

Recursos sintáticos e metaficção em jogos digitais

Eduarda Dippe Ramos Rondon

Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Design, Florianópolis, SC, Brasil
ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-1244-5696>

Richard Perassi Luiz de Sousa

Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Design, Florianópolis, SC, Brasil
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0696-4110>

Gabriela Zanella Leal

Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Design, Florianópolis, SC, Brasil
ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-9911-8875>

Resumo

Neste artigo são apresentados e discutidos os recursos sintáticos evidentes ou velados que estabelecem interações entre as estruturas da mídia computacional e a narrativa ficcional que compõem os jogos digitais, sendo estes recursos aspectos dos próprios mecanismos de hardware, software e interface que estruturam estes jogos digitais. Desta forma, indica-se como possibilidade lúdico-narrativa a interferência das mecânicas da mídia digital na dinâmica ficcional, interativa e audiovisual dos jogos. Estes tipos de jogos são definidos como jogos metaficcionais; ou seja, jogos que em vez de objetivarem uma alta imersão do jogador no universo ficcional, chamam a atenção deste para a natureza artificial de seus universos, revelando sua estrutura lúdico-narrativa ao menos em parte durante o decorrer da jogabilidade. Como exemplos, são apresentadas as versões originais dos jogos *Undertale* e *Doki Doki Literature Club!*, selecionados devido à presença de múltiplos destes recursos previamente mencionados. O conteúdo deste artigo é baseado nos resultados de uma pesquisa qualitativa e descritiva que foi desenvolvida com as seguintes etapas: exploratória, teórico-bibliográfica, documental e descritivo-interpretativa. O principal argumento teórico estende o conceito de sintaxe que, usualmente associado aos estudos de Linguística, também se aplica aqui aos processos e produtos audiovisuais em formato de jogos digitais. O resultado específico indica os principais recursos sintáticos e metaficcionais que interferem de maneira lúdica e criativa nos percursos narrativo-interativos dos jogos citados anteriormente, abrindo-se a possibilidade de estudos futuros ao considerar outros jogos digitais que se utilizam de recursos sintáticos similares.

Palavras-chave

mídia digital; metalinguagem; agência compartilhada; jogos digitais; metaficção

1 Introdução

O objetivo que motivou este artigo é categorizar os recursos sintáticos de informação, evidentes ou velados, que são específicos à mídia eletrônica e estabelecem interações entre as estruturas da mídia computacional e as narrativas ficcionais que compõem os jogos digitais. De acordo com os estudos dos autores, considera-se que a expressão “jogos digitais” designa as experiências lúdicas e interativas, envolvendo uma ou mais pessoas, que são suportadas por mídias eletrônico-digitais (como computadores, tablets, consoles e smartphones) e atuam como sistema audiovisual, multimídia e interativo.

Como todo sistema digital, jogos digitais são constituídos pela lógica computacional. Eles são geralmente estruturados com a combinação de imagens e sons, compostos por recursos ilustrativos, interativos e narrativos que configuram ambientes virtuais, representando, assim, tanto características materiais quanto aspectos sociopolíticos e culturais de realidades possíveis ou imaginárias. Os jogadores podem interagir ludicamente com estes ambientes de acordo com as regras, objetivos e desafios previstos para cada jogo.

Ao considerarmos os jogos narrativos destinados ao entretenimento, pode-se afirmar que a ludicidade é, de modo geral, o que caracteriza e qualifica estes jogos – entendendo-se que “ludicidade” não se refere apenas a experiências emocionais positivas, mas sim a sensação de engajamento do jogador para com o jogo, seja ela motora, emocional ou mental. De modo a gerar este engajamento, um conceito muito utilizado na literatura sobre jogos é o de imersão, definido como a sensação de que o jogador está “dentro do jogo”, metaforicamente inserido na ficção que lhe é apresentada, e tido como um aspecto positivo e aspiracional de qualquer jogo (Cairns; Cox; Nordin, 2014).

O termo “mídia”, por sua vez, pode ser interpretado de diferentes maneiras, principalmente em função do contexto em que é aplicado. Sendo este artigo do campo da Comunicação, considera-se o conceito tecnológico de mídia, indicando-a como um sistema físico que cumpre as funções de (1) suporte, (2) veículo e (3) canal de transmissão de informações (Gosciola, 2010). Toda mídia audiovisual, sendo ela digital ou não, requer a produção ou canalização da luz e a criação ou propagação do som. Os sistemas mediadores digitais são ativos e, para atuarem devidamente, devem ser dinâmicos nas funções citadas.

Antes da emissão luminosa e sonora que permite a comunicação, os sistemas mediadores também são editados ou modelados, configurando os sinais multimídia que definirão a informação. Somente depois de ser modelada e transmitida é que a informação será percebida como mensagem por outros sistemas tecnológicos, agentes humanos ou seres naturais.

Para McLuhan (1964), uma mídia sempre produz outra mídia. Por exemplo, uma folha de papel (mídia) e a tinta de uma caneta (mídia) constituem o sistema mediador que produz uma carta (mídia). O produto carta também é uma mídia e, ao abrir a carta, uma pessoa verá o texto escrito, que é outra mídia. O texto informa a mensagem escrita, mas ela só terá o significado desejado se a pessoa souber ler e puder compreender o que leu de modo coerente com a intenção de quem escreveu. Por isso, é possível concluir que o meio – a mídia, carta e texto – é a mensagem, e que as múltiplas possibilidades de compreensão dependem do repertório e da capacidade de leitura do receptor da mensagem.

Esta conclusão explica grande parte dos desafios da comunicação. Continuando o exemplo anterior, a pessoa que pretende ser compreendida com base no texto que escreverá em uma carta deve se preocupar, primeiramente, com os formatos do sistema mediador, além do conteúdo que busca comunicar. Entre diversos outros fatores, a tonalidade da tinta usada deve ser suficientemente contrastante com a superfície do papel; o desenho das letras deve ser aprimorado, para que as palavras sejam corretamente observadas; o idioma, o repertório de palavras e os argumentos devem ser acessíveis para a pessoa ou pessoas que irão ler a carta.

Diante do exposto, fica indicado que as expressões sensoriais (sons ou imagens) e a organização sintática da informação (a combinação de formatos, sonoridades, cores, figuras e palavras) são os fatores mais básicos e necessários para a edição ou modelagem da mídia. Assim como o uso de uma folha de papel e da tinta de uma caneta é necessário para informar uma carta, também é requerido o manejo eficiente dos meios eletrônico-digitaes para a produção e a efetiva organização dos sons e imagens que informam os jogos digitais.

Em síntese, o domínio dos recursos de expressão e sintaxe audiovisual é necessário para a produção de jogos digitais, principalmente porque esta habilidade configura e define as informações a serem transmitidas. Quando as informações são adequadas ao repertório do público a que se destinam, provavelmente ocorrerá a leitura das mensagens sonoras, figurativas e verbais, permitindo assim a interação lúdica entre as pessoas, o ambiente e a dinâmica do jogo digital. Todavia, o domínio dos recursos de expressão e sintaxe depende de conhecimentos que antecederam a linguagem digital. O uso da mídia digital depende,

portanto, da intersecção entre os conhecimentos tradicionais de comunicação e os recursos digitais de computadores e dispositivos afins. Aliás, é com a mescla entre as convenções tradicionais e as emergentes que é construída a linguagem própria do jogo digital (Manovich, 2001).

Por fim, a partir da década de 1970 a palavra metaficção passou a designar um conceito literário que envolve a “[...] capacidade da ficção de refletir sobre o seu próprio status como ficção” (Neumann; Nünning, 2014, p. 1). Isso constitui um artifício autorreferencial que destaca a artificialidade da ficção, criando obstáculos intencionais à imersão das pessoas leitoras, espectadoras ou jogadoras no universo da história. Portanto, uma metaficção é uma narrativa que explicita a falsidade ou ficcionalidade de sua natureza, para uma variedade de objetivos estéticos, temáticos ou reflexivos.

Nos jogos digitais, a metaficção se manifesta quando a dinâmica do jogo chama atenção para sua estrutura, regras ou para o papel do jogador como agente da narrativa. Por exemplo, há jogos em que se quebra a quarta parede¹ ou que apresentam personagens que alteram sua condição de ficção e subvertem expectativas tradicionais. Isso provoca o jogador a refletir criticamente sobre o próprio ato de jogar e sobre as fronteiras entre ficção, interatividade e realidade.

Conclui-se que, especialmente nos jogos, a metaficção amplia o potencial expressivo da mídia de maneira única se comparada às mídias de entretenimento que a antecedem, provocando a pessoa jogadora com relação ao seu universo fictício, principalmente ao propor o questionamento das narrativas tradicionais e suas relações de identidade e agência.

2 Características dos jogos metaficcionais

Como foi antecipado de acordo com os estudos e as experiências dos autores deste artigo, é o sentido lúdico que caracteriza todos os jogos. Considera-se ainda que a *imprevisibilidade* é uma qualidade central que define a ludicidade. Assim, dentro dos limites estabelecidos para cada jogo, a imprevisibilidade provoca simultaneamente na pessoa que joga os sentimentos de liberdade e incerteza, de expectativa, tensão e resolução. Em síntese, estas são qualidades da imprevisibilidade que, por sua vez, define e qualifica o lúdico.

¹ Termo originário do teatro, no qual um ator se dirige diretamente à audiência, utilizado também no contexto cinematográfico. Aqui, se utiliza o termo para designar quando um dos “atores virtuais” dos jogos – os personagens inseridos na narrativa – se dirige diretamente ao jogador.

Outro aspecto determinante dos jogos é o regramento, pois nas situações em que tudo é possível não há imprevisibilidade ou incerteza. A liberdade total é enfadonha e desestimulante e, por isso, as pessoas fazem escolhas e propõem regramentos para si mesmas. Ao decidirmos andar de bicicleta, não se pode também patinar. Isso já é um regramento; afinal, não podemos fazer coisas opostas ao mesmo tempo. Até uma criança que brinca com um conjunto de peças coloridas em plena liberdade lida com certas regras ou limitações – por exemplo, a restrição de suas atividades ao uso das peças de um mesmo conjunto. Há, entretanto, uma diferença entre os regramentos autopropostos e os jogos planejados por outras pessoas: nos jogos pré-planejados, quem está jogando deve se submeter a regramentos mais rigorosos, superando desafios e almejando objetivos já definidos. Mesmo assim, a imprevisibilidade decorrente da incerteza sobre as melhores estratégias, dos lances de sorte (determinados por dados, cartas, percentuais, roletas e outros) ou das habilidades na execução de tarefas (jogabilidade) implica coeficientes de liberdade nas tomadas de decisão.

Com relação às categorizações que tratam de representação, ou seja, as qualidades estéticas e fidedignas à realidade dos elementos representativos destes ambientes digitais, adota-se as indicações de Myers (2009). Em seus estudos, o autor prioriza os jogos que se enquadram entre dois extremos: os que investem fortemente na representação, muito fiéis à realidade e criticados por serem mais simulações que jogos, e os que não representam nada além de seus elementos próprios, resultando em algo menor que um jogo e comparados a uma brincadeira sem grande sentido.

Por definição, a proposta de jogos muito realistas contraria a validade de metaficção, ao priorizarem a imersão dos jogadores em uma realidade paralela ao mundo material. Jogos sem uma narrativa representativa, por sua vez, dispensam a metaficção, pois sua estrutura artificial já está descoberta no mundo físico ou material, não dissimilar às peças coloridas de material plástico manipuladas pela criança anteriormente citadas. Mesmo depois de serem sintaticamente ordenadas para, por exemplo, representarem um castelo, as peças continuam salientando sua realidade modular e material, que nunca chegou a ser velada.

Retomando o que foi anteriormente proposto, os aspectos próprios da mídia são determinados (1) pela conformação e expressão de seus elementos físicos, que provocam as sensações sonoras e visuais nas pessoas, e também (2) pela combinação ou ordenação sintática desses elementos que definem e organizam as diferentes figuras sonoras ou visuais. Por exemplo, independentemente de seus significados, as palavras escritas são primeiramente identificadas como figuras cujos formatos sugerem sua função de palavra. Os termos a seguir

representam o animal cavalo em diferentes línguas: *cheval, pferd, paard, άλογο, häst, kuda, koń*. Mesmo que uma pessoa não consiga compreender o significado, certamente ela aceitará que são palavras em línguas desconhecidas. Isso confirma que a mídia ou os meios palavras são de fato as mensagens, já que o significado depende da capacidade e do repertório da pessoa receptora.

É interessante assinalar que se for proposto o seguinte jogo: “descubra o animal que é representado em todas as palavras a seguir: *cheval, pferd, paard, άλογο, häst, kuda, koń*” já se estará diante de um jogo metaficcional, ainda que simples, porque ressalta e denuncia o caráter provisório (no tempo e no lugar) e arbitrário (de representação codificada) das palavras em relação às coisas que representam. Proponha-se agora este outro jogo: “monte palavras que representam coisas na língua portuguesa com as letras reunidas a seguir: *cheval, pferd, paard, kuda*.” Neste caso, não se caracteriza um jogo metaficcional, pois, desde o início, já foi evidenciada a estrutura da linguagem verbal, indicando que as palavras são compostas com um repertório finito de letras que representam sons e, convencionalmente, também representam coisas diversas no contexto de uma língua específica.

A partir do que foi exposto, é possível indicar três aspectos característicos dos jogos metaficcionais:

- a) os jogos metaficcionais são parcialmente representativos de uma realidade basicamente factual ou imaginária;
- b) os jogos metaficcionais são abertos para incluir, interativamente, as pessoas jogadoras na proposta ficcional. Assim, revelam pelo menos em parte sua estrutura lúdico-narrativa;
- c) os jogos metaficcionais são situados de modo intermediário entre (I) os jogos que investem fortemente na representação e tentam ser fiéis à realidade e (II) os que podem até não ser considerados jogos, porque não representam nada e são comparados às brincadeiras sem grande sentido (Myers, 2009).

Com base nas indicações de Myers (2009), propõe-se os dois primeiros aspectos para assinalar as estratégias que, concomitantemente, devem ser desenvolvidas para situar os jogos metaficcionais entre os muitos fiéis à representação de uma realidade e os que dispensam a representação como parte dos seus recursos lúdicos e, assim, delegam o processo de representação para a pessoa brincante, como é o caso do menino que propõe narrativas com peças coloridas de material plástico.

3 Sintaxe, dinâmica e mecânica

Para tratar dos recursos metaficcionais nos jogos digitais é necessário considerar as relações e as diferenças conceituais entre os termos “sintaxe”, “dinâmica” e “mecânica”.

O termo “sintaxe” é comumente associado à organização linear dos elementos linguísticos, com o ordenamento de palavras, frases ou orações. Por exemplo, pode-se escrever as expressões “grande homem” e “homem grande” com as mesmas duas palavras. Porém, a diferença de ordenamento evidencia sintaxes distintas que provocam alterações de sentido: a expressão “grande homem” é comumente associada à grandeza moral, enquanto que “homem grande” indica dimensões corporais.

Nas imagens planas e fixas, a sintaxe é organizada de modo diferente (Perassi, 2015). Isso porque as imagens se estendem em todas as direções para ocuparem uma parte do plano. Durante o processo de leitura, o olhar das pessoas percorre a imagem plana e fixa de acordo com a percepção pessoal de pontos de atenção, hierarquias visuais e relações compositivas, estabelecendo valores afetivo-cognitivos como:

- a) proporção, pelo estabelecimento de relações de tamanho entre os elementos;
- b) alinhamento, devido ao posicionamento dos elementos no espaço plano;
- c) contraste, decorrente das variações de cores, formatos e texturas visuais;
- d) equilíbrio, em função da distribuição de elementos visualmente atrativos;
- e) ritmo, sugerido por repetições ou variações dos estímulos que guiam o olhar.

Em resumo, a sintaxe visual é o conjunto de relações estabelecidas entre os elementos gráficos e pictóricos da imagem. Esse arranjo permite as projeções mentais de figuração e outros sentidos ou significados no processo de comunicação entre a imagem e as pessoas que a observam. As imagens podem ser (1) casuais, sendo provocadas por acasos naturais ou (2) intencionais e resultantes de desenhos, pinturas ou fotografias. A significação das imagens intencionais é inicialmente indicada pela intencionalidade da instância de criação ou autoria, mas é sensorialmente percebida e mentalmente compreendida de acordo com quem as observa.

Por sua vez, a função “dinâmica” é básica e inerente aos jogos digitais. Neles, as imagens de figuras, fundos ou mesmo palavras movimentam-se nas telas de vídeo dos dispositivos eletrônico-digitais – inclusive, a sonoridade também é frequentemente um elemento dinâmico. Durante o ato de jogar, as expressões sonoras e sintaxe visual são

continuamente modificadas, seja pela dinâmica própria do sistema digital ou devido à interação das pessoas que atuam como jogadoras.

Estas propriedades dinâmicas são também definidoras do conceito de “mecânica” e características das máquinas – definindo-se aqui “máquina” como uma estrutura composta por partes conjugadas e necessariamente móveis ou dinâmicas. A mecânica é o que permite estas propriedades dinâmicas das máquinas ou sistemas, cujas características básicas são:

- a) elementos constitutivos que, material e tradicionalmente, são engrenagens, alavancas, eixos, molas etc. Nos sistemas (máquinas) digitais, os elementos constitutivos são incrementos dos softwares ou programas que, como variáveis interdependentes, atuam entre si e acionam as propriedades eletroeletrônicas do hardware ou da máquina material;
- b) dinâmica e movimentos (translação, rotação, oscilação) em decorrência da interação energética e transmissão de força aos componentes das máquinas (energia mecânica ou elétrica).

Em síntese, a mecânica reúne e organiza os elementos e as propriedades que dinamizam máquinas ou sistemas para gerar movimento, expressar transformação e atuar com relações coerentes e constantes de desequilíbrio e equilíbrio.

4 Recursos sintáticos metaficcionais de dois jogos digitais

A mídia eletrônico-digital e audiovisual, com sistema de som e tela de vídeo, pode ser oferecida em diferentes formatos, como computadores, tablets, consoles ou smartphones. Entre outras possíveis funções e finalidades, essa mídia também pode suportar física (hardware) e dinamicamente (software) os jogos digitais.

O conjunto de elementos externamente acessíveis (pela visão, audição, tato e manipulação) configura a interface entre o ambiente dos jogos e os jogadores. Para tal fim, pode-se citar autofalantes, fones de ouvido, telas de vídeo, controles, mouses e teclados. Depois de instalarem os programas ou softwares de jogos nos dispositivos eletrônico-digitais, estes jogadores acessam as expressões sonoras e visuais que configuram narrativas lúdicas, interativas e responsivas.

Diferentemente de outras mídias narrativas, como o cinema de animação e filmes em geral, os jogos digitais se distinguem de maneira significativa: a incorporação da interferência dos jogadores no percurso narrativo. O espectador que assiste uma animação ou um filme é corporalmente passivo, interagindo com a narrativa somente de modo afetivo-cognitivo. Quem

participa dos jogos digitais, no entanto, é corporalmente ativo, porque aciona os controles mecânicos externos para interferir na dinâmica da narrativa audiovisual. Isso confirma que, tradicionalmente, é a possibilidade de interferência na dinâmica de personagens e acontecimentos que define o jogo digital.

Nos jogos digitais tradicionais, as pessoas jogadoras interferem externamente nos elementos ou personagens que, desde o início da narrativa, se encontram inseridos no ambiente virtual. Portanto, só os elementos do jogo, incluindo o avatar manipulável, atuam nas três dimensões do ambiente virtual. Desta forma, a pessoa jogadora é mantida firmemente fora do contexto narrativo pela “quarta parede” que, de forma material, é representada pela tela do vídeo.

Já nos jogos metaficcionais, a quarta parede é comumente rompida e, além de interferirem nas possibilidades dinâmicas do jogo dentro de certos parâmetros, os jogadores também atuam na mecânica do sistema, alterando inclusive a sintaxe estrutural da interface. Neste artigo, as possibilidades metaficcionais são indicadas e descritas em dois jogos, previamente selecionados como objetos de estudo: *Undertale*, lançado em 2015 (Figura 1), e *Doki Doki Literature Club!*, lançado em 2017 (Figura 2).

Figura 1 - Captura de tela do jogo digital *Undertale*



Fonte: *Undertale* (2015).

Descrição da Figura: Um cenário em estilo *pixel art* de uma sala de estar. Em uma poltrona, a personagem Toriel (um bode antropomorfizado) se senta lendo um livro. O personagem protagonista nomeado pelo jogador, uma criança humana, encontra-se de pé ao seu lado.

Figura 2 - Menu inicial do jogo digital *Doki Doki Literature Club!*



Fonte: *Doki Doki Literature Club!* (2017).

Descrição da Figura: Menu inicial em estilo de desenho *anime* onde as quatro personagens principais podem ser vistas em um fundo abstrato rosa e branco. Elas usam uniformes escolares e olham diretamente para a câmera.

As versões originais dos dois jogos foram desenvolvidas com os recursos de softwares das plataformas digitais Windows e MacOS. Abaixo, contextualiza-se em mais detalhes cada jogo e suas propostas estéticas, narrativas e de jogabilidade.

O jogo *Undertale* (2015) foi desenvolvido no formato *role-playing game* (RPG), ou “jogo de interpretação de papéis”, com estilo gráfico retrô em *pixel art*. Nele, o jogador controla um personagem infantil protagonista que por acidente se encontra em um mundo subterrâneo habitado por monstros. A dinâmica principal propõe que se resolva quebra-cabeças e interaja com personagens por meio de combates ou diálogos, estrutura esta que subverte as convenções tradicionais do gênero, com uma narrativa envolvente e mecânicas de jogo inovadoras.

Deve-se evidenciar que a mecânica central permite que a pessoa que joga escolha entre derrotar os inimigos ou poupá-los, influenciando diretamente a narrativa e o seu desfecho (Figuras 3 e 4). A experiência do jogo prevê que se exercite a empatia e se responsabilize por escolhas e consequências, combinando humor com momentos de emoção e reflexão.

Figura 3 - A personagem Toriel explica ao protagonista que pode escolher conversar para evitar combates



Fonte: *Undertale* (2015).

Descrição da Figura: Um cenário em estilo *pixel art* de ruínas roxas. Toriel e o protagonista conversam ao lado de um manequim. Acima do cenário, há uma caixa de texto preta e branca onde o diálogo dos personagens é exibido.

Figura 4 - Captura de tela das várias opções de interação não-violentas disponíveis ao jogador durante combates

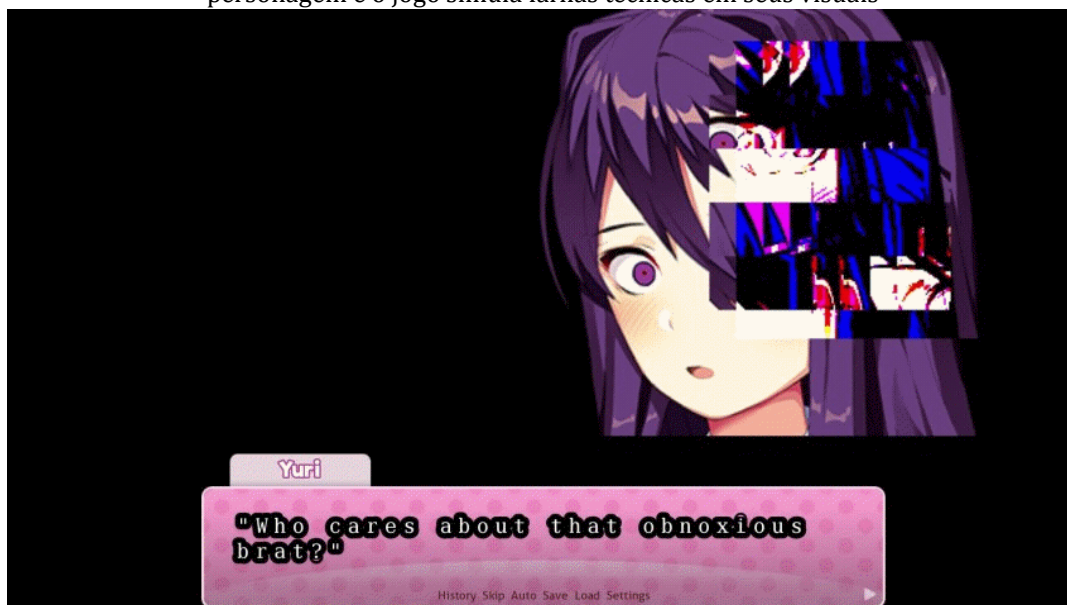


Fonte: Undertale (2015).

Descrição da Figura: Uma tela de combate estilo *pixel art*. O inimigo, um vulcão estilizado, é exibido acima das seguintes opções de ação disponíveis ao jogador: “chegar”, “encorajar”, “criticar” e “abraçar”. Abaixo deste submenu, os botões “lutar”, “agir”, “item” e “misericórdia” são exibidos.

O jogo *Doki Doki Literature Club!* (2017), por sua vez, propõe uma narrativa *visual novel*, cujas características são demarcadas por gráficos estáticos, grande volume de texto e baixo nível de interatividade. Inicialmente, o enredo aparenta descrever um romance juvenil para, ao longo do desenvolvimento da trama, eventualmente configurar uma história de terror psicológico e existencialista. A pessoa jogadora controla um protagonista estudante que se junta a um clube de literatura e interage com quatro personagens femininas. Por detrás da estética charmosa e das interações românticas, o jogo explora temas profundos, quebra a quarta parede e surpreende com uma narrativa única e perturbadora (Figura 5).

Figura 5 - Captura de tela em um momento no qual a personagem Yuri revela seu desgosto por outra personagem e o jogo simula falhas técnicas em seus visuais



Fonte: *Doki Doki Literature Club!* (2017).

Descrição da Figura: Tela de diálogo do jogo. A personagem Yuri, de cabelos roxos, encontra-se sobreposta a um fundo preto, apenas o seu rosto visível. O lado direito da sua face encontra-se visualmente “corrompido” com artefatos digitais pixelizados, estilizado como se fosse um *glitch*.

A mídia digital, com seus recursos audiovisuais para jogos digitais, é um sistema cuja estrutura pode ser representada em camadas dinâmicas e interagentes entre si. O hardware ou plataforma é a camada mais profunda, que também se expande em ramificações até as áreas periféricas, atuando como estrutura mecânica física e material. A camada intermediária é o software ou o programa digital, que instala o jogo na plataforma eletrônica, coordenando a mecânica da plataforma para cumprir a dinâmica prevista na mecânica digital. A camada mais externa ou superficial é a interface, onde são ativamente integrados o gráfico dinâmico, que representa as imagens do jogo, e os controles digitais e materiais. Portanto, a interface propicia as sensações sonoras, a visualização das imagens e as ações manuais de controle, as quais podem ser diretas, como os acionamentos *touchscreen*, ou indiretas, com o uso de controles manuais que acionam a mediação de setas, avatares ou *hyperlinks*.

Com mais ou menos liberdade, a estruturação dinâmica dos sistemas metaficcionais nos dois jogos analisados permite que o jogador interfira nas três camadas estruturantes, afetando as sintaxes de (1) hardware, (2) software e (3) das interfaces que, inicialmente, são apresentadas às pessoas usuárias de maneira mais tradicional. Em certos momentos, o

próprio jogo digital atua nestas camadas de maneiras inesperadas. Abaixo, se exemplifica e discute alguns dos recursos mais notáveis observados nos objetos de estudo.

4.1 Interferência na plataforma

A estrutura dinâmica dos jogos permite a exploração de recursos externos ao software ou programa do jogo – por exemplo, dentro de sua pasta de instalação. Em *Doki Doki Literature Club!* (2017), há arquivos de extensão do tipo “.CHR” que, depois de deletados, interferem de diversas maneiras no funcionamento do programa. No ambiente ficcional do jogo, essa interferência provoca mudanças que afetam personagens específicos e desencadeiam outros acontecimentos na narrativa, sendo, inclusive, uma etapa necessária para sua progressão. Esta mecânica expande a gestão e a ação da pessoa que joga, ultrapassando os limites do programa executado e transbordando a jogabilidade para a própria plataforma ou hardware e ampliando, assim, a experiência lúdica com camadas extras de atuação que enriquecem e aprofundam o engajamento.

4.2 Interferência no programa

No jogo *Undertale* (2015), existem certas simulações internas que requerem da pessoa jogadora a reativação do software. Caso ela perca o combate com um oponente específico, o jogo é fechado abruptamente como se tivesse ocorrido uma falha técnica. Depois de se reabrir o programa, o jogo será reiniciado com novas condições, as quais não permitem o acesso às interfaces de configuração ou carregamento. Por isso, o jogador deve repetir o combate anterior, mas sem as opções de navegar menus ou recarregar alguma versão do jogo que foi salva anteriormente.

4.3 Interferência na configuração

Este tipo de interferência surge a partir de uma mecânica muito comum na maioria dos jogos: a possibilidade do jogador salvar na memória do sistema o progresso já conquistado no percurso do jogo. Esta mecânica permite que, caso o jogador falhe em algum determinado ponto do jogo (por exemplo, errando um quebra-cabeça ou perdendo todas as vidas do personagem), seja possível retornar ao ponto de progressão previamente salvo sem a necessidade de recomeçar o jogo completamente. Jogadores também se utilizam deste recurso para tomarem decisões e ações diferentes. A vantagem decorre da possibilidade de retornar

ao ponto que foi previamente salvo após o processo de experimentação, de modo a obter maiores chances de sucesso ou apenas observar resultados alternativos.

Usualmente, essa mecânica é externa à ficção dos jogos, um processo esperado, livre de fricções e banal, mas em *Undertale* (2015), ele é incorporado como recurso sintático na própria progressão da narrativa. No jogo, existem dois mecanismos paralelos: um deles informado a quem joga, a mecânica de salvar manualmente o progresso já conquistado em pontos específicos do jogo, mas também há o segundo mecanismo de salvamento automático que ocorre sem o conhecimento da pessoa jogadora. A programação do jogo utiliza o segundo mecanismo para simular uma “memória” persistente entre os salvamentos intencionais (*saves*), já que os registros automáticos permanecem mesmo que o jogador exclua dados usando os recursos da interface do jogo. Interessante e inovador é que os registros automáticos são expressos nas ações e diálogos de determinados personagens, a despeito de terem sido prévia e conscientemente apagados pela pessoa que joga.

Por sua vez, na programação do jogo *Doki Doki Literature Club!* (2017) também ocorrem os salvamentos automáticos em momentos específicos que, do mesmo modo, subvertem as tentativas de manipulação de quem joga com o uso dos recursos disponíveis de salvamento ou exclusão de registros. Por vezes, a programação não disponibiliza os recursos de salvamento e apagamento de registro, com simulações de falhas técnicas e a consequente reabertura do jogo em seu estado inicial. Mas, depois disso, impossibilita o acesso aos registros, com indicações de que houve “corrupção” de arquivos.

4.4 Interferência na interface

Estas interferências ocorrem em função de situações específicas na narrativa que provocam alterações radicais no cenário do jogo. Por exemplo, no jogo *Undertale* (2015), certos combates são visualmente deslocados para cenários específicos, replicando a estrutura tradicional de jogos RPG de turno. Além da mudança de cenário, são apresentadas nessa interface quatro botões que representam opções iniciais de interação: (1) o acionamento do botão “lutar” leva ao combate, (2) o botão “agir” propõe interações não violentas, (3) o botão “itens”, como já indicado no nome, oferece e permite o uso de itens recursivos, e (4) o botão “misericórdia” permite que o jogador encerre o combate uma vez que tenha cumprido os requisitos específicos de cada adversário (Figura 6).

Figura 6 - A interface de combate padrão do jogo *Undertale*

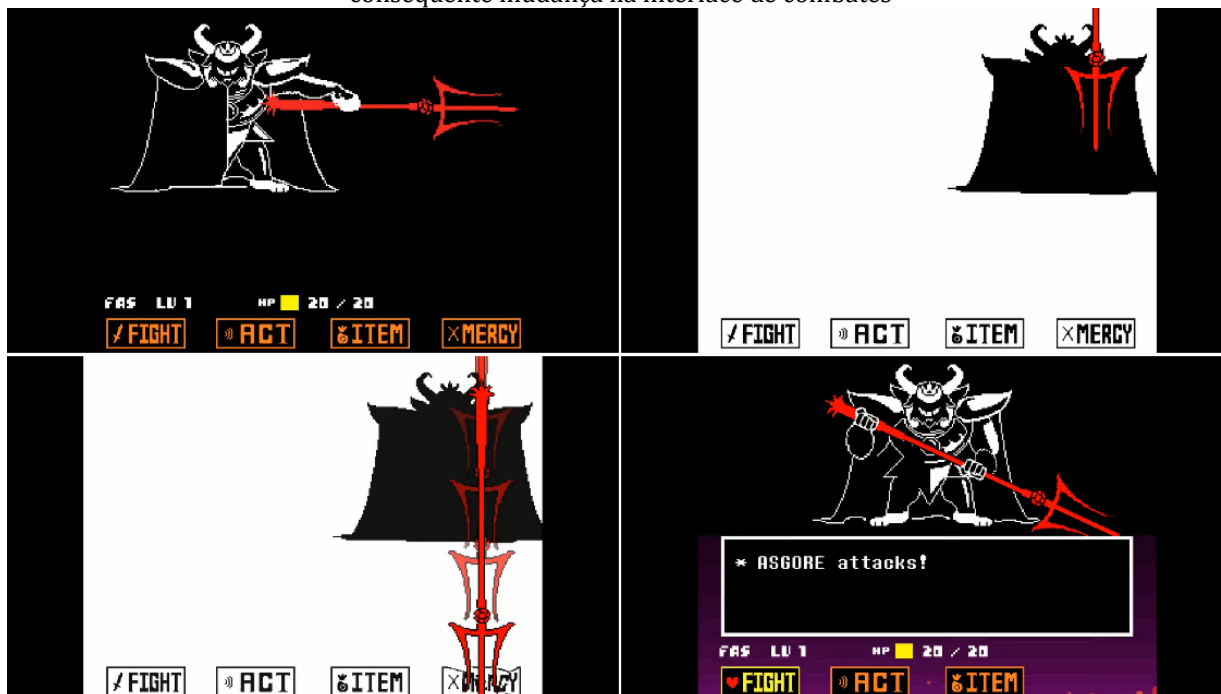


Fonte: *Undertale* (2015).

Descrição da Figura: Em um fundo preto, o personagem inimigo (um sapo estilizado em *pixel art*) se encontra na parte superior da tela. Abaixo dele, há uma caixa de texto que descreve a última ação tomada. Abaixo desta, encontram-se os quatro botões padrão disponíveis ao jogador.

No entanto, há batalhas específicas em que o personagem oponente distorce e manipula a interface como parte do combate. Por exemplo, em uma delas, o botão “misericórdia” é destruído, impedindo que o avatar regido pelo jogador escape do confronto (Figura 7). Em outro momento, a parte da interface em que o jogador realiza o combate e restringe seu movimento na tela é quebrada, permitindo que o jogador percorra uma área maior. Deste modo, as opções de ação do jogador podem ser limitadas ou modificadas de modo inesperado.

Figura 7 - Demonstração do momento em que o personagem Asgore destrói o botão “misericórdia” e a consequente mudança na interface de combates



Fonte: *Undertale* (2015).

Descrição da Figura: Sequência de quatro imagens que demonstra um inimigo quebrando o botão de “misericórdia” da interface ao atingi-lo com seu tridente.

É relevante apontar que estas interferências na interface desencadeiam mudanças na mecânica do jogo e inserem um fator de imprevisibilidade no regramento. Deste modo, *Undertale* (2015) gera incerteza e tensão (em serviço à qualidade lúdica) após o estabelecimento de suas mecânicas padrão, ao modificá-las enquanto é jogado. Apesar disso, as regras centrais ao seu funcionamento são mantidas, de maneira que a quebra de expectativas gere na pessoa jogadora uma reação positiva e não transforme a experiência em algo frustrante, onde seu aprendizado a respeito do jogo seja totalmente descartado.

Por sua vez, em determinados momentos de *Doki Doki Literature Club!* (2017), a agência da pessoa jogadora é drasticamente reduzida, porque o sistema passa a controlar os movimentos do cursor e aciona opções específicas a despeito dos interesses de quem joga. Também ocorrem simulações de falhas técnicas que tornam os textos ilegíveis ou sobrepõem pequenas imagens nos desenhos dos rostos de personagens (Figuras 3 e 8) e, de modo mais drástico, simulam uma tela de erro grave do sistema (também chamada de “tela azul da morte”), sugerindo brevemente uma falha na própria máquina que executa o jogo (Figura 9).

Figura 8 - Tela de menu inicial modificada, com a personagem Monika sobrepondo uma das personagens que foi deletada do jogo



Fonte: *Doki Doki Literature Club!* (2017).

Descrição da Figura: Tela de menu inicial modificada, com a imagem da personagem Monika pixelizada e sobreposta sobre uma das outras personagens.

Figura 9 - Após a tela de erro simulada, a interface usual dos personagens e da caixa de texto se sobrepõe à imagem, indicando ao jogador que isto é parte do programa sendo executado



Fonte: *Doki Doki Literature Club!* (2017).

Descrição da Figura: Imagem de uma “tela azul da morte” do Windows, usada como plano de fundo sob a imagem da personagem Monika. Sobreposta à personagem, há a caixa de texto padrão do jogo.

4.5 Interferência a partir de meta antagonista

Esta interferência é realizada com a presença de um personagem diretamente opositor à pessoa jogadora, tanto na narrativa como na mecânica da interface, que é ciente de seu status de personagem fictício e, a partir desse conhecimento, manipula de diversas maneiras a dinâmica do jogo. Pelo menos em parte, as interferências citadas anteriormente são “provocadas”, dentro do universo ficcional, pelos personagens meta antagonistas dos jogos.

Em *Doki Doki Literature Club!* (2017), Monika é a personagem meta antagonista. Inicialmente, ela tenta conquistar o afeto do personagem-avatar gerido por quem joga, porém ao longo da narrativa, passa a se dirigir diretamente ao jogador enquanto suas manipulações do universo fictício da história se tornam cada vez mais explícitas (Figura 10). Em determinado momento, ela provoca o apagamento de outros personagens ao deletar os arquivos “.CHR”, que de fato são removidos da pasta de instalação do jogo (Figura 11). Assim, a personagem Monika assume poderes e liberdade de ações equivalentes aos da pessoa que está jogando.

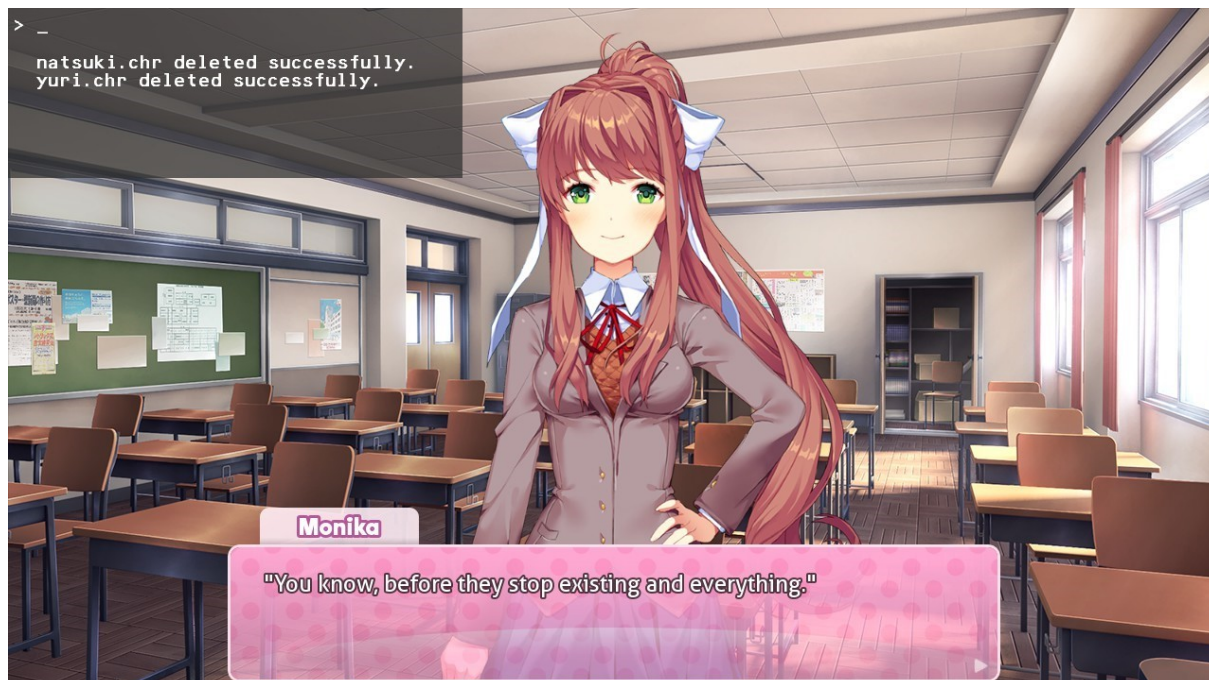
Figura 10 - Ao final do jogo, Monika fala diretamente à pessoa que joga e pergunta se o nome dado ao personagem protagonista é de fato o nome do próprio jogador



Fonte: *Doki Doki Literature Club!* (2017).

Descrição da Figura: A personagem Monika, em uma sala de aula vazia, olha diretamente para a câmera e se dirige ao jogador. Na parte inferior da tela, a caixa de diálogo lê: “...Você realmente se chama [nome dado ao avatar no início do jogo] mesmo?” (tradução nossa).

Figura 11 - Monika deleta o arquivo de duas personagens, fato que é demonstrado em uma janela de comando durante a execução do jogo e que de fato ocorre com os arquivos nomeados nas pastas



Fonte: *Doki Doki Literature Club!* (2017).

Descrição da Figura: Monika se encontra no cenário usual da sala de aula. No canto superior esquerdo da tela, há uma caixa transparente do *prompt* de comando, na qual se lê os comandos “natsuki.chr deletado com sucesso” e “yuri.chr deletado com sucesso”.

Por sua vez, no jogo *Undertale* (2015), o principal meta antagonista é o personagem Flowey, que participa do enredo e também é capaz de “interferir” na dinâmica do programa, eventualmente dirigindo-se diretamente ao jogador, fazendo referências diretas à mecânica de salvamento do jogo (Figura 12), modificando drasticamente o estilo visual apresentado até então e removendo pedaços da interface, impedindo que o jogador interaja com certas mecânicas (Figura 13).

Figura 12 - Flowey comunica à pessoa que joga que ela não terá mais acesso ao sistema de salvamento antes de iniciar um combate



Fonte: *Undertale* (2015).

Descrição da Figura: Em um fundo preto, o personagem Flowey diz ao protagonista: “Ah, e pode esquecer de fugir para o seu ARQUIVO *SAVE* antigo.” (tradução nossa).

Figura 13 - Na sequência, o estilo visual se modifica no combate contra Flowey, e a interface usual de combate é totalmente desconstruída



Fonte: *Undertale* (2015).

Descrição da Figura: Captura de tela da forma monstruosa de Flowey, estilizada como uma colagem de fotografias realistas de olhos, televisões, garras e pedaços de plantas. A interface usual de batalha se encontra ausente, apenas com o botão de “lutar” em seu lugar.

Esses personagens podem ser categorizados como meta antagonistas, exercendo a função de elevar o grau de oposição entre jogador e jogo ao quebrar as regras convencionais da mídia, aparentando modificar e manipular o programa além do que lhes seria “possível” como seres ficcionais. Eles não apenas se opõem ao avatar presente na ficção, mas aparentam transgredir a divisão entre o virtual e o real para se opor ao jogador em si.

5 Considerações finais

A prática da maioria dos jogos materiais requer a interação direta, aparente e eficiente entre a estrutura de suporte e o exercício da linguagem. Quando se trata de linguagens artísticas ou de entretenimento, existem consideráveis esforços investidos para se velar o suporte das representações, como exemplo em alguns estilos de pintura ou produções cinematográficas nas quais as cenas representadas devem parecer parte da realidade natural; logo, os suportes e vestígios técnicos são escondidos dos espectadores.

No contexto das artes digitais e audiovisuais, sejam interativas ou não, também foi exaltada a necessidade de se velar ou esconder quaisquer vestígios técnicos para proporcionar experiências mais imersivas. Os sistemas digitais interativos requerem, contudo, as ações de pessoas sobre os controles físicos de atuação. Assim, ao longo da história desta mídia, houve uma busca por interações cada vez mais intuitivas e responsivas, de modo a obter-se o máximo de imersão. Para quem interage com jogos digitais, o ato de jogar serve também como treinamento para o manuseio dos controles; depois de algum tempo, a mente e as mãos atuam em sintonia e os controles não são mais empecilhos para a plena imersão nos jogos.

Em síntese, da parte de quem projeta e desenvolve os jogos digitais e por parte das pessoas que, constante e visceralmente, praticam os jogos, são inúmeros os esforços para se desvencilharem dos incômodos da mídia eletrônica. Todavia, o desenvolvimento emergente de jogos metaficcionais contestam essas visões ou abordagens já consolidadas, reforçando, portanto, que a imprevisibilidade é uma qualidade central da ludicidade.

As interferências reveladas ou veladas entre os mecanismos das três camadas da mídia eletrônica e dos ambientes ficcionais dos jogos digitais abrem muitas possibilidades inovadoras, permitindo a ampliação do agenciamento de quem joga, mas também propiciando sua inserção em situações técnicas imprevisíveis e surpreendentes. Sem aviso prévio, estas inserções interferem na dinâmica que, em princípio, deveria guiar a diegese prevista para o jogo. Nos exemplos analisados, nota-se que foi constituído um sistema de metalinguagem que,

além de interagir na ficcionalidade do jogo, faz com que os jogadores também necessitem gerenciar perturbações que, sempre a serviço da ludicidade e das narrativas construídas, são impostas pelos próprios “atores digitais”, gerando percursos aparentemente não autorizados pelos sistemas do jogo. Pontua-se, também, que apesar de seus gêneros e estilos distintos, os jogos estudados neste artigo apresentaram múltiplas interferências e recursos sintáticos em comum que os caracterizam como jogos metaficcionais. Estas explorações sintáticas mostraram-se uma veia rica para explorações no âmbito da comunicação, com possibilidades de estudos futuros ao se examinar uma quantidade mais ampla de jogos digitais e as ferramentas das quais eles se utilizam para este fim.

Financiamento

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

Referências

- CAIRNS, Paul; COX, Anna; NORDIN, A. Imran. Immersion in digital games: review of gaming experience research. In: ANGELIDES, Marios; AGIUS, Harry (ed.): **Handbook of digital games**. New York City: Wiley-IEEE Press, 2014.
- DOKI Doki Literature Club! Versão 1.1.1. Boise: Team Salvato, 2017. 1 jogo eletrônico.
- GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias**: do cinema às mídias interativas. São Paulo: Senac, 2010.
- NEUMANN, Birgit; NÜNNING, Ansgar. Metanarration and metafiction. In: HÜHN, Peter *et al.* (ed.): **The living handbook of narratology**. 2. ed. Hamburg: Hamburg University, 2014.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MCLUHAN, Marshall. **Understanding media**. New York City: McGraw-Hill, 1964.
- MYERS, David. In search of a minimalist game. In: BREAKING NEW GROUND: INNOVATION IN GAMES, PLAY, PRACTICE AND THEORY, 5., 2009. **Proceedings [...]**. [S. l.]: DiGRA Digital Library, 2009.
- PERASSI, Richard. **Do ponto ao pixel**: sintaxe gráfica no videodigital. Florianópolis: CCE/UFSC, 2015.
- UNDERTALE. Versão 1.0. [S. l.]: Toby Fox, 2015. 1 jogo eletrônico.

Syntactic resources and metafiction in digital games

Abstract

This article presents and discusses the evident or veiled syntactic resources that establish interactions between the structures of computer media and the audiovisual narrative that make up digital games, these resources being elements and aspects of hardware, software and interface that structure digital games. Thus, the interference of the mechanisms of digital media in the fictional, interactive and audiovisual dynamics of games is indicated as a ludo-narrative possibility. These types of games are defined as metafictional games; that is, games that, instead of aiming for a high level of player immersion in its fiction, draws the player's attention to the artificial nature of their universes, revealing their ludo-narrative structure at least in part during the course of gameplay. As examples, the original versions of the games *Undertale* and *Doki Doki Literature Club!* are examined, selected due to the presence of multiple of these previously mentioned syntactic resources. The content of this article is based on the results of a qualitative and descriptive research that was developed in the following stages: exploratory, theoretical-bibliographical, documentary and descriptive-interpretative. The main theoretical argument extends the concept of syntax, which is usually associated with Linguistics studies, but also applies to audiovisual processes and products in the form of digital games. The more specific result indicates the main syntactic and metafictional resources that interfere in a ludic and creative way in the narrative-interactive paths of the games mentioned above, opening the possibility of future studies in examining other digital games that use similar syntactic resources.

Keywords

digital media; metalanguage; shared agency; digital games; metafiction

Autoria para correspondência

Eduarda Dippe Ramos Rondon
duda.dippe@outlook.com

Como citar

RONDON, Eduarda Dippe Ramos; PERASSI, Richard; LEAL, Gabriela Zanella. Recursos sintáticos e metaficção em jogos digitais. **Intexto**, Porto Alegre, n. 57, e-145732, 2025. <https://doi.org/10.19132/1807-8583.57.145732>

Recebido: 10/02/2025

Aceito: 11/07/2025

Copyright (c) 2025 Eduarda Dippe Ramos Rondon, Richard Perassi Luiz de Sousa, Gabriela Zanella Leal. Creative Commons License. Este trabalho está licenciado sob uma licença Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. Os Direitos Autorais dos artigos publicados neste periódico pertencem aos autores, e os direitos da primeira publicação são garantidos à revista. Por serem publicados em uma revista de acesso livre, os artigos são de uso gratuito, com atribuições próprias, em atividades educacionais e não-comerciais.

