

Natalia Corbello

Universidade Estadual de
Maringá – UEM

E-mail:

natacorbello@gmail.com

Márcio Roberto do Prado

Universidade Estadual de
Maringá – UEM

E-mail: mrprado@uem.br



Este trabalho está licenciado sob
uma licença [Creative Commons
Attribution 4.0 International
License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Copyright (©):

Aos autores pertence o direito
exclusivo de utilização ou
reprodução

ISSN: 2175-8689

A semiótica da ironia nos videogames: a construção de um enunciador absurdo em *Orgasm Simulator* (2003)

*The semiotics of irony in videogames:
the construction of an absurd enunciator in
Orgasm Simulator (2003)*

*La sémiotique de l'ironie dans les jeux vidéo:
La construction d'un énonciateur absurde dans
Orgasm Simulator (2003)*

Corbello, N., & do Prado, M. R. A semiótica da ironia nos videogames: a construção de um enunciador absurdo em *Orgasm Simulator* (2003). *Revista Eco-Pós*, 27(2), 399-421. <https://doi.org/10.29146/eco-ps.v27i2.28070>

RESUMO

O presente artigo propõe um modelo analítico a partir do qual a ironia pode ser empregada como ferramenta de análise formal da poética dos videogames. No tocante ao conceito de ironia verbal e/ou visual, recorreremos ao aporte teórico proporcionado por Ducrot (1987), Brait (2008) e Scott (2004); e às especificidades composicionais dos jogos, exploramos a teoria sobre procedimentalidade elaborada por Bogost (2007, 2008) para propor uma forma de analisar a ironia nos videogames a partir da articulação entre as três linguagens que julgamos mais significativas para sua composição: a verbal, a (audio)visual e a procedimental. Testamos a proposta aplicando-a à análise da ironia no videogame *Orgasm simulator* (Molleindustria, 2003). Conclui-se que a ironia é construída e marcada pela combinação de sistemas semióticos variados, e que sua linguagem procedimental é capaz de significar ironicamente.

PALAVRAS-CHAVE: *Ironia; Ironia verbal; Ironia visual; Procedimentalidade; Videogames.*

ABSTRACT

This article proposes an analytical model from which irony can be used as a tool for formal analysis of video game poetics. Regarding the concept of verbal and/or visual irony, we resorted to the theoretical support provided by Ducrot (1987), Brait (2008) and Scott (2004); and the compositional specificities of games, we explored the theory on procedurality elaborated by Bogost (2007, 2008) to propose a way of analyzing irony in video games based on the articulation between the three languages that we consider most significant for their composition: verbal, (audio)visual and procedural. We tested the proposal by applying it to the analysis of irony in the video game *Orgasm simulator* (Molleindustria, 2003). It is concluded that irony is constructed and marked by the combination of varied semiotic systems, and that its procedural language is capable of meaning ironically.

KEYWORDS: *Irony; Verbal irony; Visual irony; Procedurality; videogames*

RESUMEN

Este artículo propone un modelo analítico a partir del cual la ironía puede utilizarse como herramienta de análisis formal de la poética del videojuego. Respecto al concepto de ironía verbal y/o visual, recurrimos al sustento teórico brindado por Ducrot (1987), Brait (2008) y Scott (2004); y las especificidades compositivas de los juegos, exploramos la teoría sobre la procedimentalidad elaborada por Bogost (2007, 2008) para proponer una forma de analizar la ironía en los videojuegos a partir de la articulación entre los tres lenguajes que consideramos más significativos para su composición: verbal, (audio)visual y procesal. Probamos la propuesta aplicándola al análisis de la ironía en el videojuego *Orgasm Simulator* (Molleindustria, 2003). Se concluye que la ironía se construye y marca por la combinación de variados sistemas semióticos, y que su lenguaje procedimental es capaz de significar irónicamente.

PALABRAS CLAVE: *Ironie; Ironie verbale; Ironie visuelle; Procéduralité; Jeux vidéo.*

Submetido em 05 de maio de 2023.

Aceito em 03 de maio de 2024.

Introdução

Pensando a multiplicidade da ironia como fenômeno semiótico, o presente artigo pretende investigar a construção da ironia como princípio composicional e interpretativo nos videogames a partir, mais especificamente, da intersecção de suas linguagens verbais, audiovisuais e procedimentais. Pretendemos esquematizar uma proposta de análise que possa servir ao objetivo de mapear o funcionamento da ironia nesses objetos lúdico-digitais, com um foco especial em seus elementos formais. Para tanto, partiremos dos conceitos mais academicamente estabelecidos da ironia verbal e visual e caminharemos na direção de pensar uma ironia que seja mais amplamente semiótica, textualmente materializada a partir da integração simultânea de múltiplas linguagens.

Começaremos por abordar o referencial teórico interdisciplinar que embasará nossa investigação sobre a ironia nos videogames, o qual integra a abordagem linguística de Oswald Ducrot (1987), a concepção discursiva de Beth Brait (2008), a perspectiva visual de Biljana Scott (2004), e a visão procedimental de Ian Bogost (2007, 2008). Em seguida, a partir dessas discussões teóricas, esquematizaremos uma proposta analítica que possa ser usada como ferramenta para o estudo desse objeto. Por fim, testaremos nossa proposta empregando-a à análise de um videogame para a composição do qual a ironia desempenha um papel estruturante central. Dessa forma, além de fazer uma humilde contribuição para o montante acadêmico dedicado ao estudo do fenômeno da ironia ao adaptá-la, como conceito, ao estudo de videogames, pretendemos também ajudar a esclarecer como a interação de diferentes canais e recursos semióticos constrói os sentidos de um texto multimodal.

1 Referencial teórico

Devemos começar apontando os limites e fronteiras de nosso recorte investigativo. Para muitos de seus pesquisadores contemporâneos, a ironia não pode ser adequadamente abordada senão através de uma análise que a compreenda no nível de sua existência discursiva, como fenômeno comunicativo atualizado e contextualizado. Linda Hutcheon, por exemplo, defende que:

Dossiê **O livro hoje: leitura e diversidade** - <https://revistaecopos.eco.ufri.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 27, n. 2, 2024

DOI: 10.29146/eco-ps.v27i2.28070

[...] a ironia acontece como parte de um processo comunicativo; ela não é um instrumento retórico estático a ser utilizado, mas nasce nas relações entre significados, e também entre pessoas e emissões e, às vezes, entre intenções e interpretações (Hutcheon, 2000, p. 30).

Poderíamos mesmo argumentar que a duplicidade inerente à ironia é um dos fatores que tornam essa abordagem contextual tão necessária: uma forma de expressão que, através do *dito*, aponta para e prioriza o seu *não dito*, depende sobremaneira da capacidade interpretativa do interlocutor de identificá-la como tal e de todos os pequenos sinais, textuais ou paratextuais, que permitem essa identificação. Portanto, admitimos a importância dessa constatação e concordamos com a perspectiva da pesquisadora anteriormente citada; ainda assim, fazemos a ressalva de que os esforços que empreenderemos aqui, no sentido de esquematizar uma proposta de análise da ironia nos videogames, priorizarão a dimensão da expressão formal dos textos multimodais abordados, mais que seu contexto de produção ou que uma análise sociopolítica das comunidades discursivas nos quais estão inseridos.

Partindo, portanto, a uma discussão da ironia que priorize sua existência como enunciado sobre sua existência como enunciação, é inevitável começar pela proposta teórica e terminológica de Oswald Ducrot (1987), que diferencia locutores e enunciadores como os dois grandes *personagens* aos quais um enunciado pode ser atribuído. Na teoria pragmática de Ducrot, o *locutor* seria a entidade linguística à qual deve ser imputada a responsabilidade por um determinado enunciado (Ducrot, 1987), enquanto o *enunciador* seria a entidade linguística à qual pertenceria um determinado ponto de vista indiciado pelo enunciado – sem que a materialidade das palavras seja a ele atribuída (Ducrot, 1987, p. 192). Para explicar melhor a distinção, Ducrot recorre a um paralelo metafórico com a narratologia, postulando que o autor de uma narrativa literária equivaleria ao autor empírico de um enunciado – questão da qual Ducrot explicitamente se desvia, conforme veremos a seguir – enquanto o narrador da narrativa equivaleria ao locutor do enunciado e o *centro de perspectiva* equivaleria ao enunciador, podendo variar conforme a as necessidades do narrador/locutor:

Esta situação me parece próxima da que procurarei descrever, no nível do enunciado, dizendo que o locutor apresenta uma enunciação de que se declara responsável – como exprimindo atitudes de que pode recusar a responsabilidade. O locutor fala no sentido em que o narrador relata, ou seja, ele é dado como a fonte de um discurso. Mas as atitudes expressas neste discurso

podem ser atribuídas a enunciadores de que se distancia – como os pontos de vista manifestados na narrativa podem ser sujeitos de consciência estranhos ao narrador. (Ducrot, 1987, p. 196)

Essa posição teórica, evidentemente, fornece um modelo muito pertinente a partir do qual explicar o fenômeno da ironia verbal, permitindo conceituá-la da seguinte maneira: “Falar de modo irônico é, para um locutor L, apresentar a enunciação como expressando a posição de um enunciador. Posição de que se sabe por outro lado que o locutor L não assume a responsabilidade, e, mais que isso, que ele a considera absurda” (Ducrot, 1987, p. 198). Logo em seguida, o autor também complementa sua conceitualização de ironia afirmando que, nessa forma específica de comunicação, é essencial que o locutor não coloque em cena, em nenhum momento, o enunciador razoável, com o qual supostamente concordaria.

As considerações do autor fornecem uma sólida base a partir da qual abordar a ironia, mas permanece o problema de que Ducrot (1987) baseia sua teoria em análises linguísticas que permanecem no nível da materialidade frasal, sem chegar aos níveis da unidade textual e do contexto comunicativo. A segmentação em frases emerge naturalmente da organização dos signos linguísticos, cuja linearidade foi mesmo apontada por Saussure (2012, p. 110) como um de seus princípios fundamentais; mas, de nossa parte, concordamos com a posição de Sonja Foss (2005) que, ao discutir os processos retóricos e comunicativos próprios à linguagem visual, defende uma assimetria incontornável entre a capacidade de segmentação de textos verbais e imagens visuais: “Identificar as menores unidades independentes de uma imagem que corresponderiam a palavras seria difícil, quiçá impossível” (Foss, 2005, p. 149, tradução nossa)¹. Em relação aos videogames, tal fracionamento se faria ainda mais inapropriado para explicar as propriedades multimodais desses objetos digitais – pois, além de se basearem majoritariamente em um modo de expressão (audio)visual, dependem das ações e escolhas de um interator para que sua materialidade seja efetivamente atualizada.

A relação adversativa entre locutor e enunciador posta em cena pela ironia de Ducrot é talvez melhor esquematizada por Kerbrat-Orecchioni na sua tentativa de explicar a diferença entre ironia referencial (uma ironia relacionada a um observador que percebe um estado de coisas contraditório no mundo) e ironia verbal: “A ironia verbal, por sua vez, implica um trio

¹ “To identify the smallest independent units of a visual image that would correspond to words is difficult, if not impossible”.

actancial: o locutor (A^1) que dirige um certo discurso irônico para um receptor (A^2), para caçoar de um terceiro (A^3) que é o alvo da ironia”. (Kerbrat-Orecchioni, 1978 *apud* Brait, 2008, p. 78). Julgamos que o mérito dessa esquematização está na sua capacidade de apontar para a ironia como um recurso comunicativo que antagoniza perspectivas e cria cumplicidade entre locutor e receptor – cumplicidade que torna esse recurso particularmente efetivo para os objetivos de engajar e persuadir, tão caros a sátiras políticas, como a que encontraremos em nossa seção analítica.

A opção que fazemos aqui de perspectivizar a teoria de Kerbrat-Orecchioni através de Beth Brait se deve a motivos já discutidos: similar ao que faz Ducrot, a primeira autora também limita suas análises a segmentos verbais que permanecem no nível da frase, abstendo-se, portanto, de endereçar a complexidade da unidade textual. Brait, por sua vez, dedica uma porção de seu livro (Brait, 2008) a ilustrar, a partir da análise da primeira página de jornais impressos, a possibilidade de empregar o sistema actancial de Kerbrat-Orecchioni a um estudo linguístico-discursivo que: 1) volta-se para a unidade textual, pressupondo uma relação de coesão e coerência entre seus supostos segmentos; e 2) aborda textos construídos a partir de mais de um modo de comunicação – nesse caso, a linguagem verbal do relato jornalístico une-se à linguagem visual das fotografias selecionadas, sendo o texto e seus sentidos determinados pela interação entre as duas.

Mas como, afinal, uma conceitualização explicitamente verbal do fenômeno da ironia poderia servir também ao meio visual? É essa a pergunta que guia o movimento investigativo de Biljana Scott (2004) em *Picturing irony*, em um artigo no qual a autora discorre sobre as possibilidades de comunicação irônica contidas na arte da fotografia. Assim como Brait (2008), Scott (2004) também enfatiza, na ironia visualmente construída, a necessidade de uma relação antagônica entre os três integrantes envolvidos em sua comunicação – apontando a necessidade de uma percepção diferenciada entre, de um lado, a vítima da ironia e, do outro lado, o ironista em conjunção com sua audiência. Como forma de sintetização, a autora isola três propriedades que caracterizariam o fenômeno comunicativo da ironia também na sua manifestação visual:

Um componente ideológico, que coloca duas compreensões da realidade e seus respectivos sistemas de crenças em conflito uma com a outra. Um componente

de dissimulação, ou ao menos um elemento que leve a uma percepção diferenciada entre ironista-cum-audiência e a vítima involuntária da ironia. Uma incongruência, que alerta o público para a intenção ou o potencial da ironia. (Scott, 2004, p. 35, tradução nossa)².

O artigo de Scott (2004) também põe em destaque uma questão muito cara aos estudos sobre a ironia, estejam dentro ou fora dos limites verbais: a de identificar quais são as pistas e signos que, dentro do próprio discurso verbal ou imagético, permitem ao público reconhecer o uso da ironia e adaptar sua interpretação em conformidade com ela, no lugar de tomar o discurso inicial em seu significado imediato. A autora aponta que, em relação ao meio visual, essa identificação está geralmente atrelada aos contrastes e incongruências que podem surgir, por um lado, a partir das propriedades concretas relacionadas a, por exemplo, diferenças de tamanho, formato e cor entre os elementos enquadrados pela fotografia; ou, por outro lado, a partir das propriedades simbólicas que são social e culturalmente relacionadas a determinadas construções imagéticas – como a propaganda de uma família branca em uma viagem de carro, que pretende simbolizar o “jeito de vida americano”, servindo de pano de fundo a um grupo de cidadãos negros que esperam em uma fila de assistência social (Scott, 2004, p. 33). É, portanto, através do contraste e da incongruência apresentados pela concretude das imagens e/ou por aquilo que simbolicamente significam que a ironia visual pode ser identificada.

Portanto, com base no aporte teórico aqui selecionado, compreenderemos a ironia nos videogames como um princípio organizacional empregado em um texto multimodal para, dentre outras coisas, construir um efeito de cumplicidade entre locutor (Actante 1) e receptor (Actante 2) em oposição a um terceiro actante, vítima da ironia e enunciador absurdo, textualmente explicitado pelo locutor e construído através de uma série de nuances intra - e extratextuais. Considerando a centralidade do *agón* – a competição entre oponentes – para a configuração dos videogames, tendo esta sido apontada por Murray (2003, p. 143) como a “forma mais comum de jogo”, acreditamos que esse antagonismo irônico – estabelecido entre

² “An ideological component, which sets two orders of reality and associated belief systems into conflict with each other. A dissembling component, or at least an element of differential awareness, between the ironist-cum-audience and the unwitting victim of irony. An incongruity, which alerts the viewer to either the intention or the potential for irony”.

A^1/A^2 e A^3 – pode ser um ponto de encontro promissor entre as tradições acadêmicas dos estudos sobre ironia e dos estudos sobre videogames.

Naturalmente, resta agora voltarmos com mais atenção à área de *game studies* para buscar nela o aporte teórico que nos ajudará a explicar as especificidades composicionais dos objetos aqui estudados – suas formas próprias de mobilizar significados, integrar diferentes modos de comunicação e estabelecer relações de cumplicidade entre seus autores e receptores. Nesse ponto, podemos recorrer à tradição dos estudos sobre o caráter procedimental dos videogames, cuja inauguração é frequentemente atribuída ao pesquisador Ian Bogost (Sicart, 2011) a partir de seus trabalhos sobre persuasão e retórica procedimental (Bogost, 2007, 2008). A procedimentalidade, ou a “distinta capacidade de executar uma série de regras” (Murray, 2003, p. 78), é inicialmente destacada por Janet Murray como uma das principais e diferenciais propriedades poéticas do computador como meio de criação artística. Partindo das bases assentadas por Murray (2003), Bogost (2008) explica a procedimentalidade dos videogames da seguinte maneira:

Procedimentalidade, nesse sentido, refere-se à prática central de autoria de software. Softwares são compostos por algoritmos que definem a forma como as coisas se comportam. Para escrever procedimentalmente, uma pessoa cria um código que define as regras para gerar algum tipo de representação, em vez de criar a representação propriamente dita. [...] Essa habilidade de executar, computacionalmente, uma série de regras, separa de modo fundamental o computador de outras mídias. (Bogost, 2008, p. 122, tradução nossa)³.

A partir desse princípio autoral subjacente, Bogost pretende explicar e teorizar as formas próprias a partir das quais videogames podem persuadir seus interatores, desenvolvendo então o conceito de *retórica procedimental*, uma prática argumentativa baseada em processos na qual “[...] argumentos são construídos não através de palavras ou imagens, mas através da autoria de regras de comportamento, da construção de modelos dinâmicos” (Bogost, 2008, p. 125, tradução nossa)⁴. Portanto, a capacidade de representar e significar não

³ “Procedurality in this sense refers to the core practice of software authorship. Software is composed of algorithms that model the way things behave. To write procedurally, one authors code that enforces rules to generate some kind of representation, rather than authoring the representation itself. [...] This ability to execute computationally a series of rules fundamentally separates computers from other media”.

⁴ “[...] arguments are made not through the construction of words or images, but through the authorship of rules of behavior, the construction of dynamic models”.

apenas através de construções verbais ou (audio)visuais, mas também através de regras que definem processos e modelam sistemas é uma das principais características textuais dos videogames – e possivelmente a maior novidade a ser acomodada em uma proposta analítica que pretende abordar a ironia como princípio de organização textual.

E aqui podemos destacar outro ponto de aproximação entre a ironia e os videogames: o potencial da ironia como ferramenta retórica, persuasiva e argumentativa (Machado, 2014) – inclusive por causa da sua já mencionada capacidade de trazer o receptor (associado a A^2) para o *lado* do ironista na oposição intrinsecamente estabelecida entre locutor (associado a A^1) e enunciador absurdo (associado a A^3). Ian Bogost fornece um quadro teórico a partir do qual videogames podem ser compreendidos como objetos persuasivos, o que complementa nossa proposta de conceitualizar a ironia nos videogames como um fenômeno situado não no nível de sua microcomposição *frasal*, mas de sua macrocomposição textual: dessa forma, podemos pensar a ironia como um princípio norteador capaz de unificar elementos textuais díspares em um todo coeso e coerente, fazendo uma ponte entre o texto e seu contexto de produção/circulação, além de servir como estratégia comunicativa na tentativa de persuadir o receptor da visão de mundo de seu criador.

2 Uma proposta de modelo analítico

Por causa de nossa opção por abordar a ironia a partir do foco nos aspectos da sua materialidade e expressão textual, a proposta analítica esquematizada a seguir se presta, principalmente, à realização de duas tarefas: 1) identificar quem é o enunciador absurdo (ou alvo da ironia) posto em cena pelo locutor a partir da mobilização dos diferentes modos de comunicação disponíveis aos videogames; e 2) identificar as marcas textuais (verbais, audiovisuais e procedimentais) que sinalizariam ao receptor a necessidade de uma leitura irônica.

Partimos, então, à nossa proposta analítica, começando por algumas considerações sobre a relação comunicativa que emoldura a produção e a interpretação textual. Aderiremos, como já estabelecido, ao trio actancial originalmente esquematizado por Kerbrat-Orecchioni e subsequentemente adotado por Brait na análise de textos multimodais: pensando a materialidade textual, consideraremos A^1 como o locutor responsável pela materialização

textual irônica, A^3 como o enunciador absurdo mobilizado por esse locutor com o intuito de desacreditá-lo – e, portanto, como o alvo da ironia – e A^2 como o receptor do texto irônico, intimado a se aliar a A^1 no antagonismo contra A^3 . Aqui, porém, podemos sugerir a adequação terminológica de denominar A^2 não por *receptor*, mas por *interator* – para lembrar a condição inata ao jogador de um videogame, que precisa constantemente interagir com o objeto de recepção para atualizá-lo.

Nisso, prevemos uma diferença em relação ao tratamento dado pelos videogames à ironia, se comparados a outros tipos textuais: devido ao papel central desempenhado na composição dos videogames pela agência de seus jogadores (Murray, 2003), e seguindo a proposta de Ducrot de que, no nível do textualmente explícito, o locutor de uma enunciação irônica faz aparecer apenas o enunciador absurdo, sem incluir nela o contraponto do enunciador sério, podemos especular que, em um videogame organizado pelo princípio da ironia, o interator (A^2) será chamado pelo locutor (A^1) a performar as ações do enunciador absurdo (A^3) – agindo, em uma determinada situação, como A^3 agiria e/ou adotando sua perspectiva/visão de mundo.

A partir desse quadro comunicativo, podemos pensar a materialidade textual propriamente dita. Abordaremos os videogames como textos multimodais cuja unidade textual pode, muitas vezes, visar a um determinado objetivo comunicativo – como, por exemplo, o de persuasão. Para buscar os sinais que indicam a necessidade de uma leitura irônica, e para compreender a construção textual do enunciador absurdo, sugerimos estratificar a análise da ironia nos videogames a partir de três linguagens distintas, ou modos de comunicação, que integram sua composição: a linguagem verbal, a linguagem audiovisual e a linguagem procedimental.

Propomos que a ironia seja, a princípio, analisada separadamente em cada uma das três linguagens, para que, a partir da consideração conjunta daquilo que as três podem oferecer, chegue-se a uma conclusão sobre a construção irônica final do texto – a saber, quem é o enunciador absurdo proposto e quais marcas sinalizam a necessidade da leitura irônica. Sendo a linguagem procedimental a menos familiar aos estudos da ironia, sugerimos também uma forma de abordá-la: se a representação procedimental insinuada por Bogost (2007, 2008) trata de sistemas de signos construídos a partir de regras que regulam seus comportamentos

possíveis, a linguagem procedimental dos videogames pode ser analisada a partir de três tipos básicos de regras que, na sua interrelação, informam o funcionamento do sistema lúdico da maioria dos jogos.

O primeiro tipo se refere às regras que definem o(s) objetivo(s) final(is) do jogador – ou, em outras palavras, as condições que definem os estados de vitória e os estados de derrota que integram o jogo. Essas regras, se não forem explicitamente definidas, geralmente podem ser deduzidas a partir dos sistemas de punição e recompensa circunscritos ao jogo: as ações do interator que o aproximam do objetivo final são, de alguma forma, recompensadas, e as que o afastam são punidas. O segundo tipo trata das regras que definem os obstáculos e limitações estabelecidos pelo jogo para dificultar a chegada do interator a seu objetivo final – motivando assim o próprio ato de jogar. O terceiro tipo trata das regras que definem quais possibilidades de ação estão disponíveis ao jogador para contornar esses obstáculos/limitações e alcançar os objetivos. Doravante, podemos chamá-las: 1) objetivos; 2) obstáculos e limitações; e 3) possibilidades de ação.

Propomos essa tipologia inspirando-nos nas considerações de dois pesquisadores da área de *game studies*: Jesper Juul (2019) trabalha com a proposta de que as regras de um jogo definem, para o jogador, tanto suas limitações quanto suas possibilidades; e Gonzalo Frasca (2001, p. 7-11) identifica uma distinção expressiva entre, por um lado, regras que definem vencedores e perdedores (chamadas, pelo autor, de regras de *ludus*) e, por outro lado, regras que definem todas as demais condições do jogo (chamadas regras de *paidea*). Realizamos, portanto, uma síntese dos dois autores, apontando regras que definem os objetivos finais (associadas à vitória ou à derrota), as limitações e as possibilidades de ação do interator.

De modo que, em uma partida de *Banco imobiliário Brasil*, o objetivo principal é “conquistar a maior fortuna do jogo, sendo o único jogador a não ir à falência” (Estrela, s. d., p. [2]). O maior obstáculo é a presença de outros jogadores que, compartilhando o mesmo sistema de regras, perseguirão o mesmo objetivo, afastando uns aos outros da vitória através do domínio territorial e das punições monetárias relacionadas a ele: “Caso pare na propriedade de outro jogador, será você quem deverá pagar o aluguel.” (Estrela, s. d., p. [3]). As limitações definem tudo aquilo que, explícita ou implicitamente, o jogador é proibido de fazer – as regras de *Banco imobiliário*, por exemplo, definem que o jogador não pode comprar

propriedades/companhias pelo preço do tabuleiro sem, primeiramente, parar em cima delas com o peão (Estrela, s. d., p. [2]). As possibilidades de ação, por sua vez, incluem tudo aquilo que é permitido ao jogador realizar na sua busca pela vitória: o jogador pode comprar propriedades sem dono quando seu peão para em cima delas, da mesma forma que pode ganhar \$200.000 sempre que seu peão passa pela casa *Início* e pode construir casas em suas propriedades para valorizá-las (Estrela, s. d., p. [2-3]).

No entanto, por ser uma linguagem pautada em sistemas de regras que são, por natureza, abstratos, os *significados* instaurados pela linguagem procedimental dependem sempre dessa dupla relação entre a apresentação de um *significante* (geralmente verbal, visual ou audiovisual) e as regras subjacentes que definem os comportamentos dinâmicos associados a ele. É imprescindível que partamos da compreensão de que, como afirma Jesper Juul, nos videogames, “regras e ficção interagem, competem e complementam uma à outra” (Juul, 2019, p. 165). O autor fornece o exemplo de dois jogos satíricos desenvolvidos por ele próprio que, compostos pelas mesmas regras e mesma programação, encenam, em sua camada representacional audiovisual, uma batalha espacial – com a pequena diferença de que, no primeiro jogo, “o jogador controla uma nave espacial em uma batalha contra as cabeças de âncoras de um programa de televisão”, ao passo que, no segundo jogo, “o jogador controla uma nave espacial em uma batalha contra várias teorias, neste caso um modelo narratológico” (Juul, 2019, p. 24).

Em uma primeira discussão, datada de 1998, Juul sente-se compelido a interpretar que o significado metafórico/simbólico dos dois jogos não está conectado a sua programação e é, portanto, arbitrário (Juul, 2019, p. 24). No entanto, ao revisar essa mesma discussão anos depois, chega à conclusão de que a interação entre regras e representação é sim fundamental na constituição dos significados dos dois jogos, sendo que, no primeiro caso, “encenam a relação de amor/ódio que os espectadores podem ter com personalidades da televisão como uma intensa batalha espacial” e, no segundo caso, “encenam uma discussão acadêmica – a defesa dos jogos contra o imperialismo teórico – como uma intensa batalha espacial.” (Juul, 2019, p. 25). Como ilustra o autor, é possível identificar nesses exemplos dois argumentos – dois campos retóricos – distintos sendo desenvolvidos por um mesmo sistema de regras. Com isso em mente, apesar da estratificação de nossa proposta de análise em três linguagens

distintas, tentaremos, dentro do possível, respeitar essa particularidade da linguagem procedimental nas análises a seguir.

3 Análise de um videogame irônico

Para nossa análise modelo, baseamo-nos em um videogame selecionado do acervo da desenvolvedora independente Molleindustria – projeto encabeçado por Paolo Pedercini⁵, inaugurado no ano de 2003 e ainda em funcionamento. A Molleindustria se propõe a desenvolver jogos críticos e politicamente motivados, adotando uma perspectiva abertamente antissistêmica e anticapitalista. Por causa da proposta de sátira política observada em muitos de seus jogos, acreditamos que essa desenvolvedora se torna um terreno fértil a partir do qual observar o uso da ironia como estratégia de composição textual. Nesse contexto, *Orgasm simulator* (Molleindustria, 2003) convida o jogador a assumir a personagem de uma mulher em um relacionamento heterossexual que, durante o sexo, quer ser suficientemente convincente na sua habilidade de fingir um orgasmo para persuadir seu parceiro. Para tanto, o jogador precisará prestar atenção ao desenvolvimento do ritmo e da intensidade dos gemidos do parceiro e emitir gemidos equivalentes. Com a ajuda de uma barra de medição (Figura 1), o jogador deve apertar, segurar e soltar o botão nos momentos apropriados: quanto mais baixa a posição na barra, mais fraco o gemido; quanto mais alta, mais intenso o gemido. Se o parceiro alcança o orgasmo acreditando que o *player-character* também o alcançou, vence-se o jogo; se, no entanto, o parceiro percebe o fingimento, a relação sexual é interrompida e o jogador precisa começar de novo.

⁵ Desenvolvedor de jogos, teórico da área de *game studies*, professor universitário de *game design*, ativista digital e diretor da galeria LIKELIKE em Pittsburgh.

Figura 1 – Captura de tela do jogo *Orgasm simulator*



Fonte: Molleindustria, 2003.

Começamos, portanto, analisando como a linguagem verbal constrói o enunciador absurdo e como sinaliza a necessidade de uma leitura irônica por parte do leitor-iterator. É interessante notar que o jogo se inicia com uma mensagem verbal que explica sua proposta e estabelece seu contexto ficcional – servindo, portanto, de moldura para o resto do texto e para as outras linguagens. Já nesse primeiro contato, temos o estabelecimento inicial da estrutura irônica. A seguir, apresentamos a transcrição da primeira parte do texto verbal na sua língua de origem, com a tradução em nota de rodapé.

SIMULATE RHYMES WITH LOVE

Dear ladies,

In today's world, a good sexual connection with our partners is essential to be successful in everyday's challenges. Often, due to our insecurity, we build walls around us. We ignore our men's *desires* and we are incapable of satisfying their *fantasies*. *Faking* orgasms is the first step to demolish these walls: all it takes is a little bit of listening and a pinch of *creativity*. Every man *dreams* of a woman who moans and yells during sexual intercourses, but unfortunately many of us still find it difficult to *stage* these *performances*. That's why we created the Orgasm Simulator, an easy game that will help you getting familiar with this discredited *art*. (Molleindustria, 2003, s.p., grifos nossos)⁶.

⁶ "SIMULAR RIMA COM AMOR. Queridas moças, No mundo de hoje, uma boa conexão sexual com nossos parceiros é essencial para que sejamos bem-sucedidas nos desafios do dia a dia. Com frequência, por causa de nossa insegurança, construímos

Percebe-se que a linguagem verbal para caracterizar um enunciador que identifica um problema, uma espécie de lacuna emocional, nas relações romântico-sexuais entre homens e mulheres, responsabiliza as mulheres por essa lacuna (*ignoramos os desejos de nossos homens e somos incapazes de satisfazer suas fantasias*) e propõe uma solução específica: *fingir um orgasmo é o primeiro passo para demolir esses muros*. O simulador que o jogador tem em mãos é, portanto, ficcionalmente apresentado como parte dessa solução, e é no decorrer do jogo, na interação com as outras linguagens mobilizadas, que o interator poderá saber os detalhes e procedimentos associados àquilo que o enunciador absurdo julga ser a solução para o problema identificado e o que essa solução diz sobre sua visão de mundo. Já aqui, nos primeiros traços da caracterização do enunciador absurdo indicados pela linguagem verbal, aponta-se para a necessidade de uma leitura holística do texto multimodal, que considere simultaneamente todos os seus modos de comunicação para integrar seus significados.

A linguagem verbal, como o primeiro ponto de contato entre jogo e jogador, é também onde serão encontrados os primeiros indícios da necessidade de uma leitura irônica, a começar pela frase-título que abre o texto, *simulate rhymes with love*. Considerando rima como uma “homofonia ou conformidade de sons geralmente empregada no fim dos versos” (Carvalho, 1987, p. 77), e tendo em vista a transcrição fonética das palavras *simulate* (\‘sim-yə-,lāt\) e *love* (\‘ləv\) em língua inglesa, é evidente que a frase se configura como uma falácia lógica, que afirma uma inverdade sobre os elementos que traz à tona. Portanto, esse é, para o leitor, o primeiro indício de que será chamado a discordar daquilo que encontrará explicitado nas múltiplas linguagens que compõem o texto que segue.

Adicionalmente, outra marca de ironia pode ser identificada em um campo semântico específico mobilizado pelo autor, ressoado nas escolhas vocabulares *simulate, desires, fantasies, faking, creativity, dreams, stage, performances* e *art*. Tendo em vista que essa escolha de vocábulos serve também para caracterizar o enunciador absurdo, indiciando qual é sua perspectiva/visão de mundo, é importante notar que os significados aqui mobilizados apontam consistentemente para um campo semântico que poderíamos associar à artificialidade, ao

muros ao nosso redor. Ignoramos os desejos de nossos homens e somos incapazes de satisfazer suas fantasias. Fingir um orgasmo é o primeiro passo para demolir esses muros: precisamos apenas saber escutar e adicionar uma pitada de criatividade. Todo homem sonha com uma mulher que geme e grita durante o ato sexual, mas infelizmente muitas de nós ainda têm dificuldade em performar esse papel. É por isso que criamos o Simulador de Orgasmo, um jogo fácil que vai te ajudar a se familiarizar com essa arte menosprezada”. (Molleindustria, 2003, s.p., tradução nossa).

fingimento e à ilusão – que encontra seu contraponto natural no campo semântico associado à realidade. Ao identificar um problema nas relações sexuais entre homens e mulheres, o enunciador absurdo posto em cena pelo ironista opta por solucioná-lo associando-se ao campo da ilusão – e não ao campo da realidade –, o que também serve de indício para o leitor-interator de que o locutor o convida a adotar uma posição contrária àquela defendida pelo enunciador no nível do textualmente explícito. Essa marca de ironia é mesmo enfatizada e mais uma vez ecoada na expressão *real man*, presente nas linhas verbais que acompanham a vitória do jogador (Figura 2).

Figura 2 – Captura da tela de vitória do jogo *Orgasm simulator*



Fonte: Molleindustria, 2003.

Passando para o campo da linguagem audiovisual, é possível isolar uma série de signos que reforçam as linhas interpretativas iniciadas pela linguagem verbal, a começar pelo detalhe curioso da moldura que simula o suporte de um console portátil, criando para o interator – que já acessa o jogo através do suporte de seu computador – o efeito de uma interface mediadora duplicada. Se a linguagem verbal (e as informações ali contidas) serve de moldura para toda a experiência lúdica, esse detalhe metacomposicional, visualmente construído, ajuda a lembrar o interator da proposta ficcional inicialmente estabelecida – de que aquilo que tem em mãos é um videogame desenvolvido por um enunciador absurdo que propõe o fingimento de orgasmos como solução para os problemas das relações românticas e sexuais entre homens e

mulheres. Em outras palavras, ao jogarmos, não assumimos efetivamente o papel ficcional de uma mulher que finge um orgasmo, mas o papel de alguém que joga um simulador no qual uma mulher finge um orgasmo.

Esse reforço semiótico cumpre um papel fundamental na caracterização do enunciador absurdo: se levássemos em conta apenas a linguagem procedimental (que abordaremos a seguir), e a parte da linguagem audiovisual contida dentro da moldura, correríamos o risco de interpretar o alvo da ironia – o enunciador ridicularizado – como sendo mulheres que fingem orgasmos em relações sexuais com parceiros homens. Do contrário, o ironista faz questão de delimitar, recorrendo à *moldura* verbal anteriormente apresentada e à moldura visual da interface duplicada, que o enunciador sendo ironizado é, mais especificamente, uma pessoa que pensa que é assim que as mulheres *deveriam* agir – sem identificar nisso um problema, mas uma solução.

É na linguagem audiovisual que encontramos também os primeiros significantes das características de *passividade* e *objetificação* que o enunciador absurdo julga serem adequadas ao papel feminino desempenhado por uma mulher em uma relação heterossexual – respectivamente indicadas pela imobilidade do *player-character* e pela escolha da perspectiva visual através da qual o interator acessa os conteúdos do jogo. A passividade feminina é significada em contraste direto com o dinamismo do parceiro, que se move constantemente para frente e para trás, ao passo que as animações referentes ao corpo da mulher se movimentam apenas muito discretamente na região das coxas, acompanhando o vai-e-vem do homem. A objetificação feminina, por sua vez, fica marcada na opção pela perspectiva visual em primeira pessoa, que posiciona o jogador nos olhos do *player-character*. Privando-o do acesso ao rosto da personagem – suas possíveis expressões faciais e reações emocionais –, a perspectiva visual o priva também de ter de construir a imagem mental de um personagem-sujeito, caracterizado como ser humano para além da função de “corpo vazio” (Aarseth, 1997, p. 127) ou de simples personagem-objeto mediador do contato entre jogador e mundo do jogo.

Enquanto esse é o papel visualmente delimitado para a mulher, o homem é caracterizado por um princípio de egoísmo e ignorância em relação ao mundo que o rodeia, sintetizado pelo signo dos óculos de sol: funcionando como significante da impenetrabilidade, da impossibilidade de percepção mútua entre os parceiros e da autoalienação, os óculos

contribuem, de forma econômica, para configurar a dinâmica do relacionamento heterossexual que o enunciador absurdo – ficcionalmente contextualizado, devemos lembrar, como o proponente da simulação – apresenta como normal. A linguagem visual desempenha aqui, portanto, um papel central na caracterização da visão de mundo adotada pelo enunciador absurdo e criticada pelo ironista. Porém, nela também identificamos uma série de signos audiovisuais que contribuem para indicar a necessidade de uma leitura irônica, especialmente a partir da hipérbole, do contraste e das incongruências – já apontados por Scott (2004) como proeminentes sinalizadores da ironia visual. O exagero do tamanho/proximidade dos seios e a intensidade dos gemidos – que, no caso do homem, assemelham-se mais a grunhidos animais que a gemidos eróticos – caracterizam essa hipérbole zombeteira, assim como o absurdo dos óculos de sol, única peça de vestuário a recobrir qualquer um dos dois corpos, estabelece o contraste com a nudez e a incongruência com suposta situação de intimidade.

Resta, portanto, considerar as contribuições da linguagem procedimental para a caracterização do enunciador absurdo e para a sinalização da ironia. Sendo impossível dissociá-la completamente das linguagens verbal e audiovisual que garantem sua comunicação para o interator, tentaremos agora considerar os processos subjacentes que a linguagem procedimental adiciona aos signos verbais e audiovisuais já apontados, determinando as formas como o interator pode manipulá-los e como o sistema do jogo responde a essas tentativas de manipulação a partir de mudanças em sua materialidade semiótica. Seguiremos, para tanto, a análise da tríade de regras anteriormente estabelecida. Primeiramente, o *objetivo final* ficcionalmente determinado pelo jogo é que o interator consiga fingir um orgasmo durante uma relação sexual de modo a convencer seu parceiro de que o orgasmo foi genuíno. As *possibilidades de ação* fornecidas ao jogador para contornar os obstáculos (discutidos a seguir) e alcançar esse objetivo são bem restritas: basicamente, o jogador interage com o jogo apertando um botão, podendo apenas escolher quando e por quanto tempo apertá-lo. Observa-se, portanto, que a impotência do interator, limitado à movimentação de um único dedo sobre o botão do mouse, ecoa a imobilidade do *player-character*, estabelecida na representação visual.

Os *obstáculos e limitações*, por sua vez, não são tão evidentes. Cumpre lembrar que, de modo geral, uma mínima equivalência entre o que o jogo pretende e supõe e a proficiência geral do jogador (para compreender a gramática apresentada, supor e antecipar rumos de ação

etc.) é uma condição prévia para que o ato de jogar se desenvolva plenamente. Nesse sentido, Schellekens, Caselli, Gualeni e Giappone, analisando o jogo *Construction BOOM!* e trazendo o conceito de “designer implícito”, propõem:

Para elucidar as estratégias satíricas no estudo de caso e garantir que nossos jogadores tivessem informações suficientes para registrar a sátira no jogo, recorreremos ao conceito do designer implícito para identificar os aspectos que o jogador seria capaz de reconhecer como satírico, bem como as pistas contextuais e estratégias satíricas que facilitariam essa inferência. [...] No caso da sátira em jogos, os elementos do jogo precisam fornecer consistentemente informações coerentes para garantir que o designer implícito seja construído pelos jogadores conforme pretendido pelos designers reais (Schellekens *et al.*, 2020, p. 3-4, tradução nossa)⁷.

Embora a discussão seja centrada sobretudo sob a égide da sátira (o que tornaria o comentário inexato para uma abordagem da ironia), em outra ocasião, os mesmos autores, ao abordarem essa sátira no contexto dos *game studies*, afirmam que:

desde que um discurso, ou narrativa, necessariamente se proponha a entreter e criticar algum estado de coisas através do uso de espirituosidade, escárnio, ironia, paródia, e assim por diante, ele poderia ser entendido como satírico (Caselli *et al.*, 2020, p. 2, tradução nossa)⁸.

Assim, se assumíssemos “que a retórica procedimental desempenha um papel importante no efeito satírico [e de ironia] de um jogo, também precisamos considerar outros fatores em campo”. E seguem afirmando “o mais crucial deles é a apropriação dessa retórica pelos jogadores enquanto jogam” (Caselli *et al.*, 2020, p. 3, tradução nossa)⁹. Todavia, em *Orgasm simulator*, essa dinâmica ocorre de modo particular.

Poderíamos especular que, em um movimento característico da tradição agônica dos videogames, o jogador interpretaria o próprio parceiro sexual, o único outro ser representado

⁷ “In order to elucidate the satirical strategies in the case study and ensure that our players had enough information to register the satire in the game, we drew upon the concept of the implied designer to identify the aspects that the player would be able to recognize as satirical, as well as the contextual clues and satiric strategies that would facilitate this inference. [...] In the case of satire in games, the game elements need to consistently provide coherent information to ensure that the implied designer is constructed by the players as intended by the actual designers.”

⁸ “We would claim that as long as a discourse, or narrative, necessarily sets out to entertain and critique some state of affairs via the use of wit, derision, irony, parody, and so on, it could be understood as satirical”.

⁹ “[...] that procedural rhetoric plays an important role in the satirical effect of a game, we also need to consider other factors at play. The most crucial of these is the players’ appropriation of that rhetoric while playing”.

na tela, como o obstáculo entre si mesmo e a vitória. Nessa configuração comunicativa, chama imediatamente a atenção a confluência entre objetivo final e obstáculo principal – duas categorias opostas que formam a estrutura básica da maioria dos jogos, mas que em *Orgasm simulator* (Molleindustria, 2003) são associadas à mesma figura do parceiro sexual. Os processos incentivados pela subversão dessa oposição servem, duplamente, para caracterizar mais a fundo o enunciador absurdo e sua visão de mundo – em grande medida dialogando com signos construídos em outras linguagens – e para marcar a presença da ironia. A sinalização da possível necessidade de uma leitura irônica fica registrada na própria contradição dos termos textualmente postos pela linguagem procedimental: um obstáculo é antitético a um objetivo e, portanto, não deveria nunca ser igualado a ele. No entanto, é precisamente o que acontece, e as formas como o jogo – e o jogador – tentarão conciliar essa contradição serão responsáveis por traçar as linhas finais da caracterização do enunciador absurdo, como veremos a seguir.

Podemos retomar a linguagem verbal para lembrar que, aqui, lidamos com um enunciador que propõe o fingimento de um orgasmo como uma solução plausível para o problema da lacuna emocional existente entre homens e mulheres em relacionamentos romântico-sexuais. Nesse sentido, o interator é chamado a adotar os interesses de seu parceiro como seus próprios, uma afirmação que é procedimentalmente articulada pela associação direta do objetivo final do jogo à satisfação desse parceiro. Esse objetivo, no entanto, existe dentro de um conflito de interesses: o comportamento do parceiro, a princípio imprevisível e desconhecido pelo jogador, impede-o de alcançar seu objetivo. Nesse contexto em que a vitória do antagonista é apresentada como a condição para a vitória do protagonista, o interator não tem outra escolha a não ser renunciar a seu papel na disputa, sacrificando uma parte de sua condição de agente. A partir dessa relação, o jogo convida o interator a uma forçada reinterpretação do que inicialmente parecia ser seu maior obstáculo: no lugar de rivalizar seu parceiro sexual, a configuração lúdica e procedimental aponta para a possibilidade de que o maior obstáculo/limitação, aqui, é a própria ignorância e inabilidade inicial do interator, que o impedem de se adequar perfeitamente ao ritmo do parceiro. Essa ignorância/inabilidade vai sendo progressivamente remediada conforme o interator se familiariza com os processos do jogo, aproximando-o da vitória quanto mais ele for capaz de internalizar os comportamentos do parceiro e responder a eles em perfeita sincronia.

Portanto, um homem antipático e uma mulher que trabalha a favor da desintegração da própria agência e subjetividade: essa é a relação heterossexual que o enunciador absurdo toma por certa e a manutenção da qual defende em sua proposta. Confrontado com o problema da lacuna existente entre a expectativa masculina de como uma mulher deve agir (fantasia) e o comportamento real das mulheres (realidade), o enunciador absurdo propõe que as últimas remedeiem essa lacuna aproximando seu comportamento da expectativa masculina através do fingimento – priorizando, assim, o campo semântico da fantasia (associado aos interesses masculinos) sobre o campo semântico da realidade (associado às ações femininas). É através de uma série de marcas sinalizadoras, simultaneamente construídas nas múltiplas linguagens mobilizadas, que o ironista indica a configuração comunicativa que está propondo ao interator: uma relação antagônica em que locutor (A1) e interator (A2), juntos, zombam da proposta e visão de mundo do enunciador absurdo (A3). Curiosamente, é através dessa configuração comunicativa extratextual – articuladora do antagonismo contra A3 – que o interator reencontra os princípios de agência e *agón* deliberadamente subtraídos da linguagem procedimental.

Considerações finais

A partir do trajeto teórico-analítico percorrido pelo artigo, podemos apontar algumas conclusões preliminares. Nosso trabalho com a análise da ironia em múltiplas linguagens de um texto multimodal – a partir da caracterização de um enunciador absurdo que se pretende ridicularizar e da identificação de marcas que apontam para a necessidade de uma leitura irônica – parece indicar uma ironia textualmente construída e materializada que ultrapassa o campo exclusivo de uma única linguagem ou modo de comunicação. Nesse sentido, em vez de ironia verbal ou visual, poderíamos falar, de forma mais ampla, de uma *ironia semiótica*, como um princípio composicional-interpretativo presente nos múltiplos signos que estruturam textos e obras multimodais. O caso da construção de sentidos empreendida pela linguagem procedimental é emblemático desse processo simbiótico: não é possível dissociá-la completamente de suas manifestações verbais ou audiovisuais; porém, os signos verbais ou audiovisuais que a materializam e a comunicam aos interatores são alterados de forma

determinante pelos processos subjacentes e pelas regras de comportamento definidas na linguagem procedimental. Por fim, é pertinente ressaltar que nosso processo de análise destaca a possibilidade de se pensar a linguagem procedimental, própria da construção semiótica dos videogames, como também sendo capaz de sinalizar e construir significados irônicos.

Referências

- AARSETH, Espen. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- BOGOST, Ian. The rhetoric of video games. In: SALEN, Katie (Ed.). *The ecology of games: connecting youth, games, and learning*. Cambridge: The MIT Press, 2008. p. 117-140.
- BRAIT, Beth. *Ironia em perspectiva polifônica*. 2. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2008.
- CARVALHO, Amorim de. *Tratado de versificação portuguesa*. Lisboa: Universitária, 1987.
- CASELLI, Stefano; GIAPPONE, Krista Bonello Rutter; SCHELLEKENS, Jasper; GUALENI, Stefano. Satire at play: a game studies approach to satire. In: International Conference on the Foundations of Digital Games, 15., 2020, Bugibba, Malta. *Proceedings* [...]. Nova Iorque: ACM, 4p. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3402942.3403007>. Acesso em: 02 maio 2024.
- DUCROT, Oswald. *O dizer e o dito*. Tradução de Eduardo Guimarães. Campinas: Pontes, 1987.
- ESTRELA. Manual de instruções Banco Imobiliário Brasil. São Paulo: Estrela, [s. d.]. Manual de instruções de jogo de tabuleiro. Disponível em: <https://www.estrela.com.br/central-de-manuais>. Acesso em: 05 maio 2023.
- FRASCA, Gonzalo. *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Dissertação (Mestrado em Information Design and Technology) – School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology. Georgia, 118 p., 2001.
- FOSS, Sonja K. Theory of visual rhetoric. In: SMITH, Ken; MORIARTY, Sandra; BARBATSIS, Gretchen; KENNEY, Keith (Eds.). *Handbook of visual communication: theory, methods, and media*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2005. p. 141-152.
- HUTCHEON, Linda. *Teoria e política da ironia*. Belo Horizonte: UFMG, 2000.
- JUUL, Jesper. *Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais*. Tradução de Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2019.
- MACHADO, Ida Lucia. Irony as a communicative and argumentative strategy. *Bakhtiniana*, São Paulo, v. 9, n. 1, p. 118-137, jan./jul. 2014.

MOLLEINDUSTRIA. Orgasm simulator. [S. l.]: Molleindustria, 2003. jogo eletrônico. Disponível para download em: <https://www.molleindustria.org/en/orgasm-simulator/>. Acesso em: 05 maio 2023.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Editora Unesp, 2003.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de linguística geral*. Tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. 28. ed. São Paulo: Cultrix, 2012.

SCHELLEKENS, Jasper; CASELLI, Stefano; GUALENI, Stefano; GIAPPONE, Krista Bonello Rutter. Satirical game design: the case of the boardgame Construction BOOM! In: International Conference on the Foundations of Digital Games, 15., 2020, Bugibba, Malta. *Proceedings* [...]. Nova Iorque: ACM, 12 p. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3402942.3403008>. Acesso em: 02 maio. 2024.

SCOTT, Biljana. Picturing irony: the subversive power of photography. *Visual Communication*, v. 3, n. 1, p. 31-59, 2004. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1470357204039597>. Acesso em: 05 maio. 2023.

SICART, Miguel. Against procedurality. *Game Studies*, v. 11, n. 3, 2011. Disponível em: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap. Acesso em: 05 maio 2023.

Natalia Corbello -Universidade Estadual de Maringá – UEM

Mestre em Estudos Literários, Universidade Estadual de Maringá (UEM). Graduada em Letras-Inglês (Licenciatura e Bacharelado em Tradução). Professora na UEM, pesquisadora de jogos, mídias e artes digitais, com foco especial em questões poéticas e estéticas relacionadas à arte dos videogames.

E-mail: natacorbello@gmail.com

Márcio Roberto do Prado -Universidade Estadual de Maringá – UEM

Doutor em Estudos Literários, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp). Graduação em Letras, com licenciatura e bacharelado em Português e Francês, além de bacharel em Italiano, Unesp. Professor do Departamento de Teorias Linguísticas e Literárias da UEM e professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Letras na mesma instituição.

E-mail de contato: mrprado@uem.br