

O QUE NÃO-FAZER PARA SER VITORIOSO: OS DIFERENTES ESTATUTOS DA DERROTA NO JOGO *THE WITCHER 3*

Mário Sérgio Teodoro da Silva Junior¹

Resumo: Com base na semiótica de matriz greimasiana e seus desdobramentos fontanillianos, averiguamos a funcionalidade da enunciação da morte em um jogo de videogame, *The Witcher 3*, de 2014. Capturamos o momento em que a personagem controlada morre, resultando na derrota do jogador. Os sentidos desse acontecimento têm diferentes valores, a depender do nível de pertinência analisado, na acepção de Jacques Fontanille. Na história narrada, a morte figurativiza a finalização da vida, mas, na narração, ela é apenas um descontrole da ação do jogador-narratário. Já na enunciação, questões incitativas e éticas vêm à tona, atualizadas na cena predicativa da falha, culminando na impossibilidade da assunção da forma de vida engendrada no percurso dos níveis.

Palavras-chave: semiótica; jogos eletrônicos; níveis de pertinência; narratividade.

Abstract: *Based on greimasian semiotics and its developments, we have pointed out the functionality of death in the video game *The Witcher 3* (2014). We captured the moment when a character/hero dies resulting in the player's defeat. The meanings that come from those moments have different effects, depending on the level of pertinence analyzed, according to Jacques Fontanille's theory. On the told story, death reveals the end of a life, whereas on the story-telling level, it's just the loss of control of the player over their actions. On the enunciation level, there are ethical questions coming up, leading to the impossibility on the assumption of a life form set in the generative path of expression.*

Keywords: Semiotics; videogames; levels of pertinence; narrativity.

¹ Doutorando e Mestre em Linguística pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Faculdade de Ciências e Letras (câmpus de Araraquara). Estudante membro do GPS-UNESP - Grupo de Pesquisa em Semiótica da UNESP - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho". Bacharel em Letras, com formação em língua francesa, pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Faculdade de Ciências e Letras (câmpus de Araraquara). E-mail: junior.marioteodoro@gmail.com

Introdução

Ao longo das últimas décadas, avanços tecnológicos vêm mudando mídias de entretenimento, incluindo os videogames ou jogos eletrônicos, altamente difundidos entre adolescentes e jovens adultos (Cf. SUZUKI, *et al.*, 2009), com o potencial de indiciar traços éticos da atual geração de jogadores, como apontam alguns estudos (Cf. CALLIARI; MOTTA, 2012 e SANTAELLA; FEITOZA, 2009).

O que não parece mudar nos *games* ao longo da História é sua estrutura discursiva: trata-se constantemente de uma competição sancionada ao final de cada jogada, implicado um processo de destinação que incumbe o jogador de cumprir uma missão segundo um paradigma comportamental especificado pela enunciação, relativo ao ato de incorporar uma personagem da narrativa do jogo. Podemos observar essa dinâmica desde brincadeiras como *bandido e ladrão, esconde-esconde*, em que as crianças projetam um cenário lúdico, passando por jogos de tabuleiro consagrados como *banco imobiliário* e *War*, e chegando propriamente aos videogames, desenvolvidos para consoles e reproduzidos em televisores, como os nem tão antigos cartuchos para o Mega Drive e para o Super Nintendo, e, hoje, quase que hegemonicamente, para o PlayStation da Sony e para o Xbox da Microsoft.

Chamam-nos a atenção, nos videogames, as mudanças qualitativas que ocorrem no trânsito entre os níveis observados no conteúdo. Há um nível concernente ao jogador, que, como discursivização do utilitário, é aquele sujeito a quem a enunciação instrui, guia e avalia, e a quem o *game* apresenta-se como um objeto operacional e localizado sociohistoricamente.

Trata-se do patamar enunciativo, conforme concebido pela semiótica de matriz greimasiana, atualmente também conhecida como semiótica discursiva, incluindo seus desenvolvimentos pós-greimasianos. Nesse nível, os sujeitos destinador e destinatário do discurso se colocam em diálogo, deixando seu contato ora mais, ora menos explicitado na materialidade audiovisual ou objetual.

E há um nível próprio da história contada, do enunciado enunciado, em que os atores envolvidos não têm noção do jogo como objeto da cultura, mas se integram a ele tal como personagens participantes de uma obra de ficção, naquilo que teorias da narrativa concebem com o nome de diegese.

O que ocorre com as personagens na tela afeta diretamente a dinâmica entre o enunciador e enunciatário do jogo, regulando o processo instrutivo e avaliativo. Entretanto, os valores articulados entre as personagens enunciadas diferem dos valores que norteiam o jogador e sua contraparte.

Tomemos como objeto de análise a morte da personagem controlada, como exemplo dessas mudanças qualitativas. Enuncivamente, ela é a falha da *performance* desse sujeito, tão bem quanto falha do próprio jogador, mas a sanção que sucede o lapso é diferente para cada um deles. Um videogame não exclui seu usuário, não importa quantos erros ele cometa, ainda que a personagem controlada tenha, em seu percurso particular, a morte com um valor de finalização irremediável do fluxo narrativo.

Claramente, entre os saltos de estatuto entre a morte de um e a derrota do outro há um mecanismo semiótico que direciona a dois caminhos de análise do discurso: discurso como texto, imanente em sua materialidade, e discurso como ato, imanente em sua prática, estendida no espaço e no tempo dos sujeitos sociais. É no limiar entre os dois caminhos que acreditamos estar o potencial da semiótica para compreensão do fenômeno midiático contemporâneo que é o videogame, equilibrando uma análise que prestigie a estruturação interna do texto a uma relativa à estrutura do uso.

Então, nosso intento é elencar, em linhas gerais, o curso de ação dos sujeitos que figuram como personagem na tela e como jogador, ante a tela, e o valor que a derrota tem para cada um, pensando nos níveis de organização interna que eles ocupam no objeto de análise, tendo como material uma cena de uma derrota do jogo *The Witcher 3: Wild Hunt*, da desenvolvedora Projekt RED, lançado em 2015.

Trata-se da sequência de dois títulos que, como o terceiro, contam a história de Geralt de Rívia em um mundo *à la* medieval, em que lutam humanos, monstros e uma extensa sorte de outros seres, em tramas de densos emaranhados políticos do mundo narrado². O universo é baseado na série de contos escritos pelo polonês Andrzej Sapkowski, *Wiedźmin*, cuja primeira publicação data de 1986. O jogador de *The*

² Conferir o prólogo, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AFKE9lxEKAc> Acesso em: 28/08/2018.

Witcher 3 assume o papel de Geralt e trava suas batalhas e investigações sempre guiado por instruções dadas pelo jogo³.

Em 2016, uma expansão⁴ chamada *Blood and wine* foi lançada para o jogo, contando a história da ida de Geralt ao ducado de Toussaint para investigar uma série de assassinatos sobrenaturais, que o levam a confrontar um vampiro supostamente por trás desses atos. Na realidade, o vampiro, Dettlaf, era um fantoche da irmã exilada da duquesa que queria se vingar e assumir seu lugar no poder de Toussaint.

A cena aqui selecionada provém dessa expansão e é a batalha final entre Geralt e Dettlaf, depois que o vampiro, revoltado, matou a irmã da duquesa, Syanna, que o manipulava até então⁵.

1. Posicionamentos teórico-metodológicos

Para responder a essas problematizações e dar início a uma possível sistematização das contribuições da semiótica a respeito do texto e do uso de videogames, entendemos que a fundamentação teórico-metodológica cobrada encontra-se, sobretudo, na perspectiva de Jacques Fontanille (Cf. FONTANILLE, 2008a, 2008b), que, ao tratar dos níveis de pertinência, visa a balizar a semiótica nas questões encaradas pelos fenômenos do sentido no mundo hoje (Cf. FONTANILLE, 2008b). Nessa perspectiva, concatenam-se as diferentes experiências materiais e sensíveis que um sujeito pode ter com o sentido, como unidade concisa e englobante de todos os níveis pressupostos e pressupostos (ver figura 1).

³ Conferir o site oficial do jogo a respeito da história, visualidade e jogabilidade, disponível em: <http://www.thewitcher.com/en/witcher3> Acesso em: 28/08/2018.

⁴ Expansões são conteúdos extras que o jogador adquire para o jogo.

⁵ Conferir a cena da morte de Syanna, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=c3H_e6VXeKM 2018 e a cena da luta, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=S-Td_aETp4I Acesso em 05/09/2018.

Figura 1: os níveis de expressão da experiência



Fonte: Portela (2008, p.110)

No caso dos videogames, a extensão das expressões recobre elementos imbricados na seguinte cadeia:

- (i) texto-enunciado: uma expressão audiovisual enunciada em uma tela digital;
- (ii) objeto-suporte: uma sorte de aparatos físicos palpáveis que garantem tanto a reprodução desse jogo como a interação do sujeito por meio de controles;
- (iii) cena predicativa: uma operação das ações, a depender de uma interpretação do próprio jogo;
- (iv) estratégia: o porquê jogar, a motivação social do jogador;
- (v) forma de vida: a configuração de uma maneira de ser, de um *ethos*.

Chamamos essa cadeia complexa de videogame, concebido como uma experiência semiótica; trata-se, de fato, do texto posto em uso, na leitura e na operação.

É preciso aliar essa visão ao desenvolvimento dado ao fenômeno da enunciação e da narratividade em semiótica discursiva, para poder traçar os percursos, ainda que

de maneira geral, dada à abrangência da imanência global e à limitação do gênero artigo.

Antes de prosseguir, é preciso apenas retornar à discussão sobre as diferenças entre os sujeitos formulados no videogame, a personagem controlada e o jogador. A distinção técnica propõe quatro instâncias, complementando o que já mencionamos sobre um nível da enunciação e um nível da diegese, componentes do texto-enunciado:

- (i) o enunciado: a completude material do texto, com seu conteúdo e expressão;
- (ii) a enunciação: a instância pressuposta pelo texto, responsável pelo gesto de inscrição, e pela organização do conteúdo;
- (iii) a enunciação enunciada: a parte desse ato comunicativo que se deixa materializar no texto, dando expressão ao sujeito da enunciação;
- (iv) e o enunciado enunciado: aquilo que é textual, mas não compete à representação do sujeito da enunciação, apenas à história contada, no caso dos videogames.

Estando o destinatário explicitamente instalado no enunciado (a enunciação enunciada), ele será chamado de narratário, e sua contraparte, de narrador.

Actantes da enunciação enunciada, são eles diretamente delegados do enunciador e do enunciatário, e podem encontrar-se em sincretismo com um dos actantes do enunciado (ou da narração), tal como o sujeito do fazer pragmático ou o sujeito cognitivo [...] (GREIMAS; COURTÉS, 2013, p.327).

Assim, o enunciatário e o narratário equivalem às formas de presença do jogador no texto do videogame, aquele implícito, este materializado. Os sujeitos do enunciado enunciado, por sua vez, são as personagens, atores unicamente enuncivos.

2. Implicações éticas e práticas da morte e da derrota

A luta entre Geralt e Detlaff tem dois estágios, um em que Detlaff é “humanizado”, de dificuldade diminuta ao combate, e outro em que ele é “monstruoso”, e o dano que causa é significativamente maior (ver figura 2).



Figura 2: os dois estágios da luta contra Detlaff

A morte assume uma referência direta ao mundo natural, pois ela é a perda irreversível da vida. O fracasso de Geralt é condenável com essa perda e não há, no mundo do enunciado, possibilidade de ressuscitá-lo, assim como matar o inimigo era uma forma definitiva de resolver o problema enfrentado.

A implicação ética é evitar a morte a qualquer custo, finalidade que conta com alimentos que o herói pode ingerir em batalha para recuperar parte da vida perdida.

Mas Geralt só deve valorizar as vidas que não configurem um risco à sua própria. Considerado o jogo em sua totalidade até o ponto selecionado, há constantemente a facultatividade de matar inimigos, sejam eles de fato um risco à vida, sejam eles apenas bêbados em um bar a importunar o protagonista, por exemplo. Em outras vezes, o

homicídio funciona como objeto modal para cumprir uma missão, mas sempre justaposto a um caminho mais longo que não requer assassinatos, ambas as opções são sancionadas de formas diferentes, cada qual com prós e contras. O cenário ético é então complexificado ao ponto de delegar a Geralt o julgamento da importância das vidas tiradas. Eis o dilema moral.

Antes da luta contra Detlaff, Geralt tem a opção de escolher deixá-lo viver ou travar o embate para vingar a morte de Syanna. Ela, entretanto, era mandante da morte de tantas outras personagens, e Detlaff apenas fez justiça com as próprias mãos; a ordenação discursiva visa justamente a criar essas nuances de “certo” e “errado”.

Os dilemas morais que envolvem a morte para Geralt são transformados quando focalizado o sujeito controlador desse aventureiro mercenário. A ação do jogador não é realizar uma cruzada política e ética em um ducado habitado por vampiros, mas sim jogar cada missão que o jogo lhe destina. A morte torna-se derrota e perde seu aspecto perfectivo, engendrando-se nas contínuas tentativas sucessivas do narratário.

A ele, é permitido retomar a ação em um ponto previamente salvo e “re-encenar” a luta como se fosse a primeira vez. Logo após a queda de Geralt, a tela escurece e mostra a mensagem da morte do narratário e as opções possíveis para a retomada o jogo (ver figura 3 e 4).

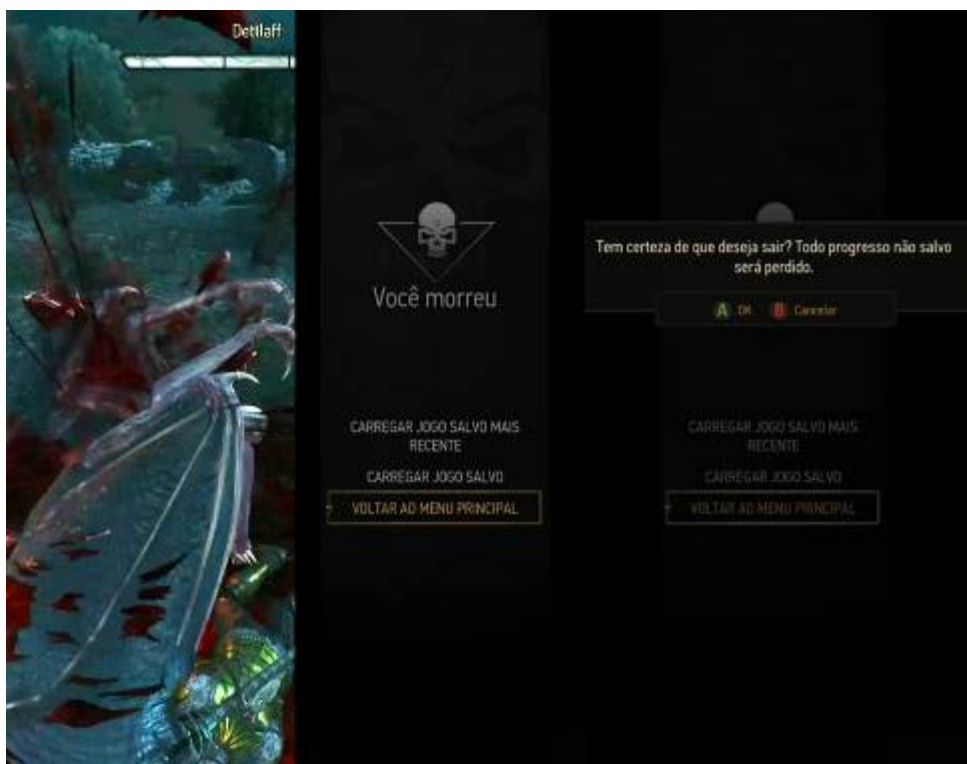


Figura 3: a morte de Geralt e a tela de retomada do jogo.

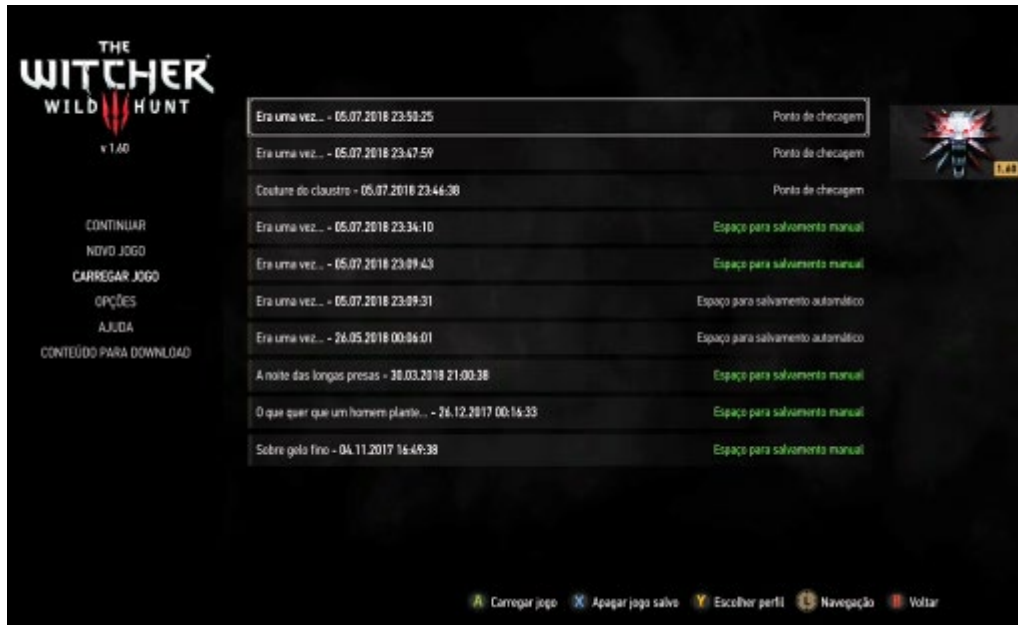


Figura 4: a tela de carregamento de jogos salvos.

Perder, falhar e deixar Geralt morrer gera apenas punições para o percurso do narratário, como a perda de parte de seu progresso ou de vantagens que haviam sido conquistadas. Uma das principais diferenças entre esses sujeitos é, portanto, seu processo de competencialização.

Geralt adquire poderes e saberes ao longo da jornada. Estes também são comuns do narratário, como a descoberta de um segredo, de um esconderijo, etc.; tratam-se de propriedades cognitivas jamais perdidas ao longo do jogo. Já os poderes da personagem do enunciado enunciado comportam-se de forma mais fluida: as espadas podem se desgastar, se perderem, assim como as roupas e as armaduras, etc.

Esses artefatos modais afetam também o narratário, dando a ele mais ou menos potência de ataque e de defesa, mas a distinção entre este sujeito e aquele reside em competências extras ao enunciado enunciado, dadas na enunciação enunciada, nos momentos instrutivos, em que o jogador aprende algo que só ele sabe, porque não compete a Geralt compreender os funcionamentos dos mecanismos de um videogame; se a jornada dele é pelo ducado, o percurso do jogador é pelo próprio jogo como objeto operacional.

Trata-se do fornecimento das condições necessárias para a realização do jogar. Há um tutorial inicial para ensinar os comandos, textos explicativos em diversos momentos, indicações na tela e uma série de recursos de controle, mobilizados pelo narrador para que o narratário tenha o SABER e o PODER necessários para FAZER-jogar. A barra de saúde de Geralt (superior esquerdo na tela do jogo), a barra de saúde de Dettlaff (superior central) e os comestíveis (inferior esquerdo) são indicativos da narração sobre a situação da saúde, dando margem ao narratário para restaurar sua vida ou redobrar sua atenção sobre ela, à medida que também observa a vida do oponente e presume o tempo e esforço restantes para derrotá-lo. Essas marcações não se limitam à saúde, mas também são formas de controle da mobilidade, vistas no mapa (superior direito) e nos botões do *joystick* (inferior direito) (ver figura 5).



Figura 5: a tela do jogo em curso, com as instruções e indicadores apontados no parágrafo anterior.

Não só a abrangência superior distingue o jogador de Geralt, colocando-os em uma estrutura hipotática, mas, sobretudo, uma habilidade pragmática sensível adquirida apenas na experiência do jogo. A morte, de certa maneira, é estágio

necessário à competencialização e a *performance* que falha não é punida definitivamente porque a premissa da ação do jogo como prática é a própria imperfetividade e repetição de um treino.

Ainda pensando na hipotaxe desses sujeitos e seus percursos, os valores éticos e os valores práticos de Geralt e do narratário participam de uma economia estabelecida entre enunciador e enunciatário.

Sendo o enunciador o destinador-julgador das falhas cometidas pelo jogador, ele assume a posição de um *ethos* habilidoso, que SABE e PODE-FAZER-jogar sem nenhum lapso. A incitação para o enunciatário QUERER-FAZER-jogar está na “venda” da imagem do habilidoso, capaz e pleno, da possibilidade de SER esse *ethos*. Uma vez incitado, o jogador é cobrado a realizar a ação de jogar, condição à realização do SER.

Mas a forma de vida do *ethos*-enunciador é apenas almejada, pois o enunciatário ainda não o é. O jogador só pode se tornar hábil quando o jogo termina, quando as escolhas morais de Geralt não estão mais presentes e quando a competencialização está findada.

Do ponto de vista da fideducía, a enunciação pressupõe um contrato de credibilidade entre seus actantes. Dessa maneira, quando o jogador não consegue vencer o oponente e “morre”, a única crença possível é de que ele perdeu por não-SABER ou não-PODER. A sanção, no âmbito da enunciação pressuposta, não é simplesmente uma retomada da competencialização, como no caso da enunciação enunciada, mas uma asserção da alteridade do enunciatário, que ainda não-É tal qual o seu destinador. Se este é portador do comportamento exemplar e eufórico, cabe ao jogador que perdeu assumir um papel diametralmente oposto: condenável e disfórico porque atrapalhado e incompetente.

O enunciatário que CRÊ também não-QUER cometer a falha. Assim, a estrutura enunciativa tem imperfetividade na ação operatória, ao mesmo tempo em que a fideducía não deixa de criar o cenário avaliativo em que a imperfeição é indesejada. Os estatutos da morte como consequência ética e da derrota como estágio competencializante tornam-se modalidades para o (des)cumprimento do percurso de adesão do enunciatário ao comportamento exemplar do vitorioso e a (não)assunção desse papel socialmente reconhecido.

3. Implicações sociais da morte e da derrota

Desdobrando a relação hipotática em mais uma instância, chega-se, finalmente, à ação de jogar o videogame, de colocar-se sentado frente à televisão e manusear o *joystick*. Há aí uma posição ética, um comportamento, que se explica na cultura. Avalia-se a morte de forma onerosa no enunciado, avalia-se a derrota como treinamento na narração e avalia-se a alteridade como disfórica na enunciação porque uma economia social rege esses crivos culturais.

Um jogador que ligou seu aparato tecnológico e passou horas operando os controles⁶ o fez por algum motivo. Sua estratégia faz sentido dentro de uma comunidade específica, de comportamentos próprios do universo dos videogames, em que há uma conotação de conquista no jogar, de poder se vangloriar de um feito ao qual poucos chegam, seja por sua dificuldade inata, seja por sua extensa duração. Se a enunciação culmina na assunção do *ethos* hábil, o FAZER-jogar é o posicionamento pragmático do comportamento, o PODER-SER o jogador hábil desejado pela comunidade.

Não se trata de uma comunidade localizada espacialmente, vista a dinâmica digital dos videogames, ligada ao universo da internet. O Xbox, console no qual foram filmadas as cenas referidas, conta com uma comunidade *online* chamada Xbox Live, em que os jogadores podem compartilhar suas conquistas, entre outras atividades de interação.

A falha, nesse sentido, é um desregramento do percurso longo e exaustivo que afasta o jogador de um estatuto de prestígio na comunidade. Refazer o percurso, mesmo que parcialmente, não é visto como uma retomada neutra da competencialização, mas como um retorno negativo, por incapacidades inatas ao sujeito operador. A culpa tônica que recai sobre o jogador deve-se à fidúcia intensa estabelecida na enunciação. Se for dito que o sujeito perdeu, só resta ao jogador-

⁶ Uma estimativa da equipe de desenvolvimento é que o tempo necessário para jogar *The Witcher 3* seja de um pouco mais de duzentas horas. Cf. <https://br.ign.com/the-witcher-3/2761/news/the-witcher-3-tem-mais-de-200-horas-de-duracao> Acesso em: 27/08/2018.

operador reconhecer que falhou em sua estratégia de assumir ao comportamento o qual ele foi seduzido a se tornar.

Dessa maneira, a dinâmica discursiva que se estabelecia entre os sujeitos de cada nível (Geralt e Dettalf, narrador e narratário, enunciador e enunciatário) passa a ser uma relação em rede entre: (i) o videogame, que avalia imediatamente a ação do jogador, (ii) o jogador, que também se avalia e ganha competências para jogar com sucesso, (iii) e os outros jogadores, que se engendram em uma competição realizada mediante o compartilhamento de informações via internet, alocando as práticas de jogar e de compartilhar conquistas em uma conjuntura da forma de vida do jogador.

4. Considerações finais: contribuições sociosemióticas

Pudemos observar, brevemente, os níveis de pertinência fontanillianos na cena analisada, além dos níveis estabelecidos entre enunciação e enunciado, dentro do próprio texto, mediante a identificação das dinâmicas agentivas da narrativa e dos valores discursivos investidos sobre os objetos, método consagrado da semiótica de Greimas. Essa é uma das possibilidades para a semiótica discursiva adentrar temas de relevância social (o ato de jogar videogames) vistos pelo viés discursivo.

Se nossa aptidão é em assuntos discursivos, não podemos negar os impactos do discurso sobre o mundo social, pois é nele em que circulam as ideologias, em que o ser humano convence a si mesmo das verdades que dissemina e encontra forças para fazer a manutenção ou transformar as estruturas sociais.

A economia que vimos sobre a morte, a derrota e a vitória são possibilidades de interação enunciadas para um destinatário, e são o ponto de ligação de nosso esforço com outras compreensões possíveis desse objeto. Quando um *game* é utilizado propriamente (adentrando o terreno não específico das ciências da linguagem, mas da antropologia, da sociologia, da administração, etc.) o usuário atualiza a identidade do enunciatário e se converte em um sujeito igualmente avaliável (premiável ou punível), e o enunciador, atualizado como a empresa do jogo, é igualmente validado pela amplitude de seu julgamento e na quantidade de atores (sociais) que se sujeitam a ele.

O lugar até onde vamos é o lugar de onde propostas mais ligadas à sociedade e ao mercado de *games* podem iniciar as reflexões com auxílio das nossas e vice-versa.

Trata-se de uma visão analítica da semiótica observável não só em Fontanille, mas em perspectivas como a adotada por Eric Landowski, cuja semiótica brasileira desenvolvida pelo Centro de Pesquisas Sociosemióticas (CPF) são expoentes; como as ideias de Lotman a respeito do sentido enxergado em uma dimensão cultural mais ampla que a do texto-enunciado, entre outras. Tratam-se de propostas de uma sociosemiótica.

No caso dos desenvolvimentos pós-greimasianos, o salto é do texto como unidade ao discurso como globalidade, jamais almejando dar conta de explicar todos os fenômenos de significação do mundo com apenas o arsenal teórico-metodológico existente, mas de colocar a semiótica a trabalho dessa compreensão, revelando apagamentos e refrações, no discurso, que demonstrem tendências semióticas de um momento histórico.

O caso da cena analisada de *The Witcher 3*, o apagamento é do peso ético da morte em prol da capacitação operatória, que também se apaga em favor da assunção de um papel social (vitorioso ou perdedor). De certa maneira, o ato de matar e morrer se esvazia, tal qual o esforço e dedicação cognitiva e pragmática que se condensa em sanções simples de vitória e de derrota.

Referências

CALLIARI, M.; MOTTA, A. **Código Y**: decifrando a geração que está mudando o país. São Paulo: Editora Évora, 2012.

FONTANILLE, J. **Pratiques sémiotiques**. Paris: Presses Universitaires de France, 2008a.

_____. Práticas semióticas: imanência e pertinência, eficiência e otimização. In:

DINIZ, M. L. V. P.; PORTELA, J. C. (orgs.) **Semiótica e mídia**: textos, práticas, estratégias. Bauru: UNESP/FAAC, 2008b, p.15-74.

_____. **Semiótica do discurso**. Tradução Jean Cristtus Portela. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2012.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2013.

PORTELA, J. C. Semiótica midiática e níveis de pertinência. In: DINIZ, M. L. V. P.; PORTELA, J. C. (orgs.) **Semiótica e mídia**: textos, práticas, estratégias. Bauru: UNESP/FAAC, 2008, p.95-114.

SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (orgs.) **Mapa do jogo**. A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage learning, 2009.

SUZUKI, F. T. I. *et al.* O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. **Jornal brasileiro de psiquiatria**, v. 58, n. 3, Rio de Janeiro, 2009, p. 162-168. Disponível em: <http://ref.scielo.org/dsyv9x>. Acesso em 02/08/2017.

THE WITCHER 3: wild hunt. Desenvolvimento de CD Projekt RED. Publicação de CD Projekt. Plataforma: Microsoft Windows; Playstation 4; Xbox One. [1 Disco Xbox One], 2015.

Artigo recebido em: 22/02/2019

Aprovação final: 20/05/2020

DOI: <https://doi.org/10.35501/dissol.vi10.553>