

## **Games e semiótica: um retrato introdutório ao mundo dos signos através dos jogos eletrônicos<sup>1</sup>**

Lucas André Emery da FONSECA<sup>2</sup>

José Aloísio Nunes de LIMA<sup>3</sup>

Universidade Federal de Alagoas, Maceió, AL

### **Resumo**

No Brasil, de modo geral, encontra-se resistência a aceitar os videogames como um potencial meio de comunicação e deixar o rótulo de brinquedo pra criança. Da mesma forma, a semiótica é relativamente uma das mais jovens ciências no campo da comunicação social. Além de dar um panorama sobre os videogames na história e tentar explicar o conceito de jogo na sua ampla esfera de atividade lúdica, o objetivo mor deste trabalho é tentar mostrar como se configura o entendimento entre homem e máquina, visto que, para que haja comunicação, é preciso de que haja uma linguagem, onde no campo dos jogos eletrônicos, esta comunicação homem-máquina se dá através do cruzamento de múltiplos signos, onde os periféricos dos consoles acabam sendo agentes mediadores desta comunicação, que indicarão ao *interator* quais devem ser suas próximas ações na finalidade de que este *interator* cumpra as metas do jogo.

### **Palavras-chave**

Jogos Eletrônicos; Semiótica; Marshall McLuhan; Cibercultura

### **O jogar**

Não é incomum conhecer adultos que jogaram videogames durante a infância, ou adolescência, mas que afirmam não praticarem mais estas atividades por se considerarem bem crescidos para tal. É provável que a jogabilidade, mutável de geração em geração, seja um dos motivos que afasta estes adultos. Entretanto, alguns esquecem que um jogo de videogame não passa de uma atividade lúdica em um suporte digital. Esquecem-se também que as atividades lúdicas estão presentes em todas as sociedades e em todas as épocas. Segundo Ranhel (2009), um dos pioneiros dos estudos nessa área

[...]foi Stewart Culin, um etnólogo norte-americano interessado em jogos e em arte de todo o mundo. Entre 1898 e 1924, ele escreveu vários artigos sobre jogos da

---

<sup>1</sup>Trabalho apresentado na Divisão Temática de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, da Intercom Júnior – IX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Estudante de graduação do 8º período de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Alagoas, e-mail: emeryfonseca@gmail.com

<sup>3</sup> Orientador do trabalho, Doutor em Comunicação e Semiótica e professor do curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Alagoas, e-mail: nunes.aloisio@uol.com.br

China, do Japão, África, jogos de rua no Brooklin (Nova York), e sobre os jogos dos índios americanos. Culin defendia que a prova de que todas as culturas do planeta tiveram um contato primordial é que havia similaridades tanto na forma de jogar quanto nos jogos que praticavam. (ibid, p. 04)

Huizinga foi um dos primeiros filósofos a tentar explicar o conceito amplo do jogo, e quando falamos amplo é porque Huizinga conseguiu associar o contexto de jogo a diversas instituições e atividades, como a religião, a arte, a música, o ato sexual, o direito, entre outros.

Para Huizinga (2004), a função de jogo pode ser definida pelos dois aspectos fundamentais encontrados nele: “uma luta por alguma coisa ou representação de alguma coisa”. Ele define Jogo como

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão, alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (ibid, p. 23).

Há de se frisar que na língua portuguesa, as palavras jogar, atuar, tocar (um instrumento) e brincar, designam atividades distintas para cada execução de atividade. Entretanto, em outras línguas como no inglês e no alemão, entre outros idiomas, há palavras que condensam estas atividades lúdicas em uma única palavra, como o verbo da língua inglesa *to play*. É importante se ressaltar que apesar do “*play*” poder carregar ocasionalmente uma conotação de brincadeira, ou por mais que as atividades desenvolvidas pelo esportista, pelo ator, e pelo violinista tenham um aspecto de entusiasmo na execução de sua atividade, a seriedade predomina, pois todos estes citados têm consciência do que estão fazendo, do caráter lúdico de suas atividades. Isto se torna visível na seguinte definição de jogo:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considera-lo uma atividade livre, consciente, tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredos e sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios conscientes (HUIZINGA apud RANHEL, 2009).

Caillois se opõe a Huizinga em alguns pontos, sobretudo quanto ao desinteresse material, pois para Caillois (apud RANHEL, 2009, p.06) “O jogo é ocasião de puro gasto:

de tempo, de dinheiro, de energia, de destreza e muitas vezes, de dinheiro para adquirir o equipamento do jogo ou eventualmente pagar um estabelecimento onde se joga”. É claro que tal definição pode ser muito subjetiva, pois um gasto pode representar um ganho em outro aspecto, dependendo do contexto de quem e por qual motivo está gastando. Neste caso, podemos chamar gasto de investimento, considerando que o contexto de gasto colocado por Caillois é aparentemente colocado como algo “pejorativo”.

Gularte (2010), embora seja um especialista no jogo em sua dimensão digital, faz uma explanação de jogo que se aproxima do que dizia Johan Huizinga:

Sendo uma das mais antigas atividades coletivas da humanidade, os jogos são um expoente cultural das sociedades antigas e modernas. Acompanham o crescimento humano e enriquecem as experiências entre as pessoas. São estudados e referenciados em áreas acadêmicas como a medicina, a política, a arquitetura, a música, a pedagogia, a psicologia, as artes plásticas e o direito (ibid, p.17).

Por fim, quem nos dá uma explicação mais ampla de todo o contexto de jogo é Juul, que partindo da definição de Huizinga em comparação às teorias de vários outros, monta uma tabela que chega a 10 denominadores comuns sobre as teorias mensuradas: Regras, resultado, metas, interação, objetivos e regras, o mundo, separação (entre vida e jogo), não é trabalho, meios menos eficientes, agrupamento social e ficção (JUUL apud RANHEL, 2009). A posteriori, há um rearranjo de termos, reduzindo essas definições em 6 pontos:

- (1) Regras: Jogos são baseados em regras;
- (2) Resultado variável e quantificável: Jogos têm resultados quantificáveis e variáveis;
- (3) Valorização do resultado: Aos diferentes potenciais do jogo são assinalados valores diferentes, sendo alguns positivos, e outros, negativos;
- (4) Esforço do jogador: O jogador investe esforço, a fim de influenciar o resultado;
- (5) O jogador está (emocionalmente) vinculado ao resultado, no sentido, no sentido que ele será vencedor e ficará feliz quando obtiver resultados positivos, e perdedor e infeliz, se estes forem negativos;
- (6) Consequências Negociáveis: O mesmo jogo (o mesmo composto de regras) pode ser jogado com ou sem consequências para (ou na) vida real. (JUUL apud RANHEL, 2009, p.11)

Logo, a síntese destes postulados fica disposta da seguinte maneira:

Um jogo é um sistema formal baseado em regras, com um resultado variável e quantificável, no que diferentes resultados são atribuídos por diferentes valores, o jogador empenha esforço a fim de influenciar o resultado, o jogador sente-se vinculado, e as consequências da atividade são opcionais ou negociáveis (JULL apud RANHEL, 2009, p.12).

Percebemos aqui que os conceitos de jogos são muito amplos, e nenhum deles define o que é um jogo digital, mesmo que pensemos que não passa do mesmo tipo de atividade transposta para uma plataforma binária, o que não é possível afirmar com tanta convicção, uma vez que segundo Juul (apud RANHEL, 2009), podemos considerar as atividades lúdicas como jogos, jogos fronteiraços e “não jogos”, e como no meio digital existem infinitudes de meios de se jogar, só estudos de casos específicos podem realmente nos dizer a que tipo de classificação o jogo irá pertencer.

### **Um mergulho no mundo dos jogos digitais**

Os jogos eletrônicos (ou jogos digitais) possuem uma história em curso com uma trajetória que já ultrapassa os 50 anos, se contarmos desde o projeto *Tennis for Two*<sup>4</sup>, criado em 1958 sem fins lucrativos em laboratórios americanos da Guerra Fria, às mais modernas tecnologias disponíveis hoje no mercado, como as experiências oferecidas pelos mais recentes consoles da *Microsoft*, *Sony* e *Nintendo*. O videogame<sup>5</sup> como algo comercial surge na década de 60 e possuía sim o caráter mercadológico de brinquedo.

É quase impossível encontrar um ser humano que, nascido no mínimo na década de 90, nunca tenha vivenciado a experiência de interagir com um sistema de jogo digital. Tivemos os populares consoles *Super Nintendo*, *Mega Drive* e *Playstation* que revelaram ícones da cultura pop, como o encanador Mário, O ouriço Sonic e a Arqueóloga Lara Croft, respectivamente. Hoje as crianças já crescem inseridas neste meio, sem falar da atual conjuntura de acesso aos jogos eletrônicos, onde em um celular ou em uma rede social podemos jogar jogos sociais ou casuais. Segundo Benazzi (2012), “O número de usuários de jogos eletrônicos no mundo cresceu de 200 milhões em 2001 para cerca de 1 bilhão em 2011”.

---

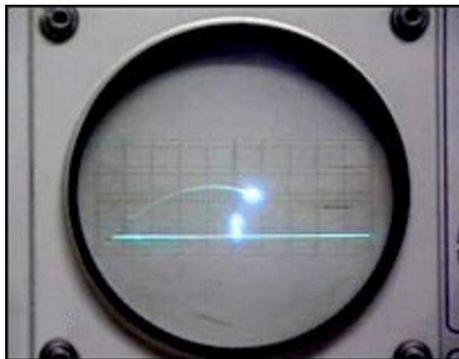
<sup>4</sup> *Tênis para dois*, em português. Impulsionado pelas tecnologias disponíveis nos laboratórios de guerra, William Higinbotham adapta um osciloscópio, criando um ambiente de diversão entre os militares do laboratório em que trabalhava. *Tênis para dois* era uma criação simples, que consistia em 2 traços e uma bola em uma pequena tela. Através de uma adaptação primitiva do que hoje é um *Joystick*, William possibilitou que pixels na tela pudessem ser manipulados com fins de disputa, simulando uma partida do convencional tênis.

<sup>5</sup> Gularte (2010) diz que entende-se por videogame uma máquina preparada para se conectar a uma tela ou outro equivalente dispositivo de transmissão visual, tornando-se uma unidade de processamento de áudio, dados e sons.

Não se pode afirmar que este fator seja o maior determinante para que se motive uma pessoa a jogar videogame, entretanto, um jogo eletrônico tem a capacidade de fazer quem o joga passear por uma estrutura que pode ser bem mais complexa do que uma grande produção fílmica. Atualmente este mercado movimenta mais dinheiro no mundo do que a indústria cinematográfica, o que pode ser um reforço da importância de se estudar este fenômeno cultural:

No ano de 2007, a indústria do videogame (hardware e software) faturou, de acordo com a NPD Group, cerca de US\$ 17,94 bilhões apenas nos Estados Unidos. De acordo com analistas da Nielsen games, na Europa este faturamento foi de US\$ 7,4 bilhões e na Ásia, de US\$ 10,8 bilhões. Isso faz com que não só os videogames se aproveitem de pesquisas tecnológicas de ponta como também se disponibilizem prontamente ou, pelo menos, de forma extremamente rápida, para seu ávido público. (NESTERIUK, 2009. p.24)

Com o aperfeiçoamento das técnicas, ingredientes não direcionados inicialmente para os videogames acabaram-se agregando a eles. Curiosamente o primeiro protótipo de videogames surgiu desta maneira: no período pós Segunda Guerra Mundial, na Guerra Fria, com o crescente desenvolvimento de tecnologias em laboratórios militares, um osciloscópio analógico foi transformado em um jogo similar à uma partida de tênis, denominado *Tennis For Two*, criado inclusive por um dos responsáveis pela criação da bomba atômica.



“Os jogos falam muito sobre a época em que foram criados”<sup>6</sup>. Remetendo o contexto da guerra fria ao conceito amplo de jogo de Huizinga (2004), onde há “uma luta por alguma coisa ou representação de alguma coisa”, os jogadores podiam colocar-se subjetivamente como atores numa disputa pela vitória da guerra, mesmo se tratando de uma partida de tênis. *Tennis for two* não era rico em gráficos e podia instigar o próprio jogador a colocar um próprio sentido naquela disputa. Por outro lado, num exemplo mais concreto, o

<sup>6</sup> Reprodução da fala de Will Wright no capítulo 01 da série-documentário A Era do Videogame. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=Rf0bb61rMu0>>

jogo de arcade *Space Invaders*, que também em época da Guerra fria, não possuía um objetivo central se não destruir mais *aliens*. A partir daí pode-se compreender que numa guerra não há vencedores por completo, uma vez que o jogo era finalizado com a perda de todas as vidas do jogador.

Gularte (2010), nos dá uma informação que nos faz pensar “o que é jogar videogame se não uma forma de poder manipular conjuntos de pixels pré-programados em conjunto dentro de uma tela?”:

Durante todo o processo evolutivo do homem, sempre houve a busca por controlar ações em mecanismos, sejam eles transportes, máquinas mecânicas, elétricas ou eletrônicas. A interface de comunicação entre esses dois elementos se dá por meio de um dispositivo que, com suas indicações próprias, permite que o usuário manipule tal objeto. (ibid, p.34)

Várias versões de jogos de tênis para videogame foram criadas ao longo do tempo, para diversos consoles. O que já se foi jogado através de botões que giratórios, passou a ser jogado em um *joystick* onde os botões precisam ser pressionados. Hoje se dispensam apenas os movimentos dos dedos para incorporar o corpo todo como controle de uma máquina externa. O próprio jogador tem a possibilidade de ser representado por um *avatar* e controla-lo simultaneamente como uma marionete que usa praticamente todo o corpo humano.

A popularidade deste tipo de entretenimento vem avançando gradativamente, sobretudo no Brasil. Em um cenário quase atual, de 2005 a 2008, em pesquisa realizada pela ABRAGAMES<sup>7</sup>, registrou-se que o produto interno bruto brasileiro referente à venda de *softwares* e *hardwares* foi equivalente a R\$ 87,5 milhões, mesmo com o advento da pirataria, que retira boa parte dos lucros das empresas desenvolvedoras destas tecnologias.

Apesar da popularidade deste meio ter aumentado entre os indivíduos que consideram esta uma apropriada oportunidade de entretenimento e sua idade avançada, beirando a melhor idade, os estudos dos meios de comunicação direcionados para essa área ainda são bem incompletos.

Se considerarmos o contexto geral da palavra jogo, não como uma atividade, mas o que essa atividade representa, poderemos observar que os jogos em plataformas digitais podem ser tradutores menos descomplicados destas simulações, seja de relações sociais, ou de habilidades que imperceptivelmente podemos adquirir para utilizarmos em outras

---

<sup>7</sup> Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais

situações da vida real. Aliás, o mais interessante nessa área é a forma como cada jogo tem suas particularidades que variam de acordo com a sua plataforma.

### **A Semiótica dos códigos binários**

Segundo Santaella (2012) a semiótica é a ciência que tem por objetivo de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de produção de significação e sentido. Pode parecer redundante, mas se algo significa alguma coisa, é por que este algo constituiu um sentido que faz com que seja compreensível. Nós, como seres sociais, por consenso estabelecemos relações através da linguagem verbal, a qual a linguística, outra ciência da comunicação, propõe-se a estudar. Pelo alto uso da linguagem verbal em todas as sociedades, a aparente dominância de uma língua materna nos provoca uma distração que

[...] na maioria das vezes, não chegamos a tomar consciência de que o nosso estar no mundo como indivíduos sociais que somos, é mediado por uma rede intrincada de e plural da linguagem, isto é, que nos comunicamos também por meio da leitura e/ou produção de formas, volumes, massas, interações de forças, movimentos. [...] Também nos comunicamos por meios de imagens, gráficos, sinais, setas, números, luzes... Por meio de objetos, sons musicais, gestos, expressões, cheiro e tato, através do olhar, do sentir e do apalpar. (SANTAELLA, 2012, p. 14).

Da mesma forma que a linguagem verbal que está inserida em nossa sociabilidade é uma (SANTAELLA, 2012) “linguagem de sons que veiculam conceitos e que se articulam no aparelho fonador, sons estes que no Ocidente, receberam uma tradução visual alfabética (linguagem escrita)”, a linguagem que faz com que o *interator*<sup>8</sup> humano sobreviva no mundo virtual dentro de um *game* é uma tradução mediada pelos periféricos de entrada e os de saída do console.

Para fins de ilustração, podemos usar o *joystick* como um periférico de entrada, visto que os comandos são acionados pelo *interator* são externos ao software e a tela/monitor, os de saída, pois são eles que fornecem uma resposta para que quem interaja se situe e introduza novos comandos. Desta forma, ao jogar algum jogo em um videogame, este *interator* cruzará e processará signos que podem ser, por exemplo, sons, imagens, movimentos, entre outros, e na atual conjuntura tecnológica, poderá devolver estes signos da mesma forma.

---

<sup>8</sup> Neste contexto, compreende-se por interator o indivíduo que dialoga com uma interface interativa.

Os periféricos em questão podem ser dos mais tradicionais, como o *Joystick*, onde o interator envia comandos pressionando botões de ação e movimento, aos mais avançados tecnologicamente, como o sensor *kinect*<sup>9</sup> para o console *X Box 360*, o qual o jogador livra suas mãos de um controle, ficando a cargo dos movimentos do corpo, e até mesmo da voz, enviar comandos ao videogame.

Sob a luz desta última explanação, podemos até entender o conceito de meios frios e quentes propostos por Marshall McLuhan (2005), onde um meio frio é aquele que ideologicamente se integra ao corpo, se tornando uma extensão de um organismo, funcionando se há uma entrada e saída recíproca de informação. Diferentemente, um meio quente pode até exigir esforço de mais de um órgão sensorial, porém não se depende exclusivamente de uma instituição indivíduo receptor e de seus sentidos exclusivamente para que uma comunicação seja estabelecida, no sentido de haver uma troca de signos entre humano e meio.

Um jornal impresso, por exemplo, é um meio quente, pois não precisa de um estímulo do leitor para que a informação nele contida apareça. O leitor apenas usa seus olhos para compreender as informações que estão estáticas sobre um papel. Já um telefone se configura como meio frio no sentido de funcionar precisando da entrada de voz para que a pessoa do outro lado da linha receba a voz primeira através da audição e responda a mensagem, devolvendo a informação ao ouvido do primeiro emissor, numa relação simbiótica de comunicação. Apesar de McLuhan explicar o conceito de jogo como meio de comunicação no campo amplo da palavra, abrangendo até as formas “analógicas” de tal atividade, podemos considerar o videogame como um meio frio, pois para que haja o cumprimento do objetivo do jogo, é preciso que tanto máquina como homem respondam aos estímulos um do outro.

Santaella (2012) reforça isso ao dizer que o termo linguagem se estende aos sistemas aparentemente mais inumanos como as linguagens binárias de que as máquinas se utilizam para comunicar entre si e com o homem (a linguagem do computador, por exemplo).

Desta forma, em uma partida de videogame, o que ocorre no contexto semiótico é um diálogo entre códigos humanos e códigos binários, onde há uma transformação de todos esses signos humanos em signos digitais e uma devolução em uma tela/monitor em uma linguagem que seja compreensível ao usuário, que pode ser, entre outras, uma linguagem verbal, imagética, textual e sonora, pois

---

<sup>9</sup> O *Kinect* é um *gadget* da *Microsoft* produzido para o console *X Box 360*. Ele conta com uma câmera, um sensor de profundidade, microfone e um software que entende todos os movimentos corporais.

[...]o signo é uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto. Ele só pode funcionar como signo se carregar esse poder de representar, substituir uma outra coisa diferente dele. Ora, o signo não é o objeto, ele apenas está no lugar do objeto. Portanto, ele só pode representar esse objeto de um certo modo e numa certa capacidade. (SANTAELLA, 2012, p.90)

Por este motivo que o jogador consegue dialogar com a máquina. Imaginemos-nos agora numa partida de Tênis do jogo *Kinect Sports: Seasons Two* para *X Box 360*, onde temos atualmente no cenário dos videogames domésticos uma das mais fiéis aproximações do que se pode sentir numa partida real de tênis.

### Entendendo semiótica através do jogo *Kinect Sports: Season Two*

Para que entendamos a semiótica através de um objeto específico, é preciso que antes ofereçamos uma pequena porção de signos introdutórios que possibilitem a quem desconhece do assunto se situar sobre tal objeto abordado.

*Kinect Sports: Season Two*<sup>10</sup> é um jogo de esportes para o console *X Box 360*, desenvolvido pela *Rare* e pela *Big Park* e lançado em 2011 pela *Microsoft*. O jogo é o segundo volume da franquia *Kinect Sports*, onde tanto o primeiro como o segundo consistem em uma coletânea de simuladores de jogos desportivos dos mais diversos, desde lançamento de dardos a partidas de golfe. Só se torna possível a jogabilidade deste *game* se ao *X Box* estiver acoplado um *Kinect*, o que significa que se utiliza do corpo do jogador para controlar um avatar no ambiente digital.



O segundo volume do jogo, especificamente, é composto padronizadamente por seis modalidades de esportes: Tênis, Golfe, Dardos, Futebol Americano, Beisebol e Esqui que podem ser disputados contra um ou mais amigos ou apenas contra o próprio sistema. Nessas

<sup>10</sup> No Brasil, *Kinect Sports: Segunda Temporada*

variantes de formas desportivas há a possibilidade de jogá-las com as regras oficiais ou disputar em minijogos os quais o objetivo é fazer mais pontos.

Ao manipular um avatar com os movimentos fieis aos movimentos de seu corpo, como uma marionete, os movimentos do controlador são signos; a bola de cor amarela do desporto e seu movimento/tragetória também são signos, pois quando a bola se aproxima da tela, o jogador compreende que deverá executar um movimento que representa o rebatimento deste signo bola; também o próprio som de uma rebatida e da bola quicando no chão da quadra são signos; e juntos, dialogando, estes signos criam uma representação quase perfeita de um ambiente o qual se pode imergir e sentir a experiência de um jogo que é a representação de outro jogo.

Ao reconhecer estes objetos individuais como elementos de um jogo de ténis, ou simplificando, ao contemplar aquele pequeno objeto esférico de cor amarelada como uma bola, o jogador está percebendo o objeto em relação a ele mesmo, observando com um olhar contemplativo o signo em si, o qual Peirce trata como primeiridade e o que Santaella (2012) define como “uma consciência imediata tal qual é. Nenhuma outra coisa senão pura qualidade de ser e sentir”.

O simples pensamento em responder à situação de rebater uma bola de ténis que vem na direção do jogador é uma característica das secundidade, pois a secundidade pode ser definida como a reação de uma das faculdades do pensamento em relação ao objeto que neste contexto tem a intenção de não deixar que esta bola passe dos limites da quadra, dando ponto ao oponente. A movimentação em oposição à bola é que pode ser considerada como secundidade, “pois qualquer sensação já é secundidade: ação de um sentimento sobre nós e nossa reação específica, comoção do eu para com o estímulo” (SANTAELLA, 2012, p.73).

Podemos considerar a terceiridade um armazenamento de dados ao sabermos que ela (SANTAELLA, 2012, p.78) “aproxima um primeiro e um segundo numa síntese intelectual”. Seria como se o indivíduo pensasse “Eu rebati aquela bola pois esta é uma regra do jogo de ténis, não posso deixá-la passar, logo, se aquela bola vier em minha direção novamente, eu devo rebatê-la de novo para não entregar o ponto ao meu oponente.”

Logo, a partir da exemplificação do primeiro do segundo e do terceiro, podemos chegar às determinadas conclusões:

1. A primeiridade se encontra externa ao pensamento, estando localizada nas qualidades de uma materialidade (do que é físico) ou imaterialidade (do que é abstrato, no caso dos sons);
2. A secundidade se configura como o reflexo, ou reação, que teremos a partir de determinada(s) primeiridade(s).
3. Por fim, a terceiridade é o aprendizado em uma relação de uma primeiridade com uma secundidade.

### **Considerações Finais**

O presente *paper* teve como finalidade introduzir o autor nesse campo de pesquisa e ao mesmo tempo instruir os que desconhecem as potencialidades que possuem tanto os videogames quanto o mercado que gira em torno destes. Também se pode introduzir um indivíduo que não consegue compreender a semiótica, ou perceber com facilidade como ela realmente funciona através da relação da análise do jogo *Kinect Sports: Seasons Two* com a compreensão de videogame como um meio frio.

Notamos aqui o quanto o campo dos jogos, sobretudo o dos jogos digitais, é interdisciplinar, podendo ter vertentes para os campos de estudos da filosofia, semiótica, sociologia, cibernética, economia, história, restando também espaço para campos que não foram tão específicos neste, como a medicina, a psicologia, a arquitetura e a música. Nota-se também a necessidade de aprofundamento no conceito de jogo, para futuros trabalhos mais delineados que tentem explicar o jogo em suas instâncias digitais. Contudo, este pende para a compreensão da semiótica. Os outros elementos, apesar de importantes, devem ser enxergados como capítulos coadjuvantes para seu objeto central.

A semiótica também é uma vertente das teorias da comunicação e do pensamento que se encaixa em diversas aplicações. Neste caso foi dado um pequeno entendimento sobre por que entendemos a linguagem digital através dos videogames, e mais especificamente através de um determinado *game* para console doméstico. Entretanto, esta é uma ciência de amplas extensões. Na atual esfera da cibercultura há plataformas digitais com funcionalidades diferentes, sejam *games* ou não, que podem nos ajudar a entender de diversas maneiras estas áreas de estudos, ficando a cargo do pesquisador eleger qual destas o causa uma maior empatia, seja ela uma plataforma digital ou analógica, que opere de forma concreta ou abstrata.

## Referências infobibliográficas

\_\_\_\_\_, **A História do Videogame**. Reportagem postada no site UOL Jogos. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>> Acesso em 09/05/2013.

\_\_\_\_\_, **A Indústria Brasileira de Jogos Eletrônicos: Um Mapeamento do Crescimento do Setor nos Últimos 4 Anos**. Documento disponível no site oficial da ABRAGAMES. Disponível em: <[http://www.abragames.org/wp-content/uploads/2013/04/Abragames-Pesquisa\\_2008.pdf](http://www.abragames.org/wp-content/uploads/2013/04/Abragames-Pesquisa_2008.pdf)> 2008. Acesso em 08/05/2013

BENAZZI, João. **Jogos Casuais e Sociais com Microtransações: Uma Análise Exploratória da Relação Entre Estratégias de Venda dos Jogos e o Comportamento dos Jogadores**. Disponível em < <http://www.intercom.org.br/sis/2012/resumos/R7-0745-1.pdf>> Acesso em 07/07/2013

Daniel sr. **A Era dos Videogames Capítulo 1 - O Polegar - Discovery Channel**. 2012. 1 post (44min 51seg). Postado em: 2012. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=Rf0bb61rMu0>> Acesso em 07/05/2013.

GULARTE, Daniel. **Jogos Eletrônicos, 50 Anos de Interação e Diversão**, Teresópolis: 2AB Editora, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva. 2004.

MARAZZI, Luciane. **Alice no País da Semiótica: A Mensagem por trás da Capa de um Livro**. Disponível em <[http://anais2012.cielli.com.br/pdf\\_trabalhos/333\\_arq\\_1.pdf](http://anais2012.cielli.com.br/pdf_trabalhos/333_arq_1.pdf)> Acesso em 13/07/2013

MARKETPLACE DA MICROSOFT. **Kinect Sports: Segunda Temporada**. Site, Disponível em: <<http://marketplace.xbox.com/pt-BR/Product/Kinect-Sports-Season-Two/66acd000-77fe-1000-9115-d8024d5309d6>> Acesso em: 15/07/2013

MARQUES, Ricardo. **Xbox 360: você jogará sem controles**. Notícia postada no website Planetech, 2009, Disponível em: <<http://planetech.uol.com.br/2009/06/02/xbox-360-voce-podera-jogar-sem-usar-controles/>> Acesso em: 11/07/2013

MCLUHAN, Marshal. **Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem**, 14ª Edição. São Paulo: Cultrix, 2005.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, Lúcia e FEITOSA, Mirna. **Mapa do Jogo, a Diversidade Cultural dos Jogos**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

RANHEL, João. O Conceito de Jogos e os Jogos Computacionais. In: SANTAELLA, Lúcia e FEITOSA, Mirna. **Mapa do Jogo, a Diversidade Cultural dos Jogos**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica?** 1ª edição, São Paulo: Brasiliense, 2012.