

Multimodalidade em jogo: uma análise do jogo Final Fantasy

DOI: <http://dx.doi.org/10.21165/el.v52i2.3621>

André de Oliveira Matumoto¹

Resumo

Nos últimos anos, os estudos tanto em multimodalidade quanto em videogames têm despertado crescente interesse. Apesar disso, a interseção entre ambos foi pouco explorada até o momento (Stamenković; Jaćević, 2019). Com o fito de contribuir para esta interface, neste artigo, objetivamos discutir os videogames em termos multimodais sistêmico-funcionais (Halliday; Matthiessen, 2014). Para tal, elegemos Final Fantasy (Square, 1987) como objeto de estudo, voltando-nos às modalidades imagética, verbal e à processualidade. Por meio da análise das sequências de batalha, notamos que os significados ideacionais e textuais são construídos intermodalmente; aliado a isto, o exame da processualidade permitiu-nos depreender como estes recursos acoplam-se em um conjunto multimodal voltado à interação lúdica, o que se tornou produtivo na compreensão da interseção entre multimodalidade e videogame.

Palavras-chave: multimodalidade; linguística sistêmico-funcional; videogames; Final Fantasy.

¹ Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, São Paulo, Brasil. andrematumoto@usp.br; <https://orcid.org/0000-0003-3544-3576>

Multimodality at play: an analysis of the game Final Fantasy

Abstract

Nowadays, multimodal and video games studies have grown in interest. Despite that, works concerning both topics are still uncommon (Stamenković; Jaćević, 2019). To contribute to this intersection, in this article, we discuss some possibilities of multimodal systemic-functional analysis (Halliday; Matthiessen, 2014) of video games. To this end, we chose Final Fantasy (Square, 1987) as the study subject. We elected the verbal and pictorial modes, as well as video games' procedural resources, as our focus of analysis. Through the analysis of the game's battle sequences, we conclude that ideational and textual meanings are intermodally connected; furthermore, the study of procedurality allowed us to infer how different resources intertwine in a multimodal ensemble focused on meaningful play, which was relevant for understanding the intersection between multimodality and video game.

Keywords: multimodality; systemic functional linguistics; video games; Final Fantasy.

Introdução

Nos últimos anos, tanto os estudos em multimodalidade quanto os videogames têm despertado crescente interesse na academia. Apesar disto, a intersecção entre multimodalidade e videogames foi, até o momento, pouco explorada (Stamenković; Jaćević, 2019, p. 277). Dos poucos trabalhos produzidos, notamos que as propostas e os resultados variam grandemente (Stamenković; Wildfeuer, 2021, p. 262). Ainda assim, conforme argumentam Bateman, Wildfeuer e Hiippala (2017, p. 366), isto não deve ser interpretado como uma incompatibilidade entre ambos os campos. De acordo com os autores, propostas diversas que lidam com os videogames podem se beneficiar da abordagem à multimodalidade. Isto se deve ao fato de que os videogames são objetos fundamentalmente multimodais: eles se valem, em menor ou maior grau, das modalidades² imagética (e modalidades interligadas, tais como a cor), verbal (escrita e falada) e sonora.

Além de multimodais, os videogames são objetos ludicamente orientados, o que os diferencia de outras mídias, como a literatura ou o cinema. Portanto, abordagens que se debruçam sobre esta mídia devem contemplar estas duas facetas. Em trabalhos anteriores (Matumoto; Gonçalves-Segundo, 2022a, 2022b), discutimos a produtividade da semiótica social (Van Leeuwen, 2005) para a análise multimodal de videogames.

2 Notamos, tanto em português (Pinheiro, 2024) quanto em inglês (Wildfeuer, 2020), a utilização dos termos "modalidade" (modality) e "modo" (mode) para se referir a um mesmo conceito. Neste artigo, optamos pelo termo "modalidade."

Neste artigo, pretendemos continuar este movimento por meio da análise das batalhas no jogo Final Fantasy (Square, 1987). Para tal, valer-nos-emos, primariamente, da linguística sistêmico-funcional (Halliday; Matthiessen, 2014), um dos quadros teóricos que embasa a semiótica social, da gramática do *design* visual, proposta de base sociossemiótica voltada à análise de imagens (Kress; Van Leeuwen, 2021) e do campo dos “Estudos de jogos”, que se dedica à compreensão dos videogames e dos elementos que os circundam, tais como as comunidades de jogadores (Egenfeldt-Nielsen; Smith; Tosca, 2020). Por meio deste corpo teórico, pretendemos descrever e analisar como as categorias de análise sistêmico-funcionais podem ser empregadas para compreender o funcionamento das modalidades verbal, imagética e da processualidade³.

Deste modo, estruturamos o artigo da seguinte maneira: em primeiro lugar, apresentamos brevemente o jogo Final Fantasy; depois, discutiremos o princípio metafuncional, que embasa nossa proposta. Segue-se a análise dos significados ideacionais e textuais nas modalidades imagética e verbal, bem como na processualidade. Finalizaremos com as conclusões.

Breve introdução ao Final Fantasy e aos RPGs

Final Fantasy é um jogo desenvolvido e publicado pela empresa japonesa Square — atual Square Enix — no ano de 1987 para o *console*⁴ Nintendo Entertainment System (NES). Nele, o jogador controla os guerreiros da luz, quatro heróis destinados a salvar o mundo⁵. Selecionamos o jogo por se tratar do jogo inaugural da série Final Fantasy, de grande relevância para o gênero *Japanese Role-Playing Game* (JRPG, jogo japonês de interpretação de papéis) (Koyama, 2023, p. 106).

Os RPGs de computador, em geral, são jogos *single player* (um jogador) comumente inspirados na literatura de fantasia e/ou no período medieval. Neles, os eventos seguem um *script* pré-planejado, o combate é regido por regras detalhadas e os personagens progridem através de um sistema definido ao longo de várias sessões de jogo (Zagal; Deterding, 2018, p. 38). Com o desenvolvimento dos RPGs de computador, fãs e entusiastas notaram convenções que diferenciavam os RPGs oriundos do Japão e do ocidente. Os JRPGs, então, são um tipo de RPG que, em comparação a RPGs ocidentais

3 Utilizaremos o termo “processual” em acepção próxima àquele presente em *Hamlet on the Holodeck* (Murray, 1997), obra na qual a processualidade liga-se à compreensão de que a mídia computacional se vale de processos (*procedures*) para construir significados, que são realizados por meio de interfaces gráficas (modalidades imagética, verbal, acústica etc.).

4 Termo genérico para computadores projetados especificamente para jogar videogames.

5 Para fins de ilustração, no *link* a seguir, disponibilizamos um exemplo de como as batalhas se desenrolam em Final Fantasy: <https://youtu.be/fTdlzqhSdt8?si=SCe6i4LmfFLBCY-y&t=1721> (World Of Longplays; Valis77, 2012).

(WRPGs) caracterizam-se, dentre outros aspectos, por um grau menor de personalização e por desenvolvimentos narrativos mais envolventes (Schules; Peterson; Picard, 2108, p. 114).

Além de um JRPG, Final Fantasy — e boa parte da série — é classificado como um jogo de turnos (JRPG de turnos), isto é, nas instâncias de combate, os personagens do jogador (*avatares*) e do jogo (NPCs, *non player characters*, personagens não jogáveis) revezam-se, similar a jogos analógicos como o xadrez.

As metafunções

A linguística sistêmico-funcional concebe que a funcionalidade é inerente à linguagem (Halliday; Matthiessen, 2014, p. 31). Assim, a teoria concebe três funções intrínsecas à linguagem, ou *metafunções*: a *ideacional* (que explora a linguagem como representação), a *textual* (que abrange a linguagem como mensagem) e a *interpessoal* (que abarca a linguagem como troca), das quais selecionamos as duas primeiras para discussão⁶.

Metafunção ideacional

A Metafunção ideacional divide-se em duas subfunções: a *experencial* e a *lógica*. A primeira subfunção codifica as experiências e o mundo interno e externo da vivência humana. Por sua vez, a segunda organiza os conteúdos. Assim, enquanto na subfunção experencial encontram-se eventos isolados, por meio da subfunção lógica podemos conectá-los de modo a construir uma gama de relações (concluir, integrar, conceder etc.) (Halliday; Matthiessen, 2014, p. 30). Neste artigo, destacaremos, para a modalidade verbal, a subfunção *experencial* e o sistema de TRANSITIVIDADE (2014, p. 213).

Sistemas organizam-se em termos de *escolhas* significativas (o paradigma) que são mapeadas na estrutura (o sintagma). O conceito de escolha (ou *opção*) é essencial para a abordagem sistêmico-funcional, uma vez que se concebe que os recursos semióticos apresentam o potencial de significação, logo, os significados não são dados *a priori* (Bezemer; Jewitt; O'Halloran, 2016, p. 160; Halliday; Matthiessen, 2014, p. 22).

⁶ Não trabalharemos, aqui, a metafunção interpessoal e subsequentes sistemas (como o de MODO). A compreensão interpessoal dos videogames *singleplayer* (um-jogador) pode levar em consideração a relação que o jogador estabelece com o jogo ou a relação entre os elementos controlados pelo jogador e os elementos controlados pelo próprio jogo. Entretanto, estas relações, muitas vezes, constroem-se de maneiras diversas em relação às demais mídias. Uma vez que objetivamos discutir como os sistemas já existentes se comportam no objeto, a discussão dos significados interpessoais não será enfocada no presente trabalho.

Um sistema básico exige, então, uma condição de entrada e as opções disponíveis. A condição de entrada (ou ambiente) é o ponto inicial que permite a realização do sistema. Por exemplo, o sistema de NÚMERO exige, como ambiente, um “grupo nominal” (ASP, 2017, p. 30). Nele, temos as escolhas (termos), que são “plural” ou “singular”. Em alguns sistemas, a escolha de termos será mutualmente exclusiva e obrigatória, como é o caso de NÚMERO (todo grupo nominal apresenta número). Em sistemas opcionais, como o de MODALIZAÇÃO, representa-se o sistema como positivo (+) e negativo (-) (2017, p. 30).

Dito isto, de acordo com Halliday e Matthiessen (2014, p. 213), o sistema de TRANSITIVIDADE provê recursos lexicais para a interpretação de eventos centrados em um Processo. Assim, este sistema classifica os elementos oracionais em termos de *Processos*, *Participantes* e *Circunstâncias*, ou seja, os eventos, entidades e propriedades, respectivamente, que estão no mundo, interno ou externo, e que podem ser representados pela linguagem. Analogamente, Kress e van Leeuwen (2021) propõem as *estruturas narrativas* (2021, p. 44-75) e as *estruturas conceituais* (2021, p. 76-112), por meio das quais podemos analisar os eventos, as entidades e as propriedades imageticamente realizadas.

Metafunção textual

Já a metafunção textual estabelece relações entre instâncias de usos de fala, organizando os significados ideacionais e interpessoais (Halliday; Matthiessen, 2014, p. 30). Em outras palavras, ela é a metafunção viabilizadora (*enabling*) que fornece “os recursos para apresentar os significados ideacionais e interpessoais como um fluxo de informações no texto que se desdobra em seu contexto” (Matthiessen; Teruya; Lam, 2010, p. 220, tradução própria⁷).

Dos sistemas disponíveis na metafunção textual, enfatizaremos, aqui, os sistemas de TEMA e de INFORMAÇÃO (Halliday; Matthiessen, 2014, p. 115, 146). O primeiro refere-se à divisão entre o ponto de partida da mensagem (*tema*) e o restante da mensagem (*rema*) (2014, p. 89), enquanto o segundo refere-se às unidades informacionais do que é *dado* (o que se toma como de conhecimento do interlocutor) e do que é *novo* (2014, p. 115).

Assim como na metafunção ideacional, Kress e van Leeuwen (2021) propõem sistemas para a análise da metafunção textual em imagens. Sob o nome de *Composição*, os autores concebem os sistemas de VALOR INFORMACIONAL, SALIÊNCIA (peso visual) e ENQUADRAMENTO (2021, p. 181-182) para compreender como os significados representacionais (ideacionais) e interacionais (interpessoais) são organizados na modalidade imagética.

7 No original: “it is the enabling metafunction, providing the resources for presenting ideational and interpersonal meanings as a flow of information in text unfolding in its context.”

Descrição dos sistemas e aplicação

Para iniciarmos a discussão e análise, partiremos da Figura 1, na qual exibimos como as batalhas se organizam em Final Fantasy.

Figura 1. Combate em Final Fantasy e suas Telas



Fonte: Square (1987).

Para analisá-la, propomos a divisão da imagem em três Telas⁸ (ou *canvas*) (Bateman; Wildfeuer; Hiippala, 2017). Em vermelho, destacamos os inimigos a serem derrotados. Eles são imageticamente realizados na região superior e linguisticamente realizados na região inferior (*Imp'*, Duende). Por sua vez, em Azul, destacamos os personagens controlados pelo jogador. Assim como os inimigos, eles são realizados imagética e linguisticamente: temos quatro personagens que, de cima para baixo, chamam-se “Guts”, “Rob”, “Cast” e “Sky”. Por fim, em verde, destacamos as ações que o jogador pode selecionar para cada personagem⁹. A seguir, descrevemos as ações disponíveis para os personagens:

- *Fight* (lutar): o personagem realiza um golpe físico.
- *Magic* (magia): o personagem conjura uma magia, seja para atacar os inimigos ou oferecer suporte aos aliados.

⁸ Utilizaremos, aqui, tela com “t” minúsculo para nos referirmos aos elementos que o jogador tem acesso em um determinado momento. Neste sentido, o termo refere-se ao que, em inglês, seria *screen*. Por sua vez, utilizaremos Tela, com “T” maiúsculo, para nos referirmos ao conceito de *canvas*, que, de acordo com Bateman, Wildfeuer e Hiippala (2017, p. 114) são portadores, ou interfaces, – materiais ou não – nos quais podemos inscrever elementos passíveis de interpretação.

⁹ Note-se que existem outras possibilidades de divisão. Por exemplo, poderíamos destacar os elementos verbais dos imagéticos. Entretanto, propomos esta divisão pois a consideramos produtiva para compreender como o jogo se organiza em termos metafuncionais.

- *Drink* (beber): o personagem utiliza um item curativo em si ou nos aliados.
- *Item* (item): permite que o personagem ative o encantamento de um item que esteja portando.
- *Run* (correr): permite que os personagens fujam do combate.

Análise de significados ideacionais

De um ponto de vista experiencial, toma-se o Processo como núcleo da oração, uma vez que o que se expressa linguisticamente versa sobre o evento no qual os Participantes estão envolvidos (Halliday; Matthiessen, 2014, p. 215). Neste sentido, a Linguística sistêmico-funcional propõe diferentes tipos de Processos: materiais, mentais, relacionais, comportamentais, verbais e existenciais (2014, p. 215). Dada a natureza do evento analisado – uma batalha –, enfocaremos os Processos materiais.

Nas orações que realizam Processos materiais, interpreta-se que houve um “grau de mudança no fluxo dos eventos em decorrência de alguma entrada de energia” (Halliday; Matthiessen, 2014, p. 224, tradução própria¹⁰). Assim, eles referem-se a nossa experiência *externa*, diferentemente dos Processos mentais, que lidam com as experiências *internas* (2014, p. 260)¹¹.

Do ponto de vista dos Participantes, o *Ator* é o Participante inerente aos Processos materiais. Ele é o responsável pelo desencadeamento do Processo, que pode afetar a si mesmo ou a outro Participante (Halliday; Matthiessen, 2014, p. 226). O Participante afetado se chama *Meta*.

Tomando as ações selecionáveis como “Processos”, notamos que elas são de ordem material (envolvem um fazer): lutar, [usar] magias, beber, [usar] itens e fugir. Na Figura 2, destacamos os resultados gerados ao se selecionar cada uma destas opções, em ordem:

10 No original: “[...] a quantum of change in the flow of events as taking place through some input of energy.”

11 No português, um verbo como “atacar” é Material, enquanto “pensar” é Mental.

Figura 2. Resultados de escolhas de combate em Final Fantasy (1)



Fonte: Square (1987)

Ademais, há casos nos quais o jogo apresenta o resultado de uma ação realizada em um turno anterior. Por exemplo, se o jogador utilizar uma magia que coloque o inimigo para dormir, este mesmo inimigo poderá acordar em um turno seguinte. Na Figura 3, destacamos estes casos:

Figura 3. Resultados de escolhas de combate em Final Fantasy (2)



Fonte: Square (1987)

A informação verbal é realizada por meio de caixas na região inferior esquerda. O jogo atribui, a cada caixa, determinados elementos linguísticos, conforme Quadro 1¹²:

Quadro 1. Organização da modalidade verbal em Final Fantasy

Ator	Circunstância ¹
Meta	Circunstância ²
Resultado	



Fonte: Elaboração própria. Imagem de Square (1987)

A primeira e terceira caixa (de cima para baixo, da esquerda para direita) realizam, respectivamente, o papel de Ator e Meta. As duas caixas seguintes realizam a função de Circunstâncias e, por fim, a quinta caixa realiza o papel resultativo. A Circunstância¹ apresenta algumas variações a depender da ação selecionada. Em *Fight*, podemos compreendê-la como uma Circunstância de *Extensão*, especificamente, de *Frequência* (quantas vezes?) (Halliday; Matthiessen, 2014, p. 313). Assim, “3 Hits!” significa “3 golpes”. No caso de *Magic*, podemos compreender a Circunstância apresentada como de *Modo*, especificamente, o *Meio* por meio do qual a ação se realizou (2014, p. 313). Em “Slep”, pode-se compreender que “é por meio de Slep [uma magia] que o personagem afeta o oponente”. Em *Drink* e *Item*, temos, também, uma Circunstância de *Meio*, mas que aponta não para como se realiza a ação, mas *com o quê* (2014, p. 321): em ambos o elemento destacado é um instrumento que viabiliza o Processo. Por fim, em *Run*, o único verbo intransitivo (2014, p. 237) do grupo, temos apenas o Ator que realizou a ação de fugir.

Por sua vez, a Circunstância² também pode ser compreendida como uma Circunstância de *Modo*, especificamente, de *Grau*: o jogo apresenta um numeral seguido das letras “DMG”, abreviatura da palavra *damage*, dano, em inglês. Assim, expõe-se o quanto um determinado golpe ou magia afetou a Meta. Por fim, no último quadrado, o jogo apresenta o *Resultado* da Ação. No caso de *Fight*, por exemplo, quando o ataque do jogador derrota o inimigo, a quinta caixa apresenta a palavra *Terminated* (Exterminado).

Quando temos ações realizadas em decorrência de um evento anterior, temos, assim como no caso de *run*, o Ator que realiza o evento, que é descrito como um *Resultado*, na última caixa. De modo a sistematizarmos as estruturas discutidas, podemos dividi-las da seguinte forma (Quadro 2):

12 Utilizamos a paleta de cores “Nickle_five”, criada para exibição de cores de modo acessíveis para daltônicos (*colorblind friendly*) (Steenwyk; Rokas, 2021).

Quadro 2. Organização léxico-gramatical de Final Fantasy

Guts [ataca] Imp com três ataques (hits) de 181 de dano. Imp foi exterminado.
Cast [enfeitiça] Imp com Slep ∅. Imp dormiu.
Rob [cura] Guts com o curativo Heal ∅. O HP de Guts aumentou (HP Up).
Sky [cura] Cast com a magia Heal ∅. O HP de Cast aumentou (HP Up).
Guts [fugiu] ∅ ∅ ∅. Foi por pouco...
Cast [se recuperou] ∅ ∅ ∅. Curado.
Imp [se recuperou] ∅ ∅ ∅. Acordou.

Fonte: Elaboração própria

Os Processos não são realizados verbalmente nas caixas, mas imageticamente, na região superior. Além disso, eles são inferidos pelo jogador com base nas escolhas selecionadas (Figura 4):

Figura 4. Fight e Magic



Fonte: Square (1987)

Podemos analisar estas imagens com base no conceito de *estruturas narrativas*, “que representam aspectos da realidade em termos do desenrolar de ações e eventos, Processos de mudança, arranjos espaciais transitórios e assim por diante” (2021, p. 55, tradução própria¹³). Estas estruturas diferenciam-se das *estruturas conceituais*, que tomam “os Participantes em termos de classificação, estruturas parte-todo e atribuição simbólica” (2021, p. 55, tradução própria¹⁴).

Diferenciamos estas estruturas por meio da presença de um *vetor* (Kress; Van Leeuwen, 2021, p. 55). Em termos simples, o vetor é um elemento que conecta os Participantes. No caso de Final Fantasy, podemos notar que os dois lados encaram um ao outro. Apesar de não haver um elemento explícito, a *linha dos olhos* (*eyeline*) (2021, p. 72) conecta os dois campos. Nesta *Reação*, o *Reator* (aquele que vê) e o *Fenômeno* (aquilo que é visto) trocam olhares, logo, temos uma reação bidirecional: eles desempenham tanto o papel de reator quanto de fenômeno (2021, p. 72).

Assim como no sistema de TRANSITIVIDADE, dada a natureza dos eventos selecionados, analisaremos especificamente os Processos materiais¹⁵, nomeados *Processos de ação* pelos autores (Kress; Van Leeuwen, 2021, p. 58).

Na Figura 4, na imagem à esquerda, propomos que Guts é o *Ator* e a espada por ele carregada funciona como *vetor*. Por sua vez, um dos Imps é a *Meta*, ou seja, o Participante que é atacado. Similarmente, na imagem à direita da Figura 4, podemos propor que a magia conjurada por Cast é o *vetor*, enquanto ele, na função daquele que a conjura, é o *Ator*. Novamente, um dos Imps realiza a função de *Meta*. Também podemos analisar a presença de *Circunstâncias* (Kress; Van Leeuwen, 2021, p. 70) imageticamente realizadas. As árvores, ao fundo, constroem o cenário (*setting*), localizando o embate em um determinado espaço.

Deste modo, verificamos que a modalidade imagética e a modalidade verbal, juntas, constroem os mesmos Processos, mas cada uma contribui de maneiras diferentes para a realização deles. Uma vez que Final Fantasy é um videogame, logo, ludicamente orientado, estas modalidades funcionam como a *interface*¹⁶ do jogo.

13 No original: “which represent aspects of reality in terms of unfolding actions and events, processes of change, transitory spatial arrangements and so on, we call narrative structures.”

14 No original: “which relate participants in terms of classification, part-whole structure or symbolic attribution.”

15 Para uma discussão concisa dos demais Processos, cf. Nascimento, Bezerra e Heberle (2011, p. 534-539).

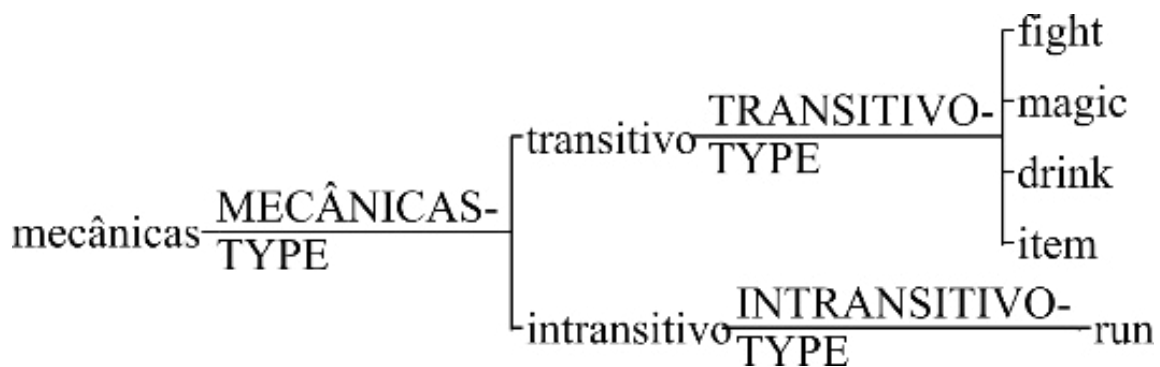
16 A interface é o elemento mediador que permite que o jogador possa prover *inputs* ao sistema (as escolhas) e receber *feedback* sobre o estado do jogo (Mauger, 2023, p. 32; Therrien, 2021, p. 517).

Nesta esteira, podemos trazer o conceito de *mecânicas*, dos estudos de jogos. Apesar de ser um termo ambíguo (Egenfeldt-Nielsen; Smith; Tosca, 2020, p. 10), notamos que algumas propostas as tomam como as ações ou os meios dos quais o jogador dispõe para que o jogo se desenrole (Sicart, 2008). Fernández-Vara (2015, p. 98), baseada em Crawford (2005), concebe as mecânicas como os “verbos” realizados pelo jogador¹⁷.

O conceito, então, permite-nos analisar como a interação constrói significados ideacionais, valendo-se de outras modalidades como interface. Em Final Fantasy, o jogador conta com um número de escolhas, que se dividem em uma série de possibilidades com graus cada vez maiores de detalhamento¹⁸ (*delicacy*) (Halliday, 2009, p. 63).

Para fins de simplificação, com base no sistema de TRANSITIVIDADE, tomaremos as ações como Processos transitivos ou intransitivos (Halliday; Matthiessen, 2014, p. 237). Assim, propomos o seguinte sistema (Figura 5):

Figura 5. Mecânicas como sistemas



Fonte: Elaboração própria

Seria possível avançar o sistema a fim de demonstrar como estas ações distinguem-se. Por exemplo, *Fight* exige, necessariamente, que a Meta seja um inimigo, enquanto *Drink* exige que a Meta seja controlada pelo jogador. *Magic* e *Item* realizam a seleção da Meta em um nível de refinamento maior do sistema, visto que, a depender do tipo de magia/

17 Pérez-Latorre, Oliva e Besalú (2017), no artigo “Videogame analysis: a social-semiotic approach” também propõem a análise das mecânicas em termos ideacionais. Entretanto, diferentemente do presente artigo, os autores analisam os significados metafuncionais em dimensões que englobam múltiplas modalidades, enquanto nossa proposta busca descrever o papel que cada modalidade, e processualidade, desempenha no conjunto multimodal.

18 O detalhamento refere-se a uma organização gradativa do sistema, que parte da condição de entrada para as opções disponíveis no sistema (Matthiessen; Teruya; Lam, 2010, p. 80). Assim, uma determinada opção pode servir de condição de entrada para um ou mais sistemas (Halliday, 2009, p. 63).

item, os efeitos podem ser de ataque ou suporte. Portanto, as mecânicas apresentam restrições semânticas¹⁹.

Análise de significados textuais

Para a análise textual, utilizaremos, na modalidade verbal, os sistemas de TEMA e de INFORMAÇÃO e, na modalidade imagética, a Composição. No sistema temático, tomamos que a mensagem pode se dividir em duas partes. A primeira, tema, é o ponto de partida da mensagem (ou seja, localiza e orienta a oração no contexto em que ela se insere); por sua vez, o restante da oração é caracterizado como rema (Halliday; Matthiessen, 2014, p. 89).

O Tema é o “primeiro grupo ou sintagma que tem alguma função na estrutura experiencial da oração, isto é, que funciona como Participante, Circunstância ou Processo” (Halliday; Matthiessen, 2014, p. 91, tradução minha²⁰). Textualmente, chamamos este tema de tema tópico (2014, p. 105).

Retomando a Figura 2, notamos que o elemento estrutural que é tomado como Tema é um grupo nominal que aponta, em termos ideacionais, para o *Ator*. Mesmo nos casos em que o *Ator* é o inimigo, controlado pelo próprio jogo, ele é tomado como o tema da oração. Uma vez que o jogo é dinâmico, as posições temáticas são constantemente reconfiguradas conforme as ações se desenrolam, mas a maneira que ela é organizada é constante.

19 Por exemplo, nos Processos mentais, exige-se um Participante ao qual atribuímos consciência (Halliday; Matthiessen, 2014, p. 240-250) para servir como Experienciador. Igualmente, as mecânicas também exigem determinados tipos de Participantes para que o Processo seja executado.

20 No original: “This means that the Theme of a clause ends with the first constituent that is either participant, circumstance or process.”

Figura 6. Personagem como Tema e inimigo como Tema



Fonte: Square (1987)

Do ponto de vista do sistema de INFORMAÇÃO, a oração divide-se entre o que é Dado e o que é Novo (Halliday; Matthiessen, 2014, p. 115). Os elementos que compõem os sistemas de TEMA e de INFORMAÇÃO são semanticamente próximos: Tema e Dado têm uma relação semântica próxima; analogamente, Rema e Novo também são semanticamente relacionados (2014, p. 119). Entretanto, apesar de [Tema ~ Dado] e [Rema ~ Novo] muitas vezes coincidirem, eles não consistem no mesmo sistema. Tema e Rema são orientados ao falante (“qual o meu ponto de partida?”), enquanto Dado e Novo são orientados ao ouvinte (“o que você já sabe?”) (2014, p. 120). No caso de Final Fantasy, temos a relação [Tema~dado] [Rema~novo], logo, podemos considerar o Participante que realiza a ação como a informação Dada, enquanto os Processos por ele desencadeados são a informação Nova. Isto se deve ao fato de que, uma vez que os Participantes são realizados verbo-imageticamente, sua presença na Composição é constante, diferentemente dos Processos, que são realizados posterior à seleção de ações.

Partindo para a análise imagética, utilizaremos o conceito de Composição. A Composição é um princípio semiótico que provê coerência para modalidades que se desenrolam no espaço. Ela organiza os significados representacionais (ideacionais) e interativos (interpessoais) por meio de três sistemas interrelacionados: VALOR INFORMACIONAL, ENQUADRAMENTO e SALIÊNCIA (Van Leeuwen, 2005, p. 274).

O VALOR INFORMACIONAL diz respeito à maneira que os recursos semióticos se conectam entre si (Van Leeuwen, 2005, p. 219). Especificamente, este sistema analisa como a localização dos elementos na Composição — por exemplo, centro-margem, esquerda-direta — pode imbui-los de determinados potenciais de significado (Kress; Van Leeuwen, 2021, p. 216).

Figura 7. Divisões de unidade informacional



Fonte: Square (1987)

Retomando nossa proposta de Telas ('*Canvas*') (Figura 1), observamos que o lado esquerdo é codificado como a região dos inimigos, enquanto a região da direita é codificada como a região do jogador. Também podemos propor que a região superior é exclusiva à realização imagética dos acontecimentos, enquanto a região inferior lida com a realização linguística.

Por sua vez, o ENQUADRAMENTO corresponde a separações, explícitas ou não, dos elementos na composição. Assim, a depender da forma que dispomos os elementos, eles podem construir relações de proximidade ou descontinuidade (Kress; Van Leeuwen, 2021, p. 205). Final Fantasy utiliza *enquadramentos explícitos* (*framelines*, linhas) que promovem a *separação* (Van Leeuwen, 2005, p. 18) dos recursos semióticos. Assim, as informações linguísticas e imagéticas não se sobrepõem, mas são devidamente alocadas em determinadas áreas. Igualmente, as regiões atribuídas aos personagens do jogador e aos personagens não-jogáveis são distintas por meio de enquadramentos explícitos, recurso que se conecta ao VALOR INFORMACIONAL.

Por fim, a SALIÊNCIA aponta para determinados pistas (*cues*), que se coadunam de modo a tornar um elemento mais "pesado" (Kress; Van Leeuwen, 2021, p. 211). Em outras palavras, podemos nos valer de uma série de escolhas semióticas de modo que um determinado elemento seja mais facilmente percebido (saliente) pelo observador. Para a análise da saliência dos elementos imagéticos em Final Fantasy, utilizaremos a distinção entre primeiro plano e plano de fundo:

Figura 8. Destaques no primeiro plano e no plano de fundo



Fonte: Square (1987)

Posicionar os Participantes no primeiro plano salienta-os em relação ao fundo (Van Leeuwen, 2005, p. 198). Com isso, o *tamanho relativo* dos personagens os destaca em relação ao fundo, visto que, comparativamente, eles apresentam altura similar às árvores. Ademais, podemos observar os detalhes nas vestimentas, expressões faciais e cabelo dos personagens, enquanto o fundo é construído por meio de árvores que apresentam pouco detalhamento, de tal forma que suas copas se misturam. Ligado a isto, as cores são utilizadas para detalhar os Participantes e, ademais, trata-se de cores mais vibrantes, que são mais “chamativas” (Kress; Van Leeuwen, 2021, p. 158).

Para a análise dos significados textuais da processualidade, podemos nos valer do conceito de regras. De início, podemos tomar as regras como limitações, ou seja, são elas que ditam o que pode ou não ser realizado (Egenfeldt-Nielsen; Smith; Tosca, 2020, p. 122). Fernández-Vara (2015, p. 98) relaciona-as às mecânicas, propondo que as regras organizam as mecânicas. De acordo com a autora, as mecânicas lidam com as ações que o jogador pode executar, enquanto as regras lidam com o funcionamento do mundo.

Assim, podemos tomar as regras como os elementos estruturais que constituem o jogo (Salen; Zimmerman, 2012a, p. 25). Isso inclui desde as ações possíveis quanto os estados nos quais o jogo pode se encontrar. Por exemplo, a compreensão de que o jogador deve respeitar os turnos estabelecidos pelo jogo recai sobre as regras. Igualmente, a correlação entre determinados Processos e Metas também pode ser compreendida como parte das regras do jogo.

Interface verbo-imagética-processual

Para conectar a interface verbo-imagética e a interação lúdica, podemos utilizar o conceito de “segmentação de *gameplay*”, que aponta para as maneiras que o jogo pode ser dividido em elementos menores (Zagal; Fernández-Vara; Mateas, 2008, p. 176). Estes elementos são pertinentes ao tempo, ao espaço e aos desafios encontrados (2008, p. 177-179).

Na coordenação temporal, o jogo regula como as ações se desenrolam no tempo. Em Final Fantasy, essa regulação se realiza por meio dos turnos (Zagal; Fernández-Vara; Mateas, 2008, p. 179). Em relação ao espaço, o jogo segmenta o espaço de batalha como um lugar à parte do restante do mundo (2008, p. 181). Esta separação é realizada por meio da alteração da forma de representação imagética, conforme a Figura 9:

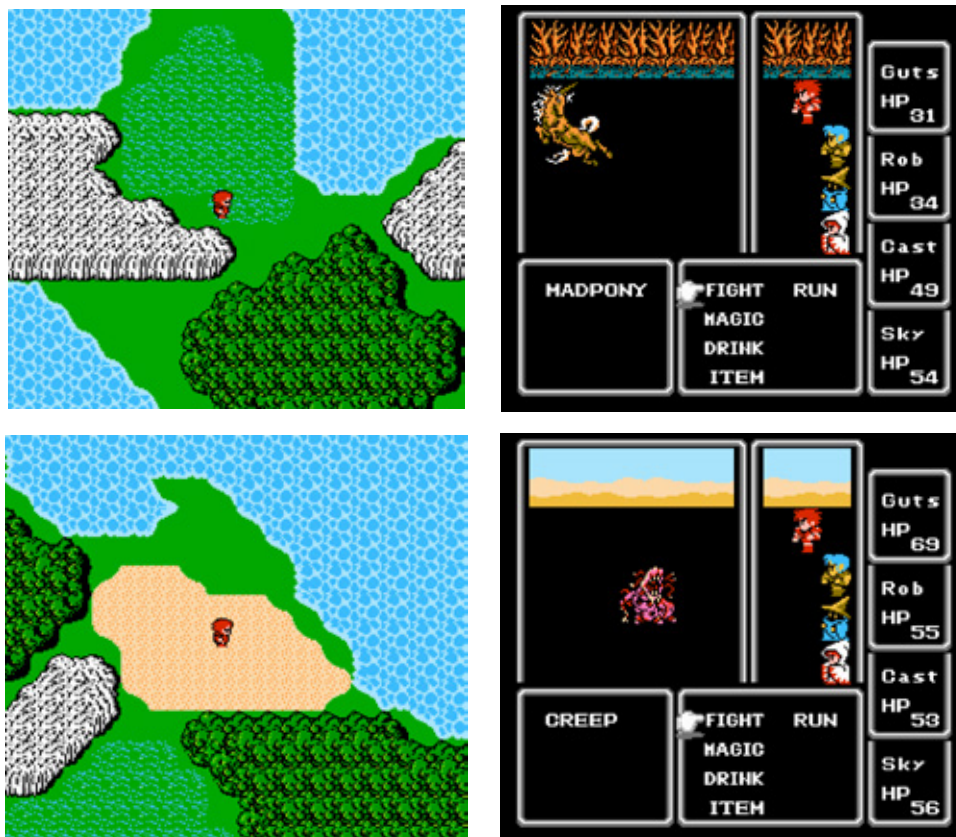
Figura 9. Floresta no *Overworld* e na tela de batalha



Fonte: Square (1987)

Na Figura 9, temos o *Overworld* (ou mapa do mundo). Nele, o jogador pode trafegar por diversas áreas. Neste Processo, o jogador pode ser confrontado por inimigos invisíveis (*random encounters*, encontros aleatórios), que iniciam um evento de combate, demonstrado na Figura 9. Apesar de serem imageticamente distintos, a região superior da tela de batalha apresenta uma correlação com o *Overworld*. Assim, a depender de onde o combate é iniciado no mapa, o espaço é alterado (Figura 10):

Figura 10. Circunstâncias em Final Fantasy



Fonte: Square (1987)

Por fim, segundo os autores, a segmentação de desafios consiste em situações instigantes, independentes e plenamente reconhecíveis pelos jogadores como testes (Zagal; Fernández-Vara; Mateas, 2008, p. 187). Em Final Fantasy, isto se realiza por meio da presença de *Bosses* (chefes), que são inimigos significativamente mais fortes e que marcam o progresso (lúdico e/ou narrativo) do jogador (2008, p. 189). Nos exemplos apresentados ao longo da análise, utilizamos *Imps*, os inimigos mais fracos do jogo. Conforme o jogador avança, inimigos progressivamente mais perigosos devem ser enfrentados, dentre os quais se encontram os *bosses*.

Conclusões

Nossa proposta buscou demonstrar a relevância de se analisar os videogames como objetos eminentemente multimodais e processuais. Ao analisarmos as modalidades verbal e imagética – em termos ideacionais e textuais –, pudemos verificar como os jogos, muitas vezes, delegam determinadas funções para modalidades ou recursos distintos. No caso de Final Fantasy, podemos destacar, a título de exemplo, o fato de que os Processos

podem ser realizados de maneiras distintas, mas plenamente compreensíveis pelo jogador: durante a seleção, os Processos são de natureza verbal, enquanto sua execução é de ordem imagética. Este fato reforça a relevância de se compreender a articulação entre as modalidades semióticas nos videogames a fim de se analisar a construção de significados nesta mídia. Ademais, ainda que não tenha sido explorada neste artigo, a modalidade sonora, igualmente, contribui para a organização geral do jogo, visto que a música caracteriza diferentes momentos de jogo, tais como a exploração do *Overworld* e as batalhas. Isto demonstra a complexidade inerente na organização dos videogames: uma vez que o desenrolar dos acontecimentos é dependente, na maioria dos casos, de um *input* externo, as modalidades devem operar, juntas, para que o jogador seja bem-sucedido.

Ao analisarmos, também, a processualidade do objeto, observamos que a organização multimodal se alinha aos propósitos lúdicos buscados pelos criadores, de modo que as articulações semióticas também tenham implicações lúdicas e vice-versa. Portanto, nossa proposta demonstra como os conceitos da Linguística sistêmico-funcional nos permitem descrever as modalidades semióticas e analisar quais funções elas desempenham, mantendo-se em mente o fato de que os videogames são objetos processuais ludicamente orientados.

Agradecimentos

André de Oliveira Matumoto agradece à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo financiamento da pesquisa de mestrado (nº do processo: 88887.841616/2023-00).

Referências

ASP, E. What is a system? What is a function? A study in contrasts and convergences. In: BARTLETT, T.; O'GRADY, G. (org.). *The Routledge handbook of systemic functional linguistics*. Abingdon, UK/New York, NY: Routledge, 2017. p. 27-41.

BATEMAN, J. A.; WILDFEUER, J.; HIIPPALA, T. *Multimodality: foundations, research and analysis a problem-oriented introduction*. Boston, MA/Berlin, DE: De Gruyter Mouton, 2017.

BEZEMER, J. J.; JEWITT, C.; O'HALLORAN, K. L. *Introducing multimodality*. Abingdon, UK/New York, NY: Routledge, 2016.

CRAWFORD, C. *Chris Crawford on interactive storytelling*. Berkeley, CA: New Riders, 2005.

EGENFELDT-NIELSEN, S.; SMITH, J. H.; TOSCA, S. P. *Understanding video games: the essential introduction*. 4. ed. New York, NY/Abingdon, UK: Routledge, 2020.

FERNÁNDEZ-VARA, C. *Introduction to Game Analysis*. New York, NY/Abingdon, UK: Routledge, 2015.

HALLIDAY, M. A. K. Methods – techniques – problems. In: HALLIDAY, M. A. K.; WEBSTER, J. (org.). *Continuum companion to systemic functional linguistics*. London, UK/New York, NY: Continuum, 2009. p. 59-87.

HALLIDAY, M. A. K.; MATTHIESSEN, C. M. I. M. *Halliday's Introduction to Functional Grammar*. 4. ed. Abingdon, UK/New York, NY: Routledge, 2014.

HODGE, R.; KRESS, G. *Social Semiotics*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1988.

KRESS, G. *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication*. Abingdon, UK/ New York, NY: Routledge, 2010.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication*. London, UK/ New York, NY: Arnold; Oxford University Press, 2001.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Reading images: the grammar of visual design*. 3. ed. Abingdon, UK/ New York, NY: Routledge, 2021.

KOYAMA, Y. *History of the Japanese Video Game Industry*. Singapore: Springer Nature Singapore, 2023.

MATUMOTO, A. de O.; GONÇALVES-SEGUNDO, P. R. Towards a social-semiotic approach to visual analysis of two-dimensional games: a toolkit. *Texto Livre*, Belo Horizonte, v. 15, n. 1, p. e39398, 2022. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2022.39398>.

MATUMOTO, A. de O.; GONÇALVES-SEGUNDO, P. R. Uma proposta sociosemiótica para a Análise Visual de jogos bidimensionais: a construção de significado em Ducktales. *Entreletras*, [S. l.], v. 13, n. 1, p. 344-369, 2022. DOI: <https://doi.org/10.20873/uft2179-3948.2022v13n1p344-369>.

MATTHIESSEN, C. M. I. M.; TERUYA, K.; LAM, M. *Key terms in systemic functional linguistics*. London, UK/New York, NY: Continuum, 2010.

MAUGER, V. Interface. In: WOLF, M. J. P.; PERRON, B. (org.). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. 2. ed. New York, NY/ Abingdon, UK: Routledge, 2023. p. 32-40.

MURRAY, J. H. *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press, 1997.

NASCIMENTO, R. G. do; BEZERRA, F. A. S.; HEBERLE, V. M. Multiletramentos: iniciação à análise de imagens. *Revista Linguagem & Ensino*, Pelotas, v. 14, n. 2, p. 529-552, 2011. DOI: <https://doi.org/10.15210/rle.v14i2.15403>.

PÉREZ-LATORRE, Ó.; OLIVA, M.; BESALÚ, R. Videogame analysis: a social-semiotic approach. *Social Semiotics*, v. 27, n. 5, p. 586-603, 2017. DOI: <https://doi.org/10.1080/10350330.2016.1191146>.

PINHEIRO, P. Da linguística saussuriana à semiótica social: o conceito de multimodalidade sob escrutínio. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, Campinas, v. 63, n. 2, p. 396-411, maio 2024. DOI: <https://doi.org/10.1590/01031813v63220248675669>.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. São Paulo: Blucher, 2012a. v. 2.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. São Paulo: Blucher, 2012b. v. 1.

SICART, M. Defining Game Mechanics. *Game Studies*, v. 8, n. 2, 2008. Disponível em: <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart>. Acesso em: 31 mar. 2023.

SQUARE. *Final Fantasy*. Tokyo: Square, 1987.

STAMENKOVIĆ, D.; JAĆEVIĆ, M. Video Games and Multimodality: Exploring Interfaces and Analyzing Video Screens Using the GeM Model. In: WILDFEUER, J.; PFLAEGING, J.; BATEMAN, J.; SEIZOV, O.; TSENG, C.-I. (org.). *Multimodality: Disciplinary Thoughts and the Challenge of Diversity*. Berlin, DE/Boston, MA: De Gruyter, 2019. p. 277-294.

SCHULES, D.; PETERSON, J.; PICARD, M. Single-Player Computer Role-Playing Games. In: ZAGAL, J. P.; DETERDING, S. (ed.). *Role-playing game studies: transmedia foundations*. New York, NY/Abingdon, UK: Routledge, 2018. p. 107-129.

STAMENKOVIĆ, D.; WILDFEUER, J. An Empirical Multimodal Approach to Open-World Video Games. In: PFLAEGING, J.; WILDFEUER, J.; BATEMAN, J. A. (org.). *Empirical Multimodality Research: Methods, Evaluations, Implications*. Berlin, DE/ Boston, MA: De Gruyter, 2021. p. 259-279.

STEENWYK, J. L.; ROKAS, A. ggpubfigs: Colorblind-Friendly Color Palettes and ggplot2 Graphic System Extensions for Publication-Quality Scientific Figures. *Microbiology Resource Announcements*, v. 10, n. 44, p. e00871-21, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1128/MRA.00871-21>.

THERRIEN, C. Interface. In: WOLF, M. J. P. (org.). *Encyclopedia of Video Games: The culture, technology, and art of gaming*. 2. ed. Santa Barbara, CA/Denver, CO: Greenwood Press, 2021. p. 517-520.

VAN LEEUWEN, T. *Introducing Social Semiotics*. Abingdon, UK/New York: Routledge, 2005.

WILDFEUER, J. Multimodal Communication 4: Semiotic Modes. 9 May 2020. *YouTube*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=grOnFbNuS2U>. Acesso em: 8 ago. 2024.

WORLD OF LONGPLAYS; VALIS77. NES Longplay [224] Final Fantasy 1 (part 1 of 4). 16 Aug. 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fTdlzqhSdt8>. Acesso em: 8 ago. 2024.

ZAGAL, J. P.; DETERDING, S. (org.). *Role-playing game studies: transmedia foundations*. New York, NY/Abingdon, UK: Routledge, 2018.

ZAGAL, J. P.; FERNÁNDEZ-VARA, C.; MATEAS, M. Rounds, Levels, and Waves: The Early Evolution of Gameplay Segmentation. *Games and Culture*, Newbury Park, CA, v. 3, n. 2, p. 175-198, 2008. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412008314129>.