

## GameLinguagem e a produção de sentido nos games: interpretação, performance e subversão

*GameLinguagem and the production of meaning in games: interpretation,  
performance, and subversion*

Bruno Carvalho dos Santos<sup>1</sup>, Sérgio Nesteriuk Gallo<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidade Anhembi Morumbi

s.bruno.carvalho@gmail.com, sergio.gallo@animaeducacao.com.br

**Abstract. Introduction:** This paper presents a theoretical model for understanding digital games as language systems that generate meaning in specific social and cultural contexts through the articulation of designed structures, gameplay practices, and symbolic disputes. Grounded in semiotics and cultural studies, the research investigates the role of the player as an interpretive and performative agent. **Objective:** To present a model of game language structured into syntactic, semantic, and pragmatic dimensions, with emphasis on the analysis of meaning-making, performance, and subversion in digital games. **Methodology:** Based on a systematic and interdisciplinary literature review, the study draws on references from semiotics, Game Studies, and participatory culture in interactive digital media. **Results:** The GameLinguagem model demonstrates analytical capacity to describe games as open and reconfigurable languages, enabling a critical reading of player experience and emerging cultural practices such as modding, machinima, and subversive performances. The model contributes to research in cultural analysis of games, game design, and education.

**Keywords:** GameLinguagem; digital games; language; subversion; participatory culture.

**Resumo. Introdução** Este artigo apresenta um modelo teórico para compreender os games como sistemas de linguagem que produzem sentido em contextos sociais e culturais específicos, por meio da articulação entre estruturas projetadas, práticas de jogo e disputas simbólicas. Partindo da semiótica e dos estudos culturais, investiga-se o papel do jogador como agente interpretativo e performático. **Objetivo:** Apresentar um modelo de linguagem dos jogos estruturado nas dimensões sintática, semântica e pragmática, com ênfase na análise da produção de sentido, performance e subversão nos jogos digitais. **Metodologia:** Com base em uma revisão bibliográfica sistemática e interdisciplinar, são mobilizados referenciais no campo da semiótica, dos Game Studies e da cultura participativa nas mídias digitais interativas. **Resultados:** A GameLinguagem demonstra capacidade analítica para descrever os jogos como linguagens abertas e reconfiguráveis, permitindo a leitura crítica da experiência do jogador e das práticas culturais emergentes, como modding, machinima e performances subversivas. O modelo contribui para pesquisas em análise cultural de jogos, design e educação.

**Palavras-chave:** GameLinguagem; jogos digitais; linguagem; subversão; cultura participativa.

## 1. Introdução

A compreensão dos jogos digitais como artefatos culturais tem se expandido significativamente nas últimas décadas, acompanhando o crescimento da indústria e o amadurecimento dos *Game Studies* como campo interdisciplinar. Nesse contexto, os jogos deixaram de ser vistos apenas como produtos de entretenimento e passaram a ser investigados como práticas simbólicas, linguagens expressivas e espaços de disputa cultural. No entanto, ainda persiste uma lacuna entre os estudos que enfocam a estrutura dos jogos e aqueles que privilegiam a experiência dos jogadores enquanto sujeitos interpretantes e performáticos.

Este artigo propõe um estudo sobre a linguagem dos games (SANTOS, 2025) como uma ferramenta conceitual capaz de articular as ambiguidades dos jogos ao considerar: o jogo como artefato e o jogo como experiência. Fundamentada na semiótica de Charles William Morris (1971) — com suas três dimensões analíticas: sintática, semântica e pragmática —, a GameLinguagem (SANTOS, 2025) oferece um modelo teórico que permite compreender os jogos digitais como sistemas de linguagem dinâmicos, em constante atualização na relação entre designer e jogador. A proposta reconhece que o sentido nos jogos não é pré-determinado pelo projeto, mas emerge do encontro entre regras, signos e ações interpretativas.

Tomando como base os estudos de Umberto Eco (2015a) sobre a obra aberta, e os estudos sobre as linguagens na contemporaneidade em Santaella (2020), o artigo destaca o papel do jogador como coautor da experiência, enfatizando sua capacidade de interpretar, performar e subverter os sistemas projetados. Essa perspectiva é expandida a partir de autores como Sicart (2014), Frasca (2007) e Jagoda (2020), que investigam o jogo como performance cultural, simulação crítica e campo de negociação simbólica.

Ao propor uma leitura cultural dos games a partir da GameLinguagem, este artigo busca evidenciar como a produção de sentido nos jogos digitais pode ser marcada por práticas de participação, apropriação e subversão. A análise parte da premissa de que os jogos são formas abertas de linguagem — não apenas porque permitem múltiplos percursos, mas porque seus significados são construídos na performance do jogador. A partir dessa perspectiva, serão discutidas as relações entre linguagem e cultura, a atuação interpretativa dos jogadores e os modos como a GameLinguagem possibilita a leitura crítica dessas experiências.

## 2. Jogos como linguagem e prática cultural

Compreender os jogos digitais como linguagem é reconhecer que eles constituem formas complexas de mediação simbólica, nas quais estruturas formais, signos e práticas culturais se entrelaçam na produção de sentido. Desde suas manifestações mais ancestrais, os jogos atuam como práticas culturais carregadas de valor simbólico, pedagógico e ritualístico. Como afirma Huizinga (2001), “o jogo é mais antigo que a cultura”, revelando sua universalidade como uma forma de expressão estruturante da vida social.

Ao longo da história, os jogos foram utilizados para transmitir valores, reforçar normas sociais e construir identidades coletivas. Essa função cultural é mantida e expandida nos videogames, que operam como sistemas expressivos e performáticos. Para Gallo (2007), os jogos não apenas refletem a cultura, mas a constituem, atuando como mecanismos de transmissão simbólica e criação de significado. Bogost (2007) reforça essa perspectiva ao apontar os jogos como meios retóricos que comunicam ideias por meio de suas regras e sistemas — uma retórica procedural. Já Flanagan (2009) destaca o potencial dos jogos como espaços de intervenção crítica, que podem desafiar estruturas sociais e gerar novas formas de engajamento cultural.

Esses autores convergem para uma concepção ampliada do jogo como linguagem. Inspirada em Charles William Morris (1971), essa abordagem compreende os jogos digitais como sistemas semióticos multimodais que integram elementos sintáticos (estrutura formal), semânticos (significados emergentes) e pragmáticos (interpretação situada). Esse entendimento é reforçado por Santaella (2020), que afirma que “toda linguagem tem um corpo”, ou seja, um suporte material que encarna suas possibilidades expressivas. Nos jogos, esse corpo é a interface, o controle, a simulação, a resposta do sistema e a agência do jogador.

Tratar os jogos como linguagem implica também reconhecê-los como práticas culturais encarnadas, marcadas por contextos históricos, sociais e tecnológicos. Para Sicart (2014), o *play* é uma forma de agir no mundo — uma prática ética e cultural. Isbister (2016) e Upton (2015) acrescentam que a dimensão emocional e estética dos jogos contribui para experiências de forte ressonância simbólica, capazes de articular narrativa, interatividade e afetividade de modo único.

Portanto, os jogos não apenas comunicam — eles estruturam práticas de produção de sentido. Inserem-se em ecossistemas midiáticos mais amplos e participam ativamente das disputas culturais do presente. Ao compreendê-los como linguagem e prática cultural, abrimos espaço para investigar não apenas sua estrutura, mas a potência interpretativa e subversiva dos jogadores. Essa é a premissa que fundamenta a proposta da GameLinguagem, a ser apresentada na próxima seção como um modelo teórico que articula forma, cultura e experiência.

### **3. A GameLinguagem como modelo teórico**

A proposta da GameLinguagem parte do princípio de que os jogos digitais constituem sistemas de linguagem dinâmicos, cujos significados emergem da articulação entre estruturas projetadas, processos interpretativos e práticas culturais. Inspirada na semiótica de Charles William Morris (1971), essa abordagem estrutura a linguagem dos jogos em três dimensões interdependentes: sintática, semântica e pragmática. Essa divisão permite compreender os jogos tanto como artefatos formais quanto como experiências performativas e culturalmente situadas.

A dimensão sintática da GameLinguagem refere-se à organização formal dos elementos que compõem o jogo. Trata-se da gramática projetada pelo designer: regras, mecânicas, sistemas de progressão, elementos visuais e sonoros, estruturas narrativas e interfaces.

Esses componentes operam como "lexemas" — unidades modulares de construção que podem ser combinadas em diferentes níveis de complexidade e que articulam forma, função e interação. Cada lexema, portanto, não é apenas uma peça estrutural, mas um vetor de ação e significação. Essa gramática formal permite ao designer compor experiências coerentes e ao jogador reconhecer padrões interativos.

A dimensão semântica diz respeito aos significados que emergem da relação entre os elementos estruturais e a leitura do jogador. A cada escolha, movimento ou interação, o jogador atualiza sentidos, associa valores e interpreta símbolos que não estão dados de forma unívoca no projeto, mas emergem na experiência. A semântica da GameLinguagem é, portanto, situada e fluida, marcada por elementos culturais, afetivos e contextuais. Ela envolve a negociação entre o modelo conceitual do designer e o modelo mental construído por quem interage com o artefato (NORMAN, 2002), sendo atravessada por mecanismos de metacomunicação que orientam ou tensionam essa leitura. Já a dimensão pragmática diz respeito à performance do jogador enquanto sujeito interpretante, criador e, potencialmente, subversor. O jogo se realiza na ação, e essa ação é sempre situada, encarnada e produtora de sentido. Como aponta Eco (2015a), a interpretação não é passiva: o leitor — aqui, o jogador — completa a obra, atualizando seu significado a cada ato de leitura. Em diálogo com autores como Sicart (2014) e Frasca (2007), essa dimensão destaca o jogo como espaço de performance e apropriação, onde o jogador agencia sentidos próprios, contesta normas e reinscreve valores culturais.

A GameLinguagem, ao integrar essas três dimensões, propõe um modelo analítico e projetual que permite compreender os jogos digitais não apenas como sistemas projetados, mas como sistemas atualizados no ato de jogar. Essa distinção nos leva a refletir sobre três instâncias fundamentais: o jogo projetado, o jogo jogado e o jogo como objeto.

Nesse sentido, o jogo digital deve ser compreendido como uma mídia expressiva, e não como um canal neutro. Ele opera por meio de estruturas materiais e simbólicas — como interfaces, motores gráficos, sistemas de regras e dispositivos de controle — que condicionam as formas de significação possíveis. Como linguagem encarnada (SANTAELLA, 2020), sua expressividade depende da articulação entre forma, interação e experiência. A GameLinguagem reconhece essa especificidade midiática dos jogos e propõe um modelo que estrutura suas operações semióticas na relação entre código, signo e performance. A GameLinguagem permite, assim, uma leitura crítica que expande a análise de mecânicas ou narrativas isoladas, propondo uma abordagem integrada entre estrutura formal, produção de sentido e apropriação cultural. que permite compreender os jogos digitais não apenas como sistemas projetados, mas como sistemas atualizados no ato de jogar. Essa distinção nos leva a refletir sobre três instâncias fundamentais: o jogo projetado, o jogo jogado e o jogo como objeto. Sua principal contribuição está em oferecer um arcabouço teórico que articula forma, sentido e experiência, permitindo análises críticas mais sensíveis à ação do jogador e à complexidade dos jogos como fenômenos midiáticos e culturais. Inspirando-se na tríade hermenêutica de Umberto Eco (2015b), podemos pensar o jogo como uma articulação entre a *intentio auctoris* (a

intenção do designer), a *intentio operis* (as possibilidades inscritas no próprio artefato) e a *intentio lectoris* (a interpretação e ação do jogador).

#### 4. A dimensão pragmática e a subversão

A dimensão pragmática da GameLinguagem refere-se à atualização da linguagem do jogo na ação do jogador. É nesse domínio que o jogo projetado encontra sua realização prática, performativa e situada. A pragmática diz respeito à maneira como o jogador interpreta, negocia e transforma a proposta do jogo, ativando sentidos que não estavam completamente determinados pelo design. Essa dimensão reconhece o jogador como sujeito ativo, capaz de improvisar, resistir, apropriar-se e subverter os sistemas projetados.

Em consonância com a concepção de Umberto Eco (2015a) sobre a obra aberta, a experiência do jogo se realiza como leitura ativa, em que a interpretação é parte integrante da obra. O jogador não apenas decifra signos ou executa comandos, mas atualiza e reinscreve sentidos por meio de sua performance. O jogo é, assim, um texto em movimento, cuja significação depende das escolhas, estratégias, desvios e afetos do jogador. Como aponta Frasca (2007), a simulação permite múltiplos percursos interpretativos, e é justamente essa abertura que confere potência cultural ao jogo como linguagem.

Essa potência se expressa de modo particular nas práticas de subversão. O jogador pode desviar-se das regras originais, explorar brechas do sistema (*glitches*), modificar o jogo por meio de *mods*, produzir *machinimas*, redefinir objetivos (*speedruns*), ou ainda transformar sua função comunicativa - jogos performados como arte, crítica ou protesto. Todas essas ações revelam que a linguagem dos jogos não está confinada ao design original, mas é continuamente ressignificada na cultura participativa.

Jagoda (2020) propõe o conceito de "jogo experimental" como modo de ação que contesta as normas do sistema e explora a plasticidade das regras como espaço de invenção e crítica. Na GameLinguagem, essas práticas se inserem na dimensão pragmática como formas expressivas e transformadoras de linguagem — ações que desafiam a *intentio auctoris* e operam sobre a *intentio operis*, criando novas possibilidades de leitura e inscrição cultural.

Essa abordagem também se conecta à ideia de *playformance*, proposta por Frasca (2007), que une performance e jogo para destacar a dimensão corporal, estética e relacional da ação lúdica. Jogar, nesse sentido, é atuar no mundo por meio da linguagem do jogo — e essa atuação pode ser ritualística, criativa, política ou crítica. A pragmática da GameLinguagem contempla essa multiplicidade de formas de jogar, reconhecendo que o sentido não é um dado, mas uma construção partilhada entre o sistema, o jogador e seu contexto cultural.

Portanto, a dimensão pragmática revela o jogo como linguagem viva, em constante negociação e transformação. É nesse espaço que a cultura se infiltra na estrutura, que o

jogador se torna coautor e que o jogo deixa de ser apenas um artefato para tornar-se uma prática culturalmente situada e ressignificável.

A dimensão pragmática da GameLinguagem pode ser exemplificada por diferentes modos de ação do jogador, que vão desde a adesão aos objetivos previstos pelo design até práticas performativas e críticas que reconfiguram o sistema. Jogadores que seguem o percurso narrativo principal de um RPG, por exemplo, atualizam o jogo conforme o modelo projetado — o que chamamos de alinhamento pragmático. Já em casos como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), comunidades de *speedrunners* manipulam a física do jogo por meio de *glitches* para realizar ações não previstas, como atravessar paredes ou derrotar chefes fora de ordem. Essa prática, denominada subversão intencional, revela domínio das regras e transforma o jogo em metajogo performativo, reconfigurando sua sintaxe a partir da ação situada do jogador.

Outros casos incluem o uso de jogos como Halo para a criação de *machinimas* — como a série Red vs. Blue — e a produção de *mods* com viés crítico ou artístico. Tais práticas expressam o potencial da linguagem dos jogos como meio de coautoria cultural, performando novos sentidos a partir de estruturas existentes.

## 5. Estudos culturais e mediações lúdicas

Ao considerar os jogos digitais como linguagem e prática cultural, a GameLinguagem permite articular os estudos culturais com as mediações lúdicas contemporâneas. Essa perspectiva reconhece que o sentido dos jogos não está encerrado no código, na narrativa ou na mecânica de jogo, mas se constitui na intersecção entre os sistemas projetados e as práticas interpretativas dos jogadores. Em outras palavras, a linguagem do jogo é ativada, negociada e frequentemente transformada pelos jogadores e pelas comunidades que a praticam.

A cultura participativa descrita por Jenkins (2009) fornece um arcabouço importante para compreender esse fenômeno. Os jogadores contemporâneos não se limitam ao consumo passivo, mas também agem, muitas vezes, como produtores culturais: remixam, reinterpretam, modificam e compartilham suas experiências com os jogos. A GameLinguagem, ao considerar a dimensão pragmática como espaço performático e expressivo, oferece ferramentas para analisar essas práticas não como desvios, mas como modos legítimos de significação.

Essa abordagem também permite uma leitura crítica das formas de apropriação dos jogos por diferentes grupos sociais. Mulheres, pessoas LGBTQIA+, comunidades periféricas e povos originários têm reconfigurado a linguagem dos jogos para narrar outras histórias, tensionar estereótipos e expandir os horizontes representacionais. Como prática cultural viva, o jogo torna-se campo de disputa simbólica e ressignificação política — algo que a GameLinguagem é capaz de capturar ao considerar a agência do jogador em sua dimensão semiótica e cultural.

Além disso, ao aplicar a GameLinguagem como lente analítica, é possível investigar como as mediações lúdicas dialogam com outros sistemas midiáticos. A tradução

intersemiótica (PLAZA, 1987) que ocorre entre jogos, cinema, literatura, redes sociais e plataformas de *streaming* revela que a linguagem dos jogos ultrapassa seu suporte técnico, transformando-se em ecossistema comunicacional transmidiático. A produção de narrativas emergentes, memes, *fan arts* e *machinimas* demonstra que a linguagem do jogo não se encerra em si mesmo, mas se espalha pelas práticas culturais que o cercam.

Santaella (2020) afirma que toda mediação é antes de tudo linguagem, e que compreender os jogos como linguagem encarnada permite ir além da análise estrutural, incluindo os processos de recepção, remix e performatividade. A GameLinguagem se alinha a essa visão ao integrar estrutura e ação, oferecendo uma ferramenta para pensar os jogos como linguagens abertas, moduláveis e politicamente significativas.

Assim, ao articular estudos culturais e mediações lúdicas, a GameLinguagem revela seu potencial crítico, capaz de evidenciar as múltiplas camadas de produção de sentido que atravessam os jogos digitais em sua vida social.

A pragmática da GameLinguagem também permite compreender o papel das comunidades de jogadores na construção de sentidos coletivos. Práticas como *modding*, *glitch play* e narrativas emergentes não apenas ampliam o uso dos jogos como meios expressivos, mas também revelam um engajamento político, afetivo e crítico com os sistemas projetados. Exemplos como Counter-Strike, originado como mod de Half-Life, e Doki Doki Literature Club Plus, que subverte convenções do gênero romance visual, ilustram como a linguagem dos jogos pode ser reescrita por meio da ação performativa do jogador.

## 6. Considerações finais

Este artigo apresentou a GameLinguagem como uma proposta teórica para compreender os jogos digitais como sistemas de linguagem encarnados, dinâmicos e culturalmente ressignificáveis. Fundamentado na semiótica de Charles William Morris (1971) e articulado com os estudos culturais, o modelo integra estrutura formal, produção de sentido e ação performática em uma abordagem crítica da experiência lúdica.

Ao estruturar a linguagem dos jogos nas dimensões sintática, semântica e pragmática, a GameLinguagem oferece ferramentas analíticas para compreender como os significados emergem da articulação entre o design e as práticas interpretativas dos jogadores e suas comunidades. Essa abordagem contribui para superar dicotomias recorrentes no campo dos *Game Studies* — como design versus recepção, forma versus conteúdo, ou artefato versus experiência — ao propor uma leitura integrada da experiência lúdica.

Ao dialogar com autores como Eco (2015a), Santaella (2020), Frasca (2007), Sicart (2014), Jagoda (2020) e Jenkins (2009), a GameLinguagem reforça a compreensão dos jogos digitais como práticas simbólicas culturalmente situadas. Nesse contexto, o jogador é reconhecido como coautor da experiência, e o jogo, como linguagem viva e modulável, capaz de ser apropriada, modificada e ressignificada em contextos diversos.

Para ilustrar seu potencial analítico, o modelo pode ser mobilizado para analisar práticas que revelam diferentes modos de atualização da linguagem do jogo. No alinhamento

pragmático, por exemplo, jogadores de RPGs que seguem os objetivos narrativos principais performam a sintaxe projetada conforme o esperado. Já nas subversões intencionais, como os *speedruns* de The Legend of Zelda: Breath of the Wild baseados em *glitches*, observa-se a reconfiguração da experiência lúdica como metajogo crítico. Casos de reapropriação expressiva, como a série Red vs. Blue (Halo) ou os *mods* narrativos de Skyrim, evidenciam o uso dos jogos como meio cultural, expandindo suas funções comunicativas para além do sistema original. Esses exemplos demonstram como a GameLinguagem pode descrever a plasticidade semiótica e a performatividade do jogo em ato.

Como desdobramentos futuros, propõe-se a aplicação empírica da GameLinguagem em estudos de caso que permitam validar, refinar e delimitar com maior precisão os contextos nos quais o modelo se mostra mais pertinente. Também se vislumbra sua adaptação para contextos educacionais, oficinas de design colaborativo e ambientes de crítica cultural, com o desenvolvimento de guias gramaticais, ferramentas analíticas e recursos didáticos voltados à análise e criação de experiências lúdicas.

Ao compreender os jogos como linguagens abertas, em constante negociação cultural, a GameLinguagem busca contribuir com o repertório conceitual dos *Game Studies* e fortalecer o vínculo entre design, crítica e participação.

Por fim, reconhece-se que, enquanto proposta teórica, a GameLinguagem ainda carece de validação empírica quanto à sua aplicabilidade em diferentes gêneros, estilos e configurações de jogos. Não se pretende, neste artigo, oferecer um modelo normativo ou fechado, mas sim uma ferramenta conceitual em desenvolvimento. A avaliação de sua eficácia analítica e de suas limitações dependerá de sua aplicação em contextos concretos, sobretudo na investigação da agência do jogador, da estrutura sintática e das margens interpretativas de diferentes sistemas lúdicos. Essa etapa será decisiva para consolidar a GameLinguagem como abordagem crítica, aplicada e sensível às práticas culturais que constituem o jogo como linguagem.

## Referências

- BOGOST, Ian. Persuasive games: the expressive power of videogames. Cambridge: MIT Press, 2007.
- ECO, Umberto. Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 2015a.
- ECO, Umberto. Os limites da interpretação. São Paulo: Perspectiva, 2015b.
- FLANAGAN, Mary. Critical play: radical game design. Cambridge: MIT Press, 2009.
- FRASCA, Gonzalo. Play the message: play, game and videogame rhetoric. 2007. Tese (Doutorado em Game Design) – IT University of Copenhagen, Dinamarca, 2007.
- FRASCA, Gonzalo. Playformance: the playful performance of meta-rules. 2013. Disponível em: <https://www.ludology.org/articles/playformance.html>. Acesso em: 7 abr. 2025.

- GALLO, Sérgio Nesteriuk. Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar. 2007. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.
- HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- ISBISTER, Katherine. How games move us: emotion by design. Cambridge: MIT Press, 2016.
- JAGODA, Patrick. Experimental games: critique, play, and design in the age of gamification. Chicago: University of Chicago Press, 2020.
- JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.
- MORRIS, Charles William. Writings on the General Theory of Signs. Edited by Thomas A. Sebeok. The Hague: Mouton, 1971. (Approaches to Semiotics, v. 16).
- NORMAN, Donald A. O design do dia a dia. Tradução de José Augusto de Blasiis. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.
- PLAZA, Júlio. Poéticas intersemióticas: tradução nas artes visuais. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- SANTAELLA, Lucia. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus, 2020.
- SANTOS, Bruno Carvalho dos. GAMELINGUAGEM: uma abordagem para estruturas e experiência em jogos digitais. Tese (Doutorado em Design) - Universidade Anhembi Morumbi, 2025.
- SICART, Miguel. Play matters. Cambridge: MIT Press, 2014.
- UPTON, Brian. The aesthetic of play. Cambridge: MIT Press, 2015