



A interatividade no jogo eletrônico *Shadow of the Colossus*

Paulo César de Souza Júnior*

Resumo: Estudar a interatividade no jogo eletrônico *Shadow of the Colossus* e o modo como o sincretismo actancial é explorado no *game* são os objetivos centrais do trabalho. Lançado em 2005 pela SCEI (Sony Computer Entertainment Inc.) para o console PlayStation 2, o título ganhou fama por envolver o jogador num ambiente solitário e por apresentar aparentes inconsistências na narrativa geral. Outra questão importante a ser abordada é a recorrência de uma mesma estrutura de programas de uso, os quais formam uma espécie de cascata em direção ao programa de base. A interatividade — definida de maneiras distintas por autores de variadas áreas do conhecimento — é proposta na análise como o sincretismo entre o actante discursivo enunciatório e o actante narrativo sujeito. Cria-se um simulacro segundo o qual é como se o enunciatório/jogador estivesse no lugar do protagonista, e são vários os elementos que amplificam essa sensação. A quebra da linearidade narrativa clássica, a debreagem enunciativa de pessoa, a trilha sonora, a vibração do controlador e a duplicidade de interlocutários para um mesmo interlocutor são alguns desses elementos. Por meio do sincretismo actancial, o posto de protagonista do *game* é dividido entre dois actantes: o jovem guerreiro de nome Wander e o enunciatório ou jogador. Esta é uma das questões abordadas pela análise semiótica de *Shadow of the Colossus*, que se propõe a adentrar um pouco mais o universo das narrativas dos jogos eletrônicos.

Palavras-chave: interatividade, jogos eletrônicos, sincretismo actancial

Introdução

O objetivo do trabalho é estudar o sincretismo actancial em *Shadow of the Colossus* — jogo eletrônico (JE) lançado no ano de 2005 para o console PlayStation 2 — e como o *game* constrói um simulacro de interatividade, essencial para seu efeito de sentido final. O diferencial dos JEs está atrelado a esses elementos: 1) a narrativa necessita de um jogador para ser construída (obviamente ela já vem pré-moldada pelos produtores de jogos, mas não se realiza sem um jogador); 2) o tempo de avanço na narrativa é relativo, pois depende do desempenho de quem movimenta a história. Salvo exceções, a narrativa não dura sempre uma hora e quarenta minutos como determinado filme ou trinta e cinco segundos como certa propaganda de televisão.

Shadow of the Colossus ganhou fama por envolver o jogador num ambiente solitário e por aparentes inconsistências na narrativa geral. Como a sensação de solidão é explorada? Como se configuram as inconsistências? Estas são algumas das questões que serão analisadas neste trabalho.

1. Apresentação e descrição do objeto

Shadow of the Colossus foi desenvolvido pela SCEI (Sony Computer Entertainment Inc.) e distribuído pela SCEA (Sony Computer Entertainment America). Enquadra-se no gênero ação. Teve como diretor e *gamedesigner* Fumito Ueda. Quando lançado, *Shadow of the Colossus* recebeu inúmeras críticas positivas acerca do detalhamento dos gráficos, da precisão do movimento dos personagens, do enredo misterioso e atraente, bem como da aclamada trilha sonora do compositor Kow Otani.

1.1. Uma aventura colossal

Acompanhado por seu cavalo Agro, o protagonista do jogo é um jovem guerreiro que percorre um longo caminho rumo a um lugar desconhecido e místico. Na cena de apresentação, observamos o guerreiro caminhando debaixo de chuva por bosques, montanhas e planícies, o que indica que sua jornada é longa e tortuosa, além de solitária. Há poucos sinais de seres vivos tanto no “mundo de que veio” quanto no “mundo a que almeja chegar”, com exceção de alguns poucos

* Universidade Federal Fluminense (UFF). Endereço para correspondência: (paulosuoza@gmail.com).

pássaros, borboletas e lagartos.

O jovem ultrapassa uma ponte larga, imponente e finalmente chega onde pretendia. O guerreiro desce uma gigantesca rampa em espiral e alcança uma espécie de santuário. Há estátuas enormes de seres diversos: serpente, humanoides, pássaro e lagarto são alguns deles. Passando por entre as estátuas, ele estende o corpo de uma garota e retira a capa que a envolve. Um narrador, representado apenas por uma máscara, diz: “Naquele mundo, é dito que se alguém desejar pode trazer de volta a alma dos mortos [. . .]. Mas invadir aquele local é estritamente proibido” (tradução nossa).

É importante frisar que em nenhum momento do jogo o nome do protagonista e o nome da garota são revelados. Somente nos créditos do *game* é que descobrimos que eles se chamam, respectivamente, Wander e Mono. No entanto, a relação de Wander com Mono não é esclarecida: não se sabe se eles eram namorados, irmãos, amigos ou parentes. Na verdade, nem é possível afirmar que Mono conhecia Wander. O que podemos assegurar é que o jovem é bastante determinado e corajoso, afinal ele se arrisca para trazê-la de volta à vida.

Uma observação interessante é que a língua falada no jogo não existe no mundo real. Essa língua, utilizada por todos os personagens, é criada especialmente para *Shadow of the Colossus*. As poucas falas do jogo são legendadas em inglês. Há traços nítidos de japonês, o que é compreensível, uma vez que o jogo foi desenvolvido por uma equipe essencialmente japonesa (o próprio diretor do jogo é natural do Japão).

Assim que Wander repousa o corpo de Mono no altar, sombras de aparência humana começam a erguer-se do solo. Uma trilha sonora de suspense irrompe na narrativa, indicando que há perigo à vista. Wander volta-se para as sombras, desembainha sua espada e a aponta em direção às formas que acabaram de surgir. A espada emite uma luz azul suave e, em seguida, as sombras esvaem-se no ar.

De repente, a abóbada do templo ilumina-se de modo a lembrar um sol, e uma voz mítica pergunta a Wander: “Hum? Você possui a Espada Antiga?”. O jovem pergunta se “a voz” é Dormin, e a entidade confirma. Wander explica que ele ouviu falar da existência de um ser capaz de controlar a alma dos mortos. Dormin responde: “Você está correto. Nós somos conhecidos como Dormin”.

A fala de Dormin é composta de várias sobreposições de vozes, tanto femininas quanto masculinas, o que reforça a ideia de que a entidade na verdade é um composto de várias partes. Isso tanto é verdade que Dormin se refere a si mesmo na primeira pessoa do plural.

Wander, então, diz que Mono foi sacrificada porque tinha um destino amaldiçoado e pede que Dormin traga a alma dela de volta. O ente ri e diz que na lei

dos mortais, as almas, uma vez perdidas, não podem ser recuperadas. No entanto, ele salienta que, com a Espada Antiga, isso talvez não seja impossível.

Para que o desejo do guerreiro seja realizado, ele deverá fazer o que Dormin pedir. Wander terá que destruir todos os ídolos do santuário. No entanto, eles não podem ser destruídos pelas mãos de um mero mortal. Dormin explica que naquele mundo há *colossi* que são encarnações de tais ídolos. Se os *colossi* forem derrotados, os ídolos cairão. Wander concorda com a missão. Dormin diz, entretanto, que o preço a pagar por esse desafio pode ser alto demais. Wander responde que não se importa com as consequências.

A entidade esclarece que Wander deve erguer a espada onde houver luz e seguir na direção em que os feixes apontarem. Dessa forma, encontrará os *colossi* que deve enfrentar. São dezesseis no total. Dormin afirma que, a partir daquele momento, Wander está no controle. Começa a jornada do garoto a fim de recuperar a alma de Mono.

1.2. Dezesseis criaturas, uma missão

Wander vai à busca do primeiro *colossus*. A espada e o cavalo são de imensa valia, uma vez que a área a ser percorrida é gigantesca. Os feixes de luz, quando se fixam num único raio luminoso, indicam a direção a Wander. O cavalo torna a procura por cada gigante menos demorada. Mesmo assim, é relativamente fácil se perder no caminho: o mapa do jogo é imenso, e pontes, sinuosidades, ladeiras, entre outros, deixam a busca por cada colosso mais tortuosa.

O mapa de *Shadow of the Colossus* compreende uma larga variedade de ambientes: planícies, montanhas, lagos, bosques, castelos, cavernas. Cada detalhe do cenário é surpreendentemente realista — desde os movimentos das águas até as pedrinhas que são espalhadas quando Agro passa com seu cavalgar obstinado. A animação de Wander é extremamente verossímil: quando salta para frente, ele tropeça; quando sua resistência está baixa, ele ofega; quando se agarra aos vãos das paredes, a lentidão e o esforço do movimento são muito precisos; quando está a vinte ou trinta metros de altura do solo, agarrado aos pelos de um colosso, ele se desequilibra.

Os *colossi* são um espetáculo à parte. Nem todas as dezesseis criaturas são gigantes — uma delas possui o porte de um touro —, mas a maioria tem mais de vinte metros de altura ou de largura. Há cinco humanoides, alguns quadrúpedes e pássaros. Gigantes ou não, a aventura de enfrentar cada um deles é sempre colossal.

Todos os *colossi*, sem exceção, possuem pelugem (o meio usado pelo protagonista para escalar esses seres fantásticos). Os recursos práticos à disposição de Wander na luta contra as criaturas são um arco e flecha, a Espada Antiga e seu fiel cavalo Agro. No entanto,

devido às sinuosidades do caminho, nem sempre Agro consegue chegar ao local onde o colosso repousa. A única maneira de vencer os *colossi* é cravar a espada no ponto vital de cada criatura, representado por um símbolo luminoso.

A descrição da tarefa é simples; a concretização, nem tão simples assim. Quase sempre, os pontos vitais localizam-se nas áreas mais difíceis de alcançar — mais altas ou mais distantes do(s) ponto(s) de escalada. E, obviamente, o colosso resiste aos ataques: ele se remexe na tentativa de expulsar o guerreiro (que mais parece uma pulga durante as batalhas).

Quando o colosso é encontrado, é necessário pensar numa maneira de subir nele. Em muitos casos, é preciso derrubar o ser, quebrar sua armadura ou levá-lo a alguma área específica do cenário. Uma vez em cima do colosso, deve-se procurar seu ponto vital. O raio de luz emitido pela espada indica onde o ponto vital se encontra, mas é preciso cautela ao erguer a espada para não se desequilibrar e cair.

Wander deve cravar a espada o número de vezes que for necessário até a resistência do colosso findar. Na maioria dos casos, o ponto vital muda de lugar numa mesma criatura, deixando a batalha ainda mais difícil. Jatoss de ar negro jorram do local onde a espada é cravada cada vez que o guerreiro desfere um golpe. O colosso derrotado transforma-se em sombras, que entram no corpo de Wander. Em seguida, o garoto desmaia.

O guerreiro acorda dentro do templo, próximo a Mono. Então, Dormin cita características do próximo colosso a ser enfrentado. Essas cenas se repetem 15 vezes ao longo do jogo (até o último colosso), assim como as ações básicas de Wander: o guerreiro deve procurar o ser místico, encontrar uma maneira de escalar a criatura, achar e golpear o ponto vital para vencer a batalha e, em seguida, receber informações de Dormin acerca do próximo colosso.

1.3. Desfecho

Depois de derrotar o décimo sexto colosso, seis cavaleiros atravessam a ponte e chegam ao santuário. O mais velho deles, chamado de Lord Emon, possui um cavalo branco. Ele usa uma espécie de máscara muito similar à que representa o narrador. Ao alcançar o local onde os ídolos se encontravam, ele espanta-se com a destruição da última estátua que restava.

Wander surge no santuário. Tenta levantar-se, mas está extremamente enfraquecido. Rasteja e estica o braço em direção a Mono, ainda deitada no altar. Lord Emon surpreende-se: “Eu não acredito. Então era você [. . .]. Você tem idéia do que fez?! Não apenas roubou a espada e veio para estas terras amaldiçoadas, como também usou o feitiço proibido. Você estava apenas sendo usado” (tradução nossa).

Lord Emon ordena que os cavaleiros “erradiquem a

fonte do mal”. Uma flecha é disparada na perna de Wander. Ele geme de dor e cai. Em seguida, uma espada é transpassada no peito do jovem. Ele começa a se transformar em sombra, à semelhança dos *colossi* quando sucumbem. De repente, Wander incorpora Dormin. Wander/Dormin é uma sombra gigante (logo associado a um colosso), com chifres de touro.

Dormin diz: “Vocês dividiram nosso corpo em dezesseis partes por uma eternidade para selar o Nosso poder. Nós, Dormin, ressurgimos. Pegamos emprestado o corpo deste guerreiro”. Lord Emon grita para selarem todo o templo e, logo depois, ele e os cavaleiros sobem a rampa em espiral que dá acesso à ponte. O velho atira a espada num lago do santuário, o qual se ilumina e suga Wander/Dormin. É importante salientar que, nesse momento, o jogador tem controle de Wander/Dormin, mas nada pode fazer para evitar a fuga dos cavaleiros ou o encantamento.

Depois que Wander é sugado para dentro do lago, Mono acorda e desce do altar. Agro chega mancando ao santuário — o animal havia caído de um penhasco. Mono acaricia-o. Logo em seguida a tela se ilumina e entram os créditos do *game*. No entanto, a história ainda não está completa. Depois dos créditos, o vídeo continua.

Lord Emon e os cavaleiros fogem pela ponte, que se desfaz. Ele diz: “Pobre alma [. . .]. Agora, nenhum homem poderá retornar a este local novamente. Se for possível sobreviver nestas terras, um dia, talvez, você se arrependa do que fez” (tradução nossa).

Mono caminha pelo santuário até o lago. Lá, está um bebê com pequenos chifres. Ela o segura no colo. Agro começa a subir a rampa e Mono, com o bebê no colo, segue o cavalo. Eles chegam a uma espécie de jardim — apelidado pelos jogadores de “O Jardim Secreto”. E assim termina a narrativa: Mono, o bebê e Agro no Jardim Secreto. No local, ouvem-se sons de pássaros e há um cervo.

Quem é o bebê? Wander? E o porquê dos chifres? Será resquício da presença de Dormin? Quanto à entidade: por que seu poder foi selado? Por que Lord Emon o teme? Quanto a Mono: quem era ela exatamente? Qual sua relação com Wander? Eram amigos, namorados, parentes ou nem se conheciam? Todas essas questões permanecem em aberto.

2. Nível discursivo

2.1. Semântica discursiva: temas e figuras

Foram retiradas sete isotopias temático-figurativas para a confecção desta análise. São elas: solidão, luta, animal, espiritualidade, sofrimento, cultura e magia/encantamento.

Solidão — Durante quase todo o jogo, o único humano é o protagonista. Um elemento essencial que

caracteriza essa isotopia é o silêncio. Há poucos momentos com música ou fala. O que se ouve são o cavalgar do cavalo, sons do protagonista (passos, respiração ofegante, assobios para chamar Agro, gemidos), entre outros.

Luta — A isotopia da luta pode ser compreendida a partir dos elementos ligados aos combates entre o guerreiro e os *colossi*, como: golpes, movimentos ágeis, vitória, derrota, desafio, combate, entre outros.

Animal — Essa isotopia é traçada com base nas características dos *colossi*. Alguns possuem notáveis semelhanças com animais. O oitavo colosso, por exemplo, é visualmente baseado num lagarto. A semelhança também está no modo de se deslocar da criatura: move-se ligeiramente e sobe pelas paredes. O décimo quarto colosso possui ações e porte de um touro. Outros elementos da isotopia: patas, asas, grunhidos.

Espiritualidade — Os elementos da isotopia da espiritualidade são: a entidade (Dormin), o gesto de Wander que se ajoelha em frente a uma imagem gravada em pedra e o badalar do sino que se ouve no mesmo momento, ídolos, almas dos *colossi*, santuário; ponte.

Cultura — Wander, Lord Emon e os cavaleiros nitidamente fazem parte de uma mesma tribo: compartilham elementos culturais (vestes, máscaras, tradições, entre outros), língua e território.

Magia/encantamento — Essa isotopia é caracterizada basicamente pela figura da Espada Antiga. A arma possui um poder místico, mágico, de encontrar os *colossi*, bem como de destruí-los (lembrando que a espada emite feixes de luz). Quando um colosso é derrotado, o ídolo é destruído magicamente. Há também o feitiço realizado pela tribo de Wander para aprisionar Domin no mundo desconhecido.

Há pelo menos dois desencadeadores de isotopias: a chegada dos cavaleiros (desencadeia o tema da desobediência) e a cena final do Jardim Secreto (metaforiza a esperança). Esses desencadeadores serão mais bem explorados à frente.

2.2. Estratégias de projeção de pessoa: o visual e o verbal

Entre os especialistas e conhecedores de Jogos Eletrônicos (JEs), estes podem ser classificados como jogo em *primeira pessoa* (debreagem enunciativa de pessoa no campo visual) ou em *terceira pessoa* (debreagem enunciativa). Os jogos em primeira pessoa criam o efeito de que o jogador/enunciário assume o ponto de vista do sujeito da narrativa. São exemplos *Medal of Honor*, *Counter Strike* e a maioria dos títulos de guerra. Nos jogos em terceira pessoa, a câmera não representa a visão do sujeito, mas o envolve. *Shadow of the Colossus* é um exemplo de jogo em terceira pessoa.

É importante ressaltar que a classificação anterior refere-se ao plano visual. No plano verbal, há predomi-

nância da debreagem enunciativa de pessoa. Dormin, Wander e os cavaleiros usam imperativos, pronomes de segunda pessoa: recursos amplamente empregados nos diálogos. Há também momentos de debreagem enunciativa. A narração é toda em terceira pessoa, a fim de se construir o efeito de objetividade e distanciamento.

Shadow of the Colossus é classificado como jogo em terceira pessoa (debreagem enunciativa do campo visual). No entanto, há alguns momentos de debreagem enunciativa visual, já que os desenvolvedores de jogos dependem dela para incrementar a interatividade, como será visto adiante.

3. Sintaxe narrativa

Wander almeja recuperar a alma de Mono. Temos um sujeito em busca de um objeto-valor. O destinador é um mistério: não sabemos por que exatamente Wander quer trazer a garota de volta à vida, se ele é apaixonado por ela, se são parentes, amigos, ou mesmo conhecidos. Essa narrativa pode ser o programa de uso de uma outra mais importante (caso o guerreiro necessite de Mono para alcançar um outro objeto-valor), no entanto, são apenas suposições.

O destinador é, então, desconhecido (pode ser afeto, amor, compaixão ou outro) e manipula o sujeito por tentação, afinal, Mono ressuscitada representa um valor positivo para Wander. Os adjuvantes são os atores discursivos Espada Antiga, cavalo Agro e Dormin. O antissujeito é figurativizado pela tribo, mais especificamente pelas crenças e tradições do povo de onde o protagonista é oriundo. Acredita-se que utilizar o feitiço proibido é perigoso e trará consequências negativas. O sujeito recebe uma sanção pragmática negativa: não vê Mono acordada, sofre e morre (considerando a hipótese de morte do guerreiro).

3.1. Os programas de uso

Quando Wander adentra o santuário e conversa com Dormin, configura-se um programa de uso. O novo objeto-valor do protagonista é derrubar os ídolos do templo. O destinador é Dormin. Os adjuvantes continuam sendo Agro e a Espada Antiga. O antissujeito são os *colossi*. É desse programa de uso e dos subsequentes que o jogador/enunciário participa. Toda parte passível de ser jogada resume-se em derrotar os *colossi* e derrubar os ídolos. Esta narrativa será chamada de programa de uso 1.

O destinador manipula o sujeito por tentação, sedução e provocação. A tentação fica explícita no momento em que Dormin diz que, ao derrubar os ídolos, o desejo do guerreiro de ressuscitar Mono talvez se realize. A sedução é evidenciada quando a entidade exorta o guerreiro: “Eleve sua coragem”. Quando Dormin avisa que a tarefa de derrubar os ídolos não pode ser cumprida pelas meras mãos de um mortal, ele provoca

o sujeito, ou seja, produz uma imagem negativa de Wander.

Dormin dá dicas de como derrotar os *colossi* em forma de enigmas a Wander e diz que, com a Espada Antiga, a tarefa do jovem talvez não seja impossível. Logo, o destinador doa as competências do *saber* e do *poder*, respectivamente, para o sujeito.

3.2. Cascata de programas de uso

Para derrubar os ídolos, Dormin avisa que é necessário derrotar 16 criaturas. O mapa do jogo é gigantesco, e o sujeito deverá contar com sua espada mágica para

encontrar os *colossi*. Ao visualizar o colosso, Wander deve pensar uma maneira de escalar a criatura para atingir seu ponto vital. Então, temos uma sequência lógica que o jogador tem de cumprir para recuperar a alma de Mono: encontrar o colosso > escalar o colosso > achar o ponto vital > cravar a espada no ponto vital > derrotar o colosso > derrubar o ídolo. Deparamo-nos com uma cascata de, no mínimo, seis programas de uso. O sujeito deve entrar em conjunção com o objeto-valor de cada programa de uso para passar ao seguinte (ver Figura 1).

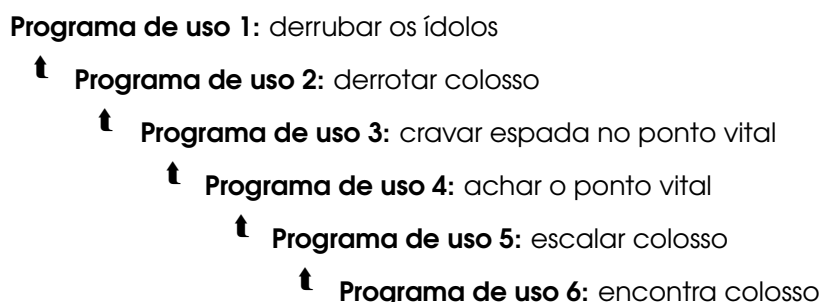


Figura 1: Cascata de programas de uso

4. Plano da expressão e intertextos

A iluminação forte, ofuscante e amarelada é um recurso bastante utilizado em *Shadow of the Colossus*. As cores do cenário são sutis. Há muitos tons pastel e nenhuma saturação extravagante. Os elementos cromáticos e de iluminação reforçam a sensação de aridez e desertificação, o que amplia a solidão. Os tons mais fortes, nitidamente destacados no canto inferior direito da tela, correspondem à resistência do personagem. Tanto a barra em horizontal, que representa a resistência a golpes, quanto o círculo um pouco mais acima, que representa o tempo máximo em que o guerreiro pode agarrar-se a vãos e aos *colossi*, estão na cor vermelha, compondo uma relação semissimbólica. A *vida* é comumente associada ao vermelho, a cor do sangue e do coração, assim como a *morte* é associada ao preto (lembrando que, quando os *colossi* sucumbem, se tornam sombra). No momento em que Wander é golpeado ou reúne forças para saltar quando agarrado a um colosso, a barra de resistência circular pisca.

Há relações intertextuais com a Bíblia. O Jardim Secreto seria uma alusão ao Jardim do Éden, pois, quando Wander ingere as frutas que lá estão, sua

resistência diminui. Dormin é o inverso de Nimrod, um personagem bíblico que ordenou a construção da Torre de Babel. Depois da morte de Nimrod, sua esposa decretou que ele se tornaria o “deus sol”. No jogo, Dormin é representado por uma abertura em círculo no teto do santuário, de onde é emitida uma luz forte amarela, a lembrar um sol. Outra ligação com Dormin está no fato de o corpo de Nimrod também ter sido dividido em diversas partes.

5. A interatividade

Segundo o *Novo Dicionário Aurélio*, interação é uma “ação que se exerce mutuamente entre duas ou mais coisas, ou duas ou mais pessoas; ação recíproca” (Ferreira, 1998, p. 1123). Nos jogos eletrônicos, a interatividade é um elemento-chave. Desenvolvedores de JEs devem estar cada vez mais atentos às ferramentas que potencializam essa ação mútua para atrair o público-alvo.

Existem diversos conceitos para a interatividade. Por vezes, denominam interatividade a ação de votar para escolher o filme que deverá passar em determinado horário ou mesmo dar a chance ao telespectador de entregar um conteúdo que vai ser aproveitado em um certo programa. O termo interatividade, então, é

empregado muitas vezes como sinônimo de participação.

Segundo o filósofo e pesquisador de novas tecnologias, Pierry Lévy, a principal característica da interatividade é a possibilidade de os agentes da comunicação serem, ao mesmo tempo, receptores e emissores da mensagem (Lévy, 1999, p. 74), amplificada nos últimos anos pelo desenvolvimento dos dispositivos eletrônicos.

O conceito de Lévy é apenas um dentre tantos outros. Frente a essas várias definições, a proposta desta análise é pensar a interatividade como efeito de sentido construído pelo sincretismo entre o enunciatário/jogador e o actante narrativo sujeito, Wander.

A interatividade em *Shadow of the Colossus* é, então, proporcionada pelo sincretismo entre o sujeito da narrativa de base, Wander, e o enunciatário ou jogador. Há, nesse caso, um sincretismo entre actantes de níveis diferentes e, com isso, cria-se um simulacro segundo o qual é como se o enunciatário/jogador estivesse no lugar do protagonista. São vários os elementos que amplificam essa sensação.

O primeiro é justamente a *quebra da linearidade narrativa clássica*. A narrativa não dura trinta segundos exatos como determinada publicidade de televisão ou duas horas como um filme. O jogador pode demorar o tempo que for necessário na busca pelas criaturas e decide o meio mais favorável para se equilibrar no colosso, por exemplo. Em outras palavras, há a possibilidade de o enunciatário influir na narrativa.

A teoria matemática da comunicação ou teoria da informação, elaborada por Claude E. Shannon e Warren Weaver, em fins dos anos 1940 e vista como uma esquematização do processo comunicacional, procura registrar o percurso de uma mensagem qualquer até o seu destino. A fonte de informação seleciona uma mensagem dentre diversas disponíveis, que é codificada pelo transmissor num sinal. Esse sinal é transmitido através de um canal de comunicação ao receptor, para ser decodificado e finalmente levado a seu destinatário (Shannon, 1975, p. 7-8). É um processo linear e que não leva em consideração condicionantes sociais. Daí advêm diversas críticas à teoria da informação, que, para muitos estudiosos, não se preocupa com a “inserção social” da comunicação.

Utilizando os termos técnicos da teoria da informação, de Shannon e Weaver, em *Shadow of the Colossus*, é como se o receptor (enunciatário na semiótica) interferisse na construção da mensagem (enunciado). É válido lembrar que a narrativa e todas as possibilidades de interferência do enunciatário já são pré-moldadas pelos desenvolvedores de *games* e, por conta disso, existe liberdade até certo ponto.

O segundo elemento é a *duplicidade de interlocutários* para o interlocutor Dormin. Quando a entidade dá dicas de como derrotar os *colossi*, ele está falando não só com o interlocutor Wander, mas também com o

jogador/enunciatário. A duplicidade de interlocutários fica explícita na frase “Agora esteja no controle” — proferida por Dormin assim que ele termina de explicar a missão ao jovem guerreiro —, pois esse é o exato momento em que o jogador começa a ter o controle do personagem.

O terceiro é a *debreagem enunciativa de pessoa*. Vimos a predominância da debreagem enunciativa de pessoa no campo verbal. Esse tipo de debreagem causa efeito de sentido de aproximação e subjetividade. Agora lembremos que *Shadow of the Colossus* é um jogo classificado como *em terceira pessoa* (debreagem enunciativa de pessoa do campo visual). Em diversas partes da narrativa, no entanto, há debreagem enunciativa. Vejamos alguns exemplos: quando Wander desmaia, a tela escurece; no vídeo do final do jogo, quando o guerreiro está enfraquecido, a tela fica embaçada. É como se o enunciatário compartilhasse a visão do protagonista/sujeito nesses momentos. Ao utilizar a debreagem enunciativa de pessoa também no campo visual, o enunciador aproxima ainda mais o actante discursivo enunciatário do actante narrativo sujeito.

O quarto é a *trilha sonora*, agitada quando da batalha com o colosso, apreensiva quando o ser fantástico está próximo. O áudio é também um dos elementos responsáveis pelo efeito de suspense em *Shadow of the Colossus*. Quando Wander encontra um colosso, a trilha sonora é explorada — ao contrário do que acontece em grande parte do jogo em que não há músicas — e o controle do interlocutor por parte do jogador/enunciatário é interrompido. Apesar de não ter sido realizada uma análise mais apurada desse elemento, é notável a contribuição da trilha sonora na busca de compartilhar as emoções do sujeito com as do enunciatário.

O quinto é a *vibração do controlador*, quando o jovem guerreiro é golpeado, por exemplo. Uma sensação do sujeito é, mesmo que de modo pouco fiel, transmitida diretamente ao enunciatário através da vibração do *joystick*.

6. Narrativa pressuposta

Na narrativa pressuposta, temos os desenvolvedores de *games* como destinador, o jogador como sujeito, e *finalizar o jogo* como objeto-valor. O destinador manipula o sujeito para que jogue *Shadow of the Colossus*. Vimos que o jogador — sujeito no nível pressuposto — entra em sincretismo com o interlocutor Wander, sujeito no programa de base. Também vimos que o destinador do programa de base não é explicitado. Ele existe, mas não é definido.

6.1. A fé

O jogador não encontra o motivo que leva Wander a querer ressuscitar Mono. Sem respostas, deve pros-

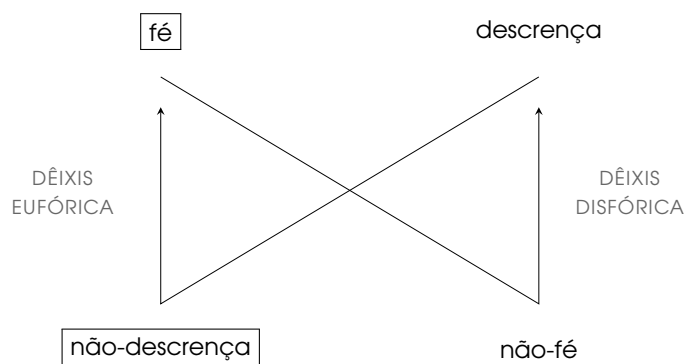
seguir na narrativa. O enunciatário encarna o protagonista por todo o *game*, mas não encontra nele elementos que esclareçam a razão de trazer a garota de volta à vida. O enunciatário deve apenas continuar, confiar em Wander, ter fé.

A chegada dos cavaleiros da tribo de Wander ao santuário desencadeia a isotopia da desobediência. Lord Emon diz que o garoto roubou a Espada Ancestral e invadiu terras proibidas. Quando o protagonista é sancionado negativamente no programa de base, parece que todos os esforços foram em vão (esforços tanto do enunciatário/jogador quanto do interlocutor Wander). Um novo tema surge: a punição.

Mas nem tudo está perdido. O desejo do protago-

nista é realizado: Mono acorda. Ela encontra Agro, que havia caído de um precipício e desaparecera. No fim dos vídeos, a cena de Mono, Agro e o bebê no Jardim Secreto desencadeia, então, a isotopia da esperança: ainda há um caminho, uma vida nova, os esforços, apesar do sofrimento, valeram a pena.

Contextualizando os desencadeadores, a isotopia da espiritualidade, a relação intertextual com a Bíblia, a indefinição do destinador do programa de base e o sincretismo actancial, chegamos à oposição: descrença *vs* fé. A fé é o valor eufórico e a descrença, disfórico. O sujeito parte da negação da descrença para implicar a fé, o que é ilustrado no quadrado semiótico, a seguir:



O destinador desenvolvedores de *games* manipula o sujeito levando-o a buscar o objeto *finalizar o jogo*. Para isso, ele deve negar as dúvidas que possui — a descrença — e prosseguir na narrativa. Assim, ele chega à fé.

Conclusão

Shadow of the Colossus é um jogo magnificamente belo não só pelos gráficos realistas, mas pelas inteligentes estratégias elaboradas pelos desenvolvedores de *games*. Wander é mais do que o protagonista do jogo, é você, enunciatário, jogador. Essa estratégia não é particular de *Shadow*, mas no *game* é potencializada por diversos elementos, como procuramos mostrar nesta análise.

Vimos que, por meio da narrativa projetada, é proposto um exercício de fé. Vimos também que o sincretismo entre o sujeito da narrativa Wander e o enunciatário/jogador é o responsável pela interatividade. No nível narrativo, foi explorada a narrativa do adjuvante Dormin e as cascatas de programas de uso.

O nível fundamental está diretamente ligado ao intertexto religioso; é uma prática de fé, o pólo eufórico. É possível montar o quadrado semiótico e encontrar o destinador do programa de base somente se levarmos em consideração elementos do nível pressuposto. ●

Referências

- Ferreira, Aurélio Buarque de Holanda
1998. *Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Positivo.
- Lévy, Pierre
1999. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- Shadow of the Colossus
2005. Sony Computer Entertainment Inc. (video-game para o console Playstation 2).
- Shannon, Claude Elwood; Weaver, Warren
1975. *A teoria matemática da comunicação*. São Paulo: Difel.

Dados para indexação em língua estrangeira

Souza Júnior, Paulo César de
The Interactivity in the Electronic Game *Shadow of the Colossus*
Estudos Semióticos, vol. 5, n. 2 (2009)
ISSN 1980-4016

Abstract: *This work analyzes how interactivity is built in the electronic game Shadow of the Colossus and explains how the actancial syncretism is explored towards this goal. Released in 2005 by SCEI (Sony Computer Entertainment Inc.) to the PlayStation 2 console, the game became famous for involving the player in a lonely environment and for presenting some flaws in the general narrative. An important point that deserves attention is the recurrence of the same narrative program structure, which forms a cascade towards a main narrative program. The interactivity (defined in different ways by diverse authors of several domains) is defined in this analysis as the syncretism between the enunciatee (discourse actant) and the subject (narrative actant). A simulation is created to make the enunciatee/player feel as if he were the protagonist of the game and many elements emphasize this impression throughout the game. Amongst the features explored here, we highlight the break of the classic narrative linearity, the subject enunciative shifting out, the soundtrack, the controller vibration, and the duplicity of interlocutees for the same interlocutor. Because of the actancial syncretism, the enunciator delegates the main action role to two actants: the young warrior Wander and the enunciatee or player. These are some of the points undertaken by the semiotic analysis of Shadow of the Colossus, which intends for a deeper investigation into the narrative world of electronic games.*

Keywords: *interactivity, electronic games, actancial syncretism*

Como citar este artigo

Souza Júnior, Paulo César de. A interatividade no jogo eletrônico *Shadow of the Colossus*. *Estudos Semióticos*. [on-line] Disponível em: (<http://www.fflch.usp.br/dl/semiotica/es>). Editores Responsáveis: Francisco E. S. Merçon e Mariana Luz P. de Barros. Volume 5, Número 2, São Paulo, novembro de 2009, p. 52-59. Acesso em “dia/mês/ano”.

Data de recebimento do artigo: 30/11/2008

Data de sua aprovação: 25/02/2009
