

OS EFEITOS DA INTERSUBJETIVIDADE E DA ALTERIDADE PARA O PROCESSO DE SUBJETIVAÇÃO EM *THE WITCHER 3: WILD HUNT*

THE EFFECTS OF INTERSUBJECTIVITY AND ALTERITY FOR THE SUBJECTIVATION PROCESS IN *THE WITCHER 3: WILD HUNT*

Carolina Alves Peres¹

RESUMO: O presente artigo busca refletir acerca da possibilidade de um espaço maior para a subjetivação nas narrativas interativas de jogos digitais. Para isso, utiliza-se a abordagem enunciativa de Émile Benveniste, a fim de explorar a constituição do sujeito e de sua individualidade através das relações intersubjetivas/alteritárias, relacionando com as reflexões de Dessons em *Émile Benveniste, l'invention du discours* (2006). Propõe-se uma análise da experiência subjetiva do personagem Geralt de Rívia em *The Witcher 3: Wild Hunt* a partir do estudo do dispositivo trinitário da língua (*eu, tu e ele*) com aporte de Dufour em *Os mistérios da trindade* (2000), identificando como acontece a interação do jogador com o linguístico e o modo como ele se apropria da linguagem para experienciar a narrativa e construir sua historicidade colocando-se como “eu” no discurso. Observa-se que o processo de subjetivação se apresenta como uma temática interessante a ser analisada, sobretudo a partir da experiência narrativa de um jogo digital. Por consequência, esta pesquisa expôs duas perspectivas distintas, uma pela ótica do design e outra pelo viés da linguística, para, desse diálogo, considerar a discussão que daí desponta em torno do espaço enunciativo do jogador dentro dos jogos digitais.

Palavras-chave: Discursividade; subjetividade; intersubjetividade; *The Witcher 3*; narrativas interativas.

ABSTRACT: This article seeks to reflect on the possibility of a greater space for subjectivation in interactive narratives of digital games. For this, Émile Benveniste's enunciative approach is used, in order to explore the constitution of the subject and his individuality through intersubjective/alteritarian relationships, relating to Dessons' reflections in *Émile Benveniste, l'invention du discours* (2006). An analysis of the subjective experience of the character Geralt of Rívia in *The Witcher 3: Wild Hunt* is proposed, based on the study of the trinitarian device of the language (I, you and he) with Dufour's contribution in *The mysteries of the trinity* (2000), identifying how the player interacts with the linguistic and the way he appropriates the language to experience the narrative and build his historicity by placing himself as “I” in the discourse. It is observed that the subjectivation process presents itself as an interesting theme to be analyzed, especially from the narrative experience of a digital game. Consequently, this research exposed two different perspectives, one from the perspective of design and the other from the

¹ Mestra em Letras, na área de Linguagem, Texto e Imagem, pela Universidade Federal de Pelotas-UFPEL. Graduada em Design Digital, pela Universidade Federal de Pelotas-UFPEL.

perspective of linguistics, in order to, from this dialogue, consider the discussion that arises from there around the enunciative space of the player within digital games.

Keywords: Discursiveness; subjectivity; intersubjectivity; *The Witcher 3*; interactive narratives.

1 Introdução

Através do presente trabalho² procuro estabelecer um diálogo entre a linguística, a literatura e o design para tratar da discursividade e do uso dos pronomes pessoais em sua dimensão pragmática dentro da narrativa do jogo digital *The Witcher 3: Wild Hunt*. Assim, levo em consideração as formulações da teoria de Benveniste (1976; 1989) sobre a construção da subjetividade do indivíduo que se constitui *na* e *pela* linguagem, através das relações de diálogo com o “tu”. Considero que a narrativa interativa de *The Witcher 3* é capaz de proporcionar um espaço de subjetivação maior para os jogadores, na medida em que o espaço que é proporcionado para a coconstrução da narrativa é maior que em outros jogos que não possuem esse estilo narrativo³.

The Witcher 3: Wild Hunt é um RPG eletrônico de ação e fantasia com cerca de 180 horas de duração de jogo, desenvolvido em 2015 pela CD Projekt RED e publicado nas plataformas *Microsoft Windows*, *Xbox One*, *PlayStation 4* e *Nintendo Switch*. A história tem como personagem principal Geralt de Rívia, um bruxo que foi submetido a diversos experimentos e treinamento intenso em sua vida humana para tornar-se um caçador de recompensas, lutando contra monstros em troca de moedas de ouro. O enredo narrativo é complexo e profundo, sendo dividido entre missões principais, missões secundárias e contratos de bruxo, que se ramificam em várias escolhas de diálogo apresentadas para o jogador ao longo de sua jornada e que podem ser concluídas na ordem que o jogador achar mais interessante, visto que *The Witcher 3* é ambientado em mundo aberto, e isso significa que o jogador pode concluir o jogo através de uma ordem não-linear de eventos ou ainda escolher quais narrativas quer vivenciar.

Sendo baseado na série literária polonesa *The Witcher: A Saga do Bruxo Geralt de Rívia*, de autoria de Andrzej Sapkowski, o jogo consiste em uma extensão cronológica do universo dos livros, possibilitando que o jogador se projete como o bruxo Geralt e faça escolhas importantes na narrativa. Embora utilize uma perspectiva de terceira pessoa, os diálogos narrativos são em primeira pessoa, fazendo com que o jogador, através de suas escolhas, auxilie na tecitura da narrativa e se proponha como sujeito discursivo que coonstrói a narrativa. Assim, o jogo oferece uma abertura maior do que o livro para o processo de subjetivação⁴ acontecer, afinal

² Este artigo é um recorte da dissertação intitulada *O processo de subjetivação em narrativas digitais: um estudo sobre a experiência narrativa em The Witcher 3: Wild Hunt* defendida em novembro de 2021 junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras da UFPel.

³ Diferentemente de outros jogos que possuem apenas um caminho linear de possibilidades resultando em um único final, *The Witcher 3: Wild Hunt* oferece aos jogadores várias ramificações e experiências contidas dentro do mesmo espaço de possibilidades. A desenvolvedora CD Projekt Red inclusive designou *The Witcher 3* como um jogo que oferece uma capacidade incomparável de rejogabilidade devido aos vários finais que resultam de escolhas que o jogador realiza ao longo do jogo, uma vez que é possível atingir três epílogos extensos e múltiplos estados finais de mundo em cada um. Todas essas possibilidades são regidas pela interação narrativa, por isso que identifico um processo de subjetivação maior para os jogadores, afinal cada caminho será único.

⁴ É o processo de se tornar sujeito, pensando sempre pelo viés de que o homem se constitui como um ser de linguagem e de que ele utiliza a linguagem como seu modo de individuação, tal como pontua Dessons (2006).

considera a participação do jogador na construção do sujeito discursivo “eu”, representado pelo personagem Geralt de Rívia.

Como *The Witcher 3* se caracteriza com um forte teor narrativo, afinal as ocorrências no mundo jogável se definem a partir da interação do jogador com outros personagens em diálogos, encontro aporte teórico em Benveniste (1976; 1989), principalmente por sua teoria enunciativa colocar em questão a temática da constituição do sujeito numa relação intersubjetiva. Parafraçando Benveniste (1976)⁵, a "subjetividade" que será tratada aqui é a capacidade do jogador para se propor como "sujeito" na narrativa.

Visando pensar como o sujeito constitui seu papel social através da linguagem, coloco textos de Benveniste em diálogo com a leitura que Dufour (2000) faz sobre sua obra e, conseqüentemente, os avanços que apresenta sobre as temáticas da trindade e da binariedade. O intuito é compreender como a tríade “eu-tu/ele” auxilia na construção dos papéis sociais do sujeito que está agindo discursivamente através de escolhas de diálogo dentro da sociedade do jogo.

Esta é uma pesquisa sobretudo interdisciplinar, portanto, entendo que a construção da subjetividade nas narrativas está atrelada tanto ao saber linguístico quanto ao trabalho dos designers, pois reconheço que trabalhar as questões relacionadas à subjetividade em jogos digitais pode influenciar na experiência de jogabilidade do usuário, sendo esse um trabalho no campo do design. Nas narrativas interativas dos jogos digitais, a subjetividade se manifesta através da capacidade do jogador de apropriar-se da língua, criando e recriando os sentidos na linguagem e posicionando-se no discurso narrativo como sujeito que diz “eu” e que, nesse processo, vivencia a jornada do personagem como “eu”. A construção da subjetividade se dá em intrínseca relação com a construção do olhar sobre a realidade jogável, que é particular.

Proponho, então, elucidar a importância do designer de narrativa para trabalhar essas questões nos jogos digitais e mostrar como os conhecimentos inter/transdisciplinares são necessários para compreender a construção da subjetividade em narrativas digitais e o espaço enunciativo do jogador.

Posto isso, em um primeiro momento realizo uma reflexão teórica acerca da construção da experiência narrativa em jogos digitais, buscando apresentar uma jornada pelo viés do design para identificar a abertura que encontrei para relacionar a temática dos jogos digitais com a linguística. Na discussão apresentada, proponho dialogar a respeito da construção da experiência nos jogos digitais, da interação lúdica e das narrativas interativas a partir de autores como Katie Salen e Eric Zimmerman (2012a; 2012b), Jane McGonigal (2012) e Janet H. Murray (2003).

Em um segundo momento, como complemento às discussões anteriores, apresento uma reflexão teórica a respeito da constituição da subjetividade que se estabelece através das relações intersubjetivas/alteritárias, para compreender como se dá a construção das relações interpessoais através do dispositivo trinitário. Esses conceitos são relevantes para observar como acontece esse movimento discursivo dentro da narrativa do jogo. A subjetividade irá se construir dentro das relações intersubjetivas, por isso a análise irá destacar, sobretudo, o movimento do jogador pelos índices de “eu” e “tu”. O processo de individuação do sujeito acontece em uma relação alteritária com outros personagens, logo, para que ele instaure uma imagem de si, é

Assim, o processo de subjetivação é o momento que o homem assume a posição de “eu” na enunciação e constrói uma imagem de si, do outro e do mundo.

⁵ Na citação original, “[a] ‘subjetividade’ de que tratamos aqui é a capacidade do locutor para se propor como ‘sujeito’” (BENVENISTE, 1976, p. 286).

necessário que chame o outro para confirmar o que diz.

2 A construção da experiência narrativa em jogos digitais

Em *As regras do jogo: fundamentos do design de jogos*, Salen e Zimmerman (2012a, p. 74) reconhecem que “jogar é uma atividade que implica interatividade, isso se deve ao fato de que a todo momento os jogadores estão fazendo escolhas em um sistema de jogo projetado para suportar ações e resultados de maneiras significativas”. Essa interação explícita do jogador permite que o jogo avance.

Salen e Zimmerman (2012a) trabalham com o conceito de interação significativa (do inglês, *meaningful play*) e defendem que uma experiência se torna verdadeiramente interativa quando o participante faz escolhas que foram projetadas na estrutura real da experiência no jogo. Assim, para os autores, jogar um jogo significa fazer escolhas e tomar medidas.

A interação lúdica significativa envolve vários aspectos de um jogo simultaneamente, dando origem a diversas camadas de significados que se acumulam e dão forma à experiência geral do jogador (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a). Logo, o conceito de interação lúdica significativa está extremamente relacionado com o conceito de experiência, pois “interagir com um jogo é *experienciar* o jogo”. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 36)

Salen e Zimmerman (2012b) investigam o design da experiência como um princípio fundamental para o design de jogos. Para eles a experiência é definida pela participação do jogador, assim, os autores apontam que cada jogo cria o seu próprio tipo de experiência. Contudo, é importante ressaltar que a experiência não é algo que um designer de jogos cria diretamente, seu trabalho está mais atrelado a criar um conjunto de regras, que os jogadores habitam, exploram e manipulam, “é através da habitação, exploração e manipulação da estrutura formal do jogo que os jogadores experienciam o jogo” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 38). Em suma, o designer de jogos é responsável por projetar indiretamente a experiência do jogador, através da criação direta das regras.

A experiência do jogo e a interação lúdica são os pilares para atingir o prazer em jogar um jogo, esse aspecto está na intensidade através da qual o jogo é experimentado pelos jogadores. Alcançar esse nível de envolvimento, capaz de experienciar o sentimento de prazer ao jogar, sugere que o jogador transcendeu um estado psicológico normal para chegar a uma relação mais profunda com o jogo, atingindo um grau elevado de concentração e diversão (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b) e entrando em um estado de fluxo⁶.

A pesquisa realizada por Csikszentmihalyi (1990) sobre o fluxo não é focada em design de jogos, portanto, o autor sugere que todos nós já experimentamos o estado de fluxo, afinal ele nada mais é que a sensação de dominar o nosso próprio futuro através das escolhas e do controle de nossas ações. Salen e Zimmerman (2012b, p. 58) definem o estado de fluxo como “um estado emocional e psicológico de felicidade concentrada e engajada, quando uma pessoa sente uma sensação de conquista e realização, e uma maior percepção de si mesma” e indicam que a relevância dele para o design de jogos está centrada exatamente no que os designers buscam estabelecer para os jogadores: o prazer aumentado e o engajamento.

Consequentemente, os jogos são uma das melhores atividades para produzir o fluxo, “as

⁶ Termo que vem do inglês *flow*, cunhado pelo psicólogo e teórico Mihaly Csikszentmihalyi.

regras, objetivos, *feedback*, resultado incerto e outras qualidades dos jogos tornam-nos um terreno fértil para o florescimento de uma experiência de fluxo" (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 60). Para Jane McGonigal (2012), os jogos são intencionalmente projetados para fazer com que os jogadores sintam que o ato de jogar tem algum sentido, o objetivo é sempre conectar o indivíduo a algo maior, seja oferecer a possibilidade de escolha entre quais personagens vivem e quais morrem, quem lidera um trono ou até mesmo se os personagens serão julgados como inocentes ou culpados. O ato de jogar coloca o jogador em uma série de escolhas que podem dizer sobre sua moralidade e seus ideais.

Salen e Zimmerman indicam que, apesar dos jogos terem regras e estruturas fixas, a experiência acaba sendo sempre diferente a cada vez que o jogador inicia uma nova partida:

Um jogador começa sua jornada através de um espaço de possibilidades sempre no mesmo lugar: o início do jogo. Mas o caminho experiencial que um jogador segue através do espaço varia a cada vez que o jogo é jogado. Cada ação do jogo será única, mesmo que as regras do jogo, a sua estrutura formal, permaneçam fixas. Essa qualidade dos jogos, de que um jogo oferece a *mesma* estrutura consistente sempre, mas uma experiência e resultado *diferentes* cada vez que é jogado, é um poderoso motor que sustenta e incentiva o jogo. Referimo-nos a esse conceito com o termo abreviado "*igual, mas diferente*". (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 62, grifos dos autores)

Esse aspecto mencionado pelos autores como "*igual, mas diferente*" se deve também à habilidade do jogador em se envolver repetidamente com o mesmo tipo de interatividade, mas com resultados diferentes, considerando-se que a experiência humana é sempre subjetiva e única a cada vez que mobilizamos os sentidos dentro de um sistema, principalmente porque só temos acesso à experiência via linguagem, uma vez que ela é sempre mediada pela linguagem. Então, por mais que esse sistema seja rígido e estruturado, o homem escapa de toda e qualquer estrutura, estabelecendo sempre interações imprevisíveis dentro de sistemas totalmente previsíveis.

Janet H. Murray, em *Hamlet no Holodeck O futuro da narrativa no ciberespaço* (2003), defende que as histórias contadas em formatos participativos possuem uma maneira diferente de envolver as pessoas daquelas que são ouvidas ou assistidas.

Não ficamos apenas observando as batidas e os roubos de carros no popular videogame *Grand Theft Auto*, nós os cometemos. Podemos atropelar pedestres nas ruas e não há nenhuma consequência para tamanha violência gratuita dentro do jogo. É como uma história de bandidos, com exagerados elementos dos filmes de gangsteres, sempre nos lembrando de que a ação não é real. É perturbador, mas é claramente faz-de-conta. (MURRAY, 2003, p. 9)

Isso ocorre porque jogar um jogo é a possibilidade de interagir *com* e *dentro* de um universo de representação, um espaço de possibilidades com dimensões narrativas (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b). Os jogos são intrinsecamente contextos de interação e consequentemente suas narrativas sempre possuem um grau de interatividade, pois dependem da ação do jogador para sua completude. Assim, como uma mídia interativa, os *games* possibilitam que o jogador influencie os rumos da história ou até mesmo construam a sua

própria história. (BRANDÃO, 2016)

Salen e Zimmerman (2012b, p. 103) buscam discutir como os elementos de uma história produzem experiências significativas e apresentam a relação entre os jogos e a narrativa a partir da fala de Marc LeBlanc em uma palestra para a *Game Developers Conference* em 1999. Segundo LeBlanc (1999), as narrativas dos jogos digitais podem ser *incorporadas* ou *emergentes*.

A narrativa *incorporada* é o conteúdo da narrativa gerado previamente à interação do jogador com o jogo. Ela é projetada para criar um contexto na história e serve de motivação para os eventos e as ações do jogo. Para Salen e Zimmerman (2012b, p. 105), "a narrativa incorporada também fornece o arco dramático principal para o jogo, estruturando a interação de um jogador e o movimento por meio do mundo do jogo de uma forma significativa".

A narrativa *emergente* surge a partir do conjunto de regras que regem a interação com o sistema do jogo. De acordo com Salen e Zimmerman (2012b), grande parte da ação narrativa em um jogo é emergente, pois a escolha do jogador leva a experiências narrativas imprevisíveis. Assim, a experiência narrativa de um jogo depende da interação do jogador e a narrativa emergente surge das interações que são integradas e dependentes do contexto do jogo. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b)

Os autores destacam que quando as interações no sistema são integradas significa que os elementos estão ligados de forma recursiva, agindo em conjunto (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b). Em *The Witcher 3*, cada ação do jogador como personagem Geralt está ligada a todas as outras ações realizadas ao longo do jogo.

Quando as interações são dependentes do contexto do jogo significa que as mudanças que ocorrem não são as mesmas o tempo todo, "em vez disso, o resultado exato de uma interação depende do que está acontecendo em outro lugar no sistema a qualquer momento" (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 106). Em *The Witcher 3*, quando o jogador passa pela primeira vez em determinados vilarejos, a vida dos moradores segue seu curso normal, mas após o jogador ir avançando no jogo e retornar mais adiante a esses mesmos locais, alguns deles foram queimados devido à guerra ou devido às escolhas feitas pelo próprio jogador em determinadas missões secundárias.

Nas narrativas emergentes, as interações integradas produzem padrões globais por meio de um sistema; as interações dependentes do contexto garantem que a organização exata desses padrões narrativos mudará dinamicamente ao longo do tempo. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 106)

Os elementos incorporados do jogo são organizações criadas que servem como base para as demais interações. Já as abordagens narrativas emergentes são responsáveis por enfatizar as maneiras pelas quais os jogadores interagem com o sistema do jogo, elas produzem uma experiência única a cada jogador. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b)

Em suma, os autores destacam que praticamente todos os jogos combinam elementos incorporados e emergentes, *The Witcher 3* é um exemplo. Para Salen e Zimmerman (2012b, p. 107), a abordagem comum do design digital do jogo que combina elementos narrativos incorporados e emergentes é uma estrutura baseada em missões, na qual a estrutura narrativa maior é pré-gerada, mas a maioria dos resultados do jogo é determinada a cada momento por meios emergentes.

Em *The Witcher 3*, as animações introdutórias em cada etapa de jogo, a narrativa pré-escrita, as aparências e responsabilidades de cada personagem, as notas e diários encontrados pelo jogo e o mapa do universo são formatos de conteúdo narrativo incorporado. Entretanto, a maneira como o jogador escolhe fazer seu caminho pelos locais, pelas missões e pelas opções de diálogos com os personagens não-jogáveis representa os elementos emergentes da narrativa que abrem maior espaço para o processo de subjetivação.

Quando a mecânica de um jogo se ancora também no arco narrativo, como é o caso de *The Witcher 3*, as histórias são contadas em um formato participativo e devido às ações jogáveis serem possíveis por meio das escolhas de diálogo com outros personagens, o jogador é, sobretudo, convidado a interagir com o sistema através dos sentidos na linguagem. Logo, as narrativas interativas proporcionam ao jogador a possibilidade de navegar por um arranjo fixo de eventos de diferentes maneiras, todas elas bem definidas e significativas (MURRAY, 2003). A construção dessa narrativa e o design das mecânicas pelas quais ela passará são de responsabilidade de um designer de narrativa, que não incorpora somente a história em si, mas também como a história é comunicada aos jogadores e como outras funções do jogo suportam e imergem o jogador no mundo do jogo (POSEY, 2008). Compreendo que o jogador é capaz de mobilizar os sentidos no jogo através da língua, visto que suas escolhas produzem um discurso, e a experiência narrativa é construída na interação com o sistema do jogo e nas relações intersubjetivas/alteritárias que esse sistema proporciona.

Para Breault (2020), o designer de narrativa possui uma enorme influência na história do jogo e em como ela se articula com a jogabilidade para entregar uma experiência significativa ao jogador. Segundo o autor, seu papel é escrever diálogos com os personagens, editando todas as falas e certificando-se de que elas se encaixem no tom do jogo e no personagem, além de produzir textos para anotações e livros colocados no mundo jogável e outras tarefas relacionadas à escrita.

Assim, os designers narrativos projetam as interações no sistema criando espaços os quais possibilitam que o jogador se proponha como um sujeito dentro do jogo, ampliando o espaço para que ocorra o processo de subjetivação. O ato de mobilizar os sentidos na língua para avançar níveis e cumprir objetivos caracteriza a experiência lúdica narrativa do jogo.

Nesse cenário, existem duas questões que reforçam o pensamento de que o processo de subjetivação é maior nas narrativas digitais: 1) identificar que toda narrativa de jogos possui um grau de interatividade, pois depende da ação do jogador para sua realização; 2) reconhecer a narrativa emergente como o meio pelo qual o jogador alcança experiências narrativas imprevisíveis, afinal esse recurso provém exclusivamente da participação ativa dos jogadores. Ademais, essas questões ressaltam a responsabilidade do designer de narrativas em desenvolver a história do jogo de forma que ela se associe com a jogabilidade para entregar experiências lúdicas significativas.

Devido a que em *The Witcher 3* a interação do jogador ocorre também por meio da narrativa, é possível compreender que a experiência está diretamente relacionada com o processo de subjetivação e com a capacidade do jogador de mobilizar os sentidos da língua nos diálogos dentro do jogo. E, uma vez que o design da experiência narrativa está diretamente ligado ao jogador e na compreensão de como ele irá receber e interagir com o conteúdo do jogo, busco explorar, no item seguinte, com base nas leituras de Benveniste (1976; 1989), Dessons (2006) e Dufour (2000), como o sujeito se marca e circula pela posição de “eu” na língua, tomando a subjetividade como indissociável ao uso da linguagem.

3 A subjetividade através da intersubjetividade/alteridade

Para analisar uma narrativa que considera a experiência do jogador e abre espaço para que ele assuma a posição de “eu” mobilizando sentidos na língua, é preciso compreender que o melhor ponto de vista para olhar a teoria é buscar onde o homem está na língua, como ele constrói sua experiência via linguagem e como ele estabelece significados na linguagem. Assim, a teoria benvenistiana serve a seu propósito, pois como identifica Teixeira (2004), os textos de Benveniste fundamentam toda uma reflexão sobre o sujeito.

Segundo Benveniste (1976), estamos sempre diante de um homem que é constituído de linguagem. Dessons (2006, p. 99, tradução minha) reafirma ao dizer que “[a] linguagem define o homem como o homem define a linguagem. A relação entre o homem e a linguagem não é, portanto, instrumental, mas constitutiva”⁷. Para o autor é por meio do exercício da linguagem que o ser humano se constitui como indivíduo pensante, capaz de alcançar sua própria identidade.

Benveniste identificou essa indissociabilidade do homem com a linguagem ao articular que não vemos nunca o homem a inventando, jamais o atingimos reduzido a si mesmo e procurando conceber a existência do outro. Segundo o autor, “é um homem falando que encontramos no mundo, um homem falando com outro homem, e a linguagem ensina a própria definição do homem” (BENVENISTE, 1976, p. 285), isto é, o homem é um ser de linguagem, mas não de forma individual, pois ele precisa do outro para assumir a posição de “eu” em seu discurso. Logo, o homem só existe na e pela alteridade e é a própria linguagem que viabiliza a existência de “eu-tu/ele”.

Em “A natureza dos pronomes”, texto de 1956⁸, Benveniste ressalta que as formas pronominais não fazem referência à realidade ou a posições objetivas no tempo e no espaço, na verdade, essas formas remetem à enunciação que é cada vez única. O autor cita que a importância dessas formas pronominais se compara à natureza do problema que elas servem para resolver que é a comunicação intersubjetiva, caráter intrínseco da linguagem. Assim, a linguagem resolveu o problema da comunicação intersubjetiva “[...] criando um conjunto de signos ‘vazios’, não referenciais com relação à ‘realidade’, sempre disponíveis, e que se tornam ‘plenos’ assim que um locutor os assume em cada instância do seu discurso” (BENVENISTE, 1976, p. 280). Esses signos vazios estão disponíveis a qualquer momento para que o locutor se aproprie e realize a conversão da língua em discurso, dessa forma, encontramos a língua constituindo tudo aquilo que está fora dela, afinal é através dela que constituímos sujeito, tempo e espaço. A chave para essa construção é o signo único, mas móvel, que a linguagem estabelece. É através da forma “eu” que o indivíduo se manifesta em uma construção linguística particular, assume por sua conta a linguagem inteira e se coloca na língua para torná-la sua, enunciando como locutor. (BENVENISTE, 1976)

Assim, para o linguista, “[e]u significa ‘a pessoa que enuncia a presente instância de discurso que contém eu’” (BENVENISTE, 1976, p. 278, grifos do autor) os termos “eu”, “tu” e “ele” se atualizam a cada vez que aquele que enuncia os profere, desse modo “eu” só pode ser definido em termos de locução e identificado pela instância de discurso que o contém. Benveniste identifica ainda uma dupla instância conjugada, instância de “eu” como referente e instância de discurso contendo “eu” como referido logo, “eu é o ‘indivíduo que enuncia a

⁷ No original: “Le langage définit l’homme comme l’homme le langage. La relation entre l’homme et le langage n’est donc pas instrumentale, mais constitutive.” (DESSONS, 2006, p. 99)

⁸ Data original de publicação.

presente instância de discurso que contém a instância lingüística *eu*” (BENVENISTE, 1976, p. 279, grifos do autor) e “tu”, em uma definição simétrica, como o “indivíduo alocutado na presente instância de discurso contendo a instância lingüística *tu*”. (BENVENISTE, 1976, p. 279, grifos do autor)

Nesse contexto, torna-se pertinente definir uma distinção entre o “eu” locutor, denominado por Dessons (2006), sujeito enunciador, e o “eu” sujeito de linguagem. Benveniste (1989) demonstra que, como muitos sabem, no francês existem duas séries de pronomes pessoais “*je, tu, il*” de um lado e “*moi, toi, lui*” de outro, para explicar que o emprego da série *moi* comporta outro tipo de características que não são possíveis para *je*. Como constata Neumann (2021, p. 226, grifos da autora) “[...] o *je*, na poética de Benveniste, refere-se ao sujeito constituído *na e pela* enunciação de seu discurso. Trata-se, portanto, do *sujeito da enunciação* [...] aquele que advém do discurso, radicalmente histórico”.

O *moi* pertence à série pronominal autônoma e se comporta como um nome próprio, Benveniste (1989, p. 204) explica que “[o] que se entende comumente por nome próprio é uma marca convencional de identificação social tal que ela possa designar constantemente e de maneira única um indivíduo único”. Sendo assim, com referência à série de pronomes autônomos, Benveniste diz que para designar semelhança e diferença do nome próprio social, *moi* é,

[...] na instância de discurso, a designação própria [*autique*] daquele que fala: é o seu *nome próprio de locutor*, aquele pelo qual um falante, sempre e somente ele, se refere a si próprio enquanto falante, denominando o outro face a si TOI e o de fora do diálogo, LUI. (BENVENISTE, 1989, p. 204, grifos do autor)

Quando em francês empregamos “nome próprio de locutor”, possível sempre e somente no ato de fala, aplicamos o termo *moi*, que é distinto ao pronome *je*. Por conseguinte, Benveniste constata que os antônimos têm a mesma construção e as mesmas propriedades sintagmáticas dos nomes próprios que referenciam cada sujeito em sua individualidade e, conforme ressalta Dessons (2006), os antônimos podem inclusive ser combinados com os nomes próprios usuais. Assim, “[e]sta conjunção ‘MOI, *Pierre*’ define o sujeito de um lado por sua situação contingente de falante, e por outro lado por sua individualidade distintiva na comunidade” (BENVENISTE, 1989, p. 205). Logo, como pontua Dessons (2006, p. 133 *apud* NEUMANN, 2021, p. 226) o pronome *moi* designa “o indivíduo engajado no processo de locução, por isso alterna geralmente com o termo *locutor*” e trata-se do “sujeito enunciador”.

Dufour (2000) reconhece que Benveniste foi um dos raros a colocar em execução a descrição sistemática do dispositivo intralingüístico que existe na língua (“eu”, “tu” e “ele”) e que é utilizado pelos homens sem que eles nem percebam, uma vez que é um “fato natural” de linguagem. Segundo o autor, é no uso desse dispositivo que se identifica a trindade natural da língua. E para que seja possível aprendê-la, ressalta que

[...] basta evocar o espaço humano mais banal possível, *lugar comum* de toda espécie falante, o da conversação: ‘eu’ diz a ‘tu’ histórias que ‘eu’ obtém d’ele’. No centro de nossa realização mais imediata como ser falante, encontram-se esses três termos, irreduzíveis uns aos outros. (DUFOUR, 2000. p. 16, grifos)

do autor)

É, portanto, através da intersubjetividade que encontramos os três termos, irredutíveis uns aos outros, afinal não existiria comunicação possível sem a alternância entre essas posições na língua. A todo momento em que um locutor se propõe como sujeito de discurso, ele põe em jogo uma definição da fala que implica a propriedade “três em um” (DUFOUR, 2000). Assim, o autor reconhece que “[...] é *no e pelo trinitário* que os homens se formam como sujeitos falantes e formam sociedades”. (DUFOUR, 2000, p. 19, grifos do autor)

Logo, o homem encontra seu espaço no discurso e apenas nele. Dufour (2000, p.49) apresenta que na linguística da enunciação de Benveniste existe a definição de “eu” através um axioma unário “*eu é quem diz eu*”, mas também há uma segunda definição, a qual necessita de um conjunto de três termos “eu, tu e ele” para definir o um qualquer “eu” não é *nem ‘tu’, nem ‘ele’*” (DUFOUR, 2000, p.49, grifos do autor) o autor ainda observa que o “eu” é definido negativamente, pela relação com o “tu” e com “ele”. Graças a este conjunto, que organiza nosso espaço de interlocução, é possível verificar a propriedade três em um.

Dessa forma, o homem alcança sua singularidade ao colocar-se como “eu” em relação a outros, “tu” e “ele”, entendendo em uma relação de contraste quem é esse outro, mas principalmente constituindo a si mesmo. E essa ideia é reforçada pelo próprio Benveniste em texto de 1958⁹, “Da subjetividade na linguagem”, ao citar que “[a] consciência de si mesmo só é possível se experimentada por contraste” (BENVENISTE, p. 286). O autor reforça que a subjetividade da qual ele quer tratar é a capacidade do locutor de se propor como sujeito e, para que isso seja possível, é necessário que se estabeleça um “tu”, seja ele real ou imaginário. Benveniste (1976), portanto, determina que o fundamento da subjetividade é o status linguístico da pessoa

Eu não emprego *eu* a não ser dirigindo-me a alguém, que será na minha alocução um *tu*. Essa condição de diálogo é que é constitutiva da *pessoa*, pois implica em reciprocidade - que eu me torne *tu* na alocução daquele que por sua vez se designa por *eu*. (BENVENISTE, 1976, p. 286, grifos do autor)

Essa relação intersubjetiva/alteritária fornece uma abertura para o elemento específico da subjetividade, uma vez que sempre estamos falando de nós mesmos enquanto falamos do outro. O locutor, ao tomar a palavra, invoca imediatamente um “tu” e estabelece referências espaciais e temporais sobre a realidade convidando seu interlocutor a aceitá-las.

Dufour (2000) propõe que aquilo que está em jogo na comunicação intersubjetiva é uma troca de objeto entre os dois protagonistas do discurso “eu” e “tu”, este objeto não se trata da transmissão de informações, pois isto pouco importa. A conversação consiste, antes de tudo, em uma troca anterior a todas as outras, que é a troca do uso do operador discreto “eu”.

Falar consiste, inicialmente, em trocar, antes de mais nada, a capacidade de utilizar o ‘eu’: os falantes encontram aí seu gozo: seu gozo próprio. E a natureza deste gozo é muito paradoxal: já que repousa na *troca* do uso do ‘eu’, este gozo é definido, imediata e constitutivamente, pela *partilha*. Falar - para dizer o que

⁹ Observações sobre a função da linguagem na descoberta freudiana. Data original de publicação.

se quer, qualquer coisa, ou questionar o uso da fala - é, assim, fundar *ipso facto* um direito: falar é usar 'eu', e usar 'eu' é reconhecer-se mutuamente o direito à fala, a propósito do qual, evidentemente, ninguém pede contas. (DUFOR, 2000, p. 77, grifos do autor)

Empregar o uso do “eu” é buscar uma ideia de completude, convidando o outro a reconhecer sua posição enquanto sujeito. Para Benveniste, o homem é um efeito do discurso e se constitui por essa via, esse discurso nunca é o mesmo, por isso o homem está sempre se reinventando, possui apenas uma vaga ideia daquilo que é, então, busca incessantemente essa ideia de totalidade e unicidade do “eu” que é ilusória, aquilo que Dufour (2000) irá chamar de preenchimento da concha vazia que compõe o “eu”. Dufour explicita essa ideia ao trazer o sentido de *gozo* do Lacan, "quando passamos nosso tempo reconhecendo-nos mutuamente o direito ao uso do 'eu', passamos nosso tempo reconhecendo-nos o uso de uma concha vazia, reconhecendo-nos nosso estado de perturbação". (DUFOR, 2000, p. 77)

Assim, “eu-tu” servem como signos vazios e não-referenciais com relação à realidade, que resolvem o problema da comunicação intersubjetiva. São disponíveis a todo mundo, basta que alguém fale para que essas conchas vazias se tornem plenas. Constituir essa relação entre “eu” e “tu” é um dos elementos-chave para definir o campo do espaço de simbolização, pois a cada vez que usamos a língua e preenchemos essas conchas vazias atualizamos não só a nós mesmos, como também a capacidade de simbolização. É trocando entre essas posições de “eu” e “tu” que nos experimentamos mutuamente como copresentes e garantimos nosso lugar no presente estabelecido por um “aqui” e um “agora”, o tempo em que se fala é o momento eternamente presente (BENVENISTE, 1989), por consequência, “o presente nada mais é que o tempo em que ‘eu’ fala a ‘tu’”. (DUFOR, 2000, pp. 86-87)

Portanto, “eu” e “tu” estabelecem uma alocação a qual define uma temporalidade como presente e expulsam a ausência de seu campo, essa condição é assumida pela forma do “ele”, “para que dois estejam *aqui* e *agora* copresentes, é necessário - necessário e suficiente - que um outro esteja *lá*, ausente” (DUFOR, 2000, p. 91, grifos do autor). O presente do sujeito só pode ser construído com referência à ausência, o terceiro pronome em sua posição na instância de discurso como a representação da ausência é igualmente o que garante a presença dos outros dois. “É por isso que, com essa relação, entramos num novo mundo: não lidamos mais com uma díade - (*eu-tu/ele*) - sucedendo a uma outra díade - *eu-tu* -, mas com uma nova relação, impossível de decompor em relações diádicas: a tríade *eu-tu/ele*”. (DUFOR, 2000, p. 91, grifos do autor)

Assim, como constata Dufour (2000, p. 91), “[o] ato de nascimento do sujeito compreende, portanto, três tempos: o tempo reflexivo do *eu*, o tempo dual da díade *eu-tu* e o tempo trinitário da tríade *eu-tu/ele*”. Ao chegar na formulação da tríade, Dufour conduz para dentro do linguístico um elemento que estava fora, que é o extralinguístico, é *no* e *pelo* discurso que criamos uma representação daquilo que se encontra fora dele, afinal “[a] língua só se constitui como tal (como vetor de um sistema simbólico permitindo a gênese social e individual dos sujeitos) integrando alguma coisa que está radicalmente fora da língua” (DUFOR, 2000, p. 98). Sendo assim, não há a existência de “eu” sem a representação da ausência do “ele”, pois “eu” só consegue *ser* em relação àquilo que não é.

Se estabelece, portanto, uma relação de ordem simbólica, que é a relação *presente-copresente/ausente*. “Eu” e “tu” estão sempre no presente, definido através da enunciação no tempo linguístico, já “ele” está no tempo crônico e sua importância se manifesta ao passo que é

pelo “ele” que “eu” e “tu” se ancoram na cronologia do tempo. A ideia de referência é evocada para dentro da enunciação a partir do “ele”.

Dufour (2000) observa que no conjunto dos três termos, eu-tu/ele, existe uma série de relações. A partir das relações diádicas (“eu” e “tu”) e (“eu e tu” e “ele”) o autor mostra que “[o] *outro* (‘tu’) e o *outro* (‘ele’) formam com o mesmo (‘eu’) duas alteridades” (DUFOUR, 2000, p. 102, grifos do autor). A primeira, (“eu” e “tu”), compõe uma alteridade fraca, transitiva, marcada pelo operador de conjunção “-” e a segunda (“eu e tu” e “ele”) uma alteridade forte, intransitiva, marcada pelo operador de disjunção “/”. Poderia se associar ao que Benveniste (1976, pp. 258-259) chamou, sucessivamente, de “correlação de subjetividade” e “correlação de personalidade”. Dufour (2000) constata que essas duas alteridades, inscritas pelo sistema trinitário “eu-tu/ele”, constituem as condições do discurso.

Dufour (2000, p. 56, grifos do autor) demonstra uma compreensão profunda de Benveniste ao apresentar que “a trindade representa, em suma, a essência do laço social já que, sem ela, não haveria relação de interlocução, *não haveria cultura humana*”, destacando o fato de que homem, cultura e sociedade são tomados como eternos devires que se constituem e se costuram juntos por intermédio da linguagem, assim, essas interlocuções constroem o tecido social. Apesar de se calcar em Benveniste, sua teoria vai além, uma vez que Dufour (2000), ao pautar-se nas discussões a partir do sujeito da linguagem, busca compreender o caráter mais pragmático da linguagem, através do foco na constituição das relações sociais. O autor enfatiza seu objetivo de “acompanhar os efeitos e as manifestações práticas da figura *trinitária* sobre o laço subjetivo e intersubjetivo, [...] compreender como ela ‘age’ sobre os indivíduos e grupos sociais”. (DUFOUR, 2000, p. 61, grifos do autor)

Ponto que, ao longo de minha análise, não busco dissociar os três elementos da trindade. Apesar de possuir um ponto focal que é o processo de subjetivação, entendo que ele só é possível através das relações intersubjetivas e alteritárias, um “eu” não existe senão em relação a um “tu” falando sobre um “ele”. Assim, busco aporte em Dufour (2000) para explorar essa narrativa que mesmo construída sobre uma linguagem binária do computador consegue abrir para o trinitário propondo uma interação homem-máquina. É dessa forma que o jogador é convidado a assumir um papel social dentro do jogo, de um modo condicionado, pois suas escolhas são limitadas através dos caminhos possíveis, mas presente através de uma abertura trinitária, afinal a personalidade do personagem Geralt em *The Witcher 3* é tecida por discursos.

4 A experiência subjetiva em *The Witcher 3: Wild Hunt*

Estabeleço a análise a partir das indicações encontradas sobre procedimentos que são compatíveis com o objeto deste estudo. Benveniste identifica a indissociabilidade do sujeito com a linguagem, “é na linguagem e pela linguagem que o homem se constitui como sujeito” (BENVENISTE, 1976, p. 286), e como bem observa Cavalheiro (2005, p. 79), “essa relação determina a enunciação e marca a presença do sujeito no enunciado produzido”.

Em *The Witcher 3* o jogador se propõe como “eu” através das falas do personagem Geralt de Rívia, isso ocorre uma vez que o texto narrativo é interativo¹⁰ e possibilita que o locutor se projete como um sujeito discursivo em primeira pessoa no universo do jogo. Assim, a narrativa

¹⁰ O conceito de interação é utilizado neste trabalho por um viés da área do design, que representa a interação entre humano e computador, entre usuário e sistema. E não como um conceito da linguística.

através do caráter emergente abre espaço para a coconstrução desse “eu” que se constitui discursivamente, o que possibilita o alcance de um processo de subjetivação maior, dado que a atuação do jogador em escolhas de diálogo condicionadas moldam o universo do jogo e as características do personagem dentro dos limites que foram pré-estabelecidos no sistema do jogo.

Paula Nunes em texto “Da subjetividade na linguagem fotográfica: as categorias de pessoa e não-pessoa na narração de si” observa que “entrando na esfera simbólica, o homem passa a ser sujeito, pois [...] ocupa o lugar linguístico de *eu*” (2020, p. 776, grifos da autora), contudo, vale destacar novamente que a construção da experiência de “eu” não se dá de forma exclusiva, é necessário a presença de uma segunda pessoa subjetiva, denominada pelo “tu” e a copresença de uma pessoa não subjetiva, denominada por “ele”. Assim, “é no exercício linguístico de alteridade [...] que o homem reconhece a si mesmo, pela diferença com o outro. Eu me torno *eu* porque não sou um outro, não sou um *tu*”. (NUNES, 2020, p. 775, grifos da autora)

É na emergência narrativa que *The Witcher 3* abre espaço para que o jogador se torne sujeito, se enuncie e conseqüentemente construa sua identidade. Para Salen e Zimmerman (2012b), o ato de jogar é um ato de interpretação e, pensando com Benveniste (1976), ao interagir com o jogo e constituir-se *na* e *pela* linguagem, aquele que está jogando desliza de sujeito enunciador para sujeito da enunciação. Nesse processo, assume a posição de Geralt de Rívia, podendo interferir na construção da imagem de si, bem como atuar em uma série de decisões morais que refletem não apenas no universo do jogo, mas também no indivíduo-jogador que está fora desse.

Posto isso, a subjetividade na teoria de Benveniste não pode ser alcançada em si mesma, é necessário que se estabeleçam relações com o outro, o “tu” da enunciação. Portanto, as relações intersubjetivas/alteritárias são a condição para a expressão da subjetividade. As três pessoas: o “eu”, o “tu” e o “ele” só existem em conjunto e para Dufour (2000), esses pronomes formam uma trindade espontânea sendo indissociáveis do uso da linguagem.

Como observa Cavalheiro (2009, p. 120), é necessário “trabalhar a alteridade e seus efeitos para a constituição da subjetividade”. Logo, busco explorar como a sociedade se constitui via as relações interpessoais através da tríade “eu-tu/ele”, bem como analisar algumas das relações alteritárias que constituem as condições de discurso e figuram o processo de subjetivação. Como demonstrado anteriormente, existem duas alteridades que se formam com o mesmo “eu”, a alteridade entre “eu” e “tu”, fraca e transitiva, e a alteridade entre “eu-tu” e “ele”, forte e intransitiva. Na narrativa, os diálogos de Geralt permitem observar a construção dos dois tipos de relações alteritárias e o modo como elas estão influenciando na sociedade através de interações integradas e dependentes no contexto do jogo.

Contudo, para que o jogador participe atuando sobre os sentidos da narrativa como “eu”, é necessário que ele queira compreender e de fato compreenda como se organiza o mundo jogável. Segundo Benveniste (1989, p. 98), “[...] a língua interpreta a sociedade. A sociedade se torna significante *na* e *pela* língua, a sociedade é o interpretado por excelência da língua”. Logo, através da língua é fornecida a construção dessa sociedade e as indicações de como a classe à qual o personagem Geralt pertence é percebida.

Aqueles bruxos... Crianças perdidas que aprendem as vis feitiçarias, seus corpos modificados através de rituais blasfemos. Criados para matar monstros, não sabem diferenciar o bem do mal. A chama da humanidade muito se apagou em seu meio.

Sim, seus números diminuíram com os anos. Mas alguns ainda perecem em nossas terras, *trocando trabalhos de sangue por dinheiro*. Até hoje eles nos envergonham com sua existência! (THE WITCHER, 2015, grifos meus)

A imagem que é construída narrativamente no prólogo sobre o personagem principal é de uma criatura desumanizada que faz suas escolhas por dinheiro, sem saber diferenciar o bem do mal. Essa imagem poderá ser confirmada ou negada narrativamente pelo locutor que encarna o personagem Geralt de Rívia, pois as aberturas narrativas possibilitam que o locutor, ao assumir a posição de “eu”, mobilize os sentidos linguisticamente ao redor dessa construção, afinal “[...] o sujeito se serve da palavra e do discurso para ‘representar-se’ a si mesmo, tal como quer ver-se, tal como chama o ‘outro’ a comprovar”. (BENVENISTE, 1976, p. 84)

Esse prólogo é essencial para compreender a hostilidade de alguns personagens não jogáveis com Geralt, bem como o cenário de guerra pelos locais que o personagem passa e os conflitos relacionados ao poder, à miséria e ao medo que presencia em sua jornada.

Posteriormente, a análise vai se pautar principalmente nas relações do personagem que permeiam a narrativa principal do jogo, visto que essas relações constituem um laço social de humanidade para o bruxo. Essa construção é demonstrada logo no tutorial de jogo, onde três figuras importantes para Geralt são apresentadas, sendo as seguintes alteridades: Geralt-Ciri, Geralt-Yennefer e Geralt-Vesemir. Posteriormente serão abordadas as alteridades entre Geralt-Yennefer e Geralt-Ciri ao longo de alguns trechos da narrativa, destacando a comparação do modo como o personagem se coloca em relação a elas, em relação a como se constitui com outros personagens menos relevantes para a trama.

O tutorial marca o momento em que o jogo pode ser iniciado, nele os eventos que se sucedem se passam em uma cronologia de tempo diferente daquela vivenciada ao longo da narrativa. É apresentado um sonho de Geralt por Kaer Morhen, antiga fortaleza onde os bruxos da escola do lobo eram treinados. Esse sonho marca o início da narrativa emergente onde a possibilidade de o jogador assumir o papel de protagonista na trama é instaurada. É através dos discursos que se sucedem que o conhecimento dos personagens Vesemir, Ciri e Yennefer, bem como suas relações com Geralt são compreendidas. As relações intersubjetivas/alteritárias do bruxo com os personagens que aparecem no tutorial são importantes para compreender a trama narrativa principal do jogo, bem como as motivações do personagem.

Após o início do controle do jogador, Geralt está se banhando em um quarto de Kaer Morhen enquanto Yennefer permanece sentada lendo um livro, a feiticeira solicita que o bruxo vá treinar Ciri: “Você prometeu para Ciri que iria treiná-la. Vá, antes que o Vesemir mate ela de tédio com aqueles desenhos” (THE WITCHER, 2015). Ambos os personagens se encontram em uma cena íntima que sugere um relacionamento amoroso, a hipótese é confirmada à medida que Geralt e Yennefer se despedem com um beijo. No momento em que o jogador já pode comandar as ações de Geralt é possível conversar novamente com a feiticeira, e o personagem diz: “Bem, achei que a Ciri não se importaria de esperar mais um pouquinho”; ao que Yennefer responde: “Nada instrutivo, sem falar que é irracional”.

Esse diálogo é opcional para cada jogador e abre espaço para que as primeiras escolhas discursivas sejam feitas, o sujeito pode optar entre três respostas diferentes, sendo elas: “Quero ficar com você mais um pouquinho”, “Vamos ser irracionais” e “Você está certa. Devo ir ver a Ciri” (Figura 1). As escolhas discursivas tornam evidente a possibilidade de coconstrução do “eu” discursivo, o movimento de escolhas através da linguagem marca a passagem do sujeito enunciador para o sujeito discursivo e constitui o início do processo de subjetivação.

Imagem 1: Geralt e Yennefer em Kaer Morhen.



Fonte: *The Witcher 3: Wild Hunt*. CD Projekt, 2015.

O diálogo entre Geralt e Yennefer abre espaço para analisar uma alteridade fraca e transitiva entre um “eu” que enuncia a um “tu” e o que essa reversibilidade entre os papéis da enunciação revela sobre os sujeitos que estão se constituindo via discurso. Em qualquer uma das alternativas, Yennefer irá dizer para Geralt ir treinar Ciri: “Vá e treine com ela. Depois volte. Isso me dará a chance de me aprontar”, porém o conteúdo desses enunciados revela parte dos sentimentos que o bruxo tem pela feiticeira, criando um diálogo sugestivo sobre a intimidade dos dois: “De todas as mulheres que conheço, você é a única que faz isso antes de...”; Ao que Yennefer responde com: “Você conhece muitas?”, e o bruxo articula a seguinte resposta: “Qual o problema? Sempre pensei em você...”.

Apesar de inicialmente esse diálogo parecer ter pouca ou nenhuma relevância para a trama narrativa ou constituir ainda que de forma muito pequena a relação triádica de “eu-tu/ele”, posteriormente essa alteridade entre Geralt-Yennefer irá se mostrar importante, ao ponto de que a feiticeira se torna um dos, senão o maior, interesse amoroso do bruxo, e o diálogo também fornece algumas pistas para seu primeiro objetivo de jogo, que é encontrá-la.

Ao passo que o diálogo finaliza, Geralt já pode movimentar-se pelo cenário de jogo e ir ao encontro de Ciri, que deveria estar estudando com Vesemir, o bruxo mestre do protagonista e que representa uma espécie de figura paterna. Saindo do quarto, o personagem encontra Vesemir cochilando ao redor de uma pilha de livros e profere: “Esse velho bruxo está dormindo profundamente... e é claro que a Ciri tomou um chá de sumiço.” Após isso, o personagem caminha até a sacada da sala e visualiza a menina, que deve ter em torno de uns 12 anos, treinando com a espada no pátio. Geralt então diz: “Acho que ela prefere a prática do que a teoria...”. Nesse meio tempo, Vesemir acorda e Geralt complementa: “Hora de acordar, mestre. Essas lições são tão tediosas que te fazem dormir também?”.

Vesemir então diz: “Droga... Ela estava fazendo uma resenha sobre ‘Carniçais e carniçais-atrozes’... Quis descansar um pouco a vista.” E Geralt pergunta: “Você fez ela ler esse tijolo? Não é à toa que ela foi embora”.

Esse trecho inicial (Figura 2) mostra novamente elementos importantes das relações

interpessoais do personagem. Aqui há mais uma vez a possibilidade de coconstrução desse “eu” discursivo em torno de “tu” e “ele”, visto que após o sujeito deixar a posição de “tu” na cena enunciativa é necessário que o locutor escolha entre as opções de diálogo “Não fique bravo com ela.” ou “A gente deixou ela mimada”. Até o momento a narrativa não apresentou explicitamente ao jogador qual é a relação de Geralt com a Ciri, mas em torno das construções discursivas ao redor desse “ela” que Ciri representa, é possível ir compreendendo alguns indícios de cuidado, proteção e responsabilidade do personagem com a menina.

Essas percepções através da figura trinitária vão sendo confirmadas ao passo que as posições enunciativas são invertidas entre Geralt e Vesemir, quando o bruxo pede para que o mestre não fique bravo com a menina, Vesemir enuncia o seguinte: “Matar monstros não deve ser levado na brincadeira. Ciri deve entender isso se quer se tornar uma de nós”. Essas informações tornam possível que o sujeito enunciador compreenda a relação “Geralt-Vesemir/Ciri” e confirma o papel de proteção e responsabilidade que os bruxos têm com a menina, afinal seu anseio é se tornar um deles.

Imagem 2: Diálogos entre Geralt e Vesemir



Fonte: *The Witcher 3: Wild Hunt*. CD Projekt, 2015.

Ao mesmo tempo em que o jogo oferece conversas triviais durante o tutorial, é identificado que nos diálogos disponíveis a imagem que vai sendo construída do personagem principal é bem diferente daquela estabelecida na narrativa incorporada ou da que é construída na relação com outros personagens não-jogáveis. Percebe-se a humanização de Geralt no “eu” discursivo que está se construindo em interlocuções com o “tu” a propósito “d’ele” e identifica-se, assim, os laços sociais do bruxo.

Quando Geralt finalmente vai ao encontro de Ciri no pátio, a menina está vendada dando uma série de golpes com a espada enquanto se equilibra em tocos de madeira. O bruxo é bem incisivo em suas observações para a menina: “Errou”, “Você não está no circo. Pirueta!”, “Errou, mova os pés!” e finaliza com “Temos trabalho a fazer. Seus reflexos ainda são lentos”. Ciri rebate Geralt falando que os reflexos dela talvez sejam lentos para um bruxo, o que não quer dizer que, de fato, eles são lentos, e Geralt a questiona: “Você acha que afogadores ou as estriges vão pegar leve com você porque não passou pelas mutações? Ainda que, no seu lugar, eu

teria muito mais medo do Vesemir do que de qualquer estrige. Desobedecer ordens dele... não é nada sábio”. Ciri demonstra uma personalidade forte ao responder o seguinte enunciado: “Bom, sim, mas... aquele livro era um saco!” o que faz Geralt assumir uma postura compreensiva enquanto chama a atenção da menina: “Eu sei. E você sabe que isso não é desculpa” e ela promete não repetir: “Ai, desculpe. Não acontecerá de novo”.

As enunciações identificam a inversão de papéis da figura trinitária na relação intersubjetiva/alteritária entre “Geralt-Ciri/Vesemir”, Ciri deixa o lugar de “ele” e o cede a Vesemir, que agora é o ausente-presente da enunciação. Ao mesmo tempo em que é possível compreender, através do discurso, um pouco sobre a jovem – visto que compreendemos que ela não passou pelas mutações das poções que a tornariam bruxa, ato que é classificado no prólogo como “corpos modificados por rituais blasfemos”. A alteridade de Geralt e Ciri com Vesemir demonstra o respeito que o bruxo tem pelo seu mestre ao indicar para a garota que desobedecê-lo não é nada sábio. O bruxo realiza uma escolha de palavras ao caracterizar o motivo pelo qual Ciri não deveria desobedecer Vesemir e essa escolha é identificada pela pausa na sua fala, representada pelo uso de reticências “...”.

Levando em conta que em *The Witcher 3* os recursos visuais e ilustrativos fazem parte da significação da obra, é pertinente demonstrar a semelhança da menina com o bruxo (Figura 3). Ciri possui cabelos loiro-acinzentados com tom muito semelhante aos cabelos de Geralt, o que levanta a hipótese da menina ser sua filha, principalmente levando em conta a forma como o laço social entre os dois está se constituindo via enunciações nas relações intersubjetivas/alteritárias. Uma nova abertura de escolhas discursivas é oferecida e o jogador pode atuar como um “eu” discursivo, trocando alternadamente entre as posições de “eu” e “tu” e assim atingindo, no exercício da língua, o fundamento da subjetividade.

Imagem 3: Ciri criança em Kaer Morhen



Fonte: *The Witcher 3: Wild Hunt*. CD Projekt, 2015.

As opções disponíveis para a coconstrução de “eu” reafirmam a imagem de um Geralt responsável pela menina que precisa repreendê-la pelo feito anterior, seja em uma versão mais severa: “Pedir desculpas não é suficiente. Você vai ler o ‘Carniçais e carniçais-atrozes’ inteirinho.

Incluindo os anexos", ou por uma via carregada de humor: "É melhor que não aconteça mesmo. O Vesemir disse que, se acontecer, ele vai te fazer comer uma tigela de lesmas. Cobertas com sal".

Apesar disso, o tutorial ainda não revela de forma clara a relação entre o bruxo e a menina. E ele se encerra no momento que o sonho de Geralt se torna um pesadelo; o exército da Caçada Selvagem rompe os céus e invade Kaer Morhen em busca de Ciri, e Geralt desperta no momento em que visualiza a morte da menina gritando um prolongado "Nããããão!!!".

Quando o personagem acorda visivelmente abalado, ele está no acampamento que fez com Vesemir em Teméria, enquanto juntos buscam pelo paradeiro de Yennefer (Figura 4). Geralt conta que teve um pesadelo e Vesemir o induz a contar como foi o sonho. As possibilidades narrativas disponíveis permitem construir a imagem do personagem de forma mais aberta, deixando que ele esclareça para Vesemir seus anseios ou prefira não conversar sobre o assunto. O discurso que está sendo construído permite compreender a relação entre Geralt e Vesemir, afinal o jogo oferece a possibilidade para que o personagem revele o que foi o sonho, e isso demonstra que o sujeito pode escolher contar de forma íntima aquilo que o deixou tão angustiado.

Imagem 4: Acampamento em terras Temerianas



Fonte: *The Witcher 3: Wild Hunt*. CD Projekt, 2015.

Esse ponto de escolha narrativa reforça o conceito de que a subjetividade só é alcançada através da intersubjetividade. Identifico aqui uma clivagem de sujeitos, afinal, para que o sujeito enunciativo alcance Geralt e, principalmente, compreenda seus sentimentos sobre o sonho em Kaer Morhen, é necessário que ele se torne um sujeito de linguagem em uma relação intersubjetiva com o "tu", logo "[a] língua fornece o instrumento de um discurso no qual a personalidade do sujeito se liberta e se cria, atinge o outro e se faz reconhecer por ele. Ora, a língua é uma estrutura socializada, que a palavra sujeita a fins individuais e intersubjetivos". (BENVENISTE, 1976, p. 84)

Ao escolher a primeira opção, Geralt relata seu sonho para o mestre: "No sonho, fui e encontrei a Ciri. Depois, treinamos..." Vesemir, ao perceber a expressão do bruxo, pergunta:

“Não acabou bem, não é? Seu sonho?” e Geralt continua a relatar: “Não. A Caçada Selvagem apareceu e atacou a Ciri... Eu não conseguia me mexer. Fiquei lá paralisado”. O mestre tenta tranquilizá-lo ao falar que foi apenas um sonho, mas Geralt está visivelmente incomodado e complementa: “Esse é o problema, foi mais que isso. No passado, quando Ciri aparecia nos meus sonhos, alguma coisa estava errada. Ela estava em perigo”.

O jogo começa a oferecer pistas sobre a importância desse “ele” que Ciri representa para Geralt, afinal a premissa da narrativa principal é em torno de encontrar Ciri e salvá-la da Caçada Selvagem, um exército fantasma que invade os Reinos do Norte. Assim, as motivações e objetivos de jogo começam a ser apresentados de forma engendrada na narrativa, através das relações sociais do personagem Geralt que vão se estabelecendo via língua.

A construção linguística ao redor da alteridade com Yennefer e Ciri vai revelando que Geralt possui uma relação social diferente com essas figuras, isso pode ser observado através da tríade “eu-tu/ele”, dado que Dufour (2000, p. 155) apresenta que “sem trindade, não há simbolização, não há agrupamento social”, essas relações são percebidas principalmente através da alteridade forte e intransitiva entre “eu-tu” e “ele”, quando o personagem as coloca em posição de “ele” na enunciação.

Quando Geralt está procurando por Yennefer no início da narrativa, ele vai à Hospedaria de Pomar Branco perguntar se alguém havia visto a feiticeira. Ao enunciar “Estou procurando uma mulher” um personagem o responde: “Ehh, como todo mundo” e Geralt profere: “Não como todo mundo, e não é qualquer mulher. A *minha* tem cheiro de lilás e groselha, e usa uma roupa preta e branca”. Utilizando o pronome possessivo “minha” o bruxo constrói um laço de sentimento com a feiticeira, que está em posição de “ele”, visto que ele poderia utilizar qualquer outra organização linguística, tal como “*a mulher que procuro* tem cheiro de lilás e groselha”. Geralt confere a Yennefer um grau de importância diferente através da linguagem, principalmente ao falar que não se trata de qualquer mulher.

Esse laço é confirmado também através da alteridade fraca e transitiva entre “eu” e “tu”. Quando o bruxo e a feiticeira se encontram, Geralt, ao estabelecer uma relação intersubjetiva com Yennefer, chega a gaguejar e perder as palavras: “Ye... Yennefer? Como...?” essas pausas em sua fala são representadas pelo uso das reticências. A feiticeira ao colocar Geralt em posição de alocutário reafirma a construção desse laço ao enunciar “É... bom te ver, Geralt. Eu... eu até te abraçaria... se você não estivesse coberto de sangue”. Quando atingimos a alteridade entre “eu” e “tu” percebemos dois sujeitos se constituindo na cena enunciativa enquanto experienciam a propriedade de reversibilidade pronominal.

O conteúdo dos enunciados de Geralt com Yennefer também se difere dos enunciados com outros personagens na narrativa, o modo como o bruxo circula na posição de “eu” e joga com as palavras enquanto a coloca em posição de “tu” demonstra seus traços de humanidade, mesmo que teoricamente bruxos não devessem ter sentimentos: “Desculpa... não estava esperando te ver. Pra ser sincero, não era bem assim que eu imaginava que fôssemos nos encontrar”. O elo que está ligando o encontro de ambos os personagens é o “ele” representado por Ciri, uma vez que Yennefer precisa que Geralt o acompanhe até Vizima para encontrar Emhyr, o Imperador de Nilfgaard, que irá pedir que Geralt encontre Ciri.

Os acontecimentos narrativos em *The Witcher 3* sempre produzem novos atos, experiências e relações. A existência da imagem de “eu” não existe sem a relação de reversibilidade com o “tu” e a representação da ausência de “ele”. Em razão de “eu” e “tu” só se constituírem e se colocarem presentes na instância discursiva em relação a “ele”, o copresente/ausente do discurso, investigo como o “ele” representado pela ausência de Ciri

constitui a formação do laço social do bruxo com a garota.

Quando Emhyr pede para Geralt encontrar Ciri e a trazer para ele, o bruxo pergunta: “Por que eu?”, ao que Emhyr responde: “Sabes o porquê. Porque ela confia em ti”. Assim o locutor que coconstrói Geralt nas instâncias discursivas vai criando uma compreensão da relação Geralt-Ciri ao atuar na construção de “eu” com diversos “tu’s”, enquanto falam a propósito d’ele”. Ao mesmo tempo, quando Emhyr fala para Geralt que se ele não irá encontrá-la devido à relação que eles possuem, será pelo fato de que ele está disposto a pagar mais do que o bruxo recebe costumeiramente por um contrato de matar monstros Geralt diz: “Vou fazer isso pela Ciri. Não pelo seu ouro”. Atribuindo, assim, um grau de importância para ela maior do que receber uma recompensa, sua motivação em encontrá-la é atrelada ao laço estabelecido.

Após falar com Emhyr, o bruxo indaga Yennefer sobre o fato de a feiticeira estar ajudando o Imperador de Nilfgaard, um dos responsáveis pela guerra que está acontecendo nos Reinos do Norte, que é o espaço de jogo. Ela lhe responde: “Eu sei quem é o Emhyr. Ele começou essa guerra e essa matança. Ele matou meus amigos. Mas eu não tinha outra escolha, então por favor... não vamos discutir prós e contras e em vez disso vamos nos concentrar em encontrar a Ciri. Tudo bem?”, simbolizando Ciri como um “ele” que representa um grande laço de parentalidade para ambos personagens, fazendo-os ultrapassar a importância dos valores da ética e da moral.

Geralt segue para a busca de Ciri em dois locais, Velen e Novigrad, antes de reencontrar Yennefer nas ilhas de Skellige. Quando o bruxo chega a Novigrad, faz construções discursivas em torno de Ciri que reafirmam seus sentimentos pela garota, seja ao enunciar “Estou procurando uma pessoa. Uma jovem que é como uma filha para mim” ou ao encontrar a oniromante da cidade, Corinne Tilly, para que ela o ajude a interpretar o futuro através dos sonhos que o bruxo vinha tendo com Ciri.

Corinne o orienta que é necessário atingir um tipo de sintonia mental, em que é importante que o bruxo diga a verdade e fale sobre Ciri com o coração. Toda essa construção ocorre por meio do processo de subjetivação, no qual o jogador atua como sujeito de linguagem definindo aquilo que será compartilhado com a personagem (Figura 5).

Imagem 5: Conversas com Corinne Tilly



Fonte: *The Witcher 3: Wild Hunt*. CD Projekt, 2015.

As possibilidades narrativas disponíveis reconstróem o passado de Geralt com Ciri, evocando acontecimentos que aparecem nos livros de Andrzej Sapkowski, criador do universo *Witcher*. Ao relatar como se conheceram, Geralt explica o motivo pelo qual o destino o liga à Ciri¹¹: “Certa vez, aceitei um trabalho. Após concluí-lo, quando me disseram para escolher uma recompensa, evoquei a Lei da Surpresa”. O bruxo conta que nunca pensou que fosse conhecer a criança prometida a ele, mas anos depois a encontrou na Floresta de Brokilon: “A Ciri saiu de Brokilon comigo. Enviei-a de volta à avó na época... mas já senti uma ligação com ela”.

Geralt estabelece seu laço de paternidade com Ciri ao relatar que durante uma das guerras a menina se viu órfã, “Eu não fazia ideia do que fazer com uma menina, então fiz o que teria feito com um garoto e a levei para Kaer Morhen. Imaginei que um pouco de treinamento físico, esgrima e desenvolvimento de resistência não lhe fariam nada mal”. Ao citar os treinamentos que a menina realizou em Kaer Morhen, Geralt faz menção aos acontecimentos do tutorial de jogo no momento em que *The Witcher 3: Wild Hunt* inicia.

No entanto, o bruxo compartilha que sua lembrança mais forte com Ciri refere-se ao dia em que ela saiu do quarto usando um vestido e dizendo que estava indisposta:

Naquele momento, eu soube que a Ciri estava amadurecendo, era inevitável. Fiquei perdido diante daquilo. Foi depois do tempo em que ela treinou em Kaer Morhen. Depois do momento em que a Yennefer chamou a Ciri de filha pela primeira vez. (THE WITCHER, 2015)

Para ajudar Geralt, a oniromante está observando *de que modo* os fatos estão sendo contados, assim como o modo através do qual o sujeito constrói a fabulação e a imagem sobre si mesmo. Corine, ao se reverter com Geralt na relação intersubjetiva, comenta: “Eu sabia que você gostava dela... mas seu tom... As emoções que você esconde com tanto cuidado...”

Portanto, a subjetividade e a significação apresentam-se como indissociáveis nesse jogo pronominal. Quando se enuncia como “eu”, o sujeito enunciador, ao mesmo tempo em que se determina como um sujeito de linguagem, tem acesso a esse personagem, reforçando a ideia que o sujeito se constitui via língua e só temos acesso a ele *na* e *pela* linguagem. *The Witcher 3* mostra a clivagem de sujeitos ao determinar que ao mesmo tempo em que o jogador se coloca como “eu”, precisa observar o “eu” que está coconstruindo, analisando como o conteúdo do discurso e suas rupturas estão informando as representações que Geralt estabelece e a posição que atribui a si mesmo. (BENVENISTE, 1976)

A alteridade que coloca Ciri em posição de “ele” para Geralt claramente estabelece um laço social através da tríade. Do mesmo modo quando o bruxo finalmente a encontra, podendo colocar Ciri em posição de “tu” e enunciar seu pior temor que o acompanha desde o final do tutorial de jogo: “Eu temia que você estivesse morta”.

Apesar disso, uma vez que “a consciência de si mesmo só é possível se experimentada por contraste” (BENVENISTE, 1976, p. 286), é promissor observar como Geralt lida com personagens que estão fora do seu círculo de laço social. Simultaneamente ao Geralt humano com sentimentos, existe um Geralt que se apropria do seu ofício de bruxo, fazendo jus à construção de uma criatura que teria perdido a chama da humanidade.

Em sua busca por Yennefer nas cenas iniciais de jogo, o bruxo pode usar a magia *Axii*,

¹¹ No livro *O último desejo* (2012), essa conexão é abordada inicialmente no conto “Uma questão de preço”.

dado que essa magia causa confusão mental e controle da mente, contra alguns personagens que não estão sendo receptivos consigo para influenciar que eles contem se viram a feiticeira. Um dos personagens que presencia a cena profere: “Ei pessoal! A aberração roubou a mente de Mikah!”. E Geralt o confronta: “Uhum. E vou roubar a sua língua se você não calar a boca”.

Posterior a esse momento, em Novigrad Geralt encontra um personagem falando mal dos bruxos e pergunta a ele se teria coragem de repetir essa calúnia em sua cara. O homem confronta o bruxo: “Prontamente! Você é um mutante! Uma aberração! Uma relíquia inútil de uma época passada que deveria ser queimada como um galho seco!”. E a narrativa ao redor da situação permite ao jogador atuar através de escolhas discursivas nesse processo de subjetivação, respondendo à altura: “Pra uma relíquia eu sou muito bom com uma espada. Sei onde cortar para você sangrar até a morte antes de cair no chão” (Figura 6).

Imagem 6: Alteridade de Geralt com personagens fora do seu laço social



Fonte: *The Witcher 3: Wild Hunt*. CD Projekt, 2015.

Isso posto, observa-se que a construção da experiência de “eu” perpassa a formação do laço social através da tríade “eu-tu/ele”. Ademais, indica que a narrativa joga com a linguagem criando significação através do dispositivo pronominal, de modo que as pessoas discursivas entregam a globalidade da narrativa e as motivações do personagem Geralt de Rívia. Os conflitos e as missões conseguem ser explicados através da relação pronominal dos personagens, indicando “o poder fundador da linguagem, que instaura uma realidade imaginária, anima coisas inertes, faz ver o que ainda não existe, traz de volta o que desapareceu”. (BENVENISTE, 1976, p. 27)

5 Considerações finais

Busquei neste trabalho discutir acerca da constituição do sujeito e de sua individualidade através das relações intersubjetivas em uma narrativa de jogo digital. Para isso, identifiquei a intersubjetividade e a alteridade como elementos essenciais para proporcionar um

espaço maior para o processo de subjetivação nas narrativas digitais, visto que o jogador pode mobilizar os sentidos da língua em diálogos dentro do jogo e dessa forma atuar para a coconstrução do “eu” discursivo em uma relação com o “tu” e “ele”.

Como *The Witcher 3: Wild Hunt* é um jogo que é tecido por discursos, uma simples escolha de diálogo pode afetar toda uma sociedade, visto que “a língua pode ser encarada no interior da sociedade como um sistema produtivo: ela produz sentido, graças à sua composição que é inteiramente uma composição de significação e graças ao código que condiciona este arranjo.” (BENVENISTE, 1989, p.103). A maneira pela qual esses discursos criam efeitos na sociedade demonstra que o processo de subjetivação é constituído, sobretudo, na interação do jogador com o sistema binário do jogo, interferindo na globalidade do texto a cada decisão e constituindo-se como um “eu” em relação a “tu” e “ele”.

Com isso, constato que o elemento constitutivo do sujeito e da individualidade do personagem Geralt de Rívia são as relações intersubjetivas e alteritárias com outros personagens. Benveniste (1976) demonstra que é na linguagem enquanto discurso que nos propomos como sujeito e atingimos o outro, é trocando alternadamente de posição, entre “eu” e “tu” que alcançamos o fundamento da subjetividade que está no exercício da língua. Segundo Dessons (2006), a intersubjetividade pode ser definida como um processo interpessoal de individuação baseado na polaridade das pessoas, e para Benveniste (1976, p. 286) “[a] polaridade das pessoas [eu/tu] é na linguagem a condição fundamental, cujo processo de comunicação, de que partimos, é apenas uma consequência totalmente pragmática”. Posto isso, essa polaridade é o que define a relação alteritária que está no cerne da intersubjetividade e que permite demonstrar o aspecto singular do sujeito Geralt nas instâncias de discurso.

Pensando nas contribuições que a linguística pode oferecer ao design narrativo, a questão de experiência através da linguagem se mostra como um caminho promissor. Entendo que a compreensão acerca da teoria benvenistiana que considera a reflexão sobre o sujeito ou, como Claudine Normand (1994-1995) articula, permite que a subjetividade seja reintroduzida aos estudos linguísticos, possibilita olhar para a construção de diálogos narrativos através de uma outra perspectiva. Esse conhecimento propicia que os designers narrativos façam uso da experiência construída via linguagem e explicada por esta, a base para projetar interações em um sistema narrativo que estimule a experiência de fluxo.

Assim, o entendimento sobre como se dá a tecitura das relações interpessoais via as três pessoas do discurso “eu-tu/ele”, propostas por Benveniste (1976; 1989) e mais profundamente discutidas por Dufour (2000), abre a possibilidade para alcançar as diferentes formas de estruturação das relações humanas. Dessa forma, o designer narrativo pode, a partir de um olhar mais apurado para o funcionamento da linguagem, incorporar um mundo maior de possibilidades discursivas no universo do jogo, bem como alcançar nuances dramáticas e emocionais profundas que serão construídas através das relações intersubjetivas/alteritárias do personagem.

Referências

BENVENISTE, É. *Problemas de Linguística Geral I*. 5. ed. Letras e Linguística. V. 8. São Paulo: Ed. da Universidade de São Paulo, 1976.

- BENVENISTE, É. *Problemas de Linguística Geral II*. Campinas, São Paulo: Pontes, 1989.
- BRANDÃO, L. R. G. *Análise da emergência narrativa em Metal Gear Solid V: The Panthom Pain*. Dissertação de mestrado. Orientação: André das Neves. Programa de Pós-Graduação em Design. UFPE, 2016.
- BREAULT, M. *Narrative design: the craft of writing for games*. Boca Raton, FL: CRC, 2020.
- CAVALHEIRO, J. S. *O aspecto ficcional e a experiência subjetiva: uma análise enunciativa de A metamorfose*. Dissertação de mestrado. Orientação: Marlene Teixeira. Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada. UNISINOS, 2005.
- CAVALHEIRO, J. S. *A alteridade e seus efeitos na constituição da subjetividade: uma análise enunciativa dos protagonistas Kafkianos*. Tese de doutorado. Orientação: Ana Cristina de Souza Aldrigue. Programa de Pós-Graduação em Linguística. UFPB, 2009.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. *Flow: the psychology of optimal experience*. London: HarperCollins, 1990.
- DESSONS, G. *Émile Benveniste: l'invention du discours*. Paris: In Press Eds, 2006.
- DUFOUR, D-R. *Os mistérios da trindade*. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2000.
- McGONIGAL, J. *A realidade em jogo*. Rio de Janeiro: Best-seller, 2012.
- MURRAY, J. H. *Hamlet no Holodeck O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itáu Cultural; Unesp, 2003.
- NEUMANN, D. *Émile Benveniste e a abertura para uma poética do discurso*. In: (Re)leituras em Ferdinand de Saussure e Émile Benveniste. São Paulo: Pedro & João, 2021.
- NORMAND, C. Lectures d'Émile Benveniste. *Língua e Literatura*, n. 21, pp. 29-46, 1994/1995.
- NUNES, P. Á. Da subjetividade na linguagem fotográfica: as categorias de pessoa e não-pessoa na narração de si. *Revista Linguagem e Ensino*, v. 23, n. 3, pp. 764-783, 2020.
- POSEY, J. Narrative Design. In: DESPAYN, W. *Professional techniques for video game writing*. CRC Press, 2008.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos Vol. 1: Principais Conceitos*. São Paulo: Editora Blucher, 2012a.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos Vol. 3: Interação lúdica*. São Paulo: Editora Blucher, 2012b.
- SAPKOWSKI, A. *O último desejo*. Trad. Tomasz Barcinski. São Paulo, 2012.
- TEIXEIRA, M. *Benveniste: um talvez terceiro gesto?*. *Letras de Hoje*, v. 39, n. 4, pp. 107-120, 2004.
- The Witcher 3: Wild Hunt*. CD Projekt RED. CD Projekt, 2015.

Recebido em: 10/04/22

Aceito em: 11/08/22