de desenvolvimento). Vale ressaltar que a dupla enunciação reforça a necessidade de se observar as condições de enunciação, considerando que a mensagem “[...] não é tanto o discurso das personagens, mas as condições de exercício desse discurso.” [UBERSFELD, 2005, p.161, grifo da autora].

Para ler o discurso de um espetáculo teatral, segundo Ubersfeld [2005], é preciso considerar as condições de enunciação, não isolar o componente linguístico da representação: “Fora da situação de comunicação, a ‘significação’ de um enunciado no teatro simplesmente não existe; só esta situação, ao permitir o estabelecimento das condições de enunciação, confere ao enunciado seu sentido.” Considerar as condições de enunciação é fundamental não só para análise, mas para a construção do discurso também nos *video games*. Sons e imagens não só produzem significados por si, como também criam contexto para a enunciação de signos linguísticos, reforçando, contrariando ou complementando seu sentido.

Outro pré-requisito fundamental para a compreensão do personagem enquanto sujeito enunciativo de um discurso é a observação das condições de enunciação. As falas e gestos que compõem o discurso do personagem não podem ser compreendidos isolados de todo o contexto de outros signos que os circunda. No caso dos *video games*, é preciso observar, além dos signos comuns aos outros meios potencialmente dramáticos, a existência das regras, pois estas também criam significado e são parte das condições de enunciação do discurso do personagem. O que é necessário que o jogador faça para vencer ou se divertir?



Figura 7: O príncipe Alex, diante do tirano Janken, em *Alex Kid in miracle world*.

Em *Alex Kid in Miracle World*, o discurso do príncipe Alex só pode ser compreendido a partir da ação desempenhada pelo personagem controlado pelo jogador em resposta às réplicas de outros personagens que oferecem um panorama sobre o aprisionamento da sua família e o governo tirânico de Janken já que o personagem/avatar não se expressa através de palavras em nenhum momento do jogo. As regras de *ludus* [FRASCA, 2001], que definem as condições de vitória, determinam, por exemplo, que o discurso do personagem/avatar Alex estima instituições como a família e um sistema político baseado na descendência além de valores como a coragem heróica de enfrentar o tirano usurpador do trono e seus comparsas.

### 3. Considerações finais

Ao longo deste artigo apresentei uma proposição de análise dos personagens nos video games, considerando que tais jogos apresentam uma interface com o drama. Das possibilidades de estudo do personagem no gênero dramático elegi a abordagem semiótica para orientar este trabalho, tomando como marco teórico o trabalho de Ubersfeld [2005]. Tal abordagem parece-me adequada aos meus propósitos por esforçar-se para distinguir texto de meta-texto, lidando com os signos que compõem o personagem no produto em que ele é encontrado e evitando considerar os discursos produzidos sobre ele em outras esferas. Escolho a semiótica para tratar do personagem dramático nos video games, por entendê-lo como um constructo e não como uma entidade autônoma. Com essa perspectiva compreendo os personagens de video game enquanto ponto de encontro de sistemas de significação criados a partir de signos audiovisuais já previstos nos documentos de game design de modo similar ao que acontece com as réplicas e didascálias no texto dramático. Levantei, então, alguns sistemas colaboram para sua constituição, a exemplo do sistema actancial, do sistema actorial e do sistema retórico, além de abordar a codificação em papéis e os traços distintivos individualizantes, sem desconsiderar a dimensão do personagem enquanto sujeito enunciativo de um discurso.

Considero que este trabalho indica não só caminhos para análise, mas também apresenta instrumentos para o design de personagens para video games. Um designer pode utilizar-se do conhecimento de tais sistemas para compor os personagens do seu jogo. É possível, por exemplo, começar a compor o personagem definindo qual (ou quais) casas actanciais ele ocupa, se ele se move dentro desse sistema, deixando por exemplo, de ser adjuvante e passando a oponente; definir para ele uma função actorial e verificar como ele se aproxima ou se distancia através de traços individualizantes de outros personagens que funcionam como o mesmo ator; criar conformidades ou contrastes com as expectativas geradas por um papel codificado; pensar nas relações metafóricas ou metonímicas que o personagem estabelece com sistemas psicológicos, sociais ou culturais. Vale ressaltar, que com essa abordagem, é possível, tanto compor personagens tentando harmonizar os sistemas quanto criando tensões entre eles (estratégia que, do meu ponto de vista se apresenta como um procedimento mais rico).

Por fim, esse artigo abre espaço para o estudo detalhado dos diversos sistemas que convergem para a composição do personagem. E, anuncia trabalhos futuros em que poderei ater-me às implicações de cada um destes no design de personagens para video games.

### Agradecimentos

O autor gostaria de agradecer à sua orientadora Catarina Sant'Anna e ao seu co-orientador Adolfo Duran, ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da UFBA na pessoa de seu Coordenador Cláudio Cajaíba, ao Grupo de Pesquisa GIPGAB do qual faz parte, à Fundação de Amparo a Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB) da qual foi bolsista durante a pesquisa de mestrado que origina o presente artigo, à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) que atualmente confere-lhe bolsa em nível de doutorado.

### Referências

- ARISTÓTELES, 2007. *Arte Poética*. São Paulo: Martin Claret.
- ARISTÓTELES, 1966. *Poética*. Tradução Eudoro de Souza. Porto Alegre: Globo.
- BOBANY, A. 2008. *Video game arte*. Teresópolis: Novas Idéias.
- ESSLIN, M., 1978. *Uma anatomia do Drama*. Rio de Janeiro: Zahar
- FRASCA, G., 2001. *Videogames of the oppressed: videogames as a means for a critical thinking and debate*. Master Thesis, Georgia Institute of Technology, 2001. Disponível em: [www.Ludology.org](http://www.Ludology.org), acesso em dez. 2007
- LEHMAN, H.T., *Teatro pós dramático*. São Paulo, Cosac Naify
- MENDES, C., 1995. *As estratégias do Drama*. Salvador: EDUFBA
- MURRAY, J., 2003. *Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Perspectiva: Itaú Cultural
- PALLOTTINI, 1983 *Introdução à dramaturgia*. São Paulo: Brasiliense
- PLATÃO, 1997. *A república*. São Paulo: Martin Claret.
- ROSENFELD, A., 1985. Gêneros e traços estilísticos. In: *Teatro Épico*. São Paulo: Perspectiva
- STEIGER, E., 1969. *Conceitos fundamentais da Poética*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- STIRN, F., 2006. *Compreender Aristóteles*. Petrópolis: Vozes.
- SZONDI, P., 2001. *Teoria do drama moderno (1880-1950)*. São Paulo: Cosac&Naify
- UBERSFELD, A., 2005. *Para ler o teatro*. São Paulo: Perspectiva.
- WOLF, M. J. P., 2008. *The video game explosion: a history from pong to playstation*. London: Greenwood Press.