Aline Antunes

games, estética e semiótica

A experiência do jogar digital

Editora Mackenzie

GAMES, ESTÉTICA E SEMIÓTICA

A EXPERIÊNCIA DO JOGAR DIGITAL

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

Reitor Marco Tullio de Castro Vasconcelos

Vice-reitor Luiz Roberto Martins Rocha

EDITORA MACKENZIE

Coordenador Sérgio Silva Dantas

CONSELHO EDITORIAL

Alexandre Nabil Ghobril

Ana Alexandra Caldas Osório

Cecília de Carvalho Castro e Silva

Gianpaolo Poggio Smanio

Gildásio Jesus Barbosa dos Rei

José Geraldo Simões Junior

José Luiz de Lima Filho

Paulino Graciano Francischini

Ronaldo de Oliveira Batista

Rosangela Patriota Ramos

Valéria Farinazzo Martins

GAMES, ESTÉTICA E SEMIÓTICA

A EXPERIÊNCIA DO JOGAR DIGITAL

Aline Antunes

Editora Mackenzie

© 2026 Aline Antunes

Todos os direitos reservados à Editora Mackenzie. Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida por qualquer meio ou forma sem a prévia autorização da Editora Mackenzie.

Coordenação de produção editorial Jéssica Dametta

Produção editorial Izabela Fernandes Simão

Preparação de texto Izabela Fernandes Simão

Revisão Surane Vellenich

Projeto gráfico Gabriela Jad Cangueiro

Capa e diagramação Gabriela Jad Cangueiro

Estagiária editorial Sofia de Souza Lelis

Dados Internacionais da Catalogação na Publicação (CIP)

A636g Antunes, Aline.
Games, estética e semiótica: a experiência do jogar digital. / Aline Antunes. – São Paulo: Editora Mackenzie, 2026.
240 p.: il.; 23 cm.

ISBN 978-65-264-1288-6.

1. Jogos digitais. 2. Cultura digital. 3. Estética. 4. Semiótica. 5. Fenomenologia. I. Título.

CDD 794.8

Bibliotecária responsável: Marcela da Silva Matos – CRB 8/10691

Editora Mackenzie

Rua Maria Antônia, 163 – 2º andar

Higienópolis – São Paulo – SP

CEP 01222–010

editora@mackenzie.br

https://www.mackenzie.br/editora

@editoramackenzieoficial

EDITORA ASSOCIADA À ABEU
abeu.org.br

ASSOCIADO CBL Câmara Brasileira do Livro

Para Jane e Carlos,
por me darem a sensibilidade e a curiosidade que me movem
(e um Super Nintendo em 1993, que começou tudo).

Para Carol,
minha alma gêmea e player 2, esse trabalho é nosso.

Para Ricardo,
meu porto seguro, companheiro e confidente.

Para Guilherme,
meu coração que bate fora de mim.

AGRADECIMENTOS

À professora Lucia Santaella, agradeço a orientação primorosa, o amadurecimento proporcionado e a paciência para com minha ansiedade criativa.

Às professoras Monica Tavares e Silvia Laurentiz, agradeço os primeiros passos na investigação científica e o despertar à semiótica e ao estudo do sensível que motivaram.

À estimada Flávia Gasi, agradeço tanto os conselhos incansáveis e imprescindíveis quanto a *mixtape* que fez para me ajudar a relaxar nos momentos em que mais precisei.

Ao CNPq e à PUC-SP, agradeço a bolsa integral concedida, a qual permitiu minha profunda dedicação.

Muito obrigada.

"Creio que perdemos a imortalidade porque a resistência à morte não evoluiu; os aperfeiçoamentos insistem na primeira ideia, rudimentar: manter vivo todo o corpo. Só deveríamos buscar a conservação do que interessa à consciência."

Adolfo Bioy Casares
A invenção de Morel (2012, p. 20)

"Quando nos debruçamos sobre um projeto 'com energia no braço, atenção no olhar' e verdade no coração, o projeto acaba por nos fisgar. Somos absorvidos, quase tragados pelo desejo que julgávamos nos pertencer. Pertencemos muito mais ao desejo do que ele pertence a nós."

Lucia Santaella
A assinatura das coisas (1992, p. 15-16)

SUMÁRIO

Prefácio | Os sentidos reverberantes dos games 13

Introdução | Games, experiência e cultura digital 19

Fenomenologia, semiótica e estética de C. S. Peirce **27**

Primeiro, segundo, terceiro: as categorias universais 29

A semiótica ou Teoria Geral dos Signos 35

A estética de Peirce, uma experiência estética semiótica 42

Os games enquanto jornadas fenomenológicas **57**

A experiência estética em sua vertente tecnológica 58

O jogar digital enquanto experiência estética 68

Da produção de sentido nos games à mudança de hábitos na vida 105

Por uma experiência estética semiótica nos games **111**

A experiência estética semiótica do jogar digital 112

Sobre as possibilidades de aplicação da análise 126

Journey: a experiência em primeiridade **129**

A jornada em *Journey*: uma síntese da experiência do jogar 131

Journey como uma jornada semiótica 134

Portal: a experiência em secundidade **153**

As câmaras de teste de *Portal*: uma síntese da experiência do jogar 155

Portal como uma jornada semiótica 159

***The Walking Dead:* a experiência em terceiridade** **191**

As escolhas em *The Walking Dead:* uma síntese da experiência do jogar 193

The Walking Dead como uma jornada semiótica 198

Considerações e contribuições para os estudos da cultura e da comunicação **227**

Referências **231**

Índice **239**

PREFÁCIO
OS SENTIDOS REVERBERANTES DOS GAMES

Foi-se o tempo em que games eram indiscriminadamente criticados e vistos como motivo de preocupação entre pais e educadores. Dos vários perigos relativos à saúde mental e física, a tendência ao vício era o mais apontado. A proibição de sua circulação em casas e salas de aula, contudo, deixava de reconhecer a enorme força de atração que a atividade produzia e continua produzindo em jovens.

De fato, o ato de jogar envolve uma integração em sintonia de processos perceptivos visuais e táteis, operações mentais e movimentos corporais, em especial a manualidade, a saber, uma sincronia entre mente e corpo, para a qual a juventude estaria inegavelmente mais apta. Ademais, o caráter lúdico acentuado dos games apela para a capacidade de brincar, a alma lúdica, que gradativamente perde potência na passagem da vida infantil para a adulta. Portanto, embora não se possa afirmar que os games são feitos para os mais jovens, também não é possível negar que há fortes razões para a sedução por eles exercida justamente sobre essa faixa etária.

A passagem de algumas décadas foi suficiente para que os games se tornassem objetos de estudo sob uma multiplicidade de pontos de vista, o que ajudou na desconstrução de dois mitos: o da juventude ser o público-alvo exclusivo dessa atividade e o de que os games atraem exclusivamente o sexo masculino, e jamais o feminino. O conhecimento existe, afinal, para revelar o que se oculta por trás do axioma das crenças.

O primeiro campo a ser despertado foi o das pesquisas sobre ludicidade. A obra *Homo Ludens* (1949), de Johan Huizinga, tornou-se leitura obrigatória, seguida de *Les jeux et les hommes* (1958), de Roger

Caillois, por sua continuidade de ideias do mestre. Embora seja uma redundância no campo da cultura *gamer* mencionar a tese de Huizinga, sua originalidade a faz merecer. Para ele, o espírito lúdico, a disposição para jogar, é um princípio originário da realidade humana, tão onipresente quanto a realidade *sapiens* e a *faber* na constituição do *Homo* e, por isso, responsável pelo surgimento da cultura – a qual inclui desde rituais sacros até poesia, a literatura e todas as artes, assim como situações competitivas. De uma certa forma, pode-se sugerir que a intensa aceitação dos games funcionaria como uma justificação contemporânea da tese de Huizinga.

Outro foco de estudos dos games voltou-se para as questões relativas à narrativa, tão atrativa quanto o lúdico em seu ancestral poder agregador humano de contar e ouvir histórias. Durante algum tempo, as pesquisas sobre games alimentaram uma controvérsia entre ludologistas e narratologistas. De um lado, ludologistas defendiam que a razão dos games encontra-se no *gameplay*[1] , ou seja, no ato de jogar em si, nas mecânicas e regras de jogabilidade, em oposição a narratologistas, que viam o jogo à luz da tradição narratológica da literatura e do cinema.

Apesar dessa divisão, não há filtro mais fino do que o do tempo: nesse caso, ele fez arrefecer as oposições separatistas, que não deixavam ver que o *gameplay* e a narrativa coexistirem é justamente o que dá ao game o perfil de sua identidade. Se, de fato, os games provêm da mais antiga tradição narratológica, do mesmo modo que o cinema significou uma mudança paradigmática na natureza da narrativa oral e escrita, os games realizaram um novo salto em relação ao cinema. O que é crucial nos games é o fato de que a narrativa se faz no ato de jogar. Vem daí

1 Neste trabalho, adota-se "o *gameplay*", no masculino, por se tratar de um conceito técnico-teórico referente à articulação entre mecânicas, regras operacionais e possibilidades de ação do jogador, uma síntese entre mecânicas e *level design*. O conceito, que será melhor trabalhado ao longo do livro, distingue-se, assim, do uso popular de "a *gameplay*", frequentemente associado apenas à jogabilidade ou à sessão de jogo gravada ou transmitida, acepções que não correspondem ao sentido empregado neste estudo.

um novo tipo particularíssimo de fruição, de intensidade participativa e envolvimento emocional.

Além disso, as críticas deferidas contra os games e seu caráter dominante de entretenimento retardaram a constatação e a exploração de seu potencial educacional. Nesse campo, como se fosse ensaiado um pedido de desculpas, educadores passaram a falar em games "sérios", momento em que foram desenvolvidos games obedientes a padrões pedagógicos. Sem tirar o valor dessas iniciativas, elas não podem menosprezar o fato de que, mesmo com finalidades meramente lúdicas, os jogos digitais, por sua própria natureza, acionam processos perceptivos, estados de alerta e atenção concentrada, capazes de desenvolver habilidades cognitivas que são fundamentais nos processos de aprendizagem. Em conclusão: os games, por si sós, apresentam potenciais educativos, mesmo e, talvez principalmente, aqueles que não foram criados com objetivos pedagógicos em primeiro lugar.

Sem pretensão de exaustividade, mas apenas para mapear a composição do campo dos games para a justa localização do livro que Aline Antunes aqui nos apresenta, outro foco de investigação a respeito de jogos digitas recai sobre seu caráter tecnológico. Embora traga como herança o milenar papel que o jogo desempenha na cultura com suas regras constitutivas e envolvimento subjetivo, em lugar da manipulação dos artefatos implicados nos jogos tradicionais, os games se realizam por mediações digitais. Muito mais do que atualizar as regras do jogo, enquanto se joga, há camadas técnicas que precisam ser dominadas. Isso coloca os games dentro da lógica da cultura digital. Mais do que isso, são os games os primeiros a incorporar a experimentação com os avanços tecnocientíficos que só depois são adotados por outros meios de entretenimento. É notório, como exemplo, o caráter tecnologicamente pioneiro dos games que hoje se manifesta na incorporação de elementos de inteligência artificial. Um caso ilustrativo é *Alien: Isolation* (Creative Assembly, 2014), no qual a criatura antagonista não se limita a repetir trajetórias previamente determinadas, mas reage a sinais do ambiente,

investiga ruídos, procura o jogador e altera sua conduta conforme as situações emergem durante a partida. Nesse caso, a inteligência artificial não funciona apenas como recurso técnico invisível, mas como elemento central da experiência estética e lúdica, pois produz tensão, imprevisibilidade e sensação de presença. O jogo evidencia, assim, como os games podem antecipar formas complexas de mediação tecnológica ao transformar sistemas computacionais em agentes capazes de modular a experiência do jogador em tempo real.

No panorama aqui brevemente delineado, não poderia faltar a questão estética que insere os games em um contexto bastante diversificado. Avançando por territórios mais amplos do que as artes tecnológicas com suas estéticas próprias, as estéticas tecnológicas se apresentam e se multiplicam em uma variedade de campos do *design* e da indústria cinematográfica para outros meios tanto recreativos quanto utilitários, como a publicidade. Nesse sentido, a estética faz jus a seu sentido original de efeito sensório e afecção da sensibilidade, mesmo que não pertença aos circuitos próprios das artes que têm na regeneração e na educação da sensibilidade humana uma de suas finalidades últimas.

Aproximar-se da estética é se aproximar do fio condutor que guia esta obra, um fio que se espraia e reverbera pelas heurísticas do jogar, pela experiência de aprendizagem que o jogo condensa, pela natureza tecnológica da estética que é própria do game, pelas facetas das estratégias imersivas, em suma, pelo desvendamento dos segredos dos sentidos reverberantes que os games abarcam.

O ponto chave deste trabalho encontra-se na originalidade com que trata os games, buscando sua fonte na fenomenologia em cujo solo a semiótica de Charles Sanders Peirce está plantada. Com o cuidado honesto que uma teoria reclama ser tratada, o mergulho da autora no entendimento das categorias de que a fenomenologia é composta traz como compensação um método de trabalho capaz de extrair dos games prismas com iluminação própria. Evidenciam-se, assim, três tipos de games, cada um com seu perfil fenomênico sob o domínio das

características de cada uma das categorias. Isso é um achado a demonstrar que cada game tem uma personalidade *sui generis* da qual extrai seu fascínio.

O que o texto deixa mais perceptível é a capacidade da pesquisadora de acompanhar o plano teórico pela sensibilidade exploratória daquilo que, nos games, fala aos sentidos, à imaginação e à experiência ressonante do jogar: um tipo inédito de ressonância que aciona todo o sistema nervoso participativo. Mais confiáveis são as travessias analíticas e sensíveis da autora, porque não fala apenas no abstrato, mas sim a partir do gosto crítico que extrai de sua própria experiência como jogadora.

Portanto, o que o leitor aqui encontrará é uma viagem guiada por um sensor híbrido que sabe encontrar o ponto exato em que o conhecimento recebe o tempero da sensibilidade com os sutis sabores do prazer.

Lucia Santaella
Kassel, janeiro de 2026

Você já terminou um game e continuou pensando nele por dias? Já sofreu diante de uma escolha que o jogo te obrigava a fazer, sabendo que não havia resposta certa? Já se emocionou apenas com a trilha sonora e os gráficos de um game? Se alguma resposta for sim, você já sabe sobre o que este livro trata, só nunca teve as palavras para dizê-lo.

Esta obra parte de uma desconfiança: a de que essas experiências não são acidentes. Elas resultam de um trabalho minucioso de forma, regras e ação, capaz de produzir sentido de verdade – um trabalho que a tradição acadêmica demorou para reconhecer como sério.

Aline Antunes leva os games a sério. Com as ferramentas da fenomenologia, da estética e da semiótica de Charles Sanders Peirce, ela propõe um modo de olhar para os jogos que não os reduz a entretenimento ou mercadoria, e mostra como aquilo que aprendemos jogando atravessa a tela e se instala em nossas vidas, nos modos como sentimos, decidimos e pensamos. O percurso passa por três jogos: Journey, Portal e The Walking Dead. Em cada um deles, a autora encontra uma forma distinta de experiência, e o resultado dessa análise é uma espécie de mapa das maneiras pelas quais um game pode mexer com quem joga.

Você deveria ler este livro se algum jogo já te marcou e você nunca soube explicar direito por quê. Ele não promete respostas fechadas, mas oferece outras perspectivas sobre a experiência do jogar.

Flávia Gasi
Doutora em Comunicação e
Semiótica, escritora e professora

Editora Mackenzie

ISBN 978-65-264-1288-6
9 786526 412886

mackenzie.br/editora