

SISTEMAS SEMIÓTICOS NO GAME *FALLOUT: NEW VEGAS*

Semiotic systems in the game Fallout: New Vegas

Sistemas semióticos en el juego Fallout: New Vegas

Levy Henrique Bittencourt¹

DOI: 10.31501/esf.v1i32.15577

Resumo: O objetivo desse artigo é relacionar o conceito de interação lúdica significativa com a emergência (semiose) da complexidade (interpretante lógico) no game Fallout: New Vegas. Partindo de Peirce, apresentamos os videogames como sistemas de signos. Essa visão sistêmica-semiótica foi discutida por Vieira (2008, 2015) e por Salen e Zimmerman (2012abc). Os games só geram interpretantes lógicos se houver interação lúdica significativa, que consiste no ato de jogar com propósito e continuidade.

Palavras-chave: Semiótica. Videogames. Complexidade. Fallout: New Vegas. Interação Lúdica Significativa.

Abstract: The aim of this paper is to relate the concept of meaningful playful interaction to the emergence (semiosis) of complexity (logical interpretant) in the game Fallout: New Vegas. Starting with Peirce, we present videogames as systems of signs. This systemic-semiotic view has been discussed by Vieira (2008, 2015) and Salen and Zimmerman (2012abc). Games only create logical interpretants if there is meaningful playful interaction, which is the act of playing with purpose and continuity.

Keywords: Semiotics. Videogames. Complexity. Fallout: New Vegas. Meaningful Playful Interaction.

Resumen: El objetivo de este texto es relacionar el concepto de interacción lúdica significativa con la aparición (semiosis) de la complejidad (interpretante lógico) en el juego Fallout: New Vegas. A partir de Peirce, presentamos los videojuegos como sistemas de signos. Esta visión ha sido discutida por Vieira (2008, 2015) y Salen y Zimmerman (2012abc). Los juegos sólo generan genuinos interpretantes si hay una interacción lúdica significativa, que es el acto de jugar con propósito y continuidad.

Palabras-clave: Semiótica. Videojuego. Complejidad. Fallout: New Vegas. Interacción lúdica significativa.

¹ Doutor; PUC-SP (participante de grupo de pesquisa), São Paulo, SP, Brasil. Nikolai.streisky@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-4154-7403>

Introdução

Sempre que possível, optou-se pelo uso do termo videogame tanto para o hardware quanto para o software. Isso porque a palavra videogame sintetiza os dois aspectos fundamentais dessa mídia: a visualidade e o entretenimento digital visual (Tavinor, 2009). Se é digital, envolve, de alguma maneira, computação. Se é entretenimento, isso diferencia os videogames dos softwares utilizados para treinamento, como os simuladores de avião, ou mesmo dos jogos que envolvam apostas monetárias, presentes nos cassinos e plataformas de apostas on-line. Por mais que se pareçam com videogames, esses softwares são voltados para simular a realidade com o máximo de precisão possível, no caso dos simuladores, ou para fazer o apostador perder dinheiro, no caso das apostas. Nada disso pode ser considerado videogame.

McGonigal (2012) afirma que todos os videogames compartilham quatro características fundamentais: meta, regras, sistema de feedback e participação voluntária. A meta é o objetivo do jogo; as regras determinam como essa meta pode ser alcançada; o sistema de feedback é a resposta do videogame ao input humano, e vice-versa. Por fim, a participação voluntária é o aceite implícito do jogador em relação às metas, regras e sistema de feedback do game em questão. O ato de jogar é chamado de gameplay.

Propomos que há dois tipos de gameplay, o simples e o complexo. O gameplay simples é quando a relação entre jogador e videogame é meramente mecanicista, se resumindo a ação e reação. O gameplay simples é entendido como uma quase-semiose, pois não desenvolve interpretantes lógicos, apenas os interpretantes emocional e energético. Já o gameplay complexo é quando se

estabelece uma relação triádica genuína, isto é, regida pela categoria fenomenológica da terceiridade, entre jogador (signo), videogame (objeto) e gameplay (interpretante lógico).

Na concepção de Salen e Zimmerman (2012bc), a interação lúdica significativa é resultado de um jogo que permite a emergência da complexidade. Emergência e complexidade são termos importantes para esta visão semiótico-sistêmica dos jogos, pois não só os videogames podem ser considerados como sistemas semióticos, mas também que a interação lúdica significativa só vai aparecer se o sistema for, de fato, complexo. Se o game não for um sistema que permita a emergência (semiose) da complexidade (interpretante lógico), de novos elementos, de novos signos, então não haverá interação lúdica significativa. A não ocorrência da interação lúdica significativa, em termos peircianos, significa que há apenas quase-semioses, que não vão além dos interpretantes emocional e energético.

A fenomenologia e semiótica de C.S. Peirce

Peirce (CP 5.82-92) chegou à conclusão de que existem três categorias em todos os fenômenos: primeiridade, secundidade e terceiridade. “Não apenas a terceiridade supõe e envolve as ideias de secundidade e primeiridade, mas nunca seria possível achar no fenômeno qualquer secundidade ou primeiridade que não fosse acompanhada pela terceiridade” (CP 5.90). Algumas vezes, uma categoria se destaca mais do que as outras, mas isso não quer dizer que ela seja a única presente no fenômeno, ou a mais importante. As três categorias fenomenológicas necessariamente são interdependentes e onipresentes em todos os fenômenos (CP 5.91).

A primeiridade é a indefinição, acaso, espontaneidade, fatos não analisáveis, pensamentos imediatos, qualidades. A secundidade é dualidade, matéria, ação-reação, determinação. A terceiridade é continuidade, generalidade, inteligência, mediação e tempo. As categorias fenomenológicas são formais, mas não-conteudistas. Não se trata de noções estanques do conhecimento, muito pelo contrário, são genéricas e, justamente por isso, são universais. Elas se assemelham a “finos esqueletos de pensamentos” (Santaella, 1994, p.115).

Entretanto, se elas são tão genéricas [terceiridade], como obter a singularidade [secundidade] de cada fenômeno ou mesmo explorar seus aspectos qualitativos e indeterminados [primeiridade]? Santaella (1994, p.116) oferece a seguinte resposta à questão: “A fenomenologia peirciana realiza a proeza de integrar o geral no particular, o concreto no abstrato, dentro de uma lógica ternária [terceiridade] que não busca se livrar do fato bruto [secundidade], de um lado, além de incluir acaso e indefinição [primeiridade], de outro”.

Dentro da lógica, ou semiótica, Peirce fundou a sua teoria dos signos. O signo pode ser descrito como algo de qualquer espécie, “um livro, uma palavra, uma pintura, um grito, um pensamento - determinado por algo diverso de si, chamado de objeto do signo, e que produz um efeito em alguma mente real ou potencial, tal efeito é chamado de interpretante” (Santaella, 2005, p.8). Uma foto que retrate o desmatamento da região amazônica é um signo que tem por objeto a Amazônia. Os possíveis efeitos que a foto produz em seus espectadores é o interpretante do signo.

Para Peirce, o signo possui três propriedades formais: sua mera qualidade, sua existência e seu caráter de lei. “Pela qualidade, tudo pode ser signo, pela existência, tudo é signo, e pela lei, tudo deve ser signo. É por isso que tudo pode ser signo sem deixar de ter suas outras propriedades” (Santaella,

2005, p.12). Assim, a divisão dos signos é fundamentada nas categorias fenomenológicas de primeiridade (Qualidade/Indeterminação), secundidade (Existência) e terceiridade (Hábito).

Signos e quase-signos / Semiose e quase-semiose

Podemos sintetizar o significado do termo semiose numa única frase: semiose é a ação do signo de gerar interpretantes. O signo está numa relação triádica com seu objeto e interpretante, portanto, uma semiose genuína. Entretanto, quando o signo é determinado pelo objeto, mas não gera interpretantes, a semiose não é genuína, trata-se, então, de uma quase-semiose. Winfried Nöth (2007, p. 164) afirma que a quase-semiose é “apenas a redução (‘degeneração’ é o termo usado por Peirce) de um processo triádico [...] para um processo diádico com apenas o signo sendo afetado por seu objeto” (2007, p. 164).

O modo de ser de um signo genuíno é exatamente sua relação triádica com o objeto e interpretante. Por outro lado, um quase-signo estabelece apenas uma relação diádica com seu objeto, gerando apenas interpretantes degenerados, isto é, interpretantes de primeiridade e secundidade. De acordo com, Nöth (2007, p. 164) “um quase-signo é similar a um signo apenas em alguns aspectos, mas não pode cumprir todos os requisitos da semiose. [...] O conceito de quase-signo sugere então a existência de graus de semioticidade”. Esses graus de semioticidade são de extrema importância para explicar o crescimento e a transformação dos signos ao longo do tempo. Se toda a realidade é composta de signos e quase-signos, é de se imaginar que, em certos momentos, os quase-signos se transformam em signos, e vice-versa. O mesmo pode ser dito a respeito da semiose e quase-semiose.

A semiose genuína gera interpretantes lógicos, que são o pré-requisito para que a interação lúdica significativa ocorra. Há diversas tricotomias dos interpretantes, mas, para este trabalho, optamos por apresentar a tricotomia revisada dos interpretantes, que passam a ser divididos em: Interpretante Emocional; Interpretante Energético; Interpretante Lógico.

Videogames como sistemas de signos

Com base nos estudos sobre os sistemas complexos e na semiótica de C.S. Peirce, buscou-se utilizar essas teorias para entender de que forma os videogames podem ser capazes de produzir interpretantes genuínos. “Optaremos por uma Ontologia Sistêmica [fundada nos estudos da complexidade] por considerá-la coerente com a Semiótica de Peirce” (Vieira, 2015, p. 176). Atmanspacher (2007, p. 79) completa que “o ponto crucial é que o conceito de complexidade pode ser definido de uma maneira que permite uma interpretação semiótica direta”. Os estudos da complexidade também apontam na mesma direção que o sinequismo de Peirce, já que “do ponto de vista de uma Ontologia peirciana, ou seja, segundo as propostas de Charles Sanders Peirce, o crescimento da complexidade pode ser um princípio agindo em toda a realidade” (Ibri apud Vieira, 2008, p. 59).

A ideia de que os videogames podem ser considerados sistemas de signos não é exatamente nova. Salen e Zimmerman (2012abc) constroem seu livro em cima da concepção de que videogames são sistemas sígnicos. Mas o que isso significa para os games? “Por um lado, os jogos usam signos [indiciais] para indicarem ação e resultado, dois componentes da interação lúdica significativa. [...]. por outro lado, os jogos usam signos [simbólicos] para representar os elementos [signos icônicos] do

mundo do jogo” (Salen & Zimmerman, 2012a, p. 59). O jogo em si, e o próprio aparelho, desligado, torna-se uma mônada que não se conecta a nada nem ninguém. Podemos argumentar que o jogo desligado sequer existe, é um estado de pré-existência, como a primeiridade. Quando essa mônada entra em contato com o jogador, se estabelece uma relação diádica entre videogame e jogador. Essa relação diádica que se estabelece entre os dois pode ou não produzir interpretantes lógicos. Videogames que produzem interpretantes lógicos podem ser considerados máquinas semióticas, conforme a definição de Winfried Nöth (2007).

Os signos que compõem o mundo do jogo representam coletivamente o mundo para o jogador – como sons, imagens, interações e texto. Embora os signos certamente façam referência a objetos que existem no mundo real, eles ganham seu valor simbólico ou significado com base na relação entre os signos no jogo. (Salen & Zimmerman, 2012a, p. 59)

O gameplay, isto é, o ato de jogar, é um aspecto que emerge da relação entre jogador e videogame, entendido aqui de maneira mais ampla, simultaneamente como software e hardware. Se desse sistema de signos emergir interpretantes lógicos, teremos a interação lúdica significativa. Teremos complexidade. Do contrário, não teremos o interpretante lógico, apenas os interpretantes emocional e energético. O gameplay só existe enquanto se experiencia o jogo. E no caso de um gameplay complexo, o jogo deve ser jogado com algum propósito, de maneira engajada. “Os jogos são intrinsecamente sistêmicos: todos os jogos podem ser entendidos como sistema. [...] [Ou seja, sistema é] Um grupo de elementos que interagem, interligados ou interdependentes formando um todo complexo” (Salen & Zimmerman, 2012a, p. 66).

Emergência e Complexidade / Semiose e Interpretantes

A interação lúdica significativa é resultado de um jogo que permite a emergência (semiose) da complexidade (interpretante lógico). Emergência e complexidade são termos importantes para entender os videogames como sistemas de signos, como afirmam Salen e Zimmerman (2012bc), pois não só os videogames podem ser considerados como sistemas complexos, mas também que a interação lúdica significativa só vai aparecer se esse sistema de fato apresentar um comportamento complexo.

Não basta resumir os videogames à secundidade, a mera interação sem propósito, ação e reação, força bruta. É verdade que a secundidade é vital no ato de jogar, afinal, todo ato é secundidade, mas se esse ato não tiver um propósito, um objetivo, um hábito a estabelecer, a interação lúdica significativa não ocorre. Então, ao menos em certa medida, os videogames são capazes de efetuar processos mentais. E as mentes, dos seres vivos e dos objetos, são fenômenos de terceiridade. Como muito bem lembra Steiner (2012, p. 268) “atividades e processos mentais não são encontrados somente dentro das cabeças dos organismos biológicos” (Steiner, 2012, p. 268). O ato de jogar videogame é um processo. Esse processo pode ser compreendido como a formação de uma mente compartilhada entre Videogame e Jogador. Essa mente é produto da junção do pensamento digital (videogame) e orgânico (jogador), que se forma no gameplay e que se desfaz quando o aparelho é desligado, deixando de existir.

Em termos peircianos, a emergência pode ser entendida como a semiose, enquanto a complexidade pode ser tratada como interpretante lógico, o único interpretante genuíno, ao contrário dos interpretantes emocional e energético, que são interpretantes degenerados. Dizer que um

videogame permite a emergência da complexidade é dizer que um videogame realiza semiose genuína. “A semiose pode ser descrita como um processo ‘emergente’ em sistemas semióticos” (El-Hani & Queiroz, 2007, p. 101). Se houver a emergência da complexidade no videogame, esta ocorrência pode ser considerada como uma semiose genuína, pois estabelece uma relação triádica entre signo (jogador), objeto (videogame) e interpretante (gameplay).

Mas as pessoas podem ser signos? A princípio, isso parece uma afirmação absurda. Mas segundo Peirce (apud Nöth, 2016, p. 42) “até o homem como tal é um signo, pois o fato de que toda ideia é um signo junto ao fato de que a vida é uma série de ideias prova que o homem é um signo (CP 5.314, 1868)”. O jogador funciona como signo, pois ele será afetado pelo objeto, que é o jogo que está sendo jogado. Como sabemos, o signo nunca será capaz de representar seu objeto totalmente. Por isso, o jogador (signo) nunca conseguirá exaurir todas as possibilidades de um videogame (objeto), e cada gameplay (interpretante) pode ser uma experiência distinta. Temos o mesmo objeto (videogame), mas diferentes signos (modo de jogar), que vão resultar em diferentes interpretantes (gameplay).

Em um primeiro momento, pode-se pensar que não há complexidade, ou interpretantes lógicos nos videogames, na medida em que eles são regidos por algoritmos e códigos de programação. Tudo está programado. O jogador segue regras pré-determinadas pelos criadores dos jogos, dos roteiristas aos programadores. Então, onde está a complexidade? Devemos levar em conta que a complexidade pode emergir de sistemas simples. “Sistemas simples dão origem a comportamento complexo. Sistemas complexos dão origem a comportamentos simples” (Gleick, 1989, p. 292).

Considerando que se tem uma série de forças mecânicas no mundo dos jogos, que são a secundidade agindo como força bruta sem propósito, o interpretante genuíno (gameplay complexo)

emerge não apenas do acúmulo dessas secundidades, mas do esforço mental do sistema jogador-videogame-gameplay, ao dar propósito e significado a esses fenômenos de secundidade. O propósito é a terceiridade nos videogames, que somente surge se o sistema permitir a emergência (semiose) da complexidade (interpretante lógico).

Esse propósito de chegar ao fim do jogo, seguindo um determinado caminho, com um determinado objetivo, corresponde ao interpretante lógico. Jogar sem a interação lúdica significativa, corresponde às quase-semioses dos interpretantes emocional e energético. Para Salen e Zimmerman (2012b, p. 62), a principal característica da emergência é “um simples conjunto de regras aplicado a um conjunto limitado de objetos em um sistema conduz a resultados imprevisíveis. [...] Essa é a chave para a emergência nos jogos: possibilidades complexas são resultado de um conjunto simples de regras”.

O sistema de signos em *Fallout: New Vegas*

Apoiados no referencial teórico apresentado, mostraremos como o videogame *Fallout: New Vegas* pode ser entendido como um sistema de signos que permite a emergência de interpretantes genuínos. *Fallout: NV* é uma história que se passa na costa oeste dos EUA, 200 anos depois de uma guerra nuclear mundial, que devastou o planeta em 2077. A guerra durou duas horas. O universo de *Fallout* possui uma história densa e intrincada, e como toda a boa ficção científica distópica, reflete sobre a era em que foi produzida.

A série *Fallout* tem uma história envolvente. Ocorre em um mundo dilacerado pela guerra nuclear. Em cada um dos jogos, o jogador assume o controle de um personagem nos Estados Unidos que estava isolado do mundo exterior, vivendo em bunkers subterrâneos [*Vaults*] ou em uma tribo primitiva. O

personagem se aventura no deserto da América pós-nuclear para encontrar uma variedade de inimigos [...] e deve completar uma série de missões abertas que tornam as experiências de jogo pessoais. (Schulzke, 2009, p. 2)

O jogo se passa em 2277, em um mundo completamente devastado, sem civilização e com diversas facções beligerantes, cada uma tentando viver mais um dia na wasteland de Fallout. Iversen (2017, p. 2) afirma que os videogames da franquia Fallout “fornecem um cenário pós-apocalíptico e retrofuturista. Embora a atmosfera de civilização devastada e os temas adultos possam ser vistos apenas como um estratagema para chamar a atenção, há motivos para considerar os jogos como um comentário sobre tópicos atualmente relevantes”. A atmosfera retrofuturista é uma das características mais predominantes na série. A aparência do mundo de Fallout e as músicas tocadas remetem à década de 50. O universo de Fallout se diferencia do nosso a partir do fim da Segunda Guerra Mundial. Nesse universo, a guerra fria nunca acabou, resultando no hecatombe atômico de 2077.

[A franquia Fallout] é situada no futuro de uma linha do tempo histórica que divergiu da nossa, em meados da década de 1940, e que viu a realização das previsões futuristas dos anos 50. Em Fallout, os carros eram movidos por fusão nuclear, soldados carregavam rifles de laser e usavam exoesqueletos [as chamadas Power Armor] nas guerras, e todos os lares dos subúrbios tinham seu próprio robô doméstico. Fallout torna-se assim um exemplo evidente da estética do retrofuturismo. (McClancy, 2018, p. 2)

No começo de Fallout: NV, o protagonista é um entregador freelancer da Mojave Express, uma espécie de correio desse mundo do jogo. O personagem, que se chama Courier, tem uma entrega a ser feita na cidade de New Vegas. A entrega consiste apenas numa ficha de cassino, feita de platina. Não há nenhuma informação sobre o que é ou o que faz, apenas o destinatário: Mr. House, em New

Vegas. O personagem sofre um atentado antes mesmo de começar a jogar. Benny, o antagonista misterioso de terno xadrez, se apodera da ficha de platina e tenta assassinar o personagem.

Após quase morrer, o Courier é salvo por um robô, chamado Victor, que o leva ao médico do vilarejo de *Goodsprings*, próximo ao evento ocorrido. Nesse momento, o jogador cria o personagem. *Fallout* é um RPG, então o jogador tem total controle na criação de personagens. Há dois sistemas quantificáveis de características, os atributos e habilidades. Todos os personagens da franquia *Fallout* seguem as mesmas regras de atributos e habilidades. Há seis atributos (Figura 1, esquerda): Força, Percepção, Resistência, Carisma, Inteligência, Agilidade e Sorte. Com esses seis atributos, o jogador pode construir todo o tipo de personagens, tais como médico, soldado, diplomata etc. Não há essas designações, o jogador escolhe os atributos e habilidades, de acordo com a maneira que pretende jogar. Um personagem com inteligência alta terá relações muito diferentes com o mundo do jogo, se comparado a um personagem de inteligência baixa.

Certos atributos determinam a realização de certas tarefas, por exemplo, o atributo da inteligência vai afetar todos os testes que envolvam medicina, ciência, reparos. Já as habilidades consistem no treinamento formal em alguma tarefa ou área do conhecimento (Figura 1, direita), como medicina, diplomacia, reparos, combate com armas de fogo etc. Então, qualquer ação que exija testes no mundo de *Fallout* é feita tendo como base esses valores. Cada personagem é um modo de experienciar esse mundo de maneira diferente. Nos RPGs, há termo para isso: Build. O Build seria um legissigno que conformaria o caso em particular, ou seja, cada maneira de montar esse personagem é uma réplica de legissigno.



Figura 1 – Os Atributos e Habilidades, respectivamente, em Fallout: NV (Captura de tela feita pelo autor)

Metas, regras e sistema de feedback em Fallout: NV

A meta inicial é muito simples, encontrar a ficha de platina e entregá-la a Mr. House. Para isso, o protagonista deve seguir a trilha dos homens que o roubaram. Como em muitos jogos, a meta vai mudar no desenrolar da história. As regras de Fallout consistem em sobreviver a esse cenário pós-apocalíptico. Há alguns perigos nesse mundo: o primeiro deles é a radiação, mas o jogador também tem que tomar cuidado com seus níveis de água, comida, saúde e sono. Se algum desses valores chegar a zero, a personagem morre. O perigo não está apenas na falta de água ou sono, o

mundo de Fallout é repleto de criaturas bizarras e agressivas. Muitas delas surgiram após a Grande Guerra de 2077. Mas o maior perigo em Fallout são os outros seres humanos.

Há dezenas de facções, e cada uma tem seus próprios códigos de conduta. E aí está um aspecto das regras que permite a emergência de interpretantes genuínos: o subsistema de Reputação. Em Fallout, cada ação tem uma consequência, se o jogador está aterrorizando vilarejos, as pessoas não gostarão dele, inclusive em outras vilarejos com o mesmo alinhamento. Dependendo do nível desse desgosto, os NPCs simplesmente podem atacar o personagem assim que o virem. Certos grupos serão favoráveis a certas ações, enquanto os grupos de criminosos toleram o crime e a violência, outras facções não serão assim. Há inimizades pregressas entre as facções. Apesar de Fallout ser um FPS, ou jogo de tiro em primeira pessoa, é perfeitamente possível ter uma abordagem diplomática e pacifista – ao menos com os humanos.

Há dois modos de jogar *Fallout*: o modo normal ou modo hardcore. A escolha desse modo vai impactar no sistema de feedback de Fallout. Esse sistema de feedback consiste em cumprir as necessidades fisiológicas da personagem, conseguir dinheiro e, com isso, melhores equipamentos para avançar no jogo. Pode-se pensar o sistema de feedback como um legissigno, os dois modos funcionam como réplicas de um legissigno, ou seja, sinsignos que são regulados por uma lei, mas diferentes entre si em certos aspectos.

Ainda que o modo hardcore seja mais exigente, esse modo aumenta consideravelmente a imersão do jogador, pois há um ciclo que ele sempre terá que cumprir (comer, beber e dormir). O jogador ainda poderá fazer essas ações no modo normal, mas elas perdem a intensidade e o

significado. Essas ações só têm significado se elas estiverem ancoradas numa regra ou hábito, que no caso seria cumprir as obrigações fisiológicas do personagem. Desta forma, uma dificuldade maior acaba sendo uma experiência mais recompensadora para o jogador.

Interface em *Fallout: NV*

Como em muitos videogames de RPG, temos os medidores de vitalidade e outras informações relevantes ao jogador. Mas a interface em *Fallout* é muito diferente do convencional em *Fallout*. O jogo possui um(a) mascote chamado Pip-Boy ou Pip-Girl, e através dele ou dela o jogador acessa os dados do personagem, num computador de pulso chamado Pip-Boy 3000 (Figura 2). Nessa linha do tempo alternativa, a miniaturização da eletrônica nunca chegou a ocorrer. Um dos aspectos do retrofuturismo é essa desconexão entre realidade histórica e ficção. Todas as ações de olhar o inventário, equipar uma roupa diferente, comer, beber etc., são feitas apenas através do Pip-Boy. Os inventários e menus nos videogames costumam ser fortemente indiciais.

Alguns transgressores, como nos jogos da franquia *Fallout*, optam por uma solução mais icônica (Figura 2). Ao invés de apenas dizer o nome e a quantidade de certos itens, há uma imagem monocromática que se assemelha a uma garrafa de um popular refrigerante. Também há vários signos indiciais no Pip-Boy 3000, como o nível, ou Pontos de Vida (em inglês é HP, *health points*), juntamente com todas as outras informações quantificáveis. Os índices apontam para uma conexão existência com o objeto, então, se o personagem tem três Nuka Colas, isso estará indicado na barra de itens. Os

símbolos são o significado desses itens no mundo do jogo, assim como o entendimento de seus efeitos.



Figura 2 – Inventário em *Fallout: NV* (Captura de tela feita pelo autor)

Outro aspecto a se levar em conta na interface são todos os artefatos que conectam o jogador ao videogame. Blomberg (2018, p. 2) afirma que os “videogames são jogados com algum tipo de artefato que registra o input do jogador, isto é, um controle de algum tipo”. Um controle é um artefato regido pela categoria da secundidade. Usar um controle de qualquer tipo nos videogames é agir com força bruta no mundo dos jogos.

Controles também são altamente indiciais, ligando o jogador (signo) ao objeto (videogame). É por isso que apertar botões sem propósito não produz semiose genuína, pois o jogador estabelece apenas uma relação mecanicista com o videogame. De acordo com Swink (apud Blomberg, 2018, p.3), “em

termos gerais, os controladores de videogames são todos dispositivos que [traduzem] movimentos musculares [...] em uma linguagem que o computador entenda”. O controle é um fenômeno de secundidade que age no mundo digital. Sem esses mecanismos de secundidade, como o controle e o inventário, o jogador não teria como agir nesse mundo. Esse dispositivo de controle, por operar através de quase-semiose, está no nível dos interpretantes emocional (primeiridade) e energético (secundidade).

O gameplay de *Fallout: NV*

A semiose genuína em *Fallout: NV* é uma relação de seus diversos sistemas e subsistemas de signos. Esses mundos abertos, como em *Fallout: NV*, permitem muita liberdade em como jogar. O jogador pode seguir os rastros de seu antagonista e recuperar a ficha de platina, ou fazer qualquer outra coisa que bem entender. Nos RPGs há as chamadas missões principais (main quests), que seguem a trama principal da história que está sendo contada.

Em *Fallout: NV* a missão principal é encontrar o seu antagonista, Benny, e recuperar a ficha de platina. Entre as chamadas missões principais, há uma série de pequenas missões, missões alternativas (side quests), que recompensam o jogador com alguma informação nova, ou item raro, ou dinheiro etc., mas a principal recompensa são os pontos de experiência (XP), presente nos dois tipos de missões. É muito comum a evolução dos personagens ser medida através da experiência e níveis. Quanto mais níveis o personagem tiver, mais experiência, ou seja, mais habilidades e atributos. As missões também fazem a história do jogo avançar. Então, para terminar um jogo, é preciso, ao menos, fazer as missões principais. As missões principais são obrigatórias na maioria dos RPGs, enquanto as missões alternativas são quase sempre opcionais.

Cada missão em *Fallout*, mesmo a menor, impactará o mundo do jogo de alguma maneira. Por exemplo, após o personagem acordar em *Goodsprings* ele pode tanto ajudar as pessoas do vilarejo com pequenas tarefas, como consertar um rádio e caçar animais selvagens das imediações, ou não fazer nada disso e esperar o transcorrer dos acontecimentos. Mas assim que o personagem chega na principal construção do vilarejo, ele presencia a discussão entre um membro de uma gangue (*Powder Gang*) e a dona do estabelecimento. O personagem precisa da direção em que o seu antagonista foi, enquanto o vilarejo precisa da ajuda do estranho sem nome. Numa espécie de Os Sete Samurais pós-apocalíptico, ele pode organizar a resistência do vilarejo contra os bandidos. Ou pode se aliar aos membros da *Powder Gang* e ajudar a aterrorizar o vilarejo. Ou ignorar os dois grupos e tentar encontrar a informação com outros NPCs.

Enquanto os jogadores devem completar as mesmas missões principais, eles têm tanta escolha sobre quais missões secundárias completar e como completá-las que nenhum jogador terá a mesma experiência. Uma das qualidades que diferencia a série *Fallout* de outros jogos é que as missões não são apenas abertas, mas também atribuem peso moral às escolhas do jogador. A escolha moral faz parte de muitos videogames, especialmente RPGs. (Schulzke, 2009, p. 2)

Com isso, já temos três subsistemas dentro de *Fallout*: NV que, juntos, permitem a geração de interpretantes lógicos: a criação de personagens, o sistema de reputação e as missões. A criação de personagens possibilita determinar os legissignos que conformarão a réplica, ou seja, o personagem criado a partir dessas regras. Um Build é uma receita de personagem. Cada Build, cada legissigno, vai determinar réplicas, muitas vezes bastante diversas entre si. Cada personagem criado é uma réplica (um sinsigno regido por legissigno) de um Build. Pode-se pensar em personagens que sejam

carismáticos e ignorantes, ou talvez um personagem com habilidades com explosivos, um personagem sortudo etc. A criação de personagem impacta profundamente a experiência de jogar, em alguns casos acaba se transformando em outro jogo completamente diferente.

A reputação impactará na maneira como o mundo do jogo vai interagir com o jogador. No princípio, essas pequenas secundidades não são tão perceptíveis, mas a cada grupo conhecido aumenta a complexidade desse sistema de signos. Necessariamente o personagem perderá pontos em um grupo, ganhando pontos em outros. Há três facções importantes e dezenas de outras menores. A história principal gira em torno dessas três facções: NCR, Caesar Legion e Mr. House.

A NCR é a facção que está mais próxima do modo de vida do velho mundo (nosso mundo). É o único grupo democrático da América do Norte, e se localiza na costa oeste do que um dia havia sido os EUA. A NCR possui leis, eleições, direitos individuais, direito a propriedade e dinheiro de papel. A NCR e a Legião de César estão constantemente batalhando por territórios, no período em que *Fallout: NV* ocorre. De acordo com McClancy (2018, p. 12), “em [*Fallout*] New Vegas, as duas principais facções, a New California Republic (NCR) e a Caesar’s Legion, vão lembrar se um personagem atacar um de seus membros”. Então cada ação do personagem em algum membro dessas facções vai repercutir nas suas futuras relações, podendo se tornar hostilidade aberta, caso essa relação degrade demais.

Em *Fallout: NV* os dois grupos estão lutando para ver quem controla a Represa Hoover (Hoover Dam). A neutralidade poderá ser mantida até determinado ponto, mas, eventualmente, as ações contra os membros dessas facções farão a reputação diminuir com um grupo, e aumentar no outro. Em outras palavras, o jogador não pode permanecer neutro por toda a história. Nos últimos 2/3 do jogo, o jogador

terá que fazer uma escolha entre uma das forças principais (NCR, Legion e House), e essa escolha vai desagradar as outras facção.

A Legião de César (Caesar), é um enorme grupo de tribos selvagens, que se organizaram ao redor de um líder carismático (e maluco). Caesar escolheu uma cultura tão alienígena, como a da Roma Antiga, para controlar as tribos selvagens. As regras de Caesar são arbitrárias e brutais, não podem usar tecnologia (exceto armas que usam pólvora, nada além disso), não podem usar substâncias psicoativas, o que certamente destoa dos antigos romanos históricos, as mulheres não têm direitos civis. O grupo está sempre em guerra contra tudo e todos, a Legião de Caesar costuma fazer uma loteria quando chega a um vilarejo: aquele que for sorteado sobreviverá para contar ao resto do mundo o que aconteceu. O restante será escravizado, enquanto alguns pobres coitados servirão de exemplo e serão crucificados. Mesmo para o padrão de moralidade de uma sociedade distópica, a Legião é um dos grupos mais violentos e odiados do universo Fallout.

Por fim, Mr. House, que pode ser considerado uma força independente, governa a cidade de New Vegas, a única cidade em milhares de quilômetros. A cidade possui energia elétrica e uma aparência de quase normalidade. Mr. House mantém a lei através de um exército de robôs e mantém um acordo com a NCR, para poder usar uma parte da energia elétrica gerada na Represa de Hoover. No decorrer da história, o jogador terá que tomar algumas escolhas: não poderá ser aliado da NCR e da Legião de César. Assim como Mr. House também exigirá que se corte relações com a Legião, e trame contra a NCR. Da metade ao final do jogo, o personagem recupera a ficha de platina e tem que decidir o que fazer com isso. Descobre-se que a ficha de platina permite a Mr. House aprimorar seus robôs de defesa, se tornando uma força política e militar muito mais relevante. O jogador pode ajudar Mr. House,

ou matá-lo. O jogador pode, inclusive, não se aliar a ninguém e se tornar o novo líder da cidade de New Vegas, matando Mr. House e ficando com seus robôs.

A emergência do interpretante lógico em Fallout: NV

E uma vez que Fallout: NV tenha se iniciado, o jogo se tornará progressivamente mais complexo, com o passar do tempo. O input do jogador não é apenas apertar botões, mas povoar o mundo do jogo com signos. Os signos são a parte mais importante desse mundo, e parte da tarefa de povoá-lo é do Jogador. As ações com significado e propósito direcionam o Jogador ao fim do jogo.

Em Fallout: NV temos três subsistemas, que integrados ao ato de jogar, produzem semiose genuína: sistema de reputação, sistema de criação de personagens e sistema de missões. A semiose genuína entre jogador-videogame-gameplay se dá através desses três subsistemas, pois são eles que permitem a emergência de novos signos. Regras simples produzem complexidade – a ideia central na interação lúdica significativa. “O núcleo da interação lúdica significativa reside na relação entre ação e resultado. Quando um jogador usa a mecânica reside na relação entre ação e resultado. Quando um jogador usa a mecânica básica para agir, os resultados se acumulam” (Salen & Zimmerman, 2012c, p. 75).

O jogador fará as missões e tratará os membros de uma determinada facção de acordo com a visão de mundo do personagem. Cada ação vai mudando, para melhor ou pior, a reputação do personagem. O jogador tomará escolhas deliberadas que impactam diretamente o mundo do jogo. As ações do jogador vão moldando esse mundo. Perto do final do jogo, o personagem já terá conhecido dezenas de facções e impactado profundamente esse mundo. Cada sessão de gameplay completo,

isto é, jogado do início ao fim do jogo, produz um mundo único. Sob essa perspectiva, cada gameplay completo apresenta uma semiose distinta. É possível terminar esse jogo múltiplas vezes, tendo experiências muito diversas.

A semiose em *Fallout: NV* não se esgota ao terminar jogo uma meia dúzia de vezes, pois todas as combinações entre habilidades, atributos, reputação e maneira de cumprir as missões são potencialmente infinitas. O interpretante lógico, o interpretante genuíno da relação triádica entre jogador-videogame-gameplay, é a emergência de complexidade através de regras simples – reputação, criação de personagens e missões. “Note-se que, enquanto os interpretantes emocionais e energético tem uma terminação finita, o interpretante lógico é sempre potencialmente repetível sem terminação” (Santaella, 2008, 79).

Considerações finais

A partir da semiótica e fenomenologia de Peirce pudemos perceber que o videogame *Fallout: New Vegas* está apto a produzir semiose genuína, podendo assim ser considerado como um sistema semiótico, se cumprir alguns requisitos. O primeiro deles é que os videogames devem permitir a emergência da complexidade, nos termos usados por Salen e Zimmerman (2012abc). Em termos peircianos, a emergência pode ser considerada como semiose, e a complexidade como interpretante lógico. A emergência da complexidade corresponde também ao termo interação lúdica significativa. O ato de jogar só será significativo para o jogador se as suas ações forem discerníveis no mundo do jogo, e esse jogar tiver algum propósito ou continuidade.

Jogar de maneira descompromissada não produz semiose genuína, pois os controles, ou qualquer outra interface nos videogames, são altamente indiciais e só produzem quase-semioses, no caso, os interpretantes emocional e energético, regidos, respectivamente, pela primeiridade e secundidade. A semiose genuína pode surgir da ação mecânica de se usar o controle, desde que essa ação esteja integrada em todo um processo semiótico, triádico, do ato de jogar com propósito e continuidade. Jogar videogame é um processo que envolve signos e quase-signos, e que pode ser entendido como uma forma de mente compartilhada. O jogador e o videogame criam uma mente compartilhada, enquanto esse sistema de signos estiver funcionando. No instante que o aparelho é desligado, essa mente orgânico-digital se desfaz.

Referências

- Atmanspacher, H. (2007). A semiotic approach to complex systems. In Mehler, A. & Köhler, R. Aspects of Automatic Text Analysis. (pp.79-91). Springer.
- Blomberg, J. (2018). The semiotics of the game controller. Game Studies, 18(2). <http://gamestudies.org/1802/articles/blomberg>
- El-Hani, C. & Queiroz, J. (2007). Estruturalismo hierárquico, semiose e emergência. In Queiroz, J., Loula, A. & Gudwin, R. (Orgs.). Computação, cognição e semiose. (pp. 93-128). EDUFBA.
- Gleick, J. (1989). Caos: a criação de uma nova ciência. (17. ed.). Elsevier.
- Iversen, S. (2012). In the double grip of the game: Challenge and Fallout 3. Game Studies, 12, (2). http://gamestudies.org/1202/articles/in_the_double_grip_of_the_game
- McClancy, K. (2018). The wasteland of the real: nostalgia and simulacra in Fallout. Game Studies, 18(2). <https://gamestudies.org/1802/articles/mcclancy>
- McGonigal, J. (2012). A realidade em jogo: Porque os games nos tornam melhor e como eles podem mudar o mundo. Best Seller.

- Melhárt, David. (2018). Towards a comprehensive model of mediating frustration in videogames. *Game Studies*, 18(1). https://gamestudies.org/1801/articles/david_melhart
- Nöth, W. (2016). Análise de discurso com Peirce: interpretar, raciocinar e o discurso como argumento. *Intexto*, 37, 34-46.
- Nöth, W. (2007) Máquinas semióticas. In Queiroz, J., Loula, A. & Gudwin, R. (Orgs.). *Computação, cognição e semiose*. (pp. 159-184). EDUFBA.
- Peirce, C. S. *The Collected Papers of Charles S. Peirce*. Electronic Edition reproducing vols. 1-8. Harvard Univ. Press. (citado como CP).
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2012a). *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos*. v. 1. Blucher.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2012b). *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: regras*. V. 2. Blucher.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2012c). *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: interação lúdica*. v. 3. Blucher.
- Santaella, L. (2008). *A teoria geral dos signos*. Pioneira Thomson Learning.
- Santaella, L. (1994). *Estética: de Platão a Peirce*. (2 ed.). Experimento.
- Santaella, L. (2005). *Semiótica Aplicada*. Pioneira Thomson Learning.
- Schulzke, M. (2009). Moral decision making in *Fallout*. *Game Studies*, 9(2). <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke> 11/11
- Steiner, P. (2012). C.S. Peirce and artificial intelligence: historical heritage and (new) theoretical stakes. In Müller, V. (Ed.), *Philosophy and Theory of Artificial Intelligence*. (pp. 265-276). Springer.
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell.
- Vieira, J. A. (2015). Cibersemiótica: uma visão sistêmica. In: Vieira, J.de A. *O universo complexo: e outros ensaios*. (pp. 175-183). Rizoma.
- Vieira, J. A. (2008). *Teoria do conhecimento e arte: formas de conhecimento – arte e ciência uma visão a partir da complexidade*. Expressão Gráfica e Editora.