

Retórica em Jogos Digitais: um panorama histórico do estudo da retórica e seus elementos aplicados aos estudos de jogos*Rhetoric in Digital Games: a historical overview of the study of rhetoric and its elements applied to game studies*

Jéssica Goss & André Battaiola

retórica, jogos digitais, expressão eficaz, panorama histórico

Os Jogos Digitais podem ser considerados plataformas de comunicação, esse processo comunicacional se baseia na maneira em como essa plataforma realiza sua expressão. Diferentemente de outras tecnologias interativas, os jogos podem proporcionar reflexão, mudança de atitude, de opiniões e competências ao jogador. Esta capacidade de expressar informações e de persuadir pode ser abordada sob a ótica da retórica, campo de estudo da Filosofia. Investigações deste tipo no âmbito dos jogos são poucas, porém necessárias. Assim, através de uma pesquisa bibliográfica, este artigo buscou traçar um breve histórico do estudo da retórica desde o seu surgimento até suas aplicações em tecnologia atuais visando compreender sua importância e influência na expressão de informações, sobretudo nos jogos digitais. Além disso, foi possível identificar, dentro do universo dos jogos, o uso de aspectos deste tipo de abordagem filosófica.

rhetoric, digital games, effective expression, historical overview

Digital Games can be considered communication platforms, this communication process is based on the way in which this platform express itself. Unlike other interactive technologies, games can provide reflection, change of attitude, of opinions and skills to the player. This ability to express information and to persuade can be approached from the point of view of rhetoric, the field of study of Philosophy. Investigation of this kind in games are few, but necessary. Thus, through a bibliographic research, this article sought to trace a brief history of the study of rhetoric from its emergence to its current applications in technology in order to understand its importance and influence in the expression of information, especially in digital games. In addition, it was possible to identify, within the universe of games, the use of aspects of this type of philosophical approach.

1 Introdução

Desde o seu surgimento no século V a.C., o campo de estudo da retórica expande-se para os mais variados suportes de diferentes linguagens de expressão. Segundo Emanuel (2017), 'retórica é um termo dinâmico, polissêmico, cujas implicações variam de acordo com a época e o autor' (p. 25). Seu uso nunca resumiu-se à oralidade e, com o passar do tempo, passou a ser encarada também como um ato de expressão efetiva independente da forma como o discurso fosse apresentado: verbalmente, visualmente, proceduralmente, etc (Bogost, 2007). Essa eficácia diz respeito à sua capacidade de, concomitantemente, expressar os objetivos do autor do discurso e atrair o público que o ouve/lê/assiste/joga.

As plataformas de comunicação fundamentam seus processos comunicacionais na forma como realizam suas expressões (Setzer, 2001). Diferentemente de outras tecnologias interativas, os jogos digitais, considerados como plataformas de comunicação, são capazes de proporcionar reflexão, mudança de atitude, de opiniões e propiciar competências ao jogador (Bogost, 2007).

Assim como um filme pode provocar determinadas emoções, reflexões, críticas a um espectador, os jogos digitais apresentam esse mesmo potencial (Bogost, 2007), inclusive aqueles voltados apenas ao entretenimento (Moroni, 2013). O caráter expressivo e significativo dos jogos digitais é constatado quando o jogador interage e é capaz de interpretar as informações apresentadas a ele pelo sistema do jogo e seus elementos inerentes.

Os fundamentos da retórica atrelado a elementos dos jogos possibilitam a exploração do potencial de expressão de informações aos jogadores, tanto as que se referem ao funcionamento do sistema, quanto aquelas que podem ser úteis para a realidade na qual o jogador está inserido. Como artefatos comunicacionais, os jogos possuem potencial de expressão de informações que pode ser explorado tendo como base a retórica e os seus elementos particulares.

Assim, através de uma pesquisa bibliográfica, esta investigação buscou traçar um breve histórico do estudo da retórica para compreender sua importância e influência na expressão de informações, sobretudo em jogos digitais. Como resultado, obteve-se uma linha do tempo com indicativos dos principais enfoques da retórica em linguagens de expressão distintas ao longo da história, bem como para a expressão de informações por meio dos elementos particulares dos jogos digitais.

2 Método

O objetivo desta investigação é traçar um breve histórico do estudo da retórica de maneira a identificar sua relevância e influência na expressão de informações, inclusive no âmbito dos jogos digitais.

Assim, a pesquisa é caracterizada como de natureza prática, pois os conhecimentos desenvolvidos serão aplicados em uma situação específica, isto é, no estudo e desenvolvimento de jogos. O objetivo se caracteriza como descritivo, já que elementos da retórica e dos jogos digitais serão descritos e relacionados. A abordagem é qualitativa, pois visa apenas interpretar fenômenos e relacioná-los. Por fim, o procedimento técnico adotado para coleta das informações foi através de uma pesquisa bibliográfica (Gil, 2002; Silva & Menezes, 2005).

3 Resultados

A retórica surgiu na Grécia Antiga admitindo um orador e um público para ouvi-lo e ser persuadido. Persuasão, para Hogan (1996) 'é a habilidade de induzir crenças e valores em outras pessoas para influenciar seus pensamentos e ações por meio de estratégias específicas' (p. 20). A argumentação é a chave para a persuasão do público e ela é transmitida por meio de um discurso através de uma mídia. Esse meio de comunicação entre orador e público refere-se a uma linguagem de expressão que pode ser tanto falada e escrita, como também visual e até procedimental (Emanuel, 2017; Bogost, 2007).

Retórica pode ser entendida como a identificação dos recursos que cada área possui para incitar a persuasão (Aristóteles, 2011). Para Plantin (2008, apud Moroni, 2013), retórica é 'todo sistema que utiliza de forma estratégica e estruturada um foco ou encadeamento de ideias, de forma a transmitir uma razão e um significado planejados que respondam a uma questão específica'.

Já Platão considera a retórica uma ferramenta de manipulação e sedução. Se sua real intenção fosse revelada ao público, a adesão do mesmo talvez não fosse possível de acontecer (Meyer, 2007). Ainda, para ele, existem a crença (doxa), a qual pode ou não ser verdadeira e é alimentada pela retórica, e o conhecimento (episteme), o qual é sempre verdadeiro.

Seu uso, então, não destina-se a uma única verdade, incontestável, mas a uma opinião ou refutação levada ao público. Por isso, essas ideias expressas são encaradas como

questionamentos e opiniões que, por sua vez, são validadas pelo público que as recebe através dos métodos argumentativos utilizados pelo orador. Assim, retórica é o que intermedia a relação entre indivíduos (emissor e receptor) a respeito de uma dada questão (Meyer, 2007).

Retórica - panorama histórico

O estudo retórico do período Pré-Aristóteles tinha como foco de análise o discurso oral. O século V a.C., segundo Barthes (1970, como citado em Emanuel, 2017) é considerado o nascimento da retórica, precisamente em Siracusa, quando era utilizada para o convencimento de juizes em questões relacionadas a propriedades. Nesse período iniciou-se o estudo e ensino desta prática considerada argumentativa. Já em 427 a.C. o código retórico foi transportado também para a prosa por Gorgias de Leotum.

A partir do século IV a.C. Aristóteles tenta institucionalizar a retórica na Grécia. Para ele, retórica deve ser encarada com seriedade, pois é necessária à ciência como uma forma de levantar questionamentos para averiguar as incertezas pertinentes aos aspectos da vida cotidiana (Meyer, 2007). Ainda, a retórica visa influenciar intelectualmente os ouvintes/leitores, bem como suas ações futuras por meio do uso de métodos de composição para que a mensagem seja 'coerente, persuasiva e funcional' (Moroni, 2013).

Neste período, Aristóteles estabelece os três gêneros retóricos relacionando-os à função do público em cada conjuntura. O primeiro, judiciário, aborda questões do passado e é por meio de acusações e defesas que os ouvintes são levados a julgar sobre um determinado fato. Já o segundo, deliberativo, trata dos acontecimentos futuros e a audiência é guiada por meio de conselhos a decidir o que será feito. Por fim, epidítico, versa a respeito dos acontecimentos presentes e é através de elogios e insultos que a plateia é influenciada a decidir o que é digno ou não. Além disso, este gênero 'apoia-se principalmente no presente, mas também utilizando a memória do passado e as conjecturas do futuro' (Emanuel, 2017, p. 28).

Segundo Eco (2007, como citado em Emanuel, 2017), os argumentos utilizados para persuadir o ouvinte, independente do gênero retórico, são elaborados de duas formas distintas: partindo de premissas incontroversas, caracterizando o raciocínio apodítico, e apoiando-se em premissas prováveis e passíveis de serem discutidas e refutadas, que se refere ao discurso dialético e discurso retórico. O discurso dialético tem como objetivo encontrar conclusões aceitáveis racionalmente por meio das premissas. O discurso retórico empenha-se em alcançar um consentimento racional e emocional do ouvinte por meio do desenvolvimento de argumentos retóricos, ou entimemas (detalhados mais a frente).

No que tange a construção do discurso retórico, Aristóteles definiu em quatro etapas (Pacheco, 1997 como citado em Moroni, 2013). A primeira é denominada de **Exórdio**, onde são apresentados a questão e seu propósito, de maneira geral, e o orador, como forma de chamar a atenção do público. Em seguida, na **Enunciação da Tese**, a questão é detalhada pelo orador. A terceira etapa chama-se **Prova**. Neste ponto o orador, através de provas associadas a figuras de linguagens e lógica, argumenta sobre a veracidade de seu discurso com a finalidade de convencer o público.

As técnicas de representação dessas provas podem ser não-artísticas, quando referem-se a provas irrefutáveis do argumento dado, como objetos ou testemunhos, caracterizando o que Kennedy (1999 como citado em Moroni, 2013) aponta como retórica primária ou clássica. Já as provas artísticas são aquelas que podem ser elaboradas através do uso de um método criativo (Emanuel, 2017). Moroni (2013) ressalta que 'o objeto de criação do autor (livro, peça de arte, filme, jogo) age como porta-voz de suas intenções, tornando indireta a forma com que o argumento de persuasão é enunciado' (p. 74) caracterizando, assim, a retórica secundária ou moderna.

Essas provas podem ser organizadas como exemplo/proposição e entimema. O primeiro oferece uma proposição apresentada pelo orador que é validada por outras já consideradas corretas. Por exemplo, a proposição 'C.S. Lewis escreveu Nárnia' é parte de duas outras proposições verdadeiras: 'C. S. Lewis é um escritor' e 'Nárnia é um livro'. O segundo modo diz respeito ao entimema. Ao contrário dos silogismos, o orador omite uma das proposições tornando-a implícita. 'Cláudia é consultora, pois tem formação universitária' apresenta a

proposição 'consultores têm formação universitária' de maneira implícita, subentendida, isto é, a ser preenchida pelo ouvinte de maneira a persuadi-lo a determinada conclusão (Bogost, 2007).

Ainda, esses argumentos retóricos podem fazer uso das chamadas figuras de linguagem, que são proposições que relacionam ideias que se desejam passar em um sentido fictício. Bogost (2007) ressalta que nos jogos digitais, o entimema é a principal forma que o sistema pode exercer seu potencial retórico, assim, 'através da interação que o jogador exerce sobre o jogo, ele consegue deduzir um significado a partir de sua própria percepção' (Moroni, 2013, p. 92).

Por fim, a última etapa do discurso retórico, **Epílogo**, é quando o orador destaca suas qualidades e diminui seu adversário como forma de trazer encantamento do público sobre si mesmo, além de recapitular os principais tópicos de seu discurso, reforçando e garantindo a compreensão.

Posteriormente, em I d.C, no período Pós-Aristóteles, Quintiliano, um retórico oficial do Estado em Roma, escreveu livros de teoria e prática retórica e um plano pedagógico do orador. Segundo ele, não oradores conseguem persuadir seus ouvintes através das palavras, e oradores nem sempre persuadem seus ouvintes, indo de contra às ideias de Aristóteles e Cícero que afirmavam que a persuasão dava-se pelo discurso. Para ele, a retórica era a ciência do falar bem e seu objetivo não era de persuadir, somente falar bem (Emanuel, 2017).

Já na Idade Média, a retórica foi empregada pelos adeptos ao cristianismo, e no início do século XVI é caracterizado o declínio da retórica. Aos poucos ela foi esquecida e retirada das disciplinas escolares devido ao descrédito intelectual causado pelo surgimento da evidência. O uso do termo retórica foi utilizado pela última vez em 1902 (Emanuel, 2017).

Mediante os estudos de Perelman e Olbrechts-Tyteca, em 1958, que o estudo da retórica renasce caracterizando o período da Nova Retórica. Os autores trouxeram um novo olhar para ela como argumentação. Segundo Perelman (1977, apud Emanuel, 2017, p. 34), a técnica de argumentação utilizada pelo orador fundamentado nos conceitos de Aristóteles era voltada a 'um grupo de pessoas que não têm nem conhecimento especializado nem a habilidade de seguir uma cadeia longa de argumento'. Diferentemente da Aristotélica, segundo o autor, a nova retórica tem como foco não somente aqueles a quem pretende influenciar diretamente através de seus argumentos, mas sim a todos que o orador deseja exercer influência, sendo, assim, o discurso direcionado a qualquer tipo de público e quantidade (Perelman, 1982 [1977], p. 5, como citado em Emanuel, 2017, p. 34).

A partir desse momento considera-se o início da expansão do campo de atuação da retórica (Kennedy, 1999 como citado em Moroni, 2013). Agora, as técnicas utilizadas pelos oradores/autores 'servem para atizar a imaginação, tornando as ideias mais vívidas e claras, tirar o tédio e fazer o leitor/espectador/jogador aderir às ideias expostas' (Moroni, 2013, p. 74). Também, os jogos digitais possuem um potencial de expressarem de maneira criativa mensagens aos jogadores caracterizando um processo de interpretação, onde a mensagem é expressa através dos jogos ao jogador que, por sua vez, pelo processo de interação com esse sistema e seus elementos, interpreta essas mensagens.

A partir desse momento, a retórica passou a ser encarada como um ato de expressão efetiva, isto é, independente da maneira que um discurso é proferido – oral, literário ou visual, ele deve, concomitantemente, expressar os objetivos do autor de maneira efetiva e atrair o ouvinte, leitor ou espectador (Bogost, 2007).

Na década de 60, Roland Barthes iniciou suas investigações sobre a presença e funcionamento de signos em imagens. Segundo o autor, as imagens, sobretudo as publicitárias, possuem mensagens carregadas de significação. Em 1965, Gui Bonsiepe estuda as imagens publicitárias pela abordagem da retórica e semiótica e sugere uma atualização da retórica clássica de Aristóteles, justificando que a clássica 'por lidar unicamente com a língua, não estaria apta a descrever e analisar fenômenos em que elementos verbais e visuais (texto e imagem) estão associados' (Emanuel, 2017, p. 35). Assim, surge a retórica visual.

No ano de 1985, Richard Buchanan, propõe estender o estudo retórico para o Design, Arquitetura e até mesmo o planejamento urbano - retórica dos objetos. Segundo Buchanan, o Design possui caráter retórico e potencial para transformar a sociedade, ditando padrões de comportamento e demais ações das pessoas, também 'alerta para a necessidade de uma teoria unificada da retórica, já que a comunicação é uma parte importante em todas as áreas do Design' (Emanuel, 2017, p. 37).

Mais tarde, em 2000, Gui Bonsiepe sugere uma argumentação que utiliza de várias linguagens, como sons, imagens, movimento, para persuadir o usuário: a retórica audiovisual. Na sequência, Gesche Joost, em 2006, realiza um estudo histórico da retórica e propõe um método de avaliação e criação de produções audiovisuais mediante estruturas argumentativas (design audiovisual) (Emanuel, 2017).

Pouco depois, em 2007, Ian Bogost cunhou o termo retórica procedural com foco de estudo na argumentação presente nos jogos digitais. Segundo ele, o potencial e possibilidade permitida pelos sistemas dos jogos podem caracterizar uma maneira específica de persuasão, ou seja, pode existir uma retórica regida pela interação do jogador com o sistema do jogo. Essa retórica peculiar foi denominada por ele de procedural e 'está presente e influencia a forma de agir do usuário em qualquer tipo de sistema computadorizado, aproveitando-se dos processos interativos e de suas manipulações visuais e simbólicas' (Moroni, 2013, p. 76).

Retórica no âmbito dos jogos digitais

O termo 'proceduralidade' foi lançado por Janete Murray, em 1997, e refere-se a persuasão expressa pelos processos computacionais. Consta-se então que retórica procedural resulta da junção de duas áreas: computação e retórica (advento da Filosofia), pois é por meio da interpretação de significados emitidos resultante da interação do indivíduo com o sistema computacional e suas dinâmicas que a retórica procedural ocorre. Essas dinâmicas podem ser divididas em dois conceitos que são originalmente aplicados a hipertextos apontados por Aarseth (1997), aporia e epifania.

A aporia refere-se ao um 'estado de dúvida e confusão perante uma situação' (Moroni, 2013, p. 77). Nos jogos digitais, isso pode ser entendido como os obstáculos e problemas presentes que devem ser ultrapassados e resolvidos pelo jogador. A epifania diz respeito ao 'sentimento de uma realização súbita que resolva os problemas que um indivíduo enfrenta'. Nos jogos, alude ao sentimento de triunfo e vitória do jogador diante de uma resolução de um determinado problema dentro daquele universo.

Holmes (2016) refuta que, na realidade, o que Bogost propõe é que os jogos são basicamente procedimentos e desta forma motivam e ensinam os jogadores. O autor ressalta que para Bogost 'o que os jogadores realmente aprendem é como manipular sistemas e se engajar em processos computacionais' (p. 39) apesar da importância do conteúdo dos jogos.

Em contrapartida, Bogost destaca que os jogos digitais desenvolvidos a partir da convergência de um sistema mecânico-lógico com a retórica 'podem alterar ou afetar a opinião do jogador fora do jogo, não apenas mantê-lo jogando' (Moroni, 2013, p. 78). Diz respeito aos elementos extra diegéticos, termo oriundo do campo de estudo do cinema, experiências percebidas pelos espectadores, neste caso jogadores, que se encontram fora do mundo ficcional, mas que são cruciais para a sua compreensão do mundo digital e motivação (Fernández-Vala, 2015).

Bogost (2007) afirma ainda que os sistemas representados nos jogos são espelhos das estruturas do mundo real. Isso significa que, além de persuadir o jogador a responder procedimentalmente, os jogos são capazes de gerar reflexão e competências ao jogador que podem ser utilizadas por ele em seu mundo real. Logo, as mensagens são interpretadas pelo jogador, o qual é influenciado pelos elementos contidos nos jogos. Essa interação do jogador e seu papel de interpretar os símbolos e significados apresentados por meio de informações nos jogos digitais é delegado pelo caráter expressivo e significativo dos jogos. Essa expressão se dá de três formas (Bogost, 2007): contabilizar, deliberar e conversar.

A contabilização é uma forma de motivar o jogador a permanecer no jogo e realizar ações específicas que são recompensadas. Segundo Moroni (2013, p. 80) 'a contabilização numérica tenta levar em conta as ações do jogador, de forma que seu progresso esteja de acordo com os objetivos e as ideias que o desenvolvedor quer passar'.

Entre o que é emitido pelo sistema do jogo por meio de sua lógica e a interpretação do jogador, que possui um arcabouço de regras de seu mundo real, há um espaço denominado de 'crise da febre da simulação' (Bogost, 2007). Neste hiato o jogador passa a questionar o que é representado pelo sistema do jogo e o que ele observa em seu mundo real, ocasionando assim uma reflexão crítica, o impulsiona a deliberar sobre o que é apresentado a ele pelo jogo, levando-o a questionar suas concepções usuais, o que caracteriza a deliberação.

Através da apresentação de sistemas que se assemelham ou diferem dos encontrados no mundo real, os jogos digitais têm a capacidade de provocar reflexão sobre si mesmos, sobre a sociedade e demais assuntos, assim como outras linguagens de expressão, como a literatura e o cinema. Essa característica, denominada de conversação, é a principal diferença da retórica procedural e tecnologia persuasiva, 'quando uma retórica procedural apresenta uma nova lógica que entra em conflito com as concepções do jogador, esse questionamento por parte dele impede-o de ignorar ou esquecer o que lhe foi apresentado', causando um impacto real naquele que interage com os jogos digitais (Moroni, 2013, p. 81).

Em 2013, Leonardo Moroni relaciona a retórica procedural de Bogost (2007) ao método de analisar jogos MDA, desenvolvido por Hunicke et al (2004). Moroni declara que os jogos comerciais voltados ao entretenimento têm potencial de expressar mensagens aos jogadores (denominados pelo autor de RhetorGames), porém essa capacidade expressiva não é explorada pela indústria. Então, o autor adaptou o método MDA associando a ele a retórica visando possibilitar o desenvolvimento de jogos explorando essa capacidade. Moroni (2013) destaca que o sistema de um jogo digital é capaz de transmitir 'conteúdo expressivo e cultural' e, assim, persuadir seus jogadores.

Já em 2017, Bárbara Emanuel busca compreender a retórica nos artefatos digitais, tendo como foco principal a interação humano-computador, ou seja, sites e demais interfaces computacionais, inclusive interfaces de telefones móveis, que permitem interação, mas não tão ativamente como nos videogames. O que também pode ser chamado de persuasão tecnológica (Fogg, 2003), cujo objetivo é condicionar o usuário a determinada ação ou conclusão por meio de sua interação com artefatos computacionais.

Segundo Bogost (2007, apud Moroni, 2013), a diferença de persuasão tecnológica e jogos persuasivos reside no fato de que 'a persuasão tecnológica não inclui uma conscientização voluntária das mudanças de comportamento que o sistema propõe' e destaca que 'a retórica procedural objetiva o uso do discurso retórico como forma de que o usuário assimile o conteúdo expressivo que o jogo abarca, e tenha consciência dos processos que ele implica' gerando reflexão sobre determinadas questões da vida real através da interação com o mundo digital e, potencialmente, a transformação de comportamentos (p. 78).

Para uma melhor compreensão de todos estes conceitos, foi elaborado um esquema visual (Figura 1) apresentando os principais aspectos e autores de cada período do estudo da retórica abordados nesta pesquisa.

Figura 1: Panorama histórico do estudo da retórica (adaptação de Freepik).



A linha do tempo apresentada anteriormente não é uma linha de desenvolvimento e evolução, mas sim uma forma de demonstrar que, com o passar do tempo e avanços tecnológicos, novas maneiras de se estudar a retórica surgiram a partir de novas tecnologias e recursos.

Como dito anteriormente, o discurso retórico não se compromete necessariamente com a verdade, por isso o orador precisa provar a veracidade de seu argumento e isso se dá por três apelos possíveis chamados de *Ethos*, *Logos* e *Pathos*, explicitados a seguir.

Ethos, Logos e Pathos

Os três gêneros de discurso elencado por Aristóteles (2011) – judiciário, deliberativo e epidíctico, envolvem três elementos que interagem em conjunto objetivando findar em uma conclusão, são eles: o auditório que realiza o julgamento do que é enunciado, o orador que faz o discurso e a própria argumentação expressa no discurso. Assim, 'argumentar é dar razões para uma conclusão' (Martins, 1998, p. 119).

Um locutor/orador argumenta 'quando apresenta um enunciado (ou uma série de enunciados) E1 [argumentos], no sentido de fazer admitir outro enunciado (ou série de enunciados) E2 [conclusão]' (Anscombre e Ducrot, 1983, p. 8, como citado em Martins, 1998, p. 119). Como visto, a retórica pode ser entendida como 'a negociação entre os indivíduos sobre uma questão dada' (Meyer, 2007), uma vez que sem esta questão não haveria pontos de vista, nem necessidade de argumentação, apenas uma maneira comum a todos de ver a questão.

Esses argumentos são apresentados no discurso de maneira a persuadir o auditório que é convencido de que o discurso apresentado a ele é verdadeiro, mesmo não o sendo de fato. Assim, o orador deve apresentar provas da veracidade de seu discurso que se encontram em três aspectos: *ethos*, *logos* e *pathos* (Emanuel, 2017).

Ethos

Essa prova refere-se ao caráter e moral do emissor da mensagem ou orador. Também é relacionado com a identidade, escolhas de vida, comportamentos e percepção do auditório com relação ao orador. A forma como é visto pelo público pode afetar seu discurso, seja de forma a reforçar ou contrariar seus argumentos. Ainda, 'o orador pode basear a argumentação na própria autoridade, ou apoiar-se em uma autoridade externa, estabelecendo associações' (Emanuel, 2018, p. 41), ou seja, ele pode ser o próprio indivíduo, uma organização ou entidade a que o público necessariamente se identifique.

Além disso, podem ser estabelecidos três raciocínios de autoridade. Pela competência, isto é, por mérito científico, técnico, moral ou profissional. Pela experiência, que se baseia na prática concreta do orador. Por fim, por meio do testemunho, a presença do orador em algum acontecimento tornando válida a sua autoridade no assunto tratado (Emanuel, 2017).

Para Quintiliano (Emanuel, 2017; Moroni, 2013) é necessário que o orador saiba se expressar para persuadir, pois isso pode afetar a eficácia da persuasão do público que o ouve. Também diz respeito ao caráter do argumento expresso, uma vez que a forma como o público percebe o orador influencia na recepção do discurso apresentado por ele.

Um exemplo desta prova no âmbito dos jogos é quando o jogador consegue realizar determinada ação dentro do jogo que não seria capaz de fazê-lo na vida real. Porém, todos os elementos visuais, a narrativa e controles possibilitam ao jogador compreender determinada habilidade de seu personagem manipulável e de realizar estas ações como, por exemplo, passar por um local em chamas dentro do universo do jogo manipulando seu personagem sem que este sofra queimaduras. Uma ação impossível de ocorrer no mundo real, mas que a identidade do personagem, quem ele é, convence o jogador disto e o permite agir desta forma.

Pathos

Esse apelo refere-se às emoções ou sentimentos causados pelo orador através de seu discurso no ouvinte. Também, esse tipo de estímulo de emoções tem a finalidade de manipular o público, persuadi-lo através dos sentimentos e levá-lo até 'um ao estado de espírito apropriado para concordar com seus argumentos [do orador]' (Emanuel, 2017, p. 60). E quando essas emoções são compartilhadas entre vários indivíduos, cria-se então as 'convenções e opiniões vigentes na sociedade' (Moroni, 2013, p. 68).

Jogadores criam comunidades virtuais para trocarem informações sobre os jogos e personagens dos quais são fãs. Este é um exemplo de apelo *pathos* no universo dos jogos digitais, cujos usuários compartilham de emoções comuns entre si sobre a história, personagens, etc.

Logos

Este apelo encontra-se na própria mensagem ou discurso em si, através do encadeamento de argumentos baseados em fatos e proposições que produzem um sentido lógico, pois 'discursos baseados apenas na identidade do orador e no julgamento que suscite a emoção do público não são válidos sem uma base factual' (Moroni, 2013, p. 68).

No quesito interação, 'modos não-convencionais de apresentação da estrutura podem, por sua vez, operar como argumento e como gerador de interesse', segundo Emanuel (2017, p. 55). Pode-se citar como exemplo a narrativa do jogo Heavy Rain (Quantic Dream) que permite ao jogador interagir na história escolhendo o que seu avatar irá agir ou responder em momentos específicos. Isso possibilita ao jogador chegar ao término do jogo por 17 maneiras distintas. Se assemelhando com a lógica do mundo real, em que cada escolha determina consequências específicas, esse jogo, por meio da metáfora, utiliza de um argumento *Logos* para gerar interesse do público jogador.

Emanuel (2017) destaca que é possível encontrar aspectos dos três apelos em combinação dentro de uma mesma peça interativa. Meyer (2007) aponta que uma forma de representar a relação desses elementos seria: 'o argumento (*Ethos*) que visa expressar, a convenção (*Pathos*), que visa reagir, e respondendo a ambos, o meio (*Logos*), que responde a razão' (Moroni, 2013, p. 68). Isso reflete uma das perspectivas sobre as provas do discurso que é chamada de problematológica, em que 'o *ethos*, o *pathos* e o *logos* devem ser postos em pé de igualdade, se não quisermos cair em uma concepção que exclua as dimensões constitutivas da relação retórica' que ressalta semelhantemente o orador, o auditório e a linguagem utilizada (Galinari, 2014, p. 259).

Estes foram alguns exemplos do uso de provas de argumento no universo dos jogos digitais.

4 Discussões

Como artefatos comunicacionais, os jogos possuem potencial de expressão de informações que pode ser explorado tendo como base a retórica somado ao exame de seus elementos particulares. Ainda, constata-se que há poucas pesquisas que se caracterizam como Estudos Formalistas (Nesteriuk, 2009), isto é, que abordam sobre questões filosóficas no cenário dos jogos digitais, o que torna esta pesquisa relevante neste contexto. Além disso, com a evolução tecnológica constante, percebe-se que este é um campo de estudo que pode apresentar inúmeras oportunidades de aplicações em outros suportes interativos e lúdicos.

Agradecimento

Este trabalho foi financiado através de bolsa de estudo outorgada pela CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior do Ministério da Educação do Brasil.

Referências

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Aristóteles. (2011). *Retórica*. São Paulo: Edipro.

- Bogost, I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The Massachusetts Institute of Technology Press. England. 2007.
- Emanuel, B. (2017). A retórica na interação. *Tese (Doutorado)*. Brasil: Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
- Fernández-Vala, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge.
- Fogg, B. J. (2003). *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- Galinari, M. M. (2014). Logos, Ethos e Pathos: 'três lados' da mesma moeda. São Paulo: *Alfa – Revista de Linguística (São José do Rio Preto)*, online, 58(2), pp. 257-285.
- Gil, A. C. (2002). *Como Elaborar Projeto de Pesquisa*. São Paulo: Atlas. 2ª edição.
- Hogan, K. (1996). *The Psychology of Persuasion: How to Persuade Others to Your Way of Thinking*. Pelican Publishing.
- Holmes, J. B. (2016). Videogames, Informal Teaching, and the Rhetoric of Design. *Tese (Doutorado)*. United States of America: Arizona State University.
- Hunicke, R., Leblanc, M., Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Em: *Proceedings of the Challenges in Game AI Workshop. Nineteenth National Conference on Artificial Intelligence*. Disponível em: <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>. Acesso em 10 Nov. 2019.
- Martins, M. L. (1998). *Análise retórico-argumentativa do discurso*. Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho. Portugal. (pp. 115-132). Disponível em: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/4265.pdf>. Acesso em 20 Nov. 2018
- Meyer, M. (2007). *A Retórica*. São Paulo: Ática.
- Moroni, L. M. (2013). Integrando a Retórica ao Game Design. *Dissertação (Mestrado)*. Brasil: Universidade Federal do Paraná.
- Nesteriuk, S. (2009). Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. Em: *Mapa do Jogo*. São Paulo: Cengage Learning.
- Setzer, V. W. (2001). *Os Meios Eletrônicos e a Educação: Televisão, jogo eletrônico e computador*. Brasil: Universidade de São Paulo. Disponível em: <https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/meios-eletr.html>. Acesso em 8 Nov. 2019
- Silva, E. L.; Menezes, E. M. (2005). *Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação*. Florianópolis. 4ª edição.

Sobre os autores

Jéssica Goss, Mestranda, UFPR, Brasil <jessicamgoss@gmail.com>

André Battaiola, PhD., UFPR, Brasil <ufpr.design.profe.ppg@gmail.com>