

# Câmera em ação: uma análise semiótica das mecânicas de câmera em *Little Nightmares*

Raphael Vieira Pires\*

Cristiana Magalhães de Carvalho Azevedo

Francisco José Paoliello Pimenta

Universidade Federal de Juiz de Fora, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Brasil

## RESUMO

Este artigo tem por finalidade analisar a dinâmica comunicacional existente entre jogador, seu avatar e as mecânicas de câmera no videogame *Little Nightmares* (2017). Parte da ideia de que grande parte dos processos semióticos existentes em uma experiência de *gameplay* é condicionada pelas mecânicas delimitadas pelo *game design* e atualizada em tempo real durante o processo de execução do jogo. Outros agentes também atuam durante este processo, participando ativamente da dinâmica sógnica do jogo, sejam personagens controlados por inteligência artificial ou a própria câmera. Assim, nossa hipótese é de que a câmera em *Little Nightmares* atua como um agente visual auxiliar, conectada ao jogador e ao personagem, mas agindo como um terceiro elemento, com padrões e signos próprios, mais relacionados à arquitetura e contexto dos cenários e seus desafios emergentes. Para testá-la, procuramos investigar processos de significação vinculados às mecânicas de câmera a partir da semiótica de Charles S. Peirce e sua tricotomia de primeiridade, secundidade e terceiridade, aplicando-as nas instâncias de posicionamento e movimento de câmera, e na vinculação com os atos do jogador. A hipótese foi confirmada com ressalvas, uma vez que, em vários momentos, a câmera também exerce uma função de dificultar a visão de quem joga, ao dar prioridade à construção de uma ambiência marcada por mistério e indeterminação.

**Palavras-chave:** Mecânicas de câmera; videogames; semiótica; Charles S. Peirce.

## 1 INTRODUÇÃO

Jogos envolvem processos comunicacionais bem particulares, nos quais o modo de pensar lúdico suscita a apreensão de mensagens o tempo todo pelo jogador, o qual, em contrapartida, deve agir material e cognitivamente frente aos estímulos recebidos, e enviar mensagens de volta ao ambiente digital para estabelecer relações cada vez mais próximas com suas regras e seus signos. Nessa interação, o jogador assume papel central no conjunto de acontecimentos, pois não apenas age como uma mente interpretadora dos signos do jogo, mas movimenta seu corpo a fim de produzir, ativamente, respostas e mensagens relevantes para o processo no qual está imbricado. O esforço mental e corporal do jogador molda sua própria experiência lúdica e o faz agir como um ator na construção de um enredo. Para Espen Aarseth [1], jogos fazem parte do que ele intitula “literatura ergódica”, na qual há um esforço não trivial por parte do leitor interator para que as mensagens sejam efetivamente veiculadas.

Esse esforço não trivial consiste no próprio ato de jogar, durante o qual devem ser realizadas ações voltadas para determinados fins relacionados aos objetivos, e colocadas em prática pelas mecânicas de jogo. Resumidamente, mecânicas são métodos de ação delegados ao jogador ou a qualquer outro agente para que

interaja com as regras e, idealmente, atinja os objetivos propostos [2]. Essas mecânicas estão presentes tanto em jogos analógicos quanto digitais, apesar de proporem ações totalmente diferentes. Como artefatos contemporâneos da história milenar dos jogos, videogames partilham de praticamente todas as características de seus antepassados não eletrônicos, porém também se distanciam em certas especificidades de sua estrutura, entre elas a jogabilidade mediada por câmera, ou seja, por um dispositivo visual articulado ao olho humano.

São, portanto, experiências lúdicas com diversas semelhanças a jogos analógicos e brincadeiras, porém com a mediação de dispositivos eletrônicos e câmeras virtuais. Todos os processos semióticos em constante atualização no contato do jogador com determinado *game* terão influência direta, quando visuais, ou indireta, se sonoros ou hápticos, das mecânicas de câmera, incluindo padrões de movimento e posicionamento. Assim, a câmera participa como entidade relevante em todas as significações que emergem do *gameplay* e também como elemento primordial no processo de *game design*.

Experimentações com mecânicas de câmera em videogames, e as próprias mudanças e tendências da indústria, criam novas situações estéticas e processuais, suscitando, por sua vez, outros padrões de jogabilidade. Dentre as recorrentes inovações do meio, destacamos, para fins de análise empírica deste artigo, as mecânicas de câmera em *Little Nightmares* (2017). Este *game* de horror independente, desenvolvido pelo estúdio sueco Tarsier Studios, utiliza tais mecânicas com o intuito de criar diversas ambiências e sugestões de elementos importantes dos cenários, sempre vinculadas às ações tomadas pelo jogador, mas com movimentações e posicionamentos parcialmente autônomos. A partir disso, nossa hipótese é que a câmera em *Little Nightmares* atua como um agente visual auxiliar, conectado ao jogador e ao personagem, mas agindo como um terceiro elemento com padrões e signos próprios, mais relacionados à arquitetura e ao contexto dos cenários e seus desafios emergentes.

Para testar esta hipótese e analisar toda a profusão sógnica existente na relação entre jogador, avatar e câmera em *Little Nightmares*, vamos utilizar a tríade fenomenológica de Charles S. Peirce, nomeadamente a primeiridade, a secundidade e a terceiridade. Essas categorias, originárias da lógica da natureza, estariam presentes em todo e qualquer fenômeno, gerando uma dinâmica semiótica articulando aspectos estéticos, práticos e normativos dos processos de troca informacional. Em nosso caso, aplicaremos a tríade nos quesitos de movimentação e posicionamento das mecânicas de câmera e também das relações do jogador nesse ambiente. Dessa forma, buscaremos compreender melhor o papel desempenhado pelas mecânicas de câmera nos processos comunicacionais que ocorrem entre os videogames e os jogadores, e de que forma elas se relacionam com as regras do jogo e seus elementos emocionais.

\*e-mail: raphavpires@gmail.com

## 2 MECÂNICAS E MENSAGENS

Videogames são paradoxais: ao mesmo tempo que promovem diversão e entretenimento, o fazem por meio de sucessivas tentativas de frustrar os esforços do jogador, que, ao se ver inserido naquele ambiente, tem o mundo inteiro, literalmente, contra si. Os desafios são diversos: são inimigos atacando, a necessidade de encontrar aliados, a urgência na exploração do mapa, estratégias, contra-ataques, entre tantas outras possibilidades. Mas é nesse mesmo mundo que o jogador vai encontrar todas as ferramentas e respostas para os desafios propostos.

Por analogia, podemos dizer que essas ferramentas fornecidas ao jogador e a todos os demais agentes são as mecânicas de jogo, nas quais as mecânicas de câmera estão inseridas. É por meio delas que o jogador e outros agentes, como personagens com Inteligência Artificial (IA), certos objetos, e a câmera, irão interagir com o universo do jogo e suas regras. No desenvolvimento de jogos, chamamos de *game design* o processo pelo qual as mecânicas e as regras do jogo são definidas, e de *level design* a aplicação prática desses elementos [3][4]. Salen e Zimmerman consideram o *game design* a criação da jogabilidade significativa (*meaningful play*), ou seja, a ação de criar, a partir do processo de jogo, experiências com significados para os jogadores. E essas experiências recheadas de significados são vivenciadas pelo jogador por meio de suas mecânicas.

Diversos autores caracterizam as mecânicas como elementos de caráter prático nos processos interativos que acontecem no *gameplay*. Apesar destas definições divergirem em vários pontos, todas apontam para o aspecto interativo e emergencial das mecânicas. Para Lundgren e Björk [5] elas constituem “qualquer parte do sistema formal de um jogo que cobre um, e somente um, tipo de interação ocorrente durante o jogo, seja ele geral ou específico (...) mecânicas são tidas como uma forma de sumarizar as regras de um jogo”. [5]. Assim, as mecânicas seriam parte integrante do conjunto de regras, atuando como pequenas descrições deste conjunto formal. Com um viés mais pragmático, Richard Rouse [6] define as mecânicas como “as entranhas do documento de *game design*, [descrevendo] o que os jogadores são capazes de fazer no universo de jogo, como eles podem fazê-lo, e como isto os encaminha para uma experiência de jogo gratificante” [6]. Novamente, as mecânicas são tratadas pelo seu aspecto prático.

Järvinen [7], por sua vez, distingue as mecânicas das regras, relacionando-as com a agência do jogador. Para esse autor, mecânicas são “meios para guiar o jogador dentro de comportamentos particulares, restringindo o espaço de planos possíveis para atingir objetivos”, e, assim, “mecânicas de jogo são melhores descritas como verbos” [7]. Existe, portanto, uma proximidade das mecânicas com os momentos de interatividade existentes entre jogo e jogador.

Já Sicart [2], se utiliza de terminologias do paradigma da Programação Orientada a Objetos (POO) para definir mecânicas como “métodos invocados por agentes, feitos para interação com o estado de jogo”. [2]. Dessa forma, o autor amplia a utilização de mecânicas para incluir atores não humanos, definindo-as como métodos ou “mecanismos que um objeto possui para acessar dados em outro objeto” [2], atualizados por diversas entidades durante o *gameplay*. É nesse sentido que incluímos a câmera como um destes atores ativos nos videogames.

A partir destas definições, entendemos as mecânicas de jogo, em nosso viés semiótico, como meios de comunicação entre jogador e jogo, e entre agentes, atualizando signos delimitados desde o *game design*, e relacionados tanto ao aspecto formal quanto ao estético. Assim, remontamos ao caráter pragmático das mecânicas, uma vez que todo signo existente na realidade física e

direta do *gameplay* está vinculado a estes métodos ou modos de ação particulares de cada universo de jogo.

Portanto, além se terem o papel de conectar material e cognitivamente o jogador às regras, as mecânicas também delimitam e organizam o modo como ele perceberá os signos do mundo ficcional no qual está imerso. As mensagens passam pelo “filtro” das mecânicas para chegar até ele, que, por sua vez, irá compreender essa mensagem a partir de sua própria memória e repertório e enviará respostas ao mundo ficcional, gerando novos signos. Uma vez que todos os signos visuais de um jogo também pertencem ao campo das mecânicas de câmera, seu posicionamento e movimentação terá relações muito próximas com elementos de jogabilidade e com objetos e eventos de interesse naquele cenário. Isso significa que o enquadramento e a quantidade de controle de câmera fornecida ao jogador influenciarão na maneira como os signos se mostrarão.

## 3 CÂMERA E AÇÃO

Jogar é agir sobre um determinado espaço se utilizando de ferramentas em confluência com os objetivos do jogo e suas regras. Essas ações e esses objetivos, contudo, não se limitam a apenas um quadro na grande maioria dos videogames<sup>1</sup>, e seus níveis ou zonas jogáveis são muito mais extensos do que a imagem que o jogador olha em determinado instante no tempo. Há sempre algo para acontecer fora de cena que deve ser colocado dentro do campo de visão do jogador para ser interpretado e efetivamente colocado em jogo.

Dessa forma, o desenquadramento ganha papel central nestes processos, pois o fluxo de ação impele o jogador a direcionar sua atenção para elementos fora do enquadramento e a buscar incessantemente por novos quadros a fim de atingir os objetivos propostos. Nesses casos é o jogador que, ao controlar o personagem na tela, também controla a câmera que, por sua vez, emoldura o plano de ação naquela fração de segundo, entregando ao jogador os signos visuais para que este, em correspondência, possa (des)enquadrar sua visão, a todo momento. Segundo Aleph Eichenberg:

(...) é justamente graças ao uso de um bom desenquadramento efetuado em tempo real que alguns games abrem e encontram espaço para a exploração do jogar, o que acontece, por exemplo, nos games em primeira pessoa e nos de estratégia. O *iterator* não está preso a um enquadramento fixo do game; ele geralmente *faz* o enquadramento. Mas o que é notável aqui é que, ao mesmo tempo, ele precisa estar atento aos detalhes, e cabe ao desenquadramento o papel de revelá-los. (...). No olhar de um soldado que, em Medal of Honor, procura captar o que está escondido, esses detalhes estão por toda parte. É o *corte de cena* que o *iterator* faz nos games de estratégia ao designar funções para os seus robôs e, imediatamente, *voltar a câmera* para a sua base à procura de algum inimigo por perto. Essa operação de desenquadramento, realizada pelo *iterator*, é indispensável para que ele evolua na trama desses games. [8].

O desenvolvimento e a elaboração de novas mecânicas de câmera na história dos videogames focou prioritariamente em estabelecer o contato visual do jogador com elementos importantes do cenário de maneira mais efetiva, pois, afinal, todo elemento do jogo (mecânicas, narrativas, desafios, estilo de *gameplay*, etc) deve ter algum tipo de ligação com os objetivos e

<sup>1</sup>Como exemplos de videogames famosos em que toda a ação se desenrola em um mesmo quadro e não há movimento de câmera podemos citar *Pac-man* (1980), *Tetris* (1984), *Bejeweled* (2001), *Sokoban* (1988) e *Zuma's Revenge* (2009).

suas regras, mesmo que o *gameplay* emergente do jogador tenha outras possibilidades além daquelas pensadas pelo *game designer*. O enquadramento dos protagonistas em *Donkey Kong Country* (1994), por exemplo, varia de acordo com cada fase. Em níveis que exigem movimentações rápidas e precisas sobre obstáculos, a câmera se desloca um pouco à frente, deixando os macacos protagonistas descentralizados, mas com um campo de visão maior à frente para melhor observação de perigos. Já em fases de caráter mais exploratório, a câmera centraliza nos personagens, dando melhor visão para os arredores em todas as direções.

O mesmo jogo também se utilizou de movimentações de câmera mais suaves, com velocidades levemente menores do que a dos personagens controlados pelo jogador. Isso permitiu que o quadro não se deslocasse tão bruscamente em ocasiões de ações repentinas, como pulos e quedas. Por esse motivo, os designers puderam desenvolver diferentes mecânicas de movimentação e cenários mais verticais sem ocasionar distúrbios visuais no jogador e atrapalhar a jogabilidade. O mesmo acontece com títulos mais recentes, como *Super Meat Boy* (2010) e *Fez* (2012).

Jogar videogames é estabelecer, por meio da linguagem lúdica, um olhar ativo com os objetos do cenário virtual, identificar elementos narrativos e objetivos importantes, e, ainda, estipular conexões lógicas com esses signos. A tarefa de jogar mediada por uma câmera, que emoldura o campo visual, é uma atividade constante de centralizar e descentralizar elementos, voltada para um entendimento cada vez mais completo de suas semioses.

Jacques Aumont [9] trata das questões de enquadramento em obras artísticas a partir da obra de Rudolf Arnheim, e podemos notar que o olhar do jogador é semelhante ao do espectador, mas também de aspecto tão criador quanto o olhar do fotógrafo, pintor ou cineasta. Para Arnheim, há vários centros de diversas naturezas na imagem e todas estão em constante organização.

Essa teoria de Arnheim é sedutora, entre outras, por seu caráter *dinâmico*. Nela a imagem é pensada como campo de forças e sua visão como processo ativo de criação de relações, frequentemente instáveis e mutáveis; as análises de Arnheim são muito convincentes quando ele trata de imagens *excentradas* ou *descentradas*, nas quais a competição entre centros é grande e ativa, logo, correlativamente, o papel do espectador importante. Pode-se quase dizer que, mais do que uma teoria do descentramento, ele desenvolve a respeito das imagens uma verdadeira estética do descentramento permanente; a imagem só é interessante e funciona bem se alguma coisa nela estiver descentrada (e puder, portanto, ser imaginariamente confrontada com o centro absoluto mais inquieto que somos nós, espectadores). [9].

O jogador, com os movimentos e posições de câmera gerados a partir de suas próprias escolhas e decisões no controle do personagem ou do cursor, em casos de videogames de estratégia, é, ao mesmo tempo, criador e espectador das cenas na tela. É espectador enquanto contempla o mundo ficcional do videogame e estabelece conexões sgnificas direcionadas aos objetivos; e é criador ao controlar a sequência de enquadramentos que irá realizar utilizando as mecânicas de jogo, determinando a rota pela qual formará suas conexões. De fato, esses dois posicionamentos não se dão em instantes diferentes no tempo, coexistindo sincronicamente no agente e no jogador.

#### 4 CENAS EM MÚLTIPLOS ÂNGULOS

Com o aumento da capacidade de processamento gráfico dos computadores, novas possibilidades se abriram para os videogames. Na década de 90, motores gráficos e tecnologias de criação de ambientes e desenhos digitais viabilizaram outra

jogabilidade e maior complexidade sonora e visual. De todas as inovações da época, a maior, sem dúvida, foi o aperfeiçoamento da ilusão de profundidade, permitindo uma representação melhor dos três eixos dimensionais. Agora, a câmera pode ser posicionada e movimentada de diversas maneiras, abrindo caminho para a introdução de novas mecânicas.

Apesar de *Wolfenstein 3D* (1992) e *Doom* (1993) terem popularizado a jogabilidade em 3D e aberto o caminho para esta tendência, que permanece até hoje, diversos videogames já haviam utilizado câmeras posicionadas em ângulos que permitiam representar profundidade. Talvez um dos primeiros tenha sido *Spasim* (1974), um jogo *multiplayer* de exploração espacial com grafismos muito simples. Formas geométricas básicas, como círculos, triângulos e retângulos davam as formas dos objetos e permitiam a ilusão de profundidade a partir de sua distorção. A câmera funcionava como uma extensão direta do olho do jogador e, com isso, passava a sensação de profundidade na tela. Vários jogos, em sua maioria de corrida ou de temática espacial, seguiram uma linha parecida até meados dos anos 80, quando novos motores gráficos possibilitaram melhores configurações de objetos e cenários.

O posicionamento de câmera em um videogame é tão importante para sua aparência e jogabilidade que muitos estilos de jogo são reconhecidos por essa característica. É o caso dos *first-person shooters* (atirador em primeira pessoa, no qual a câmera se instala nos olhos do personagem), *third-person shooters* ou *brawlers* (atirador ou combate à curta distância em terceira pessoa, com a câmera flutuando atrás do personagem), *side-scrollers* (a câmera fixa-se paralelamente ao cenário em duas dimensões do *game* e “rola” junto do personagem da esquerda para a direita e vice-versa), isométricos (câmera aérea numa angulação que permite a representação de objetos com profundidade de campo) e *top-down* (câmera em posição zenital), entre outros.

A movimentação de câmera pode ter também efeitos dramáticos e narrativos. É o caso de *Never Alone* (2014), no qual a câmera se movimenta em uma velocidade bem menor que os personagens, conferindo uma sensação de leveza ao *gameplay*. Além disso, movimentos de aproximação e distanciamento relacionam-se com os objetivos do jogo, ao adequar o tamanho do quadro para que o jogador possa visualizar e interpretar diferentes desafios à sua frente. Em certas ocasiões, a câmera ganha funcionalidade narrativa, ao deslocar-se dos personagens para mostrar logo à frente, por exemplo, que a vila da protagonista fora destruída enquanto ela estava ausente.

Videogames, na junção de regras reais e mundos ficcionais, têm na câmera uma importante ferramenta comunicacional. Por meio dela, os jogadores entrarão em contato visual com as regras do jogo e seu contexto narrativo e efetivamente tomarão o seu lugar como criador de histórias em tempo real. A câmera invoca o jogador a se unir ao universo fechado construído a partir das regras, atuando como um corpo estranho invadindo outro corpo e dando início a uma série de reações e contrapontos necessários ao fazer lúdico. O jogador é a força motriz, criando, a partir do controle de câmera e das mecânicas, um caminho único pelo qual irá se afetar.

A câmera de um videogame, sua posição, movimentação, e o controle dado ao jogador tem papéis importantes na forma e na sequência em que os signos serão percebidos e na geração de cadeias semióticas pelo jogador como criador e espectador. A seguir, para verificarmos como se dão esses processos semióticos entre jogadores, avatares e câmeras vamos iniciar nossa análise semiótica de *Little Nightmares*.

## 5 ANÁLISE SEMIÓTICA DAS MECÂNICAS DE CÂMERA EM *LITTLE NIGHTMARES*

*Little Nightmares* é um videogame produzido pelo estúdio independente Tarsier Studios e foi lançado em abril de 2017. Com ambiência soturna, poucos focos de iluminação, cenários escatológicos e personagens grotescos, o *game* coloca o jogador no papel de Six, uma menina de nove anos vestida com um capuz amarelo e com apenas um isqueiro para ajudá-la em sua empreitada. A princípio, não fica evidente quais são os objetivos e qual o contexto em que a experiência se passa, mas apenas seguir em frente num início pouco informativo já é suficiente para dar continuidade aos eventos.

A jogabilidade é bem simples, focando em características de exploração, *stealth* (furtividade) e plataforma, na qual o jogador deve utilizar essas mecânicas para criar boas estratégias para passar despercebido por inimigos e lidar com obstáculos no cenário de maneira efetiva. Não há confronto direto com antagonistas, tornando a fuga sempre a única opção, com exceção da última personagem a ser enfrentada.

Apesar de toda a ambientação e as mecânicas de jogabilidade também terem papel central na geração de significados na experiência do jogar, nossa análise enfatizará a câmera e as semioses geradas a partir dela. Uma de suas características de destaque é seu comportamento. Multifacetada, ela assume papéis variados, contribuindo para a ideia de que ostenta um caráter de entidade no jogo. A personagem, que podemos assumir em um primeiro momento ser completamente controlada pelo jogador, também tem seus destaques de emancipação dessa autoridade. Constrói-se, a partir dessas características, uma relação colaborativa entre a câmera, a personagem e o jogador, colocando todos juntos no objetivo de livrar Six do pesadelo de lutar por sua sobrevivência. De maneira geral, a câmera atua de maneira parcialmente independente aos movimentos do jogador, como ficará mais explícito no decorrer do texto.

Assim, nossa hipótese é de que a câmera no título analisado tem uma função geral de contextualizar o jogador no cenário emergente, atuando como suporte ou agente auxiliar, transmitindo sinais relacionados aos objetivos e às sensações de cada local. Examinaremos as mecânicas de câmera a partir dos três vieses de posicionamento e enquadramento; movimentação, e ligação com atos do jogador, por meio da tricotomia peirciana de primeiridade (qualitativo), secundidade (existencial) e terceiridade (normativo), para desvelar os níveis de significação existentes nestes processos semióticos.

### 5.1 As três categorias da semiótica

Segundo Peirce, o universo seria regido e impulsionado a partir da correlação dinâmica entre três esferas da realidade, a primeiridade, a secundidade e a terceiridade, e todos os processos lógicos, incluindo a significação, estariam vinculados aos modos como essas categorias se organizam, em um processo contínuo de interpretações dos signos em relação aos objetos que representam. Essas relações triádicas entre objeto, signo e interpretante são assim descritas:

Defino um Signo como qualquer coisa que, de um lado, é assim determinada por um Objeto e, de outro, assim determina uma ideia na mente de uma pessoa, esta última determinação, que denomino o Interpretante do signo, é, desse modo, mediadamente determinada por aquele Objeto. Um signo, assim, tem uma relação triádica com seu Objeto e com seu Interpretante [10].

Peirce utiliza a expressão “mente de uma pessoa” para tornar mais clara sua definição de interpretante, porém, os signos podem

ser percebidos e atualizados por uma gama muito maior de entidades e coisas que de alguma forma se presentificam no universo. Sua semiótica descreve uma lógica que abrangeria todo o universo, na qual a humanidade e suas construções sociais seriam apenas amostras desse fundamento. Portanto, as linguagens e a cognição humana estariam incluídas nesta lógica da natureza, na qual os signos se comportam como organismos vivos num jogo complexo entre as três categorias.

A primeiridade é a categoria relacionada à possibilidade de ocorrência de aspectos puramente qualitativos e pré-reflexivos. Características como cor, volume, textura, som e forma se apresentam num estado de latência no nível das sensações, possibilitando a ocorrência de percepções, desde aquelas ainda muito vagas em relação ao objeto a ser representado por esses possíveis signos, mas já aptas a gerar, então, os primeiros interpretantes. Nesse caso, chegamos à esfera do sensorial e do sentimental, mas num processo ainda aquém de nosso controle crítico no momento em que esses signos ativam a consciência. Na primeiridade, o grau de vagueza atinge seu ponto máximo, uma vez que, segundo Peirce, remete “à faculdade de ver o que está diante dos olhos, tal como se apresenta sem qualquer interpretação” [10]. Sobressaem-se nesse campo as ideias de novidade e liberdade, tanto pela inexistência de mediação ou alteridade que se force contra a consciência.

Na esfera da secundidade surgem as noções de conflito, embate, encontro, aqui e agora, existência concreta em determinado espaço e tempo. É a esfera do existente, onde nos colocamos como corpos físicos diante das percepções que nos atingem a todo momento por meio dos signos que se colocam no lugar de seus objetos. Encontramos aqui também a brutalidade do mundo físico que se força sobre nós, da experiência direta ainda não interpretada ou da “ação mútua entre duas coisas sem considerar qualquer tipo de terceiro ou meio e, em particular, sem considerar qualquer lei de ação” [10].

Por fim, a categoria da terceiridade remete, finalmente, à mediação, à efetiva relação triádica do signo com seu objeto e seu interpretante. Na terceiridade encontram-se as noções de normas e leis que regem, influenciam ou controlam processos semióticos de todas as naturezas. É a esfera da generalização, da conexão entre qualidade e fato, para onde o pensamento se dirige. “A terceira categoria é a ideia daquilo que é tal qual é por ser um Terceiro ou Meio entre um Segundo e seu Primeiro. Isto é o mesmo que dizer que ele é Representação como um elemento do fenômeno” [10]. Por seu caráter de representação, tende a estabelecer leis que regem particulares.

Resumidamente, Peirce coloca:

Parece, então, que as verdadeiras categorias da consciência são: primeira, sentimento, a consciência que pode ser incluída com um instante de tempo, consciência passiva de qualidade, sem reconhecimento ou análise; segunda, consciência de interrupção no campo da consciência, sentido de resistência, de um fato externo, de alguma outra coisa; terceira, consciência sintética, ligação com o tempo, sentido de aprendizagem, pensamento. [10].

Assim, ao estabelecer as correlações destas três instâncias a partir do signo, temos a concepção de três tríades: o signo com relação a si mesmo, o signo com relação a seu objeto e o signo com relação a seu interpretante, conduzindo a nove subtipos, conforme o quadro abaixo.

	Signo	Objeto	Interpretante
Primeiridade	Qualisigno	Ícone	Rema

Secundidade	Sinsigno	Índice	Dicente
Terceiridade	Legisigno	Símbolo	Argumento

Tabela 1: As tríades peircianas.

Estas três categorias e suas inter-relações, na hipótese de Peirce, manifestam-se em todas as instâncias da natureza, incluindo as linguagens humanas. Segundo ele, os signos são aquilo que dão vida aos processos, num encadeamento de semioses que demarcam a complexidade da realidade em constante mutação. Nesse caso dos videogames, a análise dos processos de significação a partir de relações triádicas possibilita a compreensão da complexidade das linguagens presentes nas experiências lúdicas. E uma vez que a experiência visual com jogos digitais se dá por meio de mecânicas de câmera, os (des)enquadramentos têm relação primordial com os significados produzidos em jogo.

As categorias peircianas, ao identificarem o sentido com a terceiridade e os hábitos interpretativos do sujeito chegam à raiz psicolinguística do enquadramento, mostrando e desdramatizando a sua inescapabilidade – não é possível conhecer sem enquadrar – ao mesmo tempo que dão os instrumentos para ver com transparência o fenómeno: enquadramento sempre está lá: no produtor, no objecto, e no sujeito. [11].

A partir do exposto, seguimos para a análise das particularidades das mecânicas de câmera em *Little Nightmares*, para testarmos nossa hipótese de que elas funcionam como um terceiro agente, participando ativamente das produções de significados na experiência de jogo.

## 5.2 Posicionamento

A câmera de *Little Nightmares* se mantém numa posição perpendicular ao cenário, numa perspectiva que proporciona uma evolução narrativa mais linear, tanto horizontal quanto verticalmente. Apesar de haver profundidade de campo, ela é limitada se comparada com outros videogames em três dimensões.

Os desenvolvedores do *game* optaram por introduzir mecânicas de câmera que delineiam enquadramentos de certa forma independentes do esforço realizado por quem joga, mesmo que conectadas às ações do jogador. A câmera se aproxima do protagonista em cenários mais estreitos e se distancia em espaços mais abertos, para colocar em quadro mais elementos importantes para a experiência visual em determinado momento e para as regras. Além desses movimentos de zoom, a câmera ainda realiza angulações em seu próprio eixo e também leves deslocamentos na horizontal e na vertical para se adequar ao espaço. Essas mudanças de planos e ângulos, vale ressaltar, não são diretamente controladas pelo jogador.

São enquadramentos contextuais, que sugestionam o olhar do jogador para componentes do cenário relevantes, essencialmente, aos objetivos do *gameplay*. A câmera se conecta ao contexto espacial nas diversas ocasiões pela qual o jogador passa, e este, em contrapartida, realiza um mapeamento visual a partir desses enquadramentos.

Ao analisarmos os aspectos qualitativos desses enquadramentos contextuais conectados aos objetivos imediatos do *game*, verificamos que se colocam em potência para possíveis trocas semióticas entre jogo e jogador. O uso de planos gerais e de conjunto, com preferência por angulações normais ou *plongée* sugerem possíveis olhares de mapeamento de cenário e de pequenez do protagonista em relação aos processos. Nessa mesma

medida, a parcial autonomia do posicionamento da câmera sobre as ações do jogador possibilita uma gama de sensações que podem ser associadas tanto ao enredo quanto a elementos importantes para a progressão da experiência lúdica.

Quando consideramos o posicionamento da câmera de *Little Nightmares* já numa condição de existente, na categoria da secundidade, constatamos que possui uma conexão muito mais forte e direta com a ambiência do cenário que se põe à frente do protagonista do que com as ações do jogador. A câmera contextual parece se magnetizar aos objetos e ao espaço colocado em cena, sugerindo significações ao olhar do jogador, e, desta forma, indica uma situação de jogo, ligando-se diretamente ao enredo e aos objetivos imediatos. É claro que há influência do jogador sobre os posicionamentos de câmera, uma vez que dependem de sua progressão para existir. No entanto, as diferentes angulações e mudanças de planos fogem ao controle direto do usuário, afetado direta e dramaticamente pela mudança do cenário.

Nos exemplos das imagens abaixo, podemos observar como os enquadramentos e ângulos têm uma ligação incisiva com as circunstâncias de determinado momento de jogo, incluindo personagens, objetos interessantes para o progresso narrativo e sua alocação. Six, a menina protagonista, nunca sai de cena, apesar de muitas vezes não estar centralizada e, até mesmo, constituir apenas um detalhe em planos muito abertos.

Figura 1: Exemplos de planos e ângulos em *Little Nightmares*

Fontes: Indie Obscura e Geeks of Doom

Como exemplo, podemos evocar o momento em que Six cai dentro de um ambiente e a câmera assume um evidente *plongée* para dar destaque ao chão, que está coberto de sapatos, formando uma espécie de piscina (Figura 1). Um cenário curioso, mas

aparentemente inofensivo, dá espaço para um perigo “invisível”, pois, a partir do momento em que Six passa a andar entre a pilha de sapatos, começa a ser perseguida por *algo*. Só sabemos disso porque percebemos os movimentos desse adversário, que joga sapatos para o ar à medida que se desloca atrás da personagem. Os únicos elementos de cenário que podem salvar Six são grandes malas dispostas em cima da pilha de calçados, onde esse *algo* não a alcançaria.

Nesse ponto, a câmera contribui com o progresso do jogador e de Six buscando uma ampliação da visão do ambiente, já que o adversário não é visível, destacando a camada onde o perigo está por vir, no caso, o chão. Nesse propósito, muda também seu comportamento quando a personagem vive um perigo imediato, com movimentos bruscos e rápidos, acentuando um conjunto de elementos na imagem que sugerem a ansiedade de Six por sua sobrevivência e a necessidade do jogador encontrar saídas frente ao perigo.

Em termos de terceiridade, podemos dizer que a câmera de *Little Nightmares* comporta-se como ajudante visual parcialmente desprezada das decisões e escolhas do jogador. Em muitos videogames há a presença de algum coadjuvante ou ferramentas, utensílios, que auxiliam o protagonista com indicações, comentários, sugestões ou ações automáticas, independentes da atuação do jogador. Este é o papel de Navi em *Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), Cortana na série *Halo* (Bungie e 343 Industries), ClapTrap em *Borderlands* (Gearbox Software, 2010) e de Elizabeth em *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013). No caso dos enquadramentos em *Little Nightmares*, essa operação se dá pela própria estrutura formal do *game*, abstendo-se de qualquer utilização da linguagem verbal.

Para ilustrar a autonomia da personagem, podemos citar como exemplo os momentos em que Six começa a enfraquecer em consequência da fome que a atormenta durante a aventura. O jogador passa, então, gradativamente, a perder o controle e a câmera começa a aproximar-se de Six, incluindo efeitos na imagem, como seu escurecimento, e dá destaque para seu sofrimento. Nesse caso, não há nada que o jogador possa fazer até Six encontrar algo para se alimentar.

Destacam-se dois comportamentos de câmera, paradoxais: ora é misteriosa, privando o jogador de uma visualização completa do cenário, configurando um desconhecimento imediato do que poderá ocorrer ao longo do cenário, ora apresenta elementos futuros da narrativa, ambos indicando ausência de controle do jogador. Assim, se, às vezes, a câmera joga com o próprio jogador, nem sempre está a serviço dele. Suas limitações de visualização do espaço tornam-se uma barreira a ser quebrada, pois o jogador tem de controlar a personagem para se revelar o que vem à frente, mesmo dentro de um mesmo cômodo.

A partir dessas observações, verificamos que nossa hipótese está incompleta. Além de atuar como agente auxiliar para o jogador, com suas próprias mecânicas, a câmera comporta-se também como um operador desafiante ao jogador, construindo uma estética de medo, obscurecendo a visão das cenas. Nesse sentido, as mecânicas de câmera compõem-se de regras visuais que devem ser bem interpretadas por quem joga para que se estabeleçam relações mais efetivas no contato com obstáculos, armadilhas, inimigos e possibilidades de fuga.

### 5.3 Movimento

*Little Nightmares* é um jogo em tempo real no qual a temporalidade do universo ficcional tem duração muito similar à da realidade do jogador. Isso significa dizer que a passagem de tempo de um minuto para quem joga terá o mesmo efeito na tela, proporcionando, em termos gerais, uma jogabilidade mais imediatista e urgente [12]. De fato, o *game* analisado exige, em

diversos momentos, a tomada de decisões sob intensa pressão psicológica e muita atenção quanto à atualização da cena a partir do movimento de câmera. Por conta dessa temporalidade 1:1, a noção de movimento no espaço ficcional se torna muito fluida e instintiva, com uma passagem de tempo natural para o jogador.

Portanto, a atualização de quadros em *Little Nightmares* também tem forte relação com os processos semióticos em curso. No extrato da primeiridade, os movimentos de câmera sempre sugerem um devir das imagens em sua relação com a progressão narrativa e com os desafios que se apresentam. Por sua conexão com a noção de passagem de tempo, devido ao sequenciamento de imagens, esses movimentos também tem a potência de gerar signos temporais ou causais entre momentos da experiência de jogo.

No final do quarto capítulo, quando Six deve passar rapidamente por fora do navio onde está presa, a mudança do plano médio para o plano geral acrescenta ao campo visual mais objetos, embora com menos detalhes; ao passo que o gesto contrário, no final da sequência, foca a visão do jogador em elementos específicos do local. Além disso, a câmera e seus deslocamentos estão aptas a causar sensações que podem direcionar a percepção do jogador para signos referentes a objetivos específicos. Entre os cômodos que compõe o cenário que Six percorre em sua fuga do navio, por exemplo, a câmera apresenta um comportamento repetitivo que, enquanto revela o ambiente, traz consigo uma qualidade de mistério.

Na secundidade, cada movimento de câmera atualiza os signos dos cenários e efetivamente coloca na mesma frequência a temporalidade do jogo e do jogador. Ao mudar de um plano a outro, ou de uma angulação a outra, a câmera antecipa enquadramentos e signos visuais a serem percebidos. O movimento existe enquanto passagem de tempo, de uma imagem a outra, suscitando ligações lógicas entre elas. Desde o primeiro momento de jogo, por exemplo, a câmera nunca se mantém estática, mantendo-se num movimento suave de pêndulo. Somente mais à frente o movimento se justifica: todo o *gameplay* se passa dentro de um navio, e a câmera é a primeira referência a esse contexto.

As poucas vezes que a totalidade do cenário nos é revelada se relacionam à apresentação de adversários futuros ou de pequenas doses da narrativa que motivam o jogador a continuar o percurso e descobrir a causa da fuga de Six. No momento em que a garota entra em determinado ambiente, a câmera aponta o cenário da direita para a esquerda; à medida que ela penetra o cômodo, a câmera passa a fazer um movimento panorâmico e se desloca em um suave movimento de *travelling*, até o final do ambiente. Na saída, percebemos a câmera apontada da esquerda para a direita e, na passagem para um novo ambiente, os movimentos suaves que vimos dentro dos cenários dão lugar a um brusco deslocamento, voltando a repetir o mesmo processo em novo ambiente.

Em geral, os movimentos de câmera em *Little Nightmares* seguem um padrão de planos sequência, entrecortado apenas pelas paredes do cenário, marcando a passagem de um espaço lúdico para outro. Na secundidade, cada movimento de câmera, em sua singularidade, suscita sensações e percepções no jogador relacionados aos objetivos emergentes; em contrapartida, na terceiridade, esses movimentos se mostram como leis que conduzirão à temporalidade e à espacialidade. A dinâmica da câmera, que contextualiza o jogador ao cenário, conforma-se à lógica de gerar interpretantes que remetam mais efetivamente aos objetivos do jogo, atuando, assim, como um assistente visual para a protagonista.

Uma vez que estamos lidando com a atualização constante de imagens que indicam uma sequência de eventos e um conjunto de regras, a câmera gera imagens mais indiciais do que simbólicas.

Como veremos a seguir, essas atualizações implicam na formação de interpretantes com características dinâmicas e energéticas [13], processos de grande relevância nas semioses em jogo. Já a terceiridade é útil para entendermos melhor os padrões gerais de cada existente, uma vez que “os conceitos categoriais são muito gerais e abstratos. Como tais, eles são poderosos como meios de descrição, mas frágeis como meios de análise” [14].

#### 5.4 O jogador

Em toda a variedade de semioses geradas pelos planos e movimentos de câmera em *Little Nightmares*, o jogador exerce papel central como a força motriz para que todos os processos de significação se configurem e, de fato, aconteçam. O jogo só existe quando jogado e, a partir disso, quem interage com ele experimenta complexas estruturas sígnicas de maneira ativa e criativa, modulando ações e compreensões para determinados fins [15]. Com relação à câmera de um videogame, esse sistema não é diferente. Quem joga deve estabelecer uma familiaridade cada vez mais natural com as perspectivas e olhares disponíveis pelas mecânicas para melhorar seu desempenho, encontrando padrões e automatizando conexões. É preciso constituir uma lógica visual com a câmera de jogo e entender como esse agente opera. Em *Little Nightmares*, como vimos até agora, esse recurso se desenvolve num panorama contextual com o espaço imediato e seus componentes, conectando o cenário às ações do jogador, sugerindo uma progressão e atuando como um auxiliar. O jogador seria levado a compreender, a partir de suas próprias operações, determinado contexto de uma situação e suas especificidades por meio da linguagem indicial dos movimentos e dos posicionamentos de câmera.

Dentro de suas limitações, cada agente, ou seja, quem joga, a câmera e Six, faz o que está ao seu alcance para libertar a garota de seu destino. A câmera pode apresentar, apontar, indicar saídas, mas esta também é sua limitação; ela não pode interagir com os adversários da personagem, somente apresentá-los ao jogador para que ele possa antever eventuais confrontos. O jogador opera a personagem também dentro de certa limitação; a ilusão de que ele controla os movimentos de câmera e a personagem se encerra quando, em determinados momentos, esses outros membros se posicionam com autonomia perante o jogador em uma demonstração clara de que ele não é o único que pode tomar decisões no andamento do jogo.

Por fim, é como se Six, em extrema vulnerabilidade, pois sua perseguição e captura são os objetivos das outras criaturas que habitam esse universo, aceitasse “conselhos” do jogador que, conseqüentemente, está sendo orientado pela câmera. Muito embora a garota possa encontrar no operador uma brecha para sua salvação, também tem momentos solitários de enfrentamento em algumas das muitas barreiras que a ela são impostas, como nos momentos em que sua fome chega a um estado crítico, passando a influenciar no andamento da narrativa, permitindo a ela tomar decisões autônomas e a retirando do controle de quem a opera. Aliás, não se sabe se ela tem ou não consciência do universo a que pertence, e a ação do jogador será sempre de descobrimento, percorrendo os cenários amedrontadores que lhe são apresentados.

A partir daí, vamos analisar o papel do jogador na tricotomia do interpretante. São eles: o interpretante imediato (primeiridade), o interpretante dinâmico (secundidade), subdividido em emocional, energético e lógico, e o final (terceiridade). Usaremos essa tricotomia não somente pelo fato do jogador ser uma mente interpretante, mas também porque os signos de um jogo só são atualizados e tornados complexos por meio das atitudes de quem está jogando.

Com relação ao interpretante imediato, “por ser uma mera possibilidade, um interpretante interno ao signo ou a

interpretabilidade do signo antes que ele seja considerado por um intérprete [16], (...) é um interpretante *in abstracto*. Assim, ele só pode ser discutido hipoteticamente, no nível da mera possibilidade” [14]. Dessa forma, podemos dizer que a câmera em *Little Nightmares*, que contextualiza o cenário em confluência com a cena em emergência, tem potência de gerar interpretantes que façam conexões lógicas voltados para os objetivos do jogo. Também por se tratar de um ambiente interativo, a possibilidade de geração de interpretantes existenciais, energéticos, é alta, uma vez que a característica mais marcante dos signos de um jogo é constranger o jogador a agir física e mentalmente para progredir na trama.

Assim, “o interpretante dinâmico (produzido) é secundidade, o fato empírico da interpretação ou os resultados factuais do entendimento do signo” [14]. É o que efetivamente acontece em um processo semiótico singular, podendo ser de três tipos, também correspondentes às categorias triádicas peircianas. Contudo, para prosseguirmos, é primordial salientar que “esta divisão não corresponde, de modo algum, a três interpretantes vistos como coisas separadas, mas, ao contrário, são graus ou níveis do interpretante, ou melhor, diferentes aspectos ou estágios na geração do interpretante” [13].

No nível emocional, estamos no âmbito da estética que, para Peirce, é “uma ciência que tem por tarefa indagar sobre estados de coisas que são admiráveis por si, sem qualquer razão ulterior” [14]. E, nesse sentido, “o que é admirável não pode ser determinado de antemão. São metas ou ideais que descobrimos porque nos sentimos atraídos por eles, empenhando-nos na sua realização concreta” [14]. Nesta medida, as impressões imediatas causadas pelas mecânicas de câmera em *Little Nightmares* são de urgência da exploração visual dos cenários de jogo. A câmera sugere olhares que contextualizam o espaço interativo que afeta diretamente o jogador, causando nele qualidades de sentimentos variáveis a depender de cada localidade.

Em locais muito fechados, por exemplo, nos quais a câmera se aproxima do protagonista, há uma sensação de claustrofobia, gerando vontade de escapar daquele lugar; em contrapartida, ocorre uma certa vertigem quando a área é verticalizada e a câmera desenquadra o piso, deixando o jogador muito mais atento a cada deslocamento do seu avatar. De maneira geral, as sensações causadas pelos cenários e seus objetos, contextualizados pelas mecânicas de câmera, fundamentarão as ações do jogador frente a estes estímulos. E por se tratar de um jogo de terror, sentimentos de medo, estranhamento e de perigo iminente são fortes, e essas afecções também conformarão a jogabilidade.

Em um jogo, ambiente interativo por natureza, há um esforço não trivial [1] por parte de quem age nessa mídia para que a experiência aconteça de fato e possa gerar processos semióticos. E nesse espaço lúdico e com regras lidamos o tempo todo com a ética como um modo de agir, cujo problema fundamental, para Peirce, “está voltado para aquilo que estamos deliberadamente preparados para aceitar como afirmação do que queremos fazer, do que temos em mira, do que buscamos” [14]. No entanto, nossa força de vontade provém mais propriamente da estética, ou seja, das possibilidades de afetação:

Segundo Peirce, a resposta [para onde a força da nossa vontade deve ser dirigida] não pode vir da ética, pois esta não é auto-suficiente. É da estética, na sua determinação daquilo que é admirável, que vem a indicação da direção para onde o empenho ético deve se dirigir, daquilo que deve ser buscado como ideal. O fim último da ética reside, portanto, na estética. O ideal é estético, a adoção deliberada do ideal e o empenho para atingi-lo são éticos. [14].

Assim, os efeitos causados pelos movimentos e enquadramentos de câmera em *Little Nightmares* têm como resultado o próprio *gameplay*, no qual a experiência lúdica de resolução de desafios efetivamente acontece. Os interpretantes energéticos, alicerçado pelos emocionais, consistem então nas ações do jogador que, em um primeiro momento, reage aos impulsos dos signos dos cenários visualizados por intermédio da câmera. Em um segundo momento, esses interpretantes, vistos aqui como as atitudes físicas e cognitivas do jogador em direção aos objetivos do jogo, são responsáveis por grande parte da ocorrência das semioses nesse processo. A câmera e suas afecções estimulam o jogador a agir por alguma demanda, mas é somente a partir da atualização ativa dos signos pelo esforço de quem joga que essas mecânicas continuarão a afetar o jogador, num processo cíclico.

Dessa forma, a jogabilidade se desenvolve nesse processo intermitente de resolução de desafios, no qual cada contenda tende a convergir para um padrão ou regra geral. Os três níveis do interpretante dinâmico se dão sincronicamente num processo semiótico, sendo o emocional a expressão de um sentimento, o energético a ação física, concreta, e o lógico o processamento mental a elas associado. Assim, podemos compreender o interpretante lógico como um “pensamento ou entendimento geral produzido pelo signo” [13].

Em nossa análise das mecânicas, esse interpretante lógico estaria na assimilação, por parte do jogador, dessa câmera contextual de *Little Nightmares* como um agente autônomo e auxiliar visual, e no seu uso como ferramenta direcionada aos objetivos do jogo e para a geração de significados como narrativa e experiência lúdica. Cada movimento e posicionamento de câmera tem a potencialidade de gerar interpretantes emocionais e energéticos singulares, no entanto o nível lógico nos desvela parâmetros sob as quais cada ocorrência tende a se dirigir.

Essa divisão do interpretante dinâmico pode ser vista como uma gradação da fase interpretativa do processo semiótico, sendo o emocional mais vinculado ao imediato e o lógico mais próximo do interpretante final, sobre o qual trataremos a seguir. Dizia Peirce,

O Interpretante Final não consiste na maneira pela qual qualquer mente age, mas na maneira como cada mente agiria. Isto é, consiste em uma verdade que poderia ser expressa em uma proposição condicional desse tipo: “Se tal e tal tivesse de acontecer a qualquer mente, esse signo determinaria essa mente a tal e tal conduta”. Por “conduta” quero dizer ação sob uma intenção de autocontrole. Nenhum evento que ocorra em qualquer mente, nenhuma ação de qualquer mente pode constituir a verdade dessa proposição condicional [10].

O interpretante final é, portanto, um padrão normativo que norteia a evolução de um signo rumo à razoabilidade da lógica da natureza. No entanto, esse designio só poderia ser alcançado a partir da renovação contínua e prática do signo pelo interpretante dinâmico.

O dinâmico é interpretante produzido, concretização singular e particular, atualizações mais ou menos adequadas da interpretabilidade do signo rumo ao limite abstrato e ideal para o qual – mais cedo ou mais tarde, por erros e acertos e por caminhos que não se pode de antemão estipular – os interpretantes dinâmicos tendem. [13].

Dessa forma, o contato constante do jogador com as mecânicas de câmera em *Little Nightmares* produziria interpretantes cada vez mais complexos e mais efetivamente conectados aos objetos para

os quais se direcionam, ou seja, em nosso caso, o contexto emergente a cada movimento e enquadramento em confluência com as ações do jogador e seus objetivos intrínsecos.

Por exemplo, nas cenas em que a estratégia possa ser furtiva, como no quarto do Zelador, um dos antagonistas, onde Six precisa despistar seu adversário para escapar de sua percepção, a câmera a acompanha em movimentos suaves, discretos. Um detalhe da independência de Six nesse momento é que ela anda pelos objetos suavemente, muitas vezes se escondendo atrás deles, fugindo do alcance visual do jogador. Porém, se o jogador optar por correr repentinamente de seu adversário, a câmera assume movimentos rápidos e bruscos, apropriando-se da esfera de tensão; ou seja, a câmera alerta o jogador sobre o perigo até o momento em que Six possa encontrar-se a salvo. Caso o jogador adote uma saída discreta do quarto, eliminando a possibilidade do Zelador identificar a presença da garota, a moderação dos movimentos de câmera indica o clima de tensão, até mesmo sugerindo a opção por movimentos brandos.

A atualização ativa dos signos do jogo, proporcionada pela interatividade inerente ao ambiente lúdico e pelas mecânicas de câmera contextuais em diálogo com a atuação do jogador, providencia um aprendizado prático das linguagens em operação. O ato de jogar, de criar hipóteses e testá-las, de compreender uma estrutura formal e de dominar o uso de mecânicas e ferramentas, leva o jogador a apreender padrões que orientam cada elemento do jogo.

Consequentemente, a câmera em *Little Nightmares*, suas sugestões de olhares contextuais e sua conexão com a conduta do interator, suscita um aprendizado audiovisual ao instigar o exercício ativo, crítico e prático de habilidades relacionadas a essa linguagem. Assim sendo, o sujeito participante amplia seu repertório relacionado aos possíveis significados de movimentos e posicionamentos de câmera, tornando-se mais eficiente na observação dos signos e seus padrões em funcionamento nesses códigos.

## 6 CONCLUSÃO

Como vimos durante o percurso deste artigo, as mecânicas de câmera têm grande participação nos processos semióticos em constante execução durante a experiência de *gameplay* de um jogo digital. Uma vez que todos os signos visuais de um universo de jogo são apreendidos por mediação de uma câmera delimitada pelo *game designer* e atualizada pelo jogador, temos aí uma perspectiva de cocriação das mensagens veiculadas entre os agentes de jogo. A indústria de *games* segue criando, cada vez mais, novas formas de interação humano-máquina, suscitando mais pesquisas acadêmicas sobre este tema.

Para investigarmos os processos de significação que tomam parte na relação do jogador com as mecânicas de câmera, realizamos uma análise semiótica do game *Little Nightmares* nos quesitos de posicionamento, movimentação e ligação com os atos do jogador. Com isso, verificamos toda a dinâmica comunicacional entre jogador, avatar e câmera nos âmbitos estéticos, práticos e normativos para testarmos nossa hipótese de pesquisa.

Com relação à hipótese, na qual argumentamos que as mecânicas de câmera atuam como um agente parcialmente despreendido dos atos do jogador, conectando-se mais à arquitetura dos cenários, podemos dizer que ela se confirma, com algumas ressalvas. Apesar da câmera realmente atuar como um terceiro agente, auxiliando o jogador quanto a perigos e desafios emergentes, em vários momentos a câmera também exerce uma função de dificultar a visão de quem joga, dando prioridade à construção de uma ambiência marcada pelo mistério e

indeterminação. Além de auxiliar visual, as mecânicas de câmera em *Little Nightmares* também “brincam” com o jogador, nas suas limitações como reveladora de signos visuais, mas incapaz de intervir na trama.

A conjugação dos aspectos formais do jogo, em análise sob o viés semiótico, pode apontar a possibilidade de interpretação da forma como o jogo foi construído, e, assim, entender como os estímulos se tornam motivações para o jogador, tanto de permanência dentro da narrativa, ou seja, mantendo-o interessando em explorar esse universo desconhecido, quanto pela indução de atos e movimentações. A câmera deixa o lugar de passividade, da mera apresentação dos ambientes de ação, para movimentar-se em conjunto em prol de um objetivo em comum, libertar Six, mas sem deixar seu papel lúdico de afetar o jogador.

## REFERÊNCIAS

- [1] E. Aarseth. *Cybertext: perspective on ergodic literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.
- [2] M. Sicart. Defining game mechanics. In: *Game Studies*, Copenhagen, v. 8, n. 2, dez. 2008. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>. Acesso em: 04 jul 2018.
- [3] K. Salen & E. Zimmerman. *Rules of play: game design fundamentals*. Massachusetts: The MIT Press, 2004.
- [4] R. Kremers. *Level design: concept, theory, and practice*. Natick: A K Peters Ltd., 2009.
- [5] S. Lundgren & S. Björk. Game Mechanics: describing computer-augmented games in terms of interaction". In: 1st International Conference on Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment, 2003, Darmstadt, Alemanha. *Anais do TIDSE*, 2003.
- [6] R. Rouse III. *Game Design Theory and Practice*. Plano, Texas: Wordware Publishing Inc, 2005.
- [7] A. Järvinen. *Games without Frontiers: theories and methods for game studies and design*. 2008. Tese (Doutorado em Media Culture) – Universidade de Tampere, Tampere, Finlândia.
- [8] A. Eichemberg. O vaso está no desenquadramento. In: SANTAELLA, Lucia & FEITOZA, Mima. *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 85-94.
- [9] J. Aumont. *A imagem*. Tradução: Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. Campinas, SP: Papirus, 1993.
- [10] C. S. Peirce. *Collected Papers*. C. Hartshorne e P. Weiss. eds. (v.1-6) e A. W. Burks. ed. (v. 7-8). Cambridge, MA, Harvard University Press (os números das citações referem-se respectivamente aos volumes e parágrafos), 1931-58.
- [11] A. Gradim. Para uma leitura semiótica de *framing*: reinterpretando o enquadramento com base na categoria peirceana de terceiridade. In: *Galáxia*, São Paulo, n. 35, mai-ago 2017, p. 21-31. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/27832/23239>>. Acesso em: 30 jun. 2018.
- [12] J. Juul. Introduction to game time. *First person: new media as story, performance, and game*. The MIT Press, London, 2004.
- [13] L. Santaella. *A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas*. São Paulo: Editora Pioneira, 2000.
- [14] L. Santaella. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.
- [15] J. P. Gee. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave/St. Martin's, 2003.
- [16] C. Hardwick. *Semiotics and signification: the correspondence between C. S. Peirce and Lady Welby*. Bloomington: Indiana University Press, 1977.