

JOGAR É CRESCER: Uma análise das metáforas em Little Inferno

PLAY IS GROW UP: an analysis of Little Inferno's metaphors

Ana Clara S. Britto¹, Maurício S. Gino¹, Carlos Henrique R. Falci¹

¹Escola de Belas Artes– Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)
Av. Pres. Antônio Carlos, 6627– 31.270-901– Belo Horizonte– MG– Brasil

anabritto21@gmail.com, mauriciogino@ufmg.br, chfalci@ufmg.br

Abstract. Introduction: This article presents a case study of the narrative in the game *Little Inferno* (2012). **Objective:** The goal is to understand how the metaphorical system is constructed and its role in adding value to the game's ludic-aesthetic experience. **Methodology or Steps:** The narrative elements of the case study are discussed based on the concepts of metaphors by Lakoff and Johnson (2002), research on narratives by Edgard Murano (2010), and Charles Peirce's semiotic (1966). **Results:** Based on the theoretical framework, an analysis of the narrative is proposed through the understanding of the linguistic and visual metaphors presented in the work.

Keywords: Narrative, Metaphor, Metaphorical Analysis, Digital Games, Semiotic

Resumo. Introdução: Este artigo contempla um estudo de caso da narrativa do jogo *Little Inferno* (2012). **Objetivo:** Têm-se como objetivo compreender como o sistema metafórico é construído e seu papel na agregação de valor à experiência lúdico-estética do jogo. **Metodologia ou Etapas:** Os elementos narrativos do estudo de caso são discutidos a partir dos conceitos de metáforas de Lakoff e Johnson (2002), as pesquisas em narrativas de Edgard Murano (2010) e a semiótica de Charles Peirce (1966). **Resultados:** Com base no referencial teórico, propõe-se uma análise da narrativa a partir do entendimento das metáforas linguísticas e visuais apresentadas na obra.

Palavras-chave: Narrativa, Metáfora, Análise Metafórica, Jogos Digitais, Semiótica

1. Introdução

Unindo interatividade à narrativa clássica, os videogames, ao longo de seu estabelecimento como mídia, desenvolveram uma forma própria de contar histórias e se tornaram exemplos de uma experiência tão imersiva quanto a literatura e o cinema [Murano 2010]. Aqui, considera-se importante entender o jogo não apenas como mídia, por ser capaz de fazer o jogador vivenciar outra realidade e transmitir mensagens [Almeida 2017], mas, também, como uma atividade de produção de sentido análoga à leitura de um texto [Freitas 2015].

Desenvolvido pela Tomorrow Corporation, *Little Inferno* é um jogo de *puzzle* lançado em 2012 para Wii U e Windows, sendo futuramente disponibilizado nas plataformas Nintendo Switch, Linux, macOS, Android e iOS. Este artigo apresenta um estudo de caso do game, de modo a explorar, sob uma abordagem narratológica e através da semiótica, como se dá a construção do sistema de metáforas do jogo e como esse sistema colabora para o desenvolvimento da narrativa e imersão do jogador.

No primeiro momento faz-se uma revisão bibliográfica, enfatizando aqui os principais conceitos que nortearam o estudo. Em sequência, apresentam-se os principais personagens e acontecimentos do jogo, de modo a introduzir a narrativa. Então, desenvolve-se a análise semiótica, interpretação das metáforas e como o sistema metafórico é construído. Ressalta-se que esta é uma proposta de análise, dentre múltiplas interpretações possíveis, de modo que não se defende que a narrativa foi intencionalmente desenvolvida com o sentido apresentado, mas apenas que essa é uma forma possível de se fazer essa leitura alegórica. Por fim, a conclusão explora os impactos das metáforas no processo de estabelecimento da narrativa, tornando a obra um ambiente lúdico, cuja narrativa metafórica potencializa a imersão e intensifica o potencial lúdico-estético da experiência de jogo.

1.1. Metáforas e Sistemas Conceituais

Ao consultar o significado do termo “metáfora” no dicionário, têm-se:

“Figura de linguagem em que uma palavra que denota um tipo de objeto ou ação é usada em lugar de outra, de modo a sugerir uma semelhança ou analogia entre elas; translação (por metáfora se diz que uma pessoa bela e delicada é uma flor, que uma cor capaz de gerar impressões fortes é quente, ou que algo capaz de abrir caminhos é a chave do problema); símbolo.”
[Dicionário Michaelis]

O conceito apresentado no dicionário parte das proposições de Borges (1952), que defendia a metáfora como uma figura de linguagem e sua importância no processo de significação da linguagem. Para ele, com base em uma analogia, dois conceitos são relacionados por meio de uma característica comum e há uma transferência de significado, que permite a ampliação da compreensão e renovação do vocabulário de uma língua.

Em “Metáforas da Vida Cotidiana”, porém, acompanhando as novas teorias desenvolvidas na década anterior, Lakoff e Johnson (2002) apontam que a metáfora não é apenas uma figura de linguagem, mas a própria base do pensamento e ações humanos. Embora, para a maioria das pessoas, a metáfora seja um recurso poético de uso em situações específicas e restrito à linguagem, os processos do pensamento humano são, em grande parte, metafóricos. Eles apontam que as metáforas possuem um papel central na definição da realidade cotidiana, de modo que governam e estruturam como as pessoas percebem, se comportam no mundo e como se relacionam umas com as outras. De forma sucinta, “a essência da metáfora é compreender e experienciar uma coisa em termos de outra.” [Lakoff e Johnson 2002].

Os autores explicitam três principais tipos de metáfora:

- **Metáforas estruturais** são aquelas em que um conceito é estruturado metaforicamente em termos de outro;
- **Metáforas orientacionais** são aquelas que se relacionam à orientação espacial, formando um sistema de conceitos interligados. Por exemplo, felicidade é para cima (Ela levantou meu ânimo, alto astral) e tristeza é para baixo (Estou me sentindo para baixo, estou no fundo do poço).

- **Metáforas ontológicas** permitem perceber eventos, atividades, emoções e outros elementos intangíveis como entidades ou substâncias palpáveis. Por exemplo, “A vida é injusta”. Ser justo ou não é uma característica humana, que depende de fatores morais, éticos, históricos e culturais. Neste exemplo, há a personificação de algo não humano - a vida - conferindo-lhe a capacidade de ser ou não justa.

As metáforas, individualmente, muitas vezes não são capazes de promover um entendimento consistente e abrangente de todos os aspectos de seu conceito-alvo. Porém, quando diversos conceitos metafóricos são relacionados entre si, mantendo uma coerência constitui-se um Sistema Conceitual: um conjunto de metáforas em que, muitas vezes, uma metáfora implica em outra, formando uma rede de significados capaz de estabelecer o conceito principal e várias subcategorização a ele interligadas.

1.2. Narratologia em jogos

A Teoria da Narratologia é um campo de estudo que se dedica à análise das narrativas, suas estruturas e funções, buscando entender como as histórias são construídas e como elas afetam a percepção do leitor. Falcão e Neves (2008) sintetizam que a narratologia se configura como um conjunto multidisciplinar de fundamentos focados nos diversos elementos da narrativa, incluindo os elementos estruturais como enredo, personagens, tempo e espaço; os elementos formais do discurso; e os tipos de narrativa encontrados em formas de manifestação dramática, oferecendo uma abordagem sistemática para a análise de textos literários e outros tipos de narrativas, incluindo em jogos digitais.

No que tange aos elementos da narrativa, Falcão e Neves definem três principais:

- **A estrutura** corresponde à sequência de eventos que compõem a história. Campbell (1994), em “O Herói de Mil faces”, define as etapas narrativas a partir do fator e carga simbólica que cada uma expressa, e será explorado no tópico 4;
- **Os personagens** são os agentes da narrativa e, usualmente, se enquadram dentro de um arquétipo. Para Jung (2006), os arquétipos são manifestações do inconsciente coletivo, compondo as personalidades dos personagens e definindo seus comportamentos dentro da história. Vogler (1997) destaca alguns dos tipos arquetípicos mais comuns, como o herói, arauto, mentor e sombra;
- **A trama**, por fim, é o conflito, o tema e o conteúdo da história.

Em relação aos tipos de narrativas, os autores apontam uma diferença de classificação quanto à linearidade e quanto à relação entre meio e usuário. Sob o âmbito da linearidade, a relação entre o “tempo dramático” (como os eventos são apresentados) do “tempo cronológico” (tempo físico em que os eventos acontecem) são divididas em três categorias:

- Na **narrativa linear** o tempo dramático e cronológico são o mesmo, de modo que os eventos acontecem em sequência, sem o uso de *flashbacks*;
- Na **narrativa não-linear** o tempo dramático é apresentado de forma não cronológica, podendo utilizar uma estrutura retroativa, *flashbacks* e mechas temporais, com a condição de seguir uma única linha narrativa geral;

- Na **narrativa multilinear** há várias linhas temporais simultâneas se desenvolvendo em suas próprias linearidades dentro do tempo cronológico.

Quanto à relação meio-usuário, aqui considerando o jogo-jogador, os autores apontam duas categorias:

- A **narrativa embutida** é o formato “clássico”, na qual a história comporta em si toda a estrutura e elementos dramáticos da forma como o autor os apresenta, apenas prevendo a reação do interlocutor diante dela;
- A **narrativa emergente** é produzida a partir da interação do interlocutor com o veículo, mas não apenas nos contextos de mídias interativas, visto que o interlocutor, ao se tornar um sujeito que interpreta, modifica a própria percepção sobre a narrativa.

A narratologia aborda ainda diversos outros temas e elementos dentro do contexto das narrativas. Para o presente estudo, porém, esses foram os conceitos mais relevantes e que serão abordados diretamente na análise do jogo.

1.3. A Semiótica de Peirce

A semiose é um processo contínuo de produção de signos e criação de significados aos objetos. Peirce (1996) explorou as relações entre objetos e o pensamento. Para ele, o signo, também chamado de representâmen é a unidade semiótica: um estímulo que possui significado. O signo transmite a ideia do objeto representado ao interpretante. Nota-se que o interpretante não é puramente o interlocutor, mas o conjunto de percepções e compreensões do receptor. Há três tipos de signos:

- **Ícone:** uma relação de significado estabelecida pela semelhança com o objeto. Uma onomatopéia, por exemplo, é um ícone verbal. O entendimento do ícone depende da capacidade do interlocutor de reconhecer a semelhança.
- **Índice:** uma relação que se dá através da causalidade sensorial, ou seja, um elemento indica outro. Por exemplo, o fogo gera fumaça, de modo que fumaça pode ser um índice de fogo.
- **Símbolo:** uma relação de representação, normalmente abstrata. Por exemplo, uma cruz pode representar um hospital. Praticamente todas as palavras de uma língua são símbolos, pois representam outra coisa.

Peirce propôs, também, que há, essencialmente, três tipos de relações entre elementos:

- **Primeiridade**, ou relação monádica: produz o novo, a qualidade de uma existência abstrata que não existe em si própria, e, portanto, depende da referência a outro ser;
- **Secundidade**, ou relação diádica: relação que se estabelece com a existência abstrata da primeiridade, seja por negação, oposição, semelhança ou contraste, de modo a assumir função e existência;
- **Terceiridade**, ou relação triádica: interpretação da existência, de forma a representar uma generalidade.

A análise de metáforas nesse estudo se pautou, principalmente, a partir da identificação dos símbolos segundo a teoria peirceana, compreendendo como cada elemento da narrativa representa um arquétipo, sentimento ou elemento da vida cotidiana, de modo a causar identificação no jogador e seu maior envolvimento na trama narrativa.

2. Little Inferno

O jogo começa com a entrega de uma carta da Srta. Nancy parabenizando o jogador por comprar uma Lareira de Entretenimento *Little Inferno*. Ele é instruído a adicionar itens à lareira e queimá-los, recebendo moedas quando o item se reduz a cinzas. Após queimar todos os seus itens iniciais, o jogador recebe outra carta da Srta. Nancy introduzindo a mecânica dos catálogos, através dos quais é possível comprar diversos itens com moedas que serão enviados ao jogador para serem queimados. O objetivo do jogo é desbloquear todos os 7 catálogos e queimar todos os itens disponíveis. Através do trailer, apresentado ao jogador em uma das cartas como uma propaganda da Lareira e também disponível no Youtube, sabe-se que está nevando há anos e o mundo fica gradativamente mais frio e ninguém sabe o porquê. A Lareira de Entretenimento *Little Inferno*, então, foi desenvolvida para manter as crianças entretidas e aquecidas.

À medida que o jogador progride na descoberta dos itens, esporadicamente é introduzido, sempre através de cartas, a outros dois personagens. Primeiramente, Sugar Plumps, uma garota enérgica e autêntica que revela ser vizinha do protagonista e mantém contato múltiplas vezes ao longo de todo o jogo, e o Meteorologista, um homem que vive em um balão meteorológico acima da cidade e envia esporádicas reportagens meteorológicas especiais.

O jogador conhece mais sobre os personagens quanto mais catálogos desbloquear. Ao longo do tempo, Sugar Plumps conversa sobre múltiplos assuntos, incluindo banalidades infantis, desejos e reflexões sobre o futuro. Aos poucos, ela reflete cada vez mais sobre o propósito da Lareira *Little Inferno* e o mundo além dela. Então, ela envia uma carta desesperada com sua casa pegando fogo e, em seguida, o Meteorologista envia um comunicado de explosão de uma casa e da morte de um habitante.

Ao desbloquear o penúltimo catálogo, o Meteorologista comunica com surpresa que o sol está nascendo. O jogador recebe uma carta de uma figura não identificada falando sobre o sol e pedindo o envio de um par de óculos. Ao acatar, a figura retorna outra carta, agradecendo e contando sua experiência em um grande incêndio, que a transformou em milhões de pedacinhos que voaram para longe, mas que ela voltou para levar o jogador junto. A figura envia as instruções para que o jogador queime a própria casa.

Se o jogador seguir os passos, a lareira entra em colapso, a peça no centro abre os olhos e a câmera muda, mostrando um conjunto de casas lado a lado. A casa do centro explode, e do céu cai um menino que o jogador controla. Ao andar pela região, é possível trocar de telas e explorar mais a cidade, até encontrar o carteiro, que entrega ao jogador uma última carta.

Sugar Plumps, agora visivelmente diferente, relembra com nostalgia os tempos que os dois estavam de frente às suas próprias lareiras e revela que, assim como o jogador, não se queimou quando a casa dela pegou fogo. Ela apenas foi embora explorar o mundo e agora está na praia, aproveitando o sol.

O jogador avança até encontrar a sede da *Tomorrow Corporation*, onde encontra a Srta. Nancy em pessoa. Os dois conversam, ela dá um abraço no jogador antes de ir embora, e vemos o lançamento de um grande foguete, dentro do qual a silhueta da Srta. Nancy acena energicamente.

Após essa cena, o jogador pode avançar ainda mais até chegar ao limite da cidade, onde encontra o Meteorologista, que oferece levá-lo para onde quiser, com a condição de que ele nunca poderá voltar atrás. Se aceitar, o jogador sobe no balão e os dois voam para o céu juntos, iniciando a sequência de créditos.

3. As Metáforas de *Little Inferno*

A análise aqui proposta parte do entendimento de que *Little Inferno* desenvolve uma narrativa em torno do tema “crescer e amadurecer”. Essa interpretação é construída a partir da identificação de diversos mecanismos metafóricos utilizados ao longo do jogo.

Isso posto, a primeira metáfora identificada e que será responsável por estruturar grande parte do sistema metafórico do jogo, é que **jogador** é **criança**. É possível identificar características em comum entre o conceito-alvo (jogador) e o veículo da metáfora (criança), ainda que tenham suas diferenças:

- o jogador começa em um local desconhecido, sem saber quem é ou o que fazer, assim como um recém nascido;
- é preciso ensinar a ele como o mundo funciona, o que ele pode e como fazer;
- ele precisa ser protegido do mundo exterior;

O jogador, na posição de criança, depende de uma figura adulta para guiá-lo. Nesse sentido, **Srta. Nancy** é **mãe**. Uma figura feminina mais velha, aconchegante e carinhosa, que ensina as regras do mundo ao jogador e provém todas as suas necessidades - informação, moedas e itens -, além de buscar garantir seu aconchego e segurança.

O jogo acontece em dois diferentes ambientes, representados na **Figura 1**, cuja linguagem visual, em especial o uso de cores, promove elementos interessantes para a composição do sistema metafórico. Há um contraste claro entre eles: a lareira, dentro de casa, é acolhedora em tons sépia, e permite o acesso aos catálogos de compras coloridos e vibrantes, que representam o lúdico e a imaginação. Em contrapartida, o mundo exterior é completamente desprovido de cor, existindo apenas em tons cinzas, e simboliza o hostil, intimidador e desconhecido. Assim, compreende-se que **casa** é **segurança**, enquanto **mundo exterior** é **hostilidade**, metáforas comuns e integradas ao imaginário coletivo.



Figura 1. A Lareira Little Inferno (esq.), o catálogo de itens (meio) e o mundo exterior (dir.)

Alguns elementos sobre o lado de fora são relevantes para identificar o que o torna hostil:

- O lado de fora é vazio, pois a maior parte das pessoas ficam em casa;
- Majoritariamente, quem está do lado de fora é adulto e está do lado de fora para trabalhar;
- O mundo é cada vez mais frio;

O lado de fora é hostil principalmente devido ao frio, que há anos só piora e ninguém sabe por que - até as crianças, o jogador e Sugar Plumps, começarem processos de mudança. Isso posto, **frio é estagnação**: a baixa temperatura torna difícil sair da zona de conforto, conhecer pessoas e lugares. Entende-se, portanto, que o perigo do mundo é simbólico: não é uma ameaça à integridade física do jogador-criança, mas sim um ambiente hostil para sua natureza desenvolvida no conforto da lareira - de ser criativo, amigável, ter sonhos e viver experiências. Aqui nota-se uma relação que colabora com a formação do sistema conceitual: **frio é estagnação**, implicando que **estagnação é ruim** e, uma vez que o mundo é muito frio, implica em **mundo exterior é hostil**.

Focando no ambiente seguro, é interessante pontuar que a lareira comporta duas metáforas diferentes. Visualmente, **lareira é televisão**: um objeto retangular de uso doméstico que serve, majoritariamente, para entretenimento e mantém a atenção de crianças - e adultos - por muito tempo. Essa metáfora visual é reforçada ao comprar a televisão no catálogo que, ao ser posicionada na lareira, liga e mostra, em tempo real, a lareira do jogador, em uma abordagem metalinguística. No contexto simbólico do jogo, porém, a metáfora da lareira depende do entendimento das características do fogo:

- o fogo, quando queima, faz tudo desaparecer;
- fogo é aconchegante, mas também perigoso;
- fogo aquece;

Dessa forma, pode-se entender que **fogo é tempo**: o tempo faz tudo desaparecer - e, segundo o ditado popular, também cura tudo-, permite viver e criar memórias, sendo aconchegante, mas também leva ao esquecimento e envelhecimento, tornando-se perigoso, e, por ser um elemento de mudança constante, nunca fica estagnado. A lareira, por sua vez, é um ambiente onde é possível vivenciar o fogo com segurança e utilizar os elementos lúdicos do catálogo para o desenvolvimento das habilidades e entretenimento. Dessa forma, se **fogo é tempo**, **lareira é infância**. O jogador-criança, que chegou ao mundo sem ter nenhum conhecimento, na segurança da casa utiliza a lareira para se divertir e aprender mais sobre o mundo, e é através dela que a amizade com Sugar

Plumps é consolidada. A impossibilidade em parar de olhar para a lareira é, então, o fato de não ser possível simplesmente decidir sair da infância, visto que este é um processo que demanda tempo.

No que tange os processos pelos quais a criança passa para se tornar adulta, Contardo Calligaris (2000) destaca que para crescer, o adolescente perde ou renuncia a segurança do amor que é garantida à criança. Se **jogador é criança, casa é segurança e lareira é infância**, quando o jogador queima a própria casa - e, com ela, a lareira, ele está renunciando e perdendo a segurança e a infância. Ou seja, ainda que crescer seja um processo longo e gradual, no jogo é representado de forma pontual, em que **incêndio é amadurecer** - um marco em que uma grande quantidade de fogo-tempo causam uma mudança irreversível: a queima da casa e o fim da infância.

A primeira vez que o Meteorologista informa sobre o aparecimento do sol é logo após a compra do último catálogo, pouco tempo após o incêndio de Sugar Plumps, com o jogo se aproximando do fim e do seu ponto de virada, em que o jogador poderá amadurecer e enfrentar o hostil mundo exterior. De forma semelhante a metáforas comuns relacionadas à claridade - como “a luz no fim do túnel” - **sol é mudança**. O Meteorologista e Sugar Plumps mencionam como o sol machuca seus olhos - afinal grandes mudanças são processos difíceis, especialmente em contextos de estagnação.

Quando o jogador-criança, então, passou pelo processo de amadurecimento e deixou a segurança de casa para explorar o mundo exterior por conta própria, ele encontra Srta. Nacy mais uma vez. Ainda no papel de mãe, sendo calorosa, ela oferece um abraço e conversa sobre a jornada, os sonhos para o futuro e, em sequência, vai embora apressada, sem terminar de se despedir, e é possível ver o lançamento de um grande foguete do qual ela acena. Passou-se tempo desde que o jogador-criança iniciou sua jornada de amadurecimento, ou seja, entende-se que **foguete é morte**, a última jornada, que leva ao desconhecido, da qual não se pode voltar, e, quando chega o momento, não é possível adiar.

O jogador segue até os limites da cidade até encontrar o Meteorologista, que sempre esteve no mundo exterior ao longo do jogo, provendo informações e conselhos sobre o passado e o presente. Na cena final, ele oferece ao jogador levá-lo para o alto e para fora da cidade - mas depois o deixará por conta própria, e nunca poderá voltar atrás. Frente a esses elementos, **Meteorologista é adulto** - uma figura que já deixou a infância e colabora para a formação dos novos indivíduos, fornecendo informação e orientação - e **balão é maturidade**, no sentido de ser o marco do tornar-se adulto: a jornada de balão levará o jogador para longe de sua cidade, das ruínas de sua lareira-infância, e ele nunca mais poderá voltar, pois não é possível retornar à infância após completar o processo de maturação.

Por fim, ao unir todos os elementos metafóricos discutidos nesta seção, identifica-se a principal metáfora que compõe esse sistema conceitual, que se relaciona não apenas à narrativa intrínseca do jogo, mas também à experiência interativa do jogador: **jogar é crescer**.

4. Considerações Finais

Uma vez que os conceitos metafóricos foram definidos, é possível apresentar uma interpretação da narrativa a partir do sistema conceitual apresentado. Em “O Herói de Mil Faces”, Joseph Campbell (1949) propõe um modelo para contar histórias com elementos chave que estão presentes em grande parte das narrativas ocidentais. De modo geral, em jogos, o jogador assume o papel do herói, de modo que o jogador percorre a jornada. Little Inferno, porém, apresenta uma abordagem diferente do modelo: ainda que o jogador assuma o papel do herói, ele vivencia apenas o início da jornada.

O jogador é apresentado ao mundo comum: é uma criança com uma lareira de entretenimento e, de fato, a maior parte do tempo do jogo é exatamente queimando coisas na lareira. Sugar Plumps, por outro lado, é quem vivencia todos os passos da sua jornada para se tornar adulta. Ela começa no mesmo mundo do jogador, como uma criança inocente que gosta de conversar sobre bobagens e queimar coisas na lareira. À medida que o tempo passa, ela começa a ficar consciente do mundo ao seu redor e refletir sobre as possibilidades do futuro - considerando que sua jornada é a de amadurecer, o chamado parte de dentro dela mesma, e sua recusa é por não conseguir sair ainda. Então, ela queima a própria casa por acidente - elemento que funciona como a ajuda sobrenatural e é o primeiro obstáculo. Não é explicitado, mas, uma vez que o jogador segue os mesmos passos que ela, é possível inferir que ela se encontrou com o Meteorologista, que assume o papel de mentor, uma figura sábia e experiente que guia e oferece conselhos. Ela segue sua jornada de amadurecimento até chegar na praia, e retorna, através das cartas, transformada para prestar o papel de mentora do jogador.

É interessante notar como Sugar Plumps é o elemento que mais apoia a interpretação do jogo ser uma analogia para crescer. Ao compará-la no início do jogo e no final, é notável como ela mudou fisicamente, como pode ser visto na **Figura 2** - as proporções do rosto ficam menos infantis, o cabelo cresce e ela começa a utilizar maquiagem. Em termos de personalidade, ela para de escrever de forma exagerada e com erros ortográficos e muda a conversa de unicórnios e purpurina para reflexões sobre o passado. “Crianças pensam no presente, adolescentes no futuro e adultos no passado” [Tardelli 2023]. De fato, a criança Sugar Plumps quer apenas brincar para sempre com a lareira; a adolescente quer conhecer o mundo exterior e ir embora; e a adulta relembra com nostalgia dos tempos em frente à lareira.

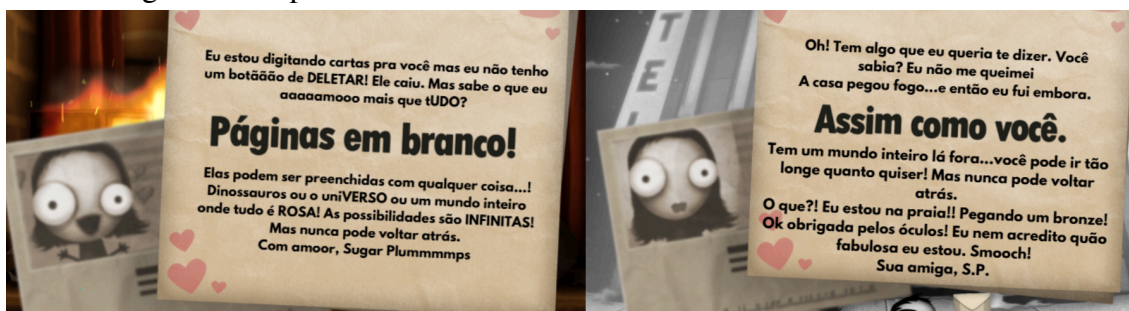


Figura 2. Carta de Sugar Plumps criança no início do jogo (esq.) e carta final de Sugar plumps adulta (dir.)

O jogador, por sua vez, tem o chamado à aventura quando Sugar Plumps pede para que ele queime sua casa, e sua primeira provação é explodir a lareira. É notável o quanto a experiência do incêndio se assemelha muito ao mito da caverna, explicado por Marcondes (2000). A casa é a caverna, e as crianças são os prisioneiros acorrentados olhando para a parede - Sugar Plumps em uma de suas cartas menciona não conseguir parar de olhar para a lareira e se virar para o outro lado. Os objetos comprados no catálogo são as sombras do mundo exterior, iluminados (e queimados) pelo fogo da lareira. Ao queimar a casa, as crianças saem da caverna e veem o sol pela primeira vez, sendo ofuscadas mas, uma vez que se acostumam com o brilho, podem apreciar o mundo exterior e seguir sua jornada.

Little inferno é interpretado, aqui, como uma história sobre crescer. O jogador volta ao ambiente lúdico e vivencia a experiência infantil, a catarse do brincar ao queimar os itens na lareira e deixar que o fogo consuma tudo - inclusive seu tempo - , até ser forçado a crescer no ambiente narrativo. Ao queimar a casa, ele é forçado para fora da segurança que já havia se habituado. Sugar Plumps introduz a nostalgia, e, após conversar com a Srta. Nancy uma última vez, ele vivencia a perda de suas companheiras de jornada. A única coisa que resta é embarcar no balão para o desconhecido, tendo como companhia apenas o Meteorologista e sabendo que nunca mais poderá voltar. O fato da narrativa ser estruturada de forma linear contribui para a experiência poética, pois, ao apresentar os eventos dramáticos como tempo cronológico, sem a quebra do fluxo linear com elementos anacrônicos, a vivência do jogo se aproxima da experiência de vida do jogador - afinal, vivemos sempre seguindo em direção ao futuro.

É interessante reforçar que essa é apenas uma das interpretações possíveis pois, por ser uma narrativa fortemente baseada em metáforas, as produções de sentido dependem do interlocutor. Ainda que a história principal seja estruturada de forma majoritariamente embutida, as múltiplas possibilidades de interpretação, que dependem da carga histórica, cultural e emocional de cada jogador, propiciam a construção de uma narrativa emergente. Dessa forma, cada jogador tem a possibilidade de projetar uma vivência diferente e perceber um conjunto de metáforas, significados e uma narrativa diferente. Conclui-se, assim, que o uso de metáforas na construção da narrativa permite uma experiência lúdico-estética personalizada, possibilitando uma maior identificação afetiva entre jogador-obra e, portanto, agregando maior potencial imersivo e valor à narrativa.

5. Agradecimento

O presente estudo foi possível devido ao apoio PROEX/CAPES-PPGARTES/UFGM.

6. Referências

- Borges, J. L. (2001). La metáfora. In Historia de la eternidad. Buenos Aires: Debolsillo.
- Calligaris, C. (2000). A adolescência. São Paulo: Publifolha.
- Campbell, J. (2009). O Herói de Mil Faces (1a edição). São Paulo: Pensamento.

- Freitas, F. A. (2015). A poética do video game: um estudo do potencial estético dos jogos digitais casuais (Tese de Doutorado, Universidade Federal de Minas Gerais). Universidade Federal de Minas Gerais. <http://hdl.handle.net/1843/BUOS-A4RF29>
- Gabler, K., & Gray, K. (Directors). (2012). Little Inferno [Jogo digital]. Tomorrow Corporation.
- Horta, C. (2017). Jogos eletrônicos e as memórias do fim do mundo: reflexões sobre The Last of Us (Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Minas Gerais). Universidade Federal de Minas Gerais. Retrieved from <http://hdl.handle.net/1843/BUOS-APFN8D>
- Jung, C. G. (2006) Arquétipos e o inconsciente coletivo. Vozes: Petrópolis.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (2002). Metáforas da Vida Cotidiana (1a edição). Campinas: Mercado de Letras. (Original work published 1980)
- Marcondes, D. (2000). A Alegoria da caverna: A República. In L. Magalhães (Trad.), Textos Básicos de Filosofia: dos Pré Socráticos a Wittgenstein. (p. 514–517). 2a edição, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Metáfora | Michaelis On-Line. (2024). Disponível em Michaelis On-Line: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/met%C3%A1fora/>
- Murano, E. (2010). Videogames viram arte narrativa. Revista Língua Portuguesa, 60.
- Peirce, C. S., Hartshorne, C., Weiss, P., & Burks, A. (1958). Collected papers of Charles Sanders Peirce. (Vol. 1–6). Cambridge: Harvard University Press.
- Peirce, C. S. (2010). Semiótica (J. T. C. Neto, Trad.). São Paulo (Sp): Perspectiva.
- Tardeli, D., Daniele, T., & Reis, G. (2023). Por que não me sinto adulto? Disponível no Portal de Notícias da Universidade Federal de Uberlândia: <https://comunica.ufu.br/noticias/2023/01/por-que-nao-me-sinto-adulto>
- Vogler, C. (1997) A jornada do escritor. Ampersand: Rio de Janeiro.