



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

ANA ESTHER SANTOS GOMES DA SILVA

**AS MITADAS DO MITO: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA SOBRE
COMO FOI CONSTRUÍDO O MITO JAIR MESSIAS
BOLSONARO NA NARRATIVA DO JOGO BOLSOMITO 2K18**

SALVADOR
2020

ANA ESTHER SANTOS GOMES DA SILVA

**AS MITADAS DO MITO: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA SOBRE
COMO FOI CONSTRUÍDO O MITO JAIR MESSIAS
BOLSONARO NA NARRATIVA DO JOGO BOLSOMITO 2K18**

Trabalho de conclusão de curso de graduação em Comunicação Social – Jornalismo, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo. Orientador: Prof. Dr. Tarcísio de Sá Cardoso

ANA ESTHER SANTOS GOMES DA SILVA

**UMA ANÁLISE SEMIÓTICA SOBRE COMO FOI
CONSTRUÍDO O MITO JAIR MESSIAS BOLSONARO NA
NARRATIVA DO JOGO BOLSOMITO 2K18**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo, Faculdade de Comunicação, da Universidade Federal da Bahia.

Aprovada em _____ de _____ de 2020

Tarcísio de Sá Cardoso – Orientador _____ Doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Mestre em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil. Universidade Federal da Bahia.

Fábio Sadao Nakagawa – Examinador _____ Doutor e Mestre em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil. Universidade Federal da Bahia.

Camila Leite Oliver – Examinadora _____ Doutora em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil. Universidade Estadual da Bahia.

Às matriarcas da minha família: mulheres fortes e inspiradoras, que lutaram para ascender em uma sociedade tão injusta e desigual, nos deixando um legado de perseverança e pensamento crítico. Sem elas, eu jamais teria chegado até aqui.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus ancestrais, que lutaram todos os dias por um futuro melhor para si mesmos e para as futuras gerações.

Aos meus pais, por abdicarem de alguns sonhos e projetos em prol da minha educação e à minha família pelo suporte.

Aos mestres e educadores que passaram pela minha vida estudantil ao longo desses anos.

Um agradecimento especial ao professor e orientador Tarcísio pelo apoio, atenção e por sempre ter confiado em mim, mesmo nos momentos em que eu duvidei. Obrigada por instigar o pensamento investigativo e crítico.

Agradeço também ao Grupo de Pesquisa em Semiótica e Culturas da Comunicação (GPESC) por cultivarem um ambiente amigável de discussões instigantes e enriquecedoras.

Aos meus amigos e companheiro pelo apoio e torcida.

Resumo

A presente dissertação tem como principal objetivo investigar e compreender como se estabeleceram os programas narrativos que compõem o percurso gerativo de sentido, os quais construíram o mito Jair Messias Bolsonaro – candidato às eleições presidenciais em 2018 – no *videogame* eletrônico do gênero *beat n' up* de nome Bolsomito 2k18, desenvolvido pela BS Studios, lançado em 5 de outubro do mesmo ano. Nesse sentido, será utilizada como fundamentação teórica para o presente estudo de caso, a semiótica greimasiana, mais especificamente, a sintaxe/semântica estrutural, a saber: a metodologia do quadrado semiótico, e dos princípios semiológicos de organização da narrativa e de análise do discurso, postulados pelo linguista, semiólogo e filólogo Algirdas Julius Greimas em suas obras *Semântica Estrutural* (1966), *Sobre o Sentido II: Ensaio Semióticos* (1983), *A Semiótica das Paixões* (1993) – de coautoria Jacques Fontanille. Também servem de base para a presente investigação e análise, os textos dos semioticistas Roland Barthes (2009), José Fiorin (2011) e Diana Barros (1997), bem como José Petrúcio Farias Júnior (2010) e Hermano de França Rodrigues (2014). Além da semiótica, o presente texto também problematiza fatores conjunturais, políticos e sócio comunicacionais (como a Pós-Verdade e as Fake News), se apoiando para tal em autores como Gomes e Dourado (2019), Santaella (2018), Tesich (1994), elementos da teoria dos jogos, se amparando em autores como Huizinga (2000), Schuyttema (2008), Saneto (2007), além de absorver contribuições dos estudos culturais, especialmente do conceito de hegemonia tal como interpretado por Williams e da primeira geração da teoria crítica da Escola de Frankfurt, especialmente através do conceito de Razão Instrumental, tal como versada por Max Horkheimer e Adorno.

Palavras-chave: Mito, Semiótica Greimasiana, Percurso Gerativo de Sentido, Narratividade, Narrativas Míticas, Programa Narrativo, Quadrado Semiótico, Contratos, Espera Fiducia, Razão Instrumental, Video Games Eletrônicos, Jair Bolsonaro, Eleições Presidenciais 2018, Simulacros.

ABSTRACT

This dissertation has as main objective to investigate and understand how the narrative programs that compose the generative path of meaning were established, which built the myth Jair Messias Bolsonaro - candidate for the presidential elections in 2018 - in the electronic video game of the genre beat n 'up of Bolsomito 2k18, developed by BS Studios, launched on October 5 of the same year. In this sense, the Greimasian semiotics will be used as the theoretical foundation for the present case study, more specifically, the structural syntax / semantics, namely: the semiotic square methodology, and the semiological principles of narrative organization and discourse analysis , postulated by linguist, semiologist and philologist Algirdas Julius Greimas in his works *Structural Semantics* (1966), *About the Meaning II: Semiotic Essays* (1983), *The Semiotics of Passions* (1993) - co-authored Jacques Fontanille. The texts of semioticians Roland Barthes (2009), José Fiorin (2011) and Diana Barros (1997), as well as José Petrucio Farias Júnior (2010) and Hermano de França Rodrigues (2014), also serve as the basis for this investigation and analysis. . In addition to semiotics, this text also discusses conjunctural, political and socio-communicational factors (such as Post-Truth and Fake News), relying on authors such as Gomes and Dourado (2019), Santaella (2018), Tesich (1994)), elements of game theory, supported by authors such as Huizinga (2000), Schuytema (2008), Saneto (2007), in addition to absorbing contributions from cultural studies, especially the concept of hegemony as interpreted by Williams and the first generation the critical theory of the Frankfurt School, especially through the concept of Instrumental Reason, as taught by Max Horkheimer and Adorno.

Keywords: Myth, Greimasian Semiotics, Generative Sense Pathway, Narrativity, Mythical Narratives, Narrative Program, Semiotic Square, Contracts, Fiducia Waiting, Instrumental Reason, Electronic Video Games, Jair Bolsonaro, Presidential Elections 2018, Simulacra.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1	Quadrado Semiótico de Identificação-Diferenciação.....	p.50
Quadro 2	Quadrado Semiótico com valores de Vida e Morte	p.51
Quadro 3	Relação de hiponímia derivada no quadrado semiótico	p.52
Quadro 4	Competências modais, a partir dos tipos de manipulação.....	p.67
Quadro 5	Representação do Percurso Gerativo de Sentido	p.69
Quadro 6	Relação entre Game e Semiótica	p.104
Quadro 7	Relação entre Narratividade para jogos e a Semiótica.....	p.106
Quadro 8	Campos semânticos da narrativa de Bolsomito 2k18 e conectores temáticos	p.119
Quadro 9	Quadrado semiótico dos valores que estão “em jogo” na narrativa do jogo	p.119
Quadro 10	Diagrama do Herói x Oponente do jogo Bolsomito 2k18.....	p.126
Figura 1	Interface do Google Analytics	p.91
Figura 2	Interface do Facebook Ads	p.91
Figura 3	Interface do Google Analytics	p.92
Figura 4	Tela da página da Steam do jogo Bolsomito	p.112
Figura 5	Primeira imagem a aparecer no trailer do jogo Bolsomito 2k18.....	p.114
Figura 6	Segunda imagem a aparecer no trailer do jogo Bolsomito 2k18.....	p.114
Figura 7	Imagem do trailer que apresenta o Herói do <i>game</i>	p.115
Figura 8	Quarta imagem a aparecer no trailer	p.115
Figura 9	Trailer do jogo Bolsomito 2k18.....	p.116
Figura 10	Trailer do jogo Bolsomito 2k18.....	p.116
Figura 11	Trailer do jogo Bolsomito 2k18.....	p.117
Figura 12	Penúltima imagem a aparecer no trailer.....	p.117
Figura 13	Tela inicial do jogo	p.121
Figura 14	Primeiro frame da gameplay.....	p.131
Figura 15	Frame da gameplay de Bolsomito 2k18	p.134
Figura 16	Frame da gameplay de Bolsomito 2k18	p.134
Figura 17	Frame da gameplay de Bolsomito 2k18	p.135
Figura 18	Frame da gameplay de Bolsomito 2k18	p.135
Figura 19	Frame da gameplay de Bolsomito 2k18	p.136
Figura 20	Frame da gameplay de Bolsomito 2k18	p.137
Figura 21	Frame da gameplay de Bolsomito 2k18	p.137
Figura 22	Bolsomito segue as instruções dadas por Oráculo.....	p.138
Figura 23	Frame da gameplay de Bolsomito 2k18	p.139
Figura 24	A primeira fase começa com um diálogo entre Bolsomito e Fagur.....	p.140
Figura 25	Imagem da primeira fase do jogo.....	p.140

Figura 26	Inimigos da primeira fase atendem à estereótipos de pessoas que estão à margem da lei	p.141
Figura 27	Última fase do jogo	p.142
Figura 28	Diálogo entre Juiz Muro e Bolsomito.....	p.143
Figura 29	Diálogo entre Luladrão e Bolsomito	p.143
Figura 30	Diálogo entre Luladrão e Bolsomito	p.144
Figura 31	Oponentes x Adjuvantes do jogo	p.145
Figura 32	Ao rolar para baixo o jogador encontra a sessão “Sobre o jogo”	p.146
Figura 33	Cena final do jogo.....	p.148
Figura 34	Um dos inimigos de Bolsomito são integrantes do Movimento Sem Terra	p.149
Figura 35	Dentre os inimigos, estão representantes do Movimento Feminista	p.149
Figura 36	Bolsomito bate em feministas em uma das fases	p.150
Figura 37	Quando Bolsomito mata os inimigos eles se tornam “emoji de coco”.....	p.152

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	p.12
1. QUESTÕES CONJUNTURAIS E EPISTÊMICAS	p.19
1.1 A QUESTÃO DA PÓS-VERDADE	p.19
1.1.1 A VERDADE x PÓS-VERDADE.....	p.21
1.2 A CRISE EPISTEMOLÓGICA NA POLÍTICA	p.24
1.2.1 PÓS-VERDADE x FAKE NEWS: A ERA DA DESINFORMAÇÃO.....	p.27
2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS	p.34
2.1 A SEMÂNTICA ESTRUTURAL DE GREIMAS	p.34
2.1.1 INTRODUÇÃO À SEMIÓTICA GREIMASIANA.....	p.34
2.2 CONCEITOS FUNDAMENTAIS.....	p.44
2.2.1 CONJUNÇÃO E DISJUNÇÃO.....	p.47
2.2.2 CONJUNÇÃO E DISJUNÇÃO NO QUADRADO SEMIÓTICO	p.48
2.3 A ESFERA NARRATIVA.....	p.52
2.3.1 MODELO ACTANCIAL.....	p.54
2.3.2 ENUNCIADO ELEMENTAR.....	p.56
2.3.2.1 ENUNCIADO DO ESTADO x ENUNCIADO DO FAZER	p.57
2.3.2.2 MODALIZAÇÃO DOS ACTANTES.....	p.59
2.3.3 PROGRAMAS NARRATIVOS OU SINTAGMA ELEMENTAR.....	p.61
2.3.3.1 PROGRAMA DE PERFORMANCE x PROGRAMA DE COMPETÊNCIA.....	p.62
3. O DISCURSO E A “CONSTRUÇÃO DO MITO”	p.69
3.1 MITO x NARRATIVAS MÍTICAS	p.73

3.2 MITOLOGIA: A PRODUÇÃO DE SENTIDOS ATRAVÉS DOS DISCURSOS MÍTICOS.....	
p.79	
3.3 O MITO E A PERPETUAÇÃO DE VALORES HEGEMÔNICOS NA SOCIEDADE OCIDENTAL	p.82
3.4 O DISCURSO MÍTICO E O ESPAÇO VIRTUAL	p.90
4. BREVE REFLEXÃO SOBRE A TEORIA DE JOGOS	p.96
4.1 O QUE É UM GAME?	p.96
4.2 A NARRATIVA NOS JOGOS ELETRÔNICOS	p.105
4.3 ATORES IMPORTANTES PARA PRODUÇÃO DE SENTIDO	p.109
5. ANÁLISE SEMIÓTICA DO JOGO ‘BOLSOMITO 2k18’	p.111
5.1 O PERCURSO DO HERÓI	p.111
5.1.1 ANÁLISE DO NÍVEL FUNDAMENTAL E OS ACTANTES MÍTICOS	p.118
5.1.1.1 NACIONALISMO x MESSIANISMO	p.122
5.1.2 ANÁLISE DO NÍVEL DISCURSIVO	p.129
5.2 NÍVEL DISCURSIVO E FRAGMENTOS DO PERCURSO JOGO-JOGADOR	p.144
6. CONCLUSÃO	p.154
REFERÊNCIAS	p.159

INTRODUÇÃO

Para analisar os mecanismos semióticos e estruturais que contribuíram com a construção do mito Jair Messias Bolsonaro – também cunhado como “o Mito” por seus seguidores – no videogame eletrônico Bolsomito 2K18 – antes, é preciso compreender e analisar a cosmovisão, bem como, os fenômenos sociais que compuseram tal conjuntura.

Isso porque, durante a disputa eleitoral, o que se busca conquistar não são apenas mandatos, mas sim, “os corações e as mentes dos eleitores, e, como é cada vez mais claro, disputam-se narrativas, interpretações de fatos e histórias” (2019, p. 34) como afirmam os pesquisadores Wilson da Silva Gomes – doutor em filosofia – e a doutoranda Tatiana Dourado, no artigo científico *Fake news, um fenômeno de comunicação política entre jornalismo, política e democracia*, que faz parte da série Estudos em Jornalismo e Mídia Volume 2. Assim, nesse contexto de pleito eleitoral, as construções narrativas, isto é, os enunciados-discursos, que são elaborados através dos mais diversos mecanismos de persuasão – desde notícias falsas até produtos multimídia – se constituem um dos processos mais importantes para a elaboração de um mito e da sua capacidade de persuadir e convencer o público eleitorado, principalmente, tendo em vista, a contemporaneidade na qual vivemos, em que as relações humanas são majoritariamente estabelecidas, por meio de mídias sociais e outros mecanismos do ciberespaço.

Dessa forma, em tal conjuntura, o programa narrativo que rege a dinâmica instituída entre cada um destes elementos, – candidato, pautas sociopolíticas pleiteadas e eleitorado – ocorre através de uma espécie de simulacro, o qual, no plano semiótico, se constitui a partir das expectativas ou paixões, isto é, das cargas modais, oriundas do código de valores ou “imaginário coletivo”, que compõem a cosmovisão desses componentes – como explicam o semiólogo e filólogo Algirdas Julius Greimas e o linguista Jacques Fontanille, em *Semiótica das Paixões*, publicado originalmente em 1991:

A independência relativa dos simulacros existenciais e das cargas modais específicas não deve dissimular o fato de que é por intermédio das cargas modais que tais simulacros podem constituir-se (...) Em tal perspectiva, os ‘imaginários passionais’, longe de nascer numa eventual *psique* dos sujeitos individuais, resultam das propriedades do nível semionarrativo, que é geralmente reconhecido como a forma

semiótica do imaginário humano, no sentido antropológico e não psicológico.”(GREIMAS; FONTANILLE, 1991, p.55, 56).

No trecho destacado acima, Greimas e Fontanille evidenciam o teor semiótico – de representação, significação e interpretação dos signos – bem como o caráter narrativo, que permeia tanto o enunciado-discursivo quanto às relações antropológicas apreendidas a partir dele. Pode ser estabelecida, portanto, uma analogia entre as relações humanas existentes nas mais diversas esferas – inclusive na política – e histórias, as quais possuem seus personagens (atores e elementos) que se relacionam entre si através de dinâmicas entendidas por Greimas como programas narrativos (tal conceito será evidenciado mais adiante).

Nesse sentido, a semioticista greimasiana Diana Barros, na obra *Teoria Semiótica do Texto*, ainda ratifica que:

A sintaxe narrativa deve ser pensada como um espetáculo que simula o fazer do homem que transforma o mundo. Para entender (...) é preciso, portanto, descrever o espetáculo, determinar seus participantes e o papel que representam na historiazinha simulada”. (BARROS, 1997, p.16).

De fato, como fora evidenciado no trecho acima, para compreender o desenrolar de um enunciado-discursivo que constrói uma estrutura narrativa, é preciso decompor processos e analisar seus componentes. Por isso, a semiótica greimasiana será o principal fundamento para a análise do discurso o qual se encontra na presente dissertação, e sobre tal corrente da semiótica iremos nos debruçar nos próximos capítulos – mais especificamente no capítulo 2.

Por ora, no entanto, o que se faz importante para introduzi-lo à tal análise, caro leitor, é evidenciar a instrumentalização¹ estruturalista que permeia a constituição do enunciado-discursivo do Mito Bolsonaro nas eleições de 2018; bem como as consequências que tal fenômeno tem acarretado para os brasileiros.

Até porque, os fatores socioestruturais e semióticos que serão analisados na presente dissertação corroboram, preponderantemente, com a elaboração de um simulacro no qual o signo Jair Bolsonaro “interpreta o papel”, ou encarna o

¹O termo referido diz respeito ao conceito de Razão instrumental, preconizado pelos sociólogos e cientistas políticos alemães Horkheimer e Adorno e será debatido mais a fundo no capítulo 3 da presente dissertação.

personagem de “salvador da pátria” – isto é, o herói destinado para a missão de livrar o sistema político brasileiro da corrupção, que gera tanto infortúnio para a população.

Tal narrativa pode ser percebida em inúmeros produtos e unidades de informação, como memes, fotos de campanha, matérias jornalísticas, peças gráficas de campanha, dentre outros. No entanto, o objeto de análise que será abordado na presente dissertação é o game virtual do gênero *beat n' up* “Bolsomito 2k18”, lançado em 5 de outubro de 2018, – dois dias antes do primeiro turno – pela produtora BS Studios, na plataforma de jogos virtuais Steam, pouco antes do primeiro turno.

De fato, essa não seria a primeira vez que um candidato à presidência “veste a capa de super homem” e se apresenta, portanto, nesse simulacro eleitoral como “o escolhido” para libertação do povo frente à corrupção ou qualquer outro inimigo. Nas eleições de 1989, o então candidato do Partido Democrático Social (PDS) Fernando Collor de Mello, herdou o apelido de “Caçador de Marajás” devido à sua gestão como governador de Alagoas, na qual exonerou vários servidores públicos com altos salários ou membros de congresso envolvidos em casos de corrupção. Em meio a um contexto de baixo crescimento da economia e de descrédito da classe política por parte da população, Collor empreendeu uma campanha agressiva, com tom de renovação, na qual ele assumia um discurso de antipolítica, ou contrário aos moldes da política tradicional, garantindo a vitória eleitoral no segundo turno, contra Luís Inácio Lula da Silva.

Algumas semelhanças conjunturais presentes na campanha de Collor e na de Bolsonaro foram bem utilizadas em prol da construção de tal mito do herói, tais quais: o sentimento de antipolítica por parte do eleitorado e a crise econômica global. No entanto, um grande divisor de águas bastante peculiar à conjuntura de 2018 é o uso de redes sociais como ferramenta de proliferação de desinformação e principal canal construtor de simulacros. Tal questão caríssima para a presente análise também será discutida a seguir.

O fato é que a despeito de semelhanças e diferenças, novamente a construção narrativa do herói foi capaz de persuadir a maior parte dos brasileiros – quase 58 milhões – que votaram no então candidato no segundo turno, de acordo com a apuração feita pelo Tribunal Superior Eleitoral. Indivíduos esses que estão inseridos nas mais diversas estratificações da sociedade brasileira, desde os menos

afortunados – componentes de estratificações mais baixas – até sujeitos mais privilegiados, membros da elite econômica, a qual, pode ser denominada como classe dominante, do ponto de vista das abordagens Marxistas.

Dessa forma, o mito Bolsonaro tem-se mostrado uma ferramenta poderosa na política brasileira, a qual atende interesses e demandas da elite brasileira. Não por acaso, as consequências de sua vitória eleitoral têm impactado profundamente, sobretudo, as camadas da sociedade menos privilegiadas, mais vulneráveis, as quais apresentam necessidades e interesses diametralmente opostos aos desejos almejados por indivíduos que integram a classe dominante.

Tais desdobramentos se tornaram ainda mais latentes pouco tempo após a passagem da faixa presidencial de Michel Temer (PMDB) para Jair Messias Bolsonaro (atualmente, sem partido). Em de março de 2020, a Organização Mundial da Saúde (OMS), classificou o surto do novo coronavírus (Sars-Cov-20), como um cenário de pandemia. Desse modo, diante da propagação avassaladora de COVID-19 – patologia que, de acordo com o Ministério da Saúde (MS), apresenta um espectro clínico que varia entre infecções assintomáticas até quadros clínicos mais graves, – o isolamento social, é a principal recomendação da OMS, para garantir a prevenção da proliferação do vírus, visto que ainda não existe uma vacina.

Apesar da magnitude do problema de saúde pública global em questão, o presidente Bolsonaro, não apenas menosprezou a gravidade da situação – a qual chamou publicamente e inúmeras vezes de “gripezinha” – como ele mesmo incentivou o descumprimento e desobedeceu inúmeras normas de isolamento social, bem como prevenção homologadas pela OMS.

De abril até julho de 2020, quando a reabertura comercial já estava se tornando uma realidade para a maioria dos estados, o presidente Jair Bolsonaro foi uma figura forte nas diversas manifestações contra o isolamento social que ocorreram em todo país. Nesses eventos, os seguidores do Mito também pleiteavam outras demandas políticas referentes à pauta da extrema direita brasileira – como fechamento do Congresso e do Supremo Tribunal Federal (STF), intervenção militar e retorno do Ato Institucional 5 (AI-5), medida responsável por inúmeras infrações institucionalizadas contra a liberdade de expressão e os direitos humanos, durante a ditadura militar (1964-1985). O desrespeito às normas de isolamento social por parte do Mito

Bolsonaro, enquanto presidente, foram tão frequentes que o Ministério Público Federal (MPF) aplicou uma multa de 100 mil reais ao chefe de Estado.

No espaço virtual – principal meio de comunicação entre o Mito e seus apoiadores – Bolsonaro também agiu contrário às restrições sociais, tendo, por esse motivo, dois tweets apagados, devido à violação de regras da empresa, que durante a pandemia, ampliou suas restrições para conteúdos que se mostram contra as informações e recomendações de saúde pública. Já em cadeia nacional, através de canais *mass media*, como televisão e rádio, Bolsonaro deixou claro seu posicionamento frente às recomendações da OMS: “os mais humildes não podem deixar de se locomover para buscar o seu pão de cada dia”², afirmou.

Ora, não é de se surpreender que o forçamento ao retorno das atividades comerciais foi uma pauta fortemente pleiteada por empresários e outros indivíduos que integram uma parcela economicamente privilegiada em relação à maioria dos brasileiros que precisam “buscar o seu pão de cada dia” – afinal, segundo a Pesquisa Nacional de Amostragem Domiciliar Covid-19 (Pnad-Covid), feita pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), das pessoas beneficiadas pelo abono salarial 27% possuem baixa escolaridade (ensino fundamental ou menos), 45,8% são mulheres, 56,7%, negros, e 33,4%, jovens³.

Por conseguinte, entre as manifestações públicas de insatisfação às normas de isolamento social se destacam carreatas, protestos e postagens em redes sociais feitas por empresários de inúmeros segmentos da economia, como Luciano Hang, presidente e cofundador da rede bilionária de lojas Havan – apoiador ferrenho não apenas de Bolsonaro, mas também de pautas neoliberais de extrema direita.

Defender uma pauta que põe em risco a vida da maioria da população brasileira pode ser considerado o clímax de uma sucessão de eventos e posicionamentos adotados pelo então presidente Bolsonaro os quais decepcionaram grande parte do seu eleitorado de 2018. Não por acaso, em 3 meses de Bolsonaro registrou a pior

² Trechos do discurso do presidente Jair Messias Bolsonaro, dado durante pronunciamento oficial, no dia 08/04/2020, que pode ser encontrado no seguinte link: https://www.youtube.com/watch?v=oXq_-TO_Er8&ab_channel=TVBrasilGov

³ Os estudos e pesquisas foram publicados pela Folha UOL e podem ser acessados a partir do link: <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2020/06/pretos-pardos-pobres-e-sem-estudo-sao-mais-afetados-pela-covid.shtml>

avaliação de governo entre os presidentes eleitos, referentes ao primeiro mandato – desde 1985, ano que marca a redemocratização – de acordo com uma pesquisa feita e pelo Datafolha, publicada em abril de 2019, que entrevistou 2.086 pessoas, em 130 municípios, com mais de 16 anos⁴.

Hoje, boa parte do eleitorado que votou em Bolsonaro nas eleições de 2018, e que faz parte de classes menos favorecidas, está colhendo consequências bastante danosas da governabilidade do então presidente, como em relação a questão de saúde pública descrita acima.

Apesar disso, não deveria ser motivo de surpresa para nenhum de seus eleitores o posicionamento adotado pelo então presidente diante da pandemia e o pleito pela reabertura comercial. Afinal de contas, a agenda de sua campanha eleitoral em 2018 sempre trouxe pautas socioeconômicas pleiteadas pela direita brasileira. Não por acaso, representantes políticos das bancadas da bíblia, boi e bala – com raras exceções – não apenas apoiaram como também financiaram a candidatura de Jair Bolsonaro à presidência da República.

Dado este contexto bastante controverso sobre a ascensão à presidência da república de Jair Bolsonaro pelo voto popular, o que intriga é “como foi possível que os ideais do bolsonarismo tenham conquistado o público jovem?”. Não é o objetivo da presente dissertação responder a esta questão, mas do, ponto de vista da graduação em comunicação e dos interesses pessoais pelos estudos semióticos, se faz interessante desenvolver um estudo que revele, a um só tempo, o que a semiótica greimasiana pode contribuir para a análise de mensagens nos *games*, e também, o modo como a estratégia política do bolsonarismo materializa seus valores em um sistema de signos específico o qual se encontra no *game* em questão.

Resta, portanto, compreender como se constituiu a estrutura narrativa ou o enunciado-discursivo da campanha de Jair Bolsonaro, na qual ele se apresenta como melhor opção para assumir o cargo de chefe de Estado, para combater a corrupção, e que conseguiu persuadir milhares de brasileiros, os quais apresentam demandas sociais opostas à agenda eleitoral preconizada pelo atual presidente. Esse é o principal objetivo da presente dissertação.

⁴ A pesquisa pode ser acessada no link: <https://www1.folha.uol.com.br/poder/2019/04/apos-3-meses-bolsonaro-tem-a-pior-avaliacao-entre-presidentes-de-1o-mandato.shtml>

Assim, os objetivos da presente investigação são – principal e secundários respectivamente:

1. Compreender como se dá a narrativa que opera o discurso do jogo Bolsomito 2k18, e como ela contribui para a construção do mito Jair Messias Bolsonaro, enquanto candidato à presidência em 2018;
2. Quais são os fatores conjunturais que interferem na construção e propagação desse discurso;
3. Qual a finalidade desse discurso e quem o emite;
4. Como tal discurso impacta os indivíduos, durante o período de disputa eleitoral, e posteriormente.

Com isso em mente, começamos nossa análise

1. QUESTÕES CONJUNTURAS E EPISTÊMICAS

1.1 A QUESTÃO DA PÓS-VERDADE

A fim de aprofundar a discussão da presente reflexão semiótica acerca de como o Mito Bolsonaro foi construído nas eleições presidenciais de 2018, faz-se preciso dissecar – em primeira instância – o fenômeno da pós-verdade, tendo em vista, sua interferência preponderante na conjuntura eleitoral de 2018. Apesar de ter sido escolhida como a palavra do ano de 2016 pelo dicionário Oxford⁵, o termo “pós-verdade” foi utilizado pela primeira vez em 1992, pelo romancista Steve Tesich. Na época, o escritor e colunista publicou uma crítica na revista semanal *The Nation*, relacionada ao marcante escândalo político de Watergate, datado de 1974, nos Estados Unidos. Desse modo, Tesich trouxe a palavra “pós-verdade” para descrever o que ele chamou de “the Watergate syndrome” – ou seja, a tendência na qual os cidadãos americanos se demonstravam “desdenhosos”, ou mesmo descrentes, diante de verdades desconfortáveis e difíceis de aceitar.

De fato, o favoritismo de Richard Nixon – um dos protagonistas de Watergate – se fez notório nas eleições de 1968, na qual o republicano ganhou sua segunda candidatura, com ampla vantagem em relação ao segundo colocado, o candidato democrata Hubert Humphrey. Nixon venceu em 49 dos 50 estados americanos. Diante de tal dado, é possível imaginar o impacto gerado a partir do sentimento de frustração, ou decepção, que se instaurou em grande parte da população estadunidense, a qual acompanhou todo o processo de investigação, pelas reportagens dos telejornais e impressos.

O desfecho dessa história é marcado pelo pedido de renúncia de Nixon, após a deliberação da Suprema Corte Americana, de que o então presidente deveria divulgar a versão original das gravações que foram encontradas durante a apuração do Federal Bureau of Investigation (FBI). Elas eram as principais provas de que o presidente não apenas tinha ciência, como também coordenava a operação de espionagem que estava em andamento na sede do comitê do Partido Democrático em Watergate. Assim, antes de ser destituído do cargo por meio de um impeachment,

⁵ Esse conteúdo pode ser encontrado no link: <https://languages.oup.com/word-of-the-year/2016/>

Nixon renunciou à presidência. Diante de tal conjuntura, Tesich defendeu em seu artigo publicado pela The Nation que:

As revelações de que o presidente Nixon e membros de seu gabinete eram um bando de bandidos baratos com razão adoeceram e enojaram a nação. Mas a verdade prevaleceu e (...) a democracia triunfou (...) Após esse triunfo, algo totalmente imprevisto ocorreu. Seja porque as revelações de Watergate eram tão contundentes e seguidas na esteira da guerra no Vietnã, que estava repleta de crimes e revelações próprias, ou porque Nixon foi tão rapidamente anistiado, começamos a fugir da verdade. Chegamos a equiparar a verdade com más notícias e não queríamos mais más notícias, por mais verdadeiras ou vitais para a nossa saúde como nação que elas fossem. Assim, procuramos nosso governo para nos proteger da verdade. (TESICH, 1993)⁶

No trecho acima, o colunista destaca um dos principais fatores que caracterizam o fenômeno sociocomunicacional da pós-verdade – a fuga da verdade e dos fatos eminentes.

Para ratificar seu argumento, Tesich relembra outro momento marcante na história da política americana que ocorreu anos após Watergate: o caso de Irã-Contra (1985); um escândalo político que ocorreu durante o segundo mandato da administração Reagan. Na ocasião, funcionários de alto escalão da Casa Branca facilitaram, secretamente, a venda de munição para a República Islâmica do Irã, que na época, estava sob a vigência do governo Khomeini, e, portanto, deveria sofrer embargo de armas. Com o dinheiro da comercialização, o governo americano deveria financiar o grupo rebelde militar de extrema Direita na Nicarágua: os Contra.

O presidente Reagan percebeu corretamente que o público realmente não queria saber a verdade. Então, ele mentiu para nós, mas não precisava se esforçar muito. Ele sentiu que teríamos o prazer de aceitar sua perda de memória como um álibi. (ibid)

Na passagem destacada, Tesich evidencia que, em dada dimensão, é possível perceber uma certa cumplicidade existente entre o presidente e a população americana em geral, de modo que, dentro desse simulacro, se estabelece uma espécie de pacto, no qual Reagan nega ligação com o escândalo – portanto, mente –

⁶ Esse texto pode ser encontrado através do link: <https://www.thenation.com/article/archive/post-truth-and-its-consequences-what-a-25-year-old-essay-tells-us-about-the-current-moment/>

ao passo que “o público realmente não quer saber a verdade”, fator que evidencia uma certa predisposição das pessoas a negar a veracidade daquilo que incomoda ou que por algum motivo não se deseja acreditar, e por conseguinte, acreditar naquilo que se deseja acreditar. Logo, trata-se, de um acordo mútuo de descredibilização da verdade que se obsta diante dos indivíduos que o compõem, independente da quantidade de provas ou artefatos que possam ratificar a veracidade de tais acontecimentos.

Mas, afinal, o que é a verdade?

1.1.1 VERDADE X PÓS-VERDADE

Ora, tal pergunta de caráter filosófico, histórico, político e social tão complexa não será respondida por completo nas próximas linhas e esse não é o objetivo do tópico em questão. No entanto, esse conceito se faz mister para a compreensão do fenômeno da pós-verdade, principalmente, tendo em vista, a capilarização das fontes de verdade, fenômeno intrínseco à contemporaneidade, na qual “todo mundo possui a verdade, que antes era regulada pela Igreja, ou pela Universidade, ou pelo poder político”, como afirmou o historiador e escritor Leandro Karnal, na XVIII Bienal Internacional do Livro do Rio de Janeiro, em 2017⁷.

De fato, a verdade pode ser explicitada a partir de diferentes perspectivas do conhecimento humano. Para, Aristóteles e Platão, por exemplo, a verdade se constitui a “exata correspondência” de determinado enunciado com a realidade daquilo que por ele é proferida⁸. Para a história, a verdade não pode ser tida como um dogma – isto é, uma convenção absoluta e imutável – mas antes, é constituída a partir de diferentes pontos de vista, a saber de cada indivíduo que compõe a sucessão dos fatos evidenciados. Apesar disso, a verdade histórica – ou a validação de um fato histórico – pode ocorrer através da existência e apuração de artefatos – como documentos, cartas, e registros em vídeo, foto, ou de qualquer natureza.

⁷ KARNAL, L. **A PÓS-VERDADE: FATOS E NARRATIVAS**, XVIII Bienal Internacional do Livro, Café Literário, Rio de Janeiro. 9 de set. 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=juV-BFkirYU&ab_channel=LeandroKarnal-Admira_dores.

⁸ OLIVEIRA, T. **Platão e Aristóteles: a verdade no horizonte da linguagem e da ontologia**. Dissertação (Monografia) – Universidade Federal Da Fronteira do Sul, Santa Catarina, 2016. Disponível em: <https://rd.uffs.edu.br/handle/prefix/585> Acesso em: 6 ago 2020

No âmbito acadêmico, ou para a ciência, o método científico se apresenta como um sistema composto por regras, etapas e procedimentos o qual avalia e valida ou não hipóteses, a partir da aplicabilidade do raciocínio lógico, bem como da observação sistematizada e controlada de uma amostra, a fim de produzir conhecimento científico⁹. Assim, podemos destacar os métodos que lançam a fundamentação lógica para a produção do conhecimento científico são: dialético, hipotético-dedutivo, indutivo, dedutivo, fenomenológico, dentre outros.

Após a aplicação do método científico, a partir de sua validação, é possível estabelecer uma tese, ou um tipo de verdade, que deverá reger e fundamentar análises metodológicas futuras. No entanto, assim como para a história, a ciência não opera a partir de dogmas, pois uma verdade instituída hoje, pode ser refutada amanhã, a partir de novas descobertas e conhecimentos adquiridos. Portanto, a dúvida é o principal norte para a investigação e elaboração da “verdade científica”, bem como, para a produção de novos conhecimentos científicos.

No âmbito do debate público, a filósofa alemã Hannah Arendt defende em sua obra que as duas instituições responsáveis por assegurar a verdade são o poder judiciário e a universidade.¹⁰

Ora, todas as perspectivas brevemente esboçadas acima compõem algumas das instituições as quais já foram as principais responsáveis pela emissão e regulamentação do que é considerado verdade, devido ao fato, de estarem munidas de mecanismo coerentes de produção e validação daquilo que ocorre no âmbito da realidade. No entanto, na atual conjuntura, que herda valores resultantes de alguns movimentos socioculturais e filosóficos – como o hiper relativismo e a inconstância, ou incerteza, das instituições sociais, observados através do conceito de Modernidade Líquida, concebido pelo filósofo polonês Zygmund Bauman¹¹ (2001) – se estabelece um processo de destituição daqueles que até então eram tidos como

⁹ <https://livrepensamento.com/2016/05/10/o-que-e-metodo-cientifico/>

¹⁰ CHAVES. R. **Verdade factual, imprensa e opinião em Hannah Arendt**. – Universidade Federal de Goiás, Goiás, 2017. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=IQSCk9H1s0Y>.

¹¹ A qual instituições sociais, bem como as relações humanas tem uma maleabilidade muito maior (por isso são tidas como líquidas, em oposição ao estado físico e sólido). Os escritos de Bauman acerca da liquidez podem ser encontrados na obra *Modernidade Líquida* (2001)

“regulamentadores da verdade”, ao passo que ocorre tal capilarização de novos emissores, como explica Karnal:

A grande questão da pós-verdade é a construção de uma narrativa que é liminar de autoridade, graças à internet (...) Hoje todas as pessoas são especialistas em tudo, desde que abram uma conta no facebook (...) A partir desse fato, todo mundo possui a verdade. (...) O lado bom dessa atomização da autoridade, é acabar com o autoritarismo. Mas vem o ‘lado B: todas as opiniões são tidas como verdadeiras. Isso é uma ruptura epistemológica, uma ruptura no acesso à verdade. Isso é uma ruptura na validação da verdade. Isso caracteriza a pós-verdade: a destituição de uma fonte originária, primária, de autorização, de chancela da ideia da verdade. (KARNAL, 2017)

No trecho destacado acima, o historiador paulista ressalta o teor narrativo que caracteriza o problema da pós-verdade, além de explicitar uma das principais tendências decorrentes desse fenômeno: a disrupção epistemológica, potencializada, sobretudo, devido à internet e ao uso das redes sociais – assunto que será problematizado a seguir.

Desse modo, pode-se compreender a pós-verdade como uma espécie de “não-verdade”, isto é, algo diferente da verdade, que de certa forma, busca usurpar o lugar da verdade, mas que não se constitui como uma simples mentira, pois “a mentira é uma instituição política secular (...) existe no mundo há muito tempo. Grande parte da obra política de Shakespeare trata da questão da mentira política, por exemplo.” (KARNAL, 2017) .

Assim, a principal peculiaridade da pós-verdade frente a uma mentira clássica reside no fator epistêmico conjuntural e também retórico, que lançam as bases para a construção proposital de uma narrativa que explora a emoção dos indivíduos – ou o seu sistema de valores – e através disso, se estabelece, portanto, como verdade para aquele sujeito, dentro do simulacro que fora orquestrado.

Assim, para compreender como a figura do Mito Bolsonaro foi consolidada para uma parcela do eleitorado em 2018, e não para toda a população brasileira, por exemplo. Ora, a partir do sentimento compartilhado pela maioria dos brasileiros de descrédito na classe política, mais especificamente, em relação aos políticos integrantes da situação na época, os quais eram majoritariamente membros do Partido

dos Trabalhadores (PT) – fator que caracterizou o que cientistas sociais denominam de “antipetismo” – fez-se possível a elaboração de uma estrutura narrativa, bem como um simulacro, no qual Jair Bolsonaro personifica a antítese, de modo a representar o candidato à presidência mais divergente das dinâmicas tradicionais dos jogos políticos, e que ansiava o fim da corrupção institucionalizada. Isso se deu não apenas por meio do discurso político que embasava suas estratégias de campanha, mas também, por meio do uso de canais disruptivos de comunicação – como o YouTube e o Twitter – ou mesmo a partir de atitudes políticas, como se negar a participar de debates que convencionalmente são transmitidos por canais do *mass media*.

Tais táticas “de dar as costas” para a mídia tradicional atribuíam à imagem de Bolsonaro uma ideia de transparência e legitimidade no discurso. Mas, do ponto de vista prático, essas estratégias reforçaram ainda mais o processo de capilarização “dos emissores da verdade”, bem como de descredibilização de instituições sociais responsáveis pela difusão de informação factível, como o jornalismo – aspecto, que também será discutido no tópico 1.2.1.

1.2 A CRISE EPISTEMOLÓGICA NA POLÍTICA

O fenômeno sociocomunicacional da pós-verdade “ressurge” novamente entranhado ao contexto político, quando o seu uso cresceu cerca de 2,000%, em 2015. Esse aumento está diretamente ligado a dois momentos importantes da contemporaneidade: o referendo britânico sobre a União Europeia (Brexit), bem como as eleições presidenciais dos Estados Unidos – ambos processos fundamentais para a manutenção do Estado Democrático de Direito – como evidencia a semioticista Lucia Santaella, em sua obra “A pós-verdade é verdadeira ou falsa?”:

Em setembro de 2016, a matéria de capa da revista britânica *The Economist* tinha como título ‘Arte das mentiras: Política pós-verdade na era das mídias sociais’. A matéria colocava em discussão a campanha eleitoral do praticante maior dessa arte, Donald Trump, e o plebiscito Brexit, este também envolvido em uma torrente de notícias falsas. Com a palavra ‘pós-verdade’, a revista pretendia colocar em evidência o cerne do que há de novo na política: a verdade já não é falseada ou contestada; tornou-se secundária (SANTAELLA, 2018, p.47)

No trecho destacado acima, Santaella explicita o quanto tais acontecimentos se constituem imprescindíveis para a compreensão desse novo cenário que se orquestrou na esfera sociopolítica, no qual a verdade perde cada vez mais a função

basal que sempre desempenhou ao longo da história da humanidade para discussões travadas na esfera pública. Em tal conjuntura, depreende-se a compreensão de pós-verdade como: “circunstâncias nas quais fatos objetivos são menos influentes na formação da opinião pública do que apelos à emoção e à crença pessoal¹²”.

Assim, muito além da “síndrome de Watergate” – que fora observada por Tesich em 1974 e em 1985 – desde 2016, a pós-verdade apresenta-se como um fator preponderante para a retroalimentação de uma questão que tem tomado proporções muito maiores e que tem gerado consequências ainda mais imensuráveis para a esfera política global. Como fora introduzido no tópico anterior, trata-se de um *issue* sociocomunicacional descrito por intelectuais, e por outras segmentações da sociedade, como uma crise epistemológica, a qual se constitui através da pós-verdade bem como outros dois agentes fundamentais: as redes sociais, como canais de informação e orbes de estabelecimento das relações humanas, e os mecanismos retóricos que se configuram a partir desse novo contexto disruptivo – as *fake news*.

Assim, a pós-verdade, como um dos agentes mais evidentes que constituem o eixo central que caracteriza a contemporaneidade, na qual destacam-se três novos parâmetros caros para a presente discussão. Primeiro, destaca-se o fato de que a verdade perdeu seu lugar de relevância enquanto respaldo para deliberações e argumentações – assumindo um plano de importância secundário em relação ao código de valores morais e das emoções que permeiam cada sujeito – individualmente e em sociedade. Em segundo lugar, cada vez mais histórias e narrativas falsas são compartilhadas com o intuito de assumir a conotação de verdade, e assim, influenciar a formação da opinião pública – artifício que, portanto, se constitui retórico e instrumental, características que serão discutidas profundamente ainda nesse capítulo. Tal questão nos leva para o terceiro parâmetro, que é a dificuldade – cada vez mais crescente – do discernimento entre o que é verdadeiro e o que é falso.

Há, claramente, uma dimensão epistemológica em jogo na disputa por histórias políticas, na medida em que todas pretendem ser verdadeiras mesmo quando os fatos que narram são altamente implausíveis. (...) Em suma: há cada vez mais reivindicações de verdade e há cada vez mais mentiras no que se refere às histórias que, presumivelmente, dão conta dos fatos da política. (DOURADO; GOMES, 2018, p.34)

¹²Tal definição pode ser encontrada no link: <https://www.lexico.com/definition/post-truth>

No trecho destacado acima, extraído do artigo científico “*Fake news, um fenômeno de comunicação política entre jornalismo, política e democracia*”, Wilson Gomes e Tatiana Dourado ratificam a questão epistêmica que se depreende a partir da pós-verdade na política, e explicitam a importância que as narrativas apresentam nesse contexto, as quais buscam assumir o lugar de verdade, independente do que tenha acontecido na esfera da realidade. Podem ser elas, histórias referentes a acontecimentos irrealis e não factíveis, ou “narrações sobre acontecimentos, de relatos sobre fatos” (DOURADO; GOMES, 2018, p.34). Nesse segundo caso, tais narrações acabam representando o próprio fato em si, assumindo, portanto, o papel de verdade factual¹³.

Assim, vale ressaltar, a função fundamental que a construção de narrativas possui para a organização social, bem como para as disputas de ideias e pensamentos que são travadas na esfera pública, a exemplo da corrida eleitoral:

O *Homo sapiens* é uma espécie da pós-verdade, cujo poder depende da criação e crença em ficções. Desde a era da pedra, mitos foram reforçados a serviço da união da coletividade humana. Realmente, o *Homo sapiens* conquistou este planeta graças, sobretudo, à habilidade humana única de criar e disseminar ficções. Somos os únicos mamíferos que podemos cooperar com inúmeros estranhos porque podemos inventar histórias ficcionais, espalhá-las e convencer milhões de acreditar nelas. Na medida em que todos acreditam nas mesmas ficções, obedecemos às mesmas leis e podemos, então, colaborar efetivamente.” (HARARI, 2018)¹⁴

No trecho destacado acima, extraído do livro *21 Lessons for the 21st century*, o autor, o filósofo e historiador Yuval Noah Harari, defende que a elaboração de narrativas ficcionais é um fator intrínseco à condição humana, o qual interfere diretamente em suas relações, no ordenamento social, e que também pode ser visto como uma questão de sobrevivência da espécie.

¹³ “No texto sobre “Verdade e política” (1972, p. 282-325), Arendt discute a questão da verdade, nas suas relações com a política, em dois eixos principais: (a) a verdade racional e a verdade factual; (b) a verdade e a opinião. A autora não propõe discutir a legitimidade intrínseca do primeiro eixo, pois sua intenção é “descobrir que dano é o poder político capaz de infligir à verdade” (ibid., p. 287). Assim, por verdade racional é entendida aquela que é produzida pela mente humana na matemática, na ciência, na filosofia até às espécies comuns desse tipo de verdade. A verdade factual, por sua vez, é aquela que está mais sujeita aos assédios do poder. Portanto é esta que será objeto de discussão na maior parte de seu texto” (SANTAELLA, 2018, p.71)

¹⁴ O texto destacado pode ser acessado através do link:

<https://www.theguardian.com/culture/2018/aug/05/yuval-noah-harari-extract-fake-news-sapiens-homo-deus>

Tal perspectiva é imprescindível para a compreensão da presente análise semiótica, a qual pretende decompor como o Mito Bolsonaro foi elaborado, a partir de uma estrutura narrativa, dentro do contexto das eleições presidenciais em 2018. Afinal, o pleito eleitoral é um dos momentos mais relevantes para as mudanças de rumos e horizontes em uma sociedade democrática. Por isso, nesse contexto de persuasão e disputa por votos, a elaboração de narrativas criadas a partir das emoções compartilhadas e individuais de cada sujeito, que ratificam mitos e crenças que residem no imaginário coletivo é um dos artifícios retóricos mais explorados em estratégias de campanhas.

Desse modo, Harari também destaca a dimensão metafísica e sociosemiótica existente na construção de tais histórias, tendo em vista o processo de elaboração e ratificação de mitos que é empreendido a partir delas, a qual se faz latente diante de sua finalidade: persuadir e convencer. Portanto, para que tal objetivo se torne bem sucedido, as relações interpessoais se apresentam como fator preponderante, pois é por meio delas que se dá a propagação e o compartilhamento dessas histórias, de modo a legitimar tais narrativas e ampliar o seu raio de alcance orgânico.

Se estabelece, portanto, um simulacro, no qual cada elemento – tanto os personagens, quanto a sucessão de acontecimentos que demarcam a linha do tempo dessas narrativas – se faz mister para a criação e perpetuação de determinados signos, bem como verdades e, por fim, para a efetividade da persuasão em si. Por isso, essas são ferramentas poderosas de convencimento e retórica, as quais são elaboradas e compartilhadas de maneira estratégica e meticulosa, e cada vez mais organizada, como veremos a partir de agora.

1.2.1 PÓS-VERDADE X FAKE NEWS: A ERA DA DESINFORMAÇÃO

Como elemento preponderantemente para o estabelecimento da crise epistemológica na qual vivemos atualmente, destaca-se mecanismo retórico das *fake news* – sobretudo, tendo em vista, os adventos disruptivos e tecnológicos oriundos da Era da Informação; como a internet, smartphones e as redes sociais.

Ora, com a aceleração e a facilidade da produção e compartilhamento de conteúdo – fatores depreendidos de tais avanços tecnológicos – a humanidade atingiu

um ponto no qual nunca se produziu tanta informação em toda a história como se produz na contemporaneidade¹⁵. “Todo dia um rolo compressor de informações e desinformações passa por cima de todo mundo”, exclamou Gilberto Scofield Júnior, jornalista e diretor de estratégia e negócios da Agência Lupa – 1ª agência de notícias do Brasil especializada em *fact-checking*¹⁶ – durante uma mesa virtual de discussões, organizada em maio de 2020, pelo Instituto Brasileiro de Mercado de Capitais (Ibmecc)¹⁷.

Nesse sentido, apesar do contingente de informações aumentar aceleradamente todos os dias, tal montante não representa necessariamente informações verdadeiras ou mesmo factuais. Na verdade, muitas delas se constituem como conteúdo fictício que é organizado, propositalmente, com intuito de parecer real, gerar credibilidade e persuadir os receptores de tais mensagens. A essas informações fictícias travestidas de verdade, que são criadas e compartilhadas com o propósito de iludir, formar opinião, e, sobretudo, persuadir dá-se o nome de *fake news*, como pode ser observado no trecho a seguir, extraído do artigo científico *Fake news, um fenômeno de comunicação política entre jornalismo, política e democracia*:

Nos últimos tempos, reservou-se (e, com isso, popularizou-se) o termo *fake news* para designar os relatos pretensamente factuais que inventam ou alteram os fatos que narram e que são disseminados, em larga escala, nas mídias sociais, por pessoas interessadas nos efeitos que eles poderiam produzir. A expressão se refere, principalmente, aos relatos inventados ou alterados e difundidos com propósitos políticos. O termo (...) popularizou-se como elemento da retórica de Donald Trump e passou a designar as narrativas falsas que foram produzidas, consumidas e compartilhadas nas eleições que o elegeram para a Casa Branca em 2016. (DOURADO, GOMES, 2018, p.35, 36)

No destaque acima, Gomes e Dourado evidenciam a natureza narrativa, retórica e política das *fake news*, bem como, trazem à tona um dos marcos mais representativos do uso dessa ferramenta como estratégia de persuasão numa conjuntura de pleito eleitoral: a campanha de Donald Trump, em 2016 – a qual serviu

¹⁵ O conteúdo e informações sobre o assunto pode ser acessado através do link: <https://super.abril.com.br/tecnologia/a-sociedade-da-informacao/>

¹⁶ Mais informações sobre a Agência Lupa, primeira especializada em fact-checking no Brasil podem ser acessadas no link: <https://piaui.folha.uol.com.br/lupa/>

¹⁷ A Roda de discussões pode ser acessada através do link: <https://www.youtube.com/watch?v=VX66lp8TLaU>

de principal inspiração para as estratégias de campanha política de Jair Bolsonaro, nas eleições de 2018.

Não por acaso, em agosto daquele ano, o atual deputado federal de São Paulo Eduardo Bolsonaro (PSC) – filho do presidente e um dos principais encarregados pela sua campanha presidencial – foi aos EUA encontrar-se com Steve Bannon¹⁸, um dos principais marqueteiros e mentores das estratégias de campanha de Trump. Segundo Eduardo, "Bannon se colocou à disposição para ajudar. Obviamente, não inclui nada de financeiro. O suporte é 'dica de internet': análise e interpretar dados, essas coisas". Vale ressaltar que o ex-estrategista da Casa Branca é um nome importante da extrema direita estadunidense – também conhecida como *alternative right* ou *alt-right* – e desponta no cenário político estadunidense como um dos expoentes da *wave* ultraconservadora que tem ganhado cada vez mais forças no ocidente, bem como os EUA, há alguns anos. "Pessoa ícone no combate ao marxismo cultural", descreveu o deputado nas redes sociais ao homenagear Bannon em seu aniversário, pouco tempo depois, em novembro de 2018.

Nesse sentido, Bannon foi o editor do Breitbart News¹⁹ – site de extrema direita conhecido pela proliferação de notícias falsas e conteúdos de teor xenófobos e racistas. Dentre as técnicas utilizadas para gerar o efeito de viralização de publicações, o site concentrava esforços em deteriorar a imagem dos políticos democratas através disseminação de rumores, histórias fictícias e teorias da conspiração como a famosa #PizzaGate²⁰, responsável por não apenas desmoralizar completamente a candidata democrata Hillary Clinton, e abalar sua campanha política²¹, como demonizar a imagem da candidata na esfera pública – a partir da construção de uma narrativa falsa composta por mitos visuais, linguísticos e

¹⁸ Matéria pode ser lida no link: <https://epoca.globo.com/filho-de-bolsonaro-diz-que-marqueteiro-de-trump-vai-ajudar-seu-pai-22963441>

¹⁹ <https://www.breitbart.com/>

²⁰ Tudo começou quando o site *Wikileaks*#, conhecido por tornar público documentos oficiais secretos do Estado norte-americano, compartilhou uma série de *e-mails*# particulares do chefe de campanha de Hillary Clinton, John Podesta, nas eleições presidenciais de 2016. Diante das repetições das palavras "pizza" e "cheese" (queijo) que compunham alguns dos *e-mails*, foi-se criada uma história – por usuários anônimos de fóruns como o 4Chan e o Reddit – de que "pizza de queijo" (*cheese pizza*) era um código para "pornografia infantil" (*child pornography*) por terem as mesmas iniciais. A pizzeria Comet Ping Pong em Washington foi apontado como o local em que ocorreriam os supostos abusos, que foram apurados pelo Departamento de Polícia de Columbia e completamente refutados diante da falta de provas. Fonte: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/pizzagate-o-escandalo-de-fake-news-que-abalou-a-campanha-de-hillary/>

²¹ *Ibid.*

discursivos que estão inseridos no espectro da religiosidade ocidental, base da maioria das instituições socioculturais da população nessa parte do globo.

Essa mesma tática de criar narrativas falsas e compartilhá-las com uma linguagem noticiosa, a fim de aferir credibilidade, e deteriorar a imagem de seu oponente político também foi uma estratégia que se fez notória na campanha de Bolsonaro, a exemplo das *fake news* relacionadas ao “Kit Gay”²² – nome pejorativo usado por críticos conservadores e alguns portais de notícias de direita referindo-se ao para se Escola Sem Homofobia, campanha que o Ministério da Educação (MEC) iniciou, mas não implementou, durante o governo Dilma Rousseff, época em que o então candidato à presidência Fernando Haddad era ministro da educação.

Em 2018, já havia expectativa de que o volume viral de boatos e mentiras iria poluir o debate eleitoral em função não só das eleições de 2016, nos Estados Unidos, do referendo do Brexit do Reino Unido ou das eleições da França em 2017 (FERRARA, 2017), entre outros, mas, também, de episódios pré-eleitorais do Brasil, como o rastilho de rumores *on-line* que se seguiram à execução da vereadora Marielle Franco (PSOL), à greve dos caminhoneiros e à prisão do ex-presidente Lula. Esses casos, que antecederam a corrida eleitoral brasileira, foram representativos no sentido de mostrar o potencial que têm relatos sobre fatos inverídicos de influenciar a discussão e o discurso públicos e de servir como peças estratégicas para batalhas eleitorais. (DOURADO, GOMES, 2018, p. 35)

No trecho acima, Dourado e Gomes ressaltam a previsibilidade que se formava no âmbito político de que as *fake news* seriam uma espécie de “*core*” para as táticas de campanha, tendo em vista as eleições presidenciais nos EUA e outros acontecimentos políticos no Brasil, que serviram como uma espécie de prévia do impacto e do poder que tal ferramenta retórica exerce na esfera pública, bem como na formação de opiniões.

Nesse sentido, vale destacar que tanto a thread *#PizzaGate* quanto o “kit gay” são construções narrativas falsas criadas a partir de elementos factíveis que compõem a esfera da realidade – *e-mails* trocados por Podestá e Clinton, e o piloto de uma cartilha anti-homofobia elaborada durante o segundo mandato de Dilma,

²² O material, composto por um caderno e peças impressas e audiovisuais, foi encomendado pela Comissão de Direitos Humanos da Câmara dos Deputados ao Ministério da Educação (MEC) e elaborado por um grupo de ONGs especializadas, em conformidade com as diretrizes de um programa do governo federal lançado anteriormente, em 2004. Quando houve a polêmica sobre o seu conteúdo, em 2011, Haddad estava no comando do MEC. Fonte: https://brasil.elpais.com/brasil/2018/10/12/politica/1539356381_052616.html

respectivamente. Ora, a “deformação” dos fatos pode ser compreendida através da verossimilhança, atributo que pode ser observado na construção das fake news. portanto, abordar tal ferramenta como simplesmente uma “mentira” – semelhante à pós verdade – se faz insuficiente para abranger toda a complexidade que permeia tal conceito.

“(…) Não se trata apenas de produzir a melhor e a mais convincente interpretação sobre o que de fato aconteceu (...) mas de produzir relatos, presumivelmente, verdadeiros sobre acontecimentos, presumivelmente, reais e de disputar com os relatos divergentes na esfera da atenção pública, seja no que tange à veracidade da narração seja no que se refere à efetividade dos fatos narrados. (DOURADO, GOMES, 2018, p. 34)

Acima, Gomes e Dourado evidenciam a complexidade do termo *fake news* a partir da dimensão verossímil que ela apresenta na sua construção, bem como, a disputa pela pseudo legitimidade da verdade, bem como da atenção e conquista “dos corações e mentes” das pessoas, a qual ocorre na esfera pública e, que permeia todas as relações humanas.

Ora, verossimilhança também é um aspecto preconizado pela Retórica Aristotélica – uma das principais correntes que lançam as bases para oratória e demais mecanismos de persuasão empreendidos no ocidente – a qual dialoga conceitualmente com o caráter preponderante para a definição de *fake news*, bem como do fenômeno da pós-verdade.

A Retórica de Aristóteles é sobretudo uma retórica da prova, do raciocínio, do silogismo aproximativo (entimema); é uma lógica voluntariamente degradada, adaptada ao nível do ‘público’, isto é, do senso comum, da opinião corrente. Estendida às produções literárias (o que não era o seu propósito original), implicaria uma estética do público, mais do que uma estética da obra. Eis por que (...) conviria mesmo aos produtos de nossa cultura dita de massa, em que reina a ‘verossimilhança’ aristotélica, isto é, ‘aquilo que o público acredita ser possível.’ (BARTHES, 1985, p. 16).

No tópico “A verossimilhança” extraído da obra *A Aventura Semiológica*, Barthes (1985) explicita o teor narrativo que constitui tal faceta da retórica aristotélica em questão, tendo em vista, que a sua origem é oriunda dos gêneros fictícios e literários, os quais se formulam a partir do código de valores do público, bem como daquilo que é considerado possível de acontecer de acordo com o grande público. Nesse sentido, Barthes ainda ratifica:

Quantos filmes, novelas, reportagens comerciais poderiam tomar como divisa a regra de Aristóteles: 'Mais vale uma verossimilhança impossível do que um possível inverossímil': mais vale contar aquilo que o público julga possível, mesmo se for impossível cientificamente, do que contar o que é possível realmente, se esse possível é rejeitado pela censura coletiva da opinião corrente (BARTHES, 1985, p. 16).

Ora, nesse trecho, Barthes explica o conceito de verossimilhança retórica, de modo que é possível estabelecer uma relação muito nítida entre tal conceito e a de pós-verdade apresentado anteriormente nesse capítulo.

Em linhas gerais, pode ser lida como um artifício retórico que por meio da veridicção se faz real para determinado público ou comunidade. Nesse sentido, observa-se que a verossimilhança, portanto, é amplamente utilizada no fenômeno das fake news, a qual tensiona a interpretação para uma direção que a confunde com a realidade factual, tendo em vista que:

Quando se fala de histórias falsas, distorcidas, exageradas ou com supressões, tem-se em mente duas ordens de coisa. De um lado, a ordem da linguagem, vez que se trata de uma narrativa, que, em si mesma, pode ser coerente e consistente ou o contrário disto. De outro, a ordem da narrativa factual, ou seja, um relato que se refere essencialmente a fatos, a eventos da ordem da realidade. Assim, quando se diz que uma história é falsa, significa que uma narrativa presumivelmente referida a eventos da ordem da realidade não dá conta dos fatos que diz relatar. Ou porque esses fatos não aconteceram ou, alternativamente, porque aconteceram diferentemente do que está sendo narrado. (DOURADO, GOMES, 2018, p. 36)

Dourado e Gomes ratificam a relação que se concretiza entre os elementos da realidade e aqueles fictícios que compõem construção das *fake news*. Assim, a “pseudo-factuality” presente na estrutura narrativa das *fake news* também pode ser compreendida, em dada instância, com uma espécie de sofisma, classificada por Aristóteles como “falácia formal”.

O termo falácia é oriundo do latim *fallere*, o qual significa “enganar”. Portanto, a falácia designa uma linha de raciocínio errada que, no entanto, apresenta uma aparência de verdade. Do ponto de vista lógico, a falácia apresenta algum componente errado na sua estrutura de raciocínio ou tautologia.

Nesse sentido, tais conceitos da retórica aristotélicas se tornam ainda mais evidentes a partir do própria alcunha *fake news*, a qual é “advinda da noção de “news”

(notícia), portanto, está relacionada à ideia já conhecida de relatos que se reivindicam factuais, tendo em vista o fazer jornalístico, mas que praticam a contrafação de inventar ou alterar os fatos a que pretensamente se referem” (DOURADO, GOMES, 2018, p. 35).

Diante da breve reflexão apresentada acerca dos fatores conjunturais que permeiam o momento no qual foi lançado o jogo Bolsomito 2k18, podemos seguir para a compreensão da sintaxe semântica greimasiana.

2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

2.1 A SEMÂNTICA ESTRUTURAL DE GREIMAS

Diante da problematização esboçada acima acerca dos fenômenos da pós-verdade *fake news* neste capítulo, iremos nos debruçar em princípios da metodologia semiótica estruturalista preconizada pelo linguista e filólogo Algirdas Julius Greimas, os quais se constituem o principal eixo para a presente análise acerca de como se estabeleceram os programas narrativos que compõem o percurso gerativo de sentido do mito Jair Messias Bolsonaro nas eleições de 2018, dentro da narrativa *do videogame Bolsomito 2k18*.

Nesse sentido, para compreender como se dá a construção de um mito, segundo a perspectiva da semântica estruturalista greimasiana, vamos nos aprofundar no estudo da semiótica, contribuições e metodologias de análise desenvolvidas por Greimas ao longo da sua obra:

2.1.2 INTRODUÇÃO À SEMIÓTICA GREIMASIANA

A corrente estruturalista da semiótica advém, principalmente, do modelo lingüístico proposto por Ferdinand de Saussure, na sua obra “Curso de Lingüística Geral”, datada de 1915, sendo ele um dos nomes que podem ser destacados como aqueles que contribuíram com a elaboração dessa vertente do pensamento humano.

Ora, nesse sentido, vale a pena ressaltar que o Estruturalismo se constitui não apenas uma corrente teórico-metodológica, mas antes, “um ponto de vista epistemológico” do qual se depreende um amplo leque das ciências humanas – como a psicologia²³, sociologia, antropologia, e dentre outros, a Semiologia. Nesse sentido, tal perspectiva é caracterizada, sobretudo, pela noção de que um elemento jamais pode ser analisado solitariamente, isto é, sozinho ou por si só. Para compreendê-lo, é preciso antes considerar toda a estrutura na qual ele está inserido, e que, portanto, interfere direta ou indiretamente na sua existência, como explicitam as considerações do historiador, filósofo, filólogo checo, Joseph Hrabák que serviram de epígrafe para

²³ O conceito de estruturalismo é um termo cunhado pelo psicólogo britânico Edward Titchner, o qual – por meio dessa concepção – propôs um estudo acerca de como lhe dá se comportam os elementos mentais e psicológicos com a conexão mecânica, através do processo de associação.

uma antologia de trabalhos do Círculo Lingüístico de Praga²⁴, organizada pelo linguista Paul Garvin em 1964:

(...) Parte da observação de que todo conceito num dado sistema é determinado por todos os outros conceitos do mesmo sistema, e nada significa por si próprio. Só se torna inequívoco, quando integrado no sistema, na estrutura de que faz parte e onde tem um lugar definido. (GARVIN, 1964, p.VIII).

O trecho destacado acima traz à tona a origem, bem como, o principal fundamento do Estruturalismo, o qual pode ser fortemente observado em toda a obra desenvolvida por Saussure, ao longo da sua pesquisa. Não por acaso, esse linguista e filósofo suíço desponta na esfera dos estudos da Comunicação como um dos principais expoentes da Semiótica, o qual – dentre outras contribuições – cunhou o termo “Semiologia”:

Pode-se conceber uma ciência que estude a vida dos signos no seio da vida social; ela constituiria uma parte da Psicologia social e, por conseguinte, da Psicologia Geral; chamá-la-emos de Semiologia. Ela nos ensinará em que consistem os signos, que leis os regem. (...) A Lingüística não é senão uma parte dessa ciência geral; as leis que a Semiologia descobrir serão aplicáveis à Lingüística e esta se achará vinculada a um domínio bem definido no conjunto dos fatos humanos. (SAUSSURE, 1986, p.24)

O texto em destaque – extraído da obra “Curso de Linguística Geral” – evidencia o teor sociolinguístico que constitui a “espinha dorsal” da Semiótica Estruturalista, ou da Semiologia enquanto ciência, a qual se materializa na dimensão da “Psicologia Geral”, que permeia as relações humanas em sociedade, como afirma Saussure. Assim, a Semiologia é introduzida como uma faceta do conhecimento humano – que perpassa a psicologia social – tendo como principal objeto de estudo os signos e as leis (códigos ou sistemas) que os regem; de modo a se constituir uma metodologia que nasce da linguística. Se estabelece, portanto, uma relação “solidária” ou de cooperação entre linguística e Semiologia, tendo em vista que as leis da Semiologia Geral, preconizadas por Saussure, se apresentam como aplicáveis à lingüística, e essa, por sua vez, é uma área do conhecimento distinta que possui o seu próprio guia heurístico. Para Algirdas Julien Greimas – linguista russo-lituânio que expandiu os

²⁴ Trata-se de um grupo de linguistas e críticos literários que existiu na cidade de Praga. Seus membros empreenderam métodos de estudos e análises semióticos e estruturalistas entre os anos 1928 e 1939.

estudos semióticos e semiológicos²⁵ – “a semântica foi sempre a parente pobre da linguística, a mais nova das disciplinas” e devido ao “retardamento histórico dos estudos semânticos (...) a semântica procurou apenas tomar emprestados seus métodos, quer da retórica clássica, quer da psicologia de introspecção” (GREIMAS, 1966, p.12). Tal fator remonta a conjuntura da época, na qual, a Semiologia ainda era um campo novíssimo do conhecimento, e que, portanto, enfrentava seus desafios inerentes.

Um estudo científico da significação tem de enfrentar duas espécies de dificuldades: umas teóricas, outras práticas. As primeiras provêm das dimensões consideráveis de seu empreendimento (...) Em outros termos, se a semântica tem por objeto de estudo as línguas naturais²⁶, a descrição destas faz parte dessa ciência mais vasta da significação que é a semiologia, no sentido saussuriano do termo. (GREIMAS, 1966, p.14)

Como destacado acima – no trecho extraído da obra *Semântica Estrutural* de 1966 – Greimas aborda a semântica como uma espécie de ciência a qual se depreende da Semiologia Estrutural de Saussure, e que portanto, possui um *locus* de investigação mais específico:

É com conhecimento de causa que nos propomos a considerar a percepção como o lugar não linguístico onde se situa a apreensão da significação (...) Assim, procedendo, ganhamos a vantagem e o inconveniente de não poder estabelecer, no seu estatuto particular, uma classe autônoma de significações linguísticas, suspendendo dessarte a distinção entre a semântica linguística e a semiologia saussuriana. (GREIMAS, 1966, p. 8-9).

A partir do trecho anterior é possível perceber a relação intrínseca de referenciação intelectual existente entre os estudos saussurianos e greimasianos, tendo em vista que a corrente greimasiana bebe de tal fonte para o estabelecimento de conceitos e perspectivas de análise.

Ora, como estruturalista, Saussure preconiza que um elemento não possui significação por si próprio, de modo que, nenhum signo tem autonomia ou mesmo possui a capacidade de auto significação. Para que seja possível atribuir-lhe sentido,

²⁵ Algumas correntes de intelectuais compreendem a Semiótica e a Semiologia como conceitos distintos entre si, tendo em vista a proveniência da escola e de sua abordagem

²⁶ Para Greimas, o conceito de línguas naturais refere-se ao código linguístico inerente à um idioma, como o francês, por exemplo. Já esse código linguístico, pode também ser compreendido como conjunto significante.

é mister que outros elementos sistemáticos e conjunturais, inerentes ao universo que está sendo analisado, sejam também considerados agentes participantes dessa relação com o signo, a qual, por conseguinte, se constitui o objeto de estudo:

Sob esse prisma, os signos só fazem sentido dentro de uma relação sistêmica (...). Em outros termos, acreditamos que um estruturalista, convicto dos aspectos centrais dessa corrente metodológica, defende que o significado de cada elemento do sistema só existe em relação aos outros elementos. Sobre essa questão, Terry Eagleton (2006, p. 142-3) sustenta que os elementos de um sistema não têm um significado substancial, apenas um significado relacional. Sendo assim, a complexidade dessa corrente de pensamento se relaciona, então, pela combinatória de seus elementos, uma vez que não há como mexer numa peça sem que as demais sejam reorganizadas. (FARIAS, 2010, p.111)

No trecho destacado acima – extraído do artigo científico *Estruturalismo e semiótica: aproximações entre Saussure e Greimas* – o doutor em história, José Petrúcio Farias Júnior, ratifica tal premissa estruturalista por meio da qual é possível decompor e analisar cada elemento que integra o processo de constituição de um signo, bem como as dinâmicas pelas quais tais elementos se relacionam, sobretudo, tendo em vista as cargas modais que interferem na organização desses elementos suas relações, e portanto, o seu significado. Nesse sentido, “é possível afirmar que “os elementos de um sistema só ganham inteligibilidade no momento em que colocamos dentro do sistema” (FARIAS, 2010, p.111).

Ora, tal perspectiva relacional da significação dos signos se constitui um dos principais eixos fundamentais para a metodologia de análise semiótica desenvolvida na obra de Greimas, principalmente, no que diz respeito ao processo de significação dos signos, bem como, de geração de sentido que os constituem. Para Greimas, a semântica estrutural se constitui o campo da ciência “capaz de traduzir em uma linguagem cognitiva o conjunto das operações que constroem os objetos conceituais”²⁷, isto é, o objeto valor, que por ora, pode ser compreendido como uma espécie de signo. Isso é perceptível, em 1966, quando Greimas publica o seu livro *Sémantique structurale: recherche de méthode*, em português traduzido para *Semântica Estrutural*, no qual o semioticista destrincha o percurso gerativo de sentido, de modo a propor os fundamentos para a teoria semiótica da semântica estruturalista.

²⁷ Entrevista dada por A. J. Greimas em Jyväskylä (Finlândia), 1983. Pode ser assistida através do link: <https://youtu.be/HXfWn2xFAm8>

(...) a partir do fim dos anos 60, (Greimas) se inscreve no exato prolongamento do projeto semiótico saussuriano, na medida em que elabora o primeiro modelo semiológico, o quadrado semiótico, por intermédio de notações de feições algébricas. (FARIAS, 2010, p.113).

Como destacado no trecho acima, a partir das contribuições saussurianas, Greimas se constituiu um nome imprescindível para a compreensão da semiótica enquanto Ciência Social, a qual tem como principal objetivo “tornar explícitos mecanismos implícitos da estruturação e interpretação de textos” (FIORIN, 2004, p.10). Nesse sentido, o objeto de estudo da semiótica, portanto, se constitui o texto, mas não texto como meramente uma composição escrita a partir de um código linguístico, a concepção de texto para a semiótica greimasiana é muito mais complexa e possui um caráter epistemológico. Tal perspectiva, pode ser observada na seguinte frase extraída do ensaio “Enunciação, uma postura epistemológica”, publicada por Greimas, em 1974, na revista *Significação*: “Fora do texto, não há salvação” (1974, p.31). Sendo assim, o texto adquire um novo papel: a de unidade de sentido, constituindo-se um reflexo ou subproduto de uma esfera sociocultural, bem como também um instrumento fundamental para a construção de valores semânticos que constituem a cosmovisão de uma, ou mesmo a cultura, de uma sociedade.

Não por acaso, numa entrevista concedida, em 1984, para a revista de nome *Langue Française*, n ° 61, Greimas afirma que o objeto de estudo da semiologia é a cultura enquanto “sociedade (...) composta de todas as práticas sociais significativas”, bem como, “no nível sintagmático, a totalidade dos discursos que a sociedade sustenta nela mesma”²⁸. Nessa perspectiva, a cultura se constitui um texto, isto é, um conjunto de lexemas organizados de forma narrativa e discursiva, a qual caracteriza também uma determinada sociedade e suas as relações antropológicas.

É por isso que para Greimas a significação se faz um processo tão pertinente às relações humanas. Para ele, tal engendramento possui “um caráter onipresente e multiforme ao mesmo tempo” (GREIMAS, 1966, p.15), o qual se depreende através de acordos e pactos socioculturais – os quais podem se estabelecer tanto na esfera da realidade, quanto em simulacros da realidade, ou mesmo, em ambos.

²⁸ Greimas Algirdas Julien, Fontanille Jacques. Entrevista. In: *Langue française*, n ° 61, 1984. *Semiótica e ensino de Francês*. pp. 121-128.

Nesse sentido, é possível também compreender que “a Semiótica cujos fundamentos foram estabelecidos por Greimas tem por objeto o estudo da produção e da interpretação do discurso, manifestado por qualquer plano de expressão” (FIORIN, 2020, p. 123)²⁹, perspectiva que agrega, portanto, outras dimensões de análise (narrativa e discursiva) – como iremos destrinchar ao longo desse capítulo. Não por acaso, as contribuições metodológicas desenvolvidas na semiótica greimasiana extrapolam a concepção de texto que anteriormente fora trabalhada por Saussure, assim como também outras perspectivas saussurianas.

Vale destacar, portanto, outro traço do estruturalismo linguístico de Saussure que contribuiu com a construção da linha teórico-metodológico da semiótica greimasiana. Trata-se da dinâmica inerente às oposições binárias – ou binarismo – a qual marca, sobretudo, as dicotomias fundamentais que compõem o raciocínio estruturalista saussuriano – isto é, suas unidades conceituais opostas e independentes, que ao mesmo tempo, são complementares entre si, portanto, a existência de uma está atrelada à outra. Nesse sentido, “o emprego do jogo binário (...) para a dinâmica de compreensão do signo” (FARIAS, 2010, p.110) elabora seu processo de formação, destacando-se, sobretudo, a relação descrita entre significante – enquanto imagem acústica, a qual por meio de um código linguístico “dá forma” ao signo – e o significado, o qual carrega em seu interior o “conceito definidor” daquele fenômeno que está sendo representado na escrita. Assim, “nasce” o signo linguístico de Saussure – a partir de uma convenção (sistema ou código linguístico) acordada entre membros de dada comunidade, a qual, portanto consiste em um elemento estrutural.

Desse modo, podemos destacar que assim como na semiologia saussuriana, a semiótica greimasiana destrincha metodologias de análise que também se depreendem a partir e através de dicotomias paradigmáticas – a exemplo do quadrado semiótico, que vamos destrinchar mais adiante – bem como, o caráter dual do signo também fundamenta a semântica estrutural de Greimas:

Pelo fato de serem os significantes, segundo essa primeira definição, detectáveis no momento da percepção, em seu estatuto de não-dependência do mundo humano são eles automaticamente remetidos ao universo natural manifestado ao nível das qualidades

²⁹ Citação extraída do ensaio publicado pela Revista Estudos Semióticos Vol. 16, de autoria do doutor em linguística José Luiz Fiorin

sensíveis. Assim os significantes – e os conjuntos significantes – podem ser: de ordem visual (mímica, gesticulação, escrita, natureza romântica, artes plásticas, sinais de trânsito, etc). de ordem auditiva (línguas naturais, música, etc). de ordem tátil (linguagem dos cegos, carícias, etc (GREIMAS, 1966, p.18)

No trecho extraído da obra *Semântica Estrutural*, Greimas evidencia que os significantes fazem parte da ordem da percepção do indivíduo, e que, portanto, pode se manifestar visualmente, auditivamente e de forma tátil. Ora, de fato, o Estruturalismo Saussuriano não é o principal foco de atenção no presente capítulo, no entanto, a partir de tal perspectiva, foram possíveis empreender alguns avanços advindos da semiótica greimasiana para a Comunicação. Tendo dito isto, já podemos destacar um primeiro conceito superado na metodologia greimasiana. O modelo de signo linguístico preconizado por Saussure se atém à língua escrita somente, de modo a negligenciar a análise da língua falada, ou outros tipos de linguagem, bem como suas dimensões subjetivas. Nesse sentido, é possível notar uma limitação do estruturalismo estático ou descritivo³⁰ de Saussure em relação a magnitude dos processos semióticos empreendidos por meio da língua.

(...) ele não conseguiu estabelecer um ponto de equilíbrio entre as próprias dicotomias que referendaram seu sistema semiológico, entre elas, sincronia e diacronia ou mutabilidade e imutabilidade, isto é, a visão polarizada com que se posicionou em relação a um ou outro aspecto, engessou suas considerações teórico-metodológicas. (FARIAS, 2010, p.112)

Como destacado no trecho acima, a metodologia semiótica de Saussure foca sua análise no signo linguístico, tendo em vista, os códigos escritos e suas nuances linguísticas sincrônicas. Assim, tal perspectiva “não leva em consideração a maneira individualizada com que cada sujeito internaliza o signo (FARIAS, 2010, p.113), de modo que não é colocada em jogo a subjetividade que permeia o processo de significação do signo para cada sujeito, bem como outras camadas e dimensões complexas da estrutura que compõe cada elemento e, que portanto, interfere no processo de significação de determinado signo. Portanto, para Greimas, “uma linguagem natural, tomada como conjunto significante, pode ser transposta e

³⁰ A metodologia de análise saussuriana propõe a um estudo da língua como produto de um sistema ou código social, a partir da perspectiva sincrônica (descritiva, gramatical, fonética e lexemal) e não do ponto de vista diacrônico, portanto histórico ou evolutiva.

realizada numa ordem sensorial diferente. Assim a língua onírica é simplesmente a transposição da língua natural numa ordem visual particular” (GREIMAS, 1966, p. 20).

Em contrapartida, para Greimas, o processo de elaboração e significação de um signo se constitui por meio de um percurso gerativo de sentido, o qual se manifesta e se engendra não apenas através do código linguístico escrito, ou em sua dimensão “concreta”, mas também em todo e qualquer formato de texto bem como, no seu nível abstrato, subjetivo e passional – portanto, modal:

As inquietações da semiótica residem, pois, na explicitação do modo por meio do qual os sentidos se manifestam e se constroem discursivamente; em outras palavras, para se extrair o ‘dito’, debruça-se inicialmente no ‘como’. Pretende-se chegar não aos sentidos convencionalmente verdadeiros, frutos de abstrações, mas, antes, àqueles que, no interior do discurso, aparecem como veridictórios, simulacros da realidade. Considerando a produção de sentidos como uma formação significativa, Greimas concebe a descrição desta através de um percurso gerativo, simulacro metodológico do ato real de produção significativa, que vai do mais simples e abstrato até o mais complexo e concreto. Esse percurso, ao levar em consideração a organização imanente do discurso, focalizando suas dependências internas, tende a constituir um modelo que, em linhas gerais, pode ser operacionalizado em qualquer unidade textual. (RODRIGUES, 2014, p. 3).

No trecho destacado acima – extraído do ensaio *Sobre Greimas e Semiótica Greimasiana*, que foi publicado na Revista *Investigações* Vol. 27, nº 2 – o linguista Hermano de França Rodrigues ratifica a complexidade da perspectiva greimasiana de análise semiótica a qual se debruça, preponderantemente, não apenas no caráter semântico do signo – e em seu percurso gerativo de sentido – mas também nas dinâmicas por meio das quais se estabelecem a relação entre os sujeitos e os signos, bem como os aspectos estruturais, ou as cargas modais e passionais, que nutrem a verossimilhança que constitui o simulacro individual e social em cada esfera de análise.

Nesse sentido, vale também destacar, que observa-se na perspectiva greimasiana de signo, uma dimensão epistemológica a qual se faz muito pertinente para a presente análise do corpus de estudo em questão, sobretudo, tendo em vista o aspecto conjuntural e estrutural que permeia a discussão sobre a pós-verdade e *fake news* trazida no capítulo anterior.

Ora, isso nos leva para outra limitação saussuriana superada na análise greimasiana:

(...) Salientamos a insuficiência do modelo diádico do signo lingüístico que não leva em consideração a maneira individualizada com que cada sujeito internaliza o signo. Por exemplo, diante do signo mãe, é possível que cada indivíduo de uma sociedade o represente, mentalmente, de forma diferenciada, uma vez que a representação mental que fazemos do signo, isto é, o referente extralingüístico⁸ tem uma relação estreita com nossas experiências individuais e esse aspecto não foi considerado por Saussure no processo de significação. Dessa forma, dizer que o significado atribuído aos signos é produto de uma convenção social torna-se insuficiente, porque não valoriza os processos individuais de cognição. (FARIAS, 2010, p.113).

Como destacado no trecho acima, diferente da semiologia saussuriana, a análise greimasiana considera e investiga o arcabouço que perpassa a cosmovisão de cada indivíduo ou de cada sociedade – isto é, a percepção – como um fator preponderante para a dinâmica das relações que constroem a significação do signo, tanto do ponto de vista da linguagem natural – conjunto significante, ou código linguístico – quanto em relação ao nível epistemológico de cada microuniverso. Desse modo, tal modelo propõe que o exame e a compreensão do processo de significação dos signos para as ciências humanas se dê através de uma metodologia constituída pelas etapas de classificação, de descrição e de imanência, a qual considera também a cosmovisão epistemológica e estética, que se constrói a partir de valores subjetivos coletados ou apreendidos culturalmente, antropologicamente e socialmente – sobretudo, tendo em vista, que para Greimas os aspectos social e histórico são imanentes ao discurso, isto é, constroem-se através do texto.

Nesse caso, o fator estrutural não apenas apresenta um teor linguístico saussuriano, mas também cultural, individual e intrínseco à subjetividade de cada sujeito, portanto, adquire também uma dimensão sociopsicológica, ou antropológica.

A existência de uma linguagem metodológica, mesmo que autorize o estudo semântico dentro de uma língua dada, não parece ser suficiente para situar a semântica acima numa metalinguagem científica deve ser construído por dedução e não por indução (GREIMAS, 1966, p.24)

A partir do trecho destacado acima – também extraído da obra *Semântica Estrutural* – pode-se perceber que a significação para Greimas não é apenas uma das facetas que compõem o signo, mas sim, uma vertente de investigação a qual

requer atenção e o desdobramento de uma metodologia específica da semiologia, tendo em vista, que diante do nível epistemológico que permeia tal questão, a semântica dos signos pode também se constituir eixo central que rege o ordenamento das relações antropológicas e sociais, como ratificado no texto abaixo:

Para transformar o inventário dos comportamentos em antropologia e as séries de acontecimentos em História, não temos outro meio senão interrogar-nos acerca do sentido das atividades humanas e o da História. Parece-nos que o mundo humano se define essencialmente como o mundo da significação (...) É na pesquisa a respeito da significação que as ciências humanas podem encontrar seu denominador comum. Com efeito, se as ciências da natureza indagam saber como são o homem e o mundo, as ciências do homem, de maneira mais ou menos explícita, se interrogam sobre o que significam um e outro (GREIMAS, 1966, p.11)

No texto destacado acima, Greimas ratifica os motivos pelos quais o processo de significação de qualquer signo se constitui sua principal questão de análise. Para ele, é justamente a partir da dimensão do sentido que se engendram o ordenamento e as relações humanas em sociedade.

Desse modo, se estabelece um aprofundamento teórico-metodológico na abordagem até então proposta pela semiótica estruturalista da Escola de Paris, tendo em vista, que o percurso gerativo de sentido do signo abrange três dimensões de análise, por meio do qual, o texto deve ser compreendido: fundamental, narrativa e discursiva. Assim, a análise da presente dissertação irá se aprofundar e utilizar dos conceitos e prerrogativas metodológicas versadas por Greimas no tocante ao nível narrativo, no entanto, alguns conceitos e metodologias de análise do nível fundamental, bem como, posteriormente, discursivo poderão ser trazidos rapidamente, em prol da melhor compreensão e análise do corpus de estudo em questão – o videogame eletrônico de plataforma Bolsomito 2k18 – tendo em vista que o sentido de um texto se dá através das articulações entre essas camadas.

Tais noções serão destrinchadas com maior afinco a seguir, nos próximos tópicos desse capítulo, tendo em vista as obras *Semântica Estruturalista* (1966), *Sobre o Sentido II: Ensaio Semióticos* (1983), *Semiótica das Paixões* (1975) – escritos por Greimas – e *Teoria Semiótica do Texto* (1997), obra da semioticista greimasiana, Diana Barros.

2.2. CONCEITOS FUNDAMENTAIS

Em sua obra *Semântica Estrutural*, publicada em 1966, bem como em “Sobre o Sentido II: Ensaio Semióticos”, de 1983, o semioticista Greimas lança as bases e destrincha os principais fundamentos da metodologia de análise da significação – a qual também pode ser compreendida como Estudo do Significado ou Teoria da Significação – além de descrever e dissecar os processos por meio dos quais o significado de um signo se constitui e se manifesta, tendo em vista o conceito de percurso gerativo de sentido.

Para o autor, o percurso gerativo de sentido se constitui uma trajetória através da qual são estabelecidas as cargas semânticas inerentes à cada lexema, e tais sentidos podem ser observados a partir do engendramento e da complexidade inerente à cada camada de sua análise – a saber os níveis fundamental, narrativo e discursivo. Portanto, o percurso parte do grau mais abstrato e simples da semântica do texto em direção à camada mais complexa, concreta, e aparente, ou mesmo subliminar:

Por preocupação de inteligibilidade, podemos imaginar que o espírito humano, para chegar à construção dos objetos culturais (literários, míticos, pictóricos, etc), parte de elementos simples e segue um percurso complexo, encontrando em seu caminho tanto restrições a que tem de se submeter, como escolhas que pode fazer. Nós procuramos dar uma primeira ideia desde percurso. Podemos considerar que ele conduz à manifestação em três etapas principais (GREIMAS, 1975, p. 126)

A partir do trecho destacado acima, extraído da obra *Sobre o Sentido*, pode-se compreender que, para Greimas, a análise do sentido se constitui como gerativa³¹, ou seja, apresenta e gera várias camadas sobre as quais um mesmo aspecto pode ser observado e compreendido. Portanto, trata-se de "um modelo que simula a produção e interpretação do significado, do conteúdo" do texto (FIORIN, 1997, p.44).

Nesse sentido, o nível fundamental se constitui o patamar no qual a significação mínima ou primária do texto se estabelece, além de ser também onde ocorrem as

³¹ Tal conceito é uma referência à gramática gerativa, versada pelo Noam Chomsky, a qual preconiza sobretudo a capacidade inerente ao emissor formular, emitir e compreender frases inéditas. Assim, a semântica fundamental estuda as estruturas elementares da significação e cobre conjuntamente com a sintaxe fundamental o estudo das estruturas designadas pelos conceitos de língua (Saussure) e de competência (Chomsky).

primeiras compreensões dos lexemas que compõem um texto, bem como a instituição de suas estruturas elementares de significação – as quais possuem um caráter mais simples e abstrato, nessa camada. Compreende-se, portanto que no nível fundamental são lançadas “as condições mínimas de existência do objeto semiótico, em virtude das operações dedutivas que ocorrem sobre o conteúdo semântico e que possibilitam a identificação da estrutura elementar da significação.” (CAMARGO, 2006, p.20)³².

Assim, Greimas explicita que a semântica mínima responsável por instituir a identificação da estrutura elementar da significação, no nível fundamental, se dá a partir das relações de oposições binárias, a saber, através das diferenças, sendo elas instituídas através de uma relação entre dois pontos referenciais distintos:

O importante é a existência de um ponto de vista único, dentro de cuja dimensão se manifesta a oposição, que se apresenta sob a forma de dois pólos extremos de um mesmo eixo. O mesmo irá acontecer no campo semântico, onde as oposições permitem postular um ponto de vista comum aos dois termos, o da ausência (...) e o da medida do contínuo (...) Propomos que se chame de eixo semântico esse denominador comum dos dois termos. (...) tem por função englobar, totalizar as articulações que lhe são inerentes. (GREIMAS, 1966, p.30-31)

Como destacado no trecho acima, o eixo semântico se constitui o denominador comum por meio do qual serão estabelecidos os processos de decomposição, comparação e identificação dos termos-objetos em relação a sua estrutura elementar de significação – de modo a se constituir, portanto, o “conteúdo semântico da relação”. É através do eixo semântico que se estabelece a significação relacional do termo-objeto³³.

Nesse sentido, perceber diferenças em tal contexto “quer dizer captar ao menos dois termos-objetos como simultaneamente presentes (...) e captar a relação entre os termos, ligá-los de um ou de outro modo” (GREIMAS, 1966, p.28), de modo a ratificar o aspecto relacional que norteia a construção semântica de um signo. A partir disso, depreende-se duas premissas fundamentais: “(1) um só termo-objeto não comporta

³² Texto extraído da dissertação de mestrado feito pela doutora Patrícia Maria Seger de Camargo, pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. O tema da dissertação é “A CONSTRUÇÃO DA VERIDICÇÃO DO DISCURSO DAS PETIÇÕES INICIAIS: Mecanismos Semióticos e Estratégias Retóricas para a Persuasão”

³³ Para Greimas, “termo-objeto” compreende a ideia de “elemento-signo” ou lexema que compõe uma relação semântica em análise, portanto, são os actuanes

significação; (2) a significação pressupõe a existência da relação: é o aparecimento da relação entre termos que é a condição necessária da significação” (GREIMAS, 1966, p.28).

Assim, pode-se compreender que, para Greimas, o conteúdo semântico de um termo-objeto só pode ser instituído a partir do estabelecimento de uma relação, ao passo que uma relação demarca e caracteriza o processo de significação, e só se constitui a partir de, no mínimo, dois termos-objetos em um frame de análise – em outras palavras – trata-se de uma dinâmica simbiótica ou de “mutualismo semiótico”, no qual a significação existe a partir de uma relação instituída entre termos-objetos, e vice-versa. Portanto, para que dois termos-objetos possam ser analisados simultaneamente, e assim, possuam identificação em um quadro investigativo é preciso que eles apresentem algo em comum entre si – o qual é delimitado por meio do eixo semântico o qual também é responsável por caracterizar a natureza da relação. Por outro lado, para que os mesmos objetos sejam distinguíveis entre si também é preciso que eles possuam distinções um do outro.

Ora, nesse sentido, as oposições semânticas estabelecidas através das relações entre dois elementos distintos podem ser descritas através de uma fórmula na qual A e B constituem-se termos-objetos e S corresponde o conteúdo semântico da relação, portanto, trata-se do eixo:

A / está em relação (S) com / B. A relação entre A e B já decompõe-se em:

1. Uma sequência “está em relação com”, que é uma afirmação “abstrata” da existência da relação (r) entre os dois termos
2. O conteúdo semântico da relação (S) (...)

A fórmula pode ser escrita mais simplesmente como:

$A/r(S)/ B$. (GREIMAS, 1966, p.31).

A partir da fórmula esboçada acima, é possível perceber o estabelecimento lógico de uma relação quase que dialética, na qual residem os conceitos de continuidade – que se manifesta através dos pontos de intersecção entre dois ou mais termos-objetos, – e de descontinuidade, que se faz presente nos aspectos distintos existente em tais objetos, de modo a caracterizar a natureza da relação, como destaca Greimas, no trecho a seguir: “o problema do contínuo e do descontínuo, como se vê,

reaparece, (...) de maneira um pouco diferente. De fato, a relação manifesta agora sua dupla natureza: é ao mesmo tempo disjuntiva e conjuntiva” (GREIMAS, 1966, p.29).

2.2.1 CONJUNÇÃO E DISJUNÇÃO

O conceito de Conjunção e Disjunção para a produção de sentido se faz mister dentro da perspectiva semiótica de Greimas. É através dele que os paradigmas lexemáticos são estabelecidos em prol da construção da estrutura semântica a nível fundamental, narrativo ou discursivo, tendo em vista que no nível discursivo que reside a intenção do emissor do discurso somado à compreensão do receptor da mensagem. Isso porque “para a semiótica (greimasiana) todo discurso nasce de uma oposição semântica fundamental e possui um princípio organizador, a narratividade.” (CAMARGO, 2006, p.18). Nesse sentido, a oposição binária da qual emerge a construção semântica da Estrutura Elementar da Significação pode apresentar um caráter conjuntivo ou disjuntivo, o qual não se faz “imediatamente visível”³⁴, mas que, no entanto, pode ser percebido em todas as dimensões de análise.

Tendo dito isso, para que se faça um diagnóstico profundo e completo acerca do caráter da relação, e assim, é preciso o empreendimento de uma análise estrutural:

(...) é ao nível das estruturas que é necessário procurar as unidades significativas elementares, e não ao nível dos elementos. Estes, que se poderiam chamar signos, unidades constitutivas ou *monemas*, são apenas secundários no quadro da pesquisa sobre significação. A língua não é um sistema de signos, mas uma reunião – cuja economia deve ser precisada – de estruturas de significação. (GREIMAS, 1966, p. 30)

A partir do texto destacado acima, ratifica-se a perspectiva de que é “ao nível da estrutura” que reside o ponto de partida para a distinção entre as unidades significativas elementares, de modo que a natureza da relação se constitui um dos “átomos semânticos”, por meio do qual é possível distinguir se é estabelecida uma relação de conjunção ou disjunção – isto é, se é instituída uma função entre dois termos-objetos de continuidade, portanto perene, ou de descontinuidade, o que caracteriza a intermitência, bem como, a presença de um hiato entre a linha que interliga dois pontos distintos.

³⁴ GREIMAS, 1966, p.30

Assim, é preciso que tal exame seja feito no nível estrutural elementar, no qual será decomposto todo o quadro em análise, de modo que cada elemento inserido nessa relação seja examinado e significado. Com tal intuito foi desenvolvido o quadrado semiótico, metodologia por da qual trataremos o conceito de conjunção e disjunção.

2.2.2 CONJUNÇÃO E DISJUNÇÃO NO QUADRADOS SEMIÓTICO

O quadrado semiótico – quadrado de Greimas ou modelo teórico da estrutura elementar da significação – se constitui o método central que opera como bússola para a perspectiva da semiologia greimasiana, sendo também um grande responsável pela abrangência e o impacto que os estudos desenvolvidos pela Escola de Paris tiveram no campo das ciências duras, durante a década de 70. Não por acaso, o método reside na semântica fundamental e se apresenta como ponto de partida para todo o processo generativo que se depreende ao longo do percurso gerativo de sentido. Ora, apesar de situar-se na estrutura elementar de um lexema, o quadrado semiótico também se faz pertinente para a compreensão do teor narrativo imanente em cada texto, como pode ser observado a seguir:

Greimas adotou a gramática narrativa (...) como núcleo essencial e profundo do seu projeto científico de compreensão do sentido. Os estudos semióticos começavam e terminavam então com um bom domínio da teoria narrativa, de tal maneira que os autores que adotavam outras linhas de pesquisa, tanto nesse campo como em áreas paralelas, referiam-se (e referem-se ainda) a essa ciência como “semiótica narratológica”. O próprio quadrado semiótico, tão associado ao pensamento greimasiano desde a década de 1970, era uma representação sumária do esquema narrativo, enfatizando os tópicos principais de seus estados e transformações. Essa narratividade plena era o que dava uma forma previamente articulada aos conteúdos imanentes a serem descritos. (TATIT; BEIVIDAS, 2018, p.47)

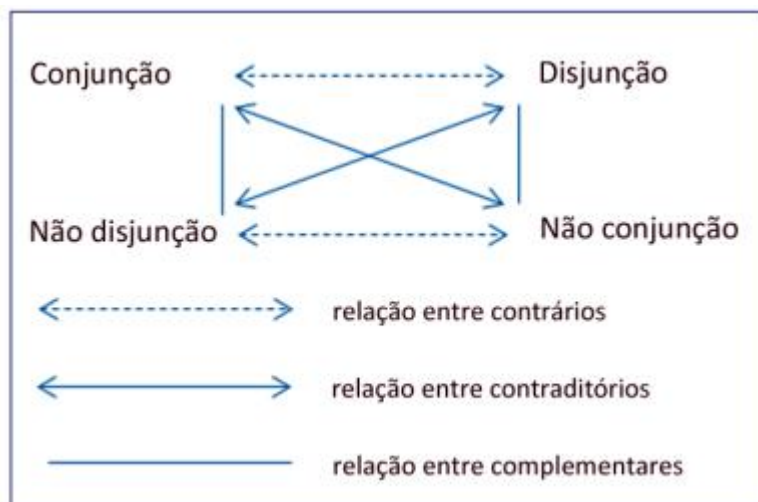
No trecho acima – extraído do ensaio *Potencialidades da narrativa greimasiana*, que foi publicado na Revista da Universidade de São Paulo volume 14 – evidencia-se a relevância e o caráter narrativo que reside na estruturação metodológica proposta pelo quadrado semiótico. Isso se dá, sobretudo, porque no nível narrativo é engendrada uma imbricação de operações entre termos-objetos – bem como sua semântica adquirida no nível fundamental – e sujeitos, que também podem ser compreendidos como personagens os quais atuam de modo decisivo para a modificação ou transformação do significado do texto, e portanto, do simulacro que se

obsta ao seu redor. No entanto, nossa principal atenção na presente dissertação está voltada para o nível narrativo, portanto, a seguir veremos uma breve explicação acerca do quadrado semiótico e suas premissas mais importantes para a compreensão dos conceitos de conjunção e disjunção, os quais se fazem caros também para o nível narrativo.

Tendo dito isso, o quadrado semiótico se constitui uma "representação visual da articulação lógica de uma qualquer categoria semântica" (FIDALGO, 1999, p.94) o qual propõe, portanto, uma disciplina lógica em relação à análise semiótica do discurso. Através dele, é possível compreender a "articulação lógica de uma categoria semântica qualquer", a qual se estabelece a partir da relação entre dois termos que se apoiam "sobre uma distinção de oposição" (GREIMAS; COURTÉS, 1997, p.400); tais quais: conjunção e disjunção. Nesse sentido, quando dois termos-objetos estão em conjunção significa dizer que eles apresentam algo em comum, "é o problema da semelhança e, em suas extensões, o da identidade. Da mesma forma, quando dois termos-objetos estão em disjunção significa dizer que os dois, portanto, possuem diferenças entre si, o que se relaciona com "o problema da diferença e da não-significação" (GREIMAS, 1966, p.29).

Ora, a partir de então, o eixo semântico se organiza em redes de relações semióticas nas quais cada termo-objeto encontra seu conceito em relação ao termo-objeto oposto – tornando-se, portanto, unidade semântica elementar –, a partir das seguintes oposições binárias: (1) Conjunção vs Disjunção – relação demarcada pelo eixo "dos contrários", a qual estabelece a identidade conceitual de determinado monema e que permite, portanto, a distinção do mesmo – e (2) Não Disjunção vs Não conjunção – relação demarcada pelo eixo entre termos contraditórios, de modo que, a existência de um termo implica a ausência do outro termo necessariamente. Nesse sentido, a relação estabelecida entre o estado de conjunção e não disjunção se constitui uma relação de complementaridade, tendo em vista que há não apenas uma coexistência entre os termos, como eles também apresentam um caráter mútuo de oposição à dupla binária que se obsta na outra extremidade do quadrado, como podemos observar no diagrama abaixo:

Quadro 1 - Quadrado Semiótico de Identificação-Diferenciação



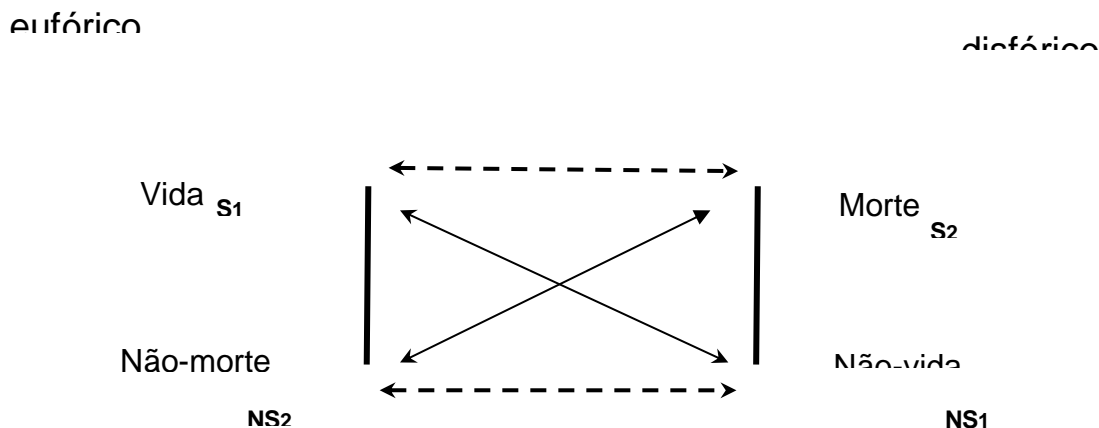
Fonte: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1679-39512016000200351&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt

Como observado na imagem acima, por comportarem semânticas opostas, a Conjunção e a Disjunção se relacionam por meio da noção de *contrariedade*. No entanto, diante da Não conjunção que, aparentemente, pressupõe apenas uma oposição, a Conjunção se relaciona por meio da perspectiva da *contraditoriedade*, tendo em vista, que a existência de um termo implica na ausência do outro. Nesse sentido, a partir do estabelecimento dos opostos contrários e contraditórios, se instituem esferas semânticas as quais se encontram nas extremidades do quadrado semiótico, fator que nos permite observar a instituição de uma relação de *complementaridade* entre os termos que se encontram, portanto, num mesmo campo semântico identitário – a saber, a Conjunção e Não disjunção. A imbricação de tal dialética evidencia uma relação entre termos que são opostos, mas também complementares.

Por exemplo: Vida e Morte se constituem opostos semânticos, pois, a Vida significa o contrário de Morte. Nesse sentido, Vida e Morte se relacionam por meio do eixo de *contrariedade*, a saber: a Vida representa conjunção (presença de vida) e a Morte, Disjunção (interrupção da vida). A partir da identificação desses termos-objetos, observa-se a construção de dois campos semânticos distintos, dos quais se depreende o estabelecimento de uma relação de *contraditoriedade* – isto é – de impossibilidade de coexistência, tendo em vista que a presença da Vida implica a ausência da Não vida, portanto-se, portanto, está em Não conjunção com a Morte. Em decorrência de tal silogismo, se institui uma relação de *complementaridade* entre a

Vida e a Não morte, tendo em vista que a coexistência de ambos os termos-objetos implica oposição semântica em relação à Morte, como podemos observar no diagrama abaixo:

Quadro 2 - Quadrado semiótico com valores de Vida e Morte.



Fonte: Adaptado de Sobre o Sentido II (1983)

Nesse sentido, vale destacar a relação de hiponímia, que demarca as relações de implicação entre os termos complementares do quadrado semiótico: o hiperônimo é uma palavra hierarquicamente superior porque apresenta um sentido mais abrangente que engloba o sentido do hipônimo, uma palavra hierarquicamente inferior, com sentido mais restrito. A hiponímia indica, assim, essa mesma relação hierárquica de significado.(GREIMAS, 1983). Seguindo, então o exemplo acima temos:

Quadro 3 - Relação de hiponímia derivada no quadrado semiótico acima

Vida (hiperônimo) S_1	Contrário	Morte (hiperônimo) S_2
Alegria (hipônimo) NS_2	Contraditório	Tristeza (hipônimo) NS_1

Fonte: Adaptado de Sobre o Sentido II (1983).

Ora como retratado acima, compreender como as redes de relações de conjunção e disjunção operam a partir dos eixos semânticos se faz mister para a compreensão das estruturas narrativas que se formam ao longo do percurso gerativo,

no qual, a Sintaxe e a Semântica Narrativa serão nossos principais parâmetros metodológicos para a análise de como o foi construído o mito Jair Messias Bolsonaro enquanto herói no jogo eletrônico Bolsomito 2k18.

As significações mínimas extraídas das operações do nível fundamental, na passagem para o nível narrativo transformam-se em sujeitos e objetos (...) (CAMARGO, 2006, p.20) A partir do trecho anterior, observa-se que a compreensão do quadrado semiótico e de seus componentes sêmicos se constitui a passagem para a próxima camada da análise textual no percurso gerativo de sentido, na qual os elementos tornam-se sujeitos (personagens) e objetos, os quais se relacionam e aferem significado aos termos-objetos (objetos-valor) através de uma série de ações e mudanças de estado, como iremos destrinchar a seguir. À essa sucessão de tais transformações de estados e de relações estabelecidas entre sujeitos e objeto que alteram uma realidade, ou simulacro, Greimas dá o nome de Programa Narrativo, o qual pode ser compreendido através da Sintática e Semântica Narrativa.

2.3 A ESFERA NARRATIVA

A partir das relações estabelecidas no nível fundamental, as estruturas semânticas que foram construídas emergem no nível narrativo de forma mais concreta e menos abstrata, de modo que, através dessas operações elementares, na esfera narrativa, os elementos tornam-se objetos revestidos de valores, os quais são depositados pelos sujeitos – elemento que se constitui intrínseco ao nível narrativo. Nesse sentido, pode-se compreender que “essa etapa é o lugar de inserção de sujeitos que operam transformações da realidade, através das relações que estabelecem com objetos e, por isso, identificada como etapa de antropomorfização” (CAMARGO, 2006, p.26) – de modo que – para examinar como se dão os mecanismos de estruturação sintático-semântico da narrativa de um texto, é preciso antes ratificar que:

A sintaxe narrativa deve ser pensada como um espetáculo que simula o fazer do homem que transforma o mundo. Para entender a organização narrativa de um texto, é preciso, portanto, descrever o espetáculo, determinar seus participantes e o papel que representam na historinha simulada. (BARROS, 1997, p.16)

O destacado acima – retirado da obra “Teoria Semiótica do Texto”, escrita pela semioticista Barros – nos possibilita inferir que no nível narrativo já é possível observar

a construção de um simulacro, no qual a realidade é representada – também por meio de artifícios discurso-narrativos da verossimilhança aristotélica, como veremos a seguir – e se constitui através da imbricação lógica e ordenada entre os actantes, as relações que são estabelecidas entre tais componentes, bem como a natureza dessas relações – tendo em vista que isso define a dinâmica semântica instituída entre sujeitos e objetos –; e por fim, a sucessão de acontecimentos empreendida através das sucessivas mudanças de estado, a qual traceja uma constante instituição e quebra de contrato entre os sujeitos.

É o patamar mais desenvolvido da teoria francesa, a qual considera a narratividade – uma ou várias transformações, cujos resultados são junções, isto é, quer conjunções, quer disjunções dos sujeitos com os objetos (GR, apud Courtés, 1979) - o princípio organizador de todo e qualquer discurso. (CAMARGO, 2006, p.26)

Como destacado no texto anterior, a narratividade se constitui a unidade operacional de um discurso, tendo em vista que, é a através das infinitas funções de conjunção, disjunção, transformação que se estabelece um processo de associação entre o simulacro que se constrói e a realidade. Nesse sentido, a interpretação semântica da organização textual perpassa por articulações sêmio-lógicas das estruturas de sentido formadas no nível fundamental e narrativo, encontrando nesta camada um caráter mais cênico, ou teatral, como pode ser observado a seguir:

A semiótica parte dessa visão espetacular da sintaxe e propõe duas concepções complementares de narrativa: narrativa como mudança de estados, operada pelo fazer transformador de um sujeito que age no e sobre o mundo em busca dos valores investidos nos objetos; narrativa como sucessão de estabelecimentos e de rupturas de contratos entre um destinador e um destinatário, de que decorre a comunicação e os conflitos entre sujeitos e a circulação de objetos. As estruturas narrativas simulam, por conseguinte, tanto a história do homem em busca de valores ou a procura de sentido quanto a dos contratos e os conflitos que marcam os relacionamentos humanos. (BARROS, 1997, p.16)

De fato, a partir do texto acima, observa-se que na camada narrativa existe um aspecto mais explícito de representação da realidade, de modo que os “conflitos entre sujeitos” se constituem narrativas compostas por personagens, que desempenham diferentes papéis, de modo a simular a história do homem. Assim, a sintaxe e semântica narrativa busca compreender, os seguintes elementos semânticos: os actantes – que constituem os enunciados elementares – e o imbricamento dos enunciados elementares, os quais constroem a estrutura – a saber os programas

narrativos – desse simulacro narrativa, desse “microuniverso”³⁵, isto é, desse simulacro.

Tendo dito isso, os actantes podem ser classificados a partir de paridades, e traremos a seguir, àquelas que se fazem mais importantes para a presente análise: sujeito-objeto, destinador-destinatário e adjuvante-oponente.

2.3.1 MODELO ACTANCIAL

O modelo actancial ou atuacional de Greimas constitui-se de dois elementos fundamentais, os quais podem ser observados a seguir:

Os actantes sujeito e objeto obtidos na etapa precedente tornam-se, no momento em que assumem o nível narrativo, "proto-actantes", suscetíveis de ser, por sua vez, projetados sobre o quadrado semiótico e tratados como categorias (...) Podem-se engendrar desse modo modelos actanciais que servem à encenação das estruturas polêmico-contratuais . (GREIMAS; FONTANILLE, 1993, p.45-46)

Ora, como destacado acima, os actantes – sujeito e objeto –, são elementos fundamentais os quais – por meio das relações estabelecidas entre si – constroem e modificam o simulacro narrativo, no qual são estabelecidos contratos, bem como, a quebra deles, como veremos a seguir. Nesse sentido, podemos observar ainda mais o caráter metalinguístico da semiótica francesa, tendo em vista, que ela se estabelece a partir – ou se apropria – de alguns conceitos linguísticos a fim de produzir um encadeamento lógico, com feições algébricas, de interpretação e análise dos sentidos gerados:

Se lembrarmos o que chamamos funções segundo a sintaxe tradicional, vamos ver que se trata de papéis desempenhados por palavras – o sujeito aí é "alguém que faz a ação"; o objeto "alguém que sofre a ação", etc. A proposição, em tal concepção, é, efetivamente, apenas um espetáculo que se dá a si mesmo o *homo loquens*³⁶. (GREIMAS, 1966, p.226)

Como é possível observar no trecho anterior, para compreender a semântica construída a partir das estruturas narrativas, Greimas lança um olhar semio-narrativo sobre a sintaxe tradicional, de modo a estabelecer o modelo actancial – o qual se constitui a partir “do entendimento de que a narrativa possui um enunciado-espetáculo permanente, garantido por uma distribuição única de papéis.” (CAMARGO,2006,

³⁵ Termo utilizado por Greimas em “Semântica Estrutural”

³⁶ Tradução:homem da linguagem

p.17). Nesse sentido, são instituídos enunciados-espetáculos, nos quais, assim como na sintaxe, o sujeito e objeto surgem como actantes componentes de um enunciado elementar, os quais, respectivamente, constituem: quem/o que efetua uma ação, e, quem/o que sofre a ação. Análogo a tais conceitos de sujeito e objeto sintáticos encontram-se também na semântica narrativa o destinador e o destinatário, respectivamente. Portanto, sujeito corresponde ao destinador e o objeto é equivalente ao destinatário.

Dentro desse simulacro, é possível observar uma espécie de desejo por parte do sujeito em relação ao objeto, que se dá através da valência; conceito descrito por Greimas e Fontanille, como uma “sombra”, isto é, “uma espécie de presentimento do valor”, o qual se depreende da “protensividade do sujeito” que evidencia uma “intencionalidade que é interpretada ora como ‘metaquerer’, ora como ‘metassaber’”(GREIMAS; FONTANILLE, 1975, p.26). Portanto, é possível inferir que a valência diz respeito a intersubjetividade do sujeito, o que caracteriza uma espécie de pré condição da significação. Assim, nela residem os aspectos passionais, ou emocionais, fator que evidencia os valores depositados no objeto, de modo que, “o objeto, enquanto objeto sintático, é uma espécie de casa vazia que recebe investimentos projetos e de determinações do sujeito” (BARROS, 2011, p.19).

A questão que permanece é a da formação dos objetos de valor. Com efeito, "valor" que sustenta um projeto de vida e o "valor" no sentido estrutural, como entende Saussure. A conciliação entre essas duas acepções permite forjar o conceito de objeto de valor: um objeto que dá um "sentido" (uma orientação axiológica) a um projeto de vida, e um objeto que encontra significação por diferença, em oposição a outros objetos. (GREIMAS, FONTANILLE p.44)

Como destacado no trecho acima, tal relação que o sujeito estabelece com o objeto evidencia que, no sujeito, residem expectativas e esperas em relação ao objeto, o qual torna-se, nessa análise, um objeto constituído pelos valores – abstratos ou concretos – ansiados pelo sujeito. Desse modo, atribui-se ao objeto a alcunha de objeto-valor, pois "é por meio dos objetos que o sujeito tem acesso aos valores" (BARROS, 2011, p.19).

Tendo dito isso, a categorização dos sujeitos adjuvante e oponente surgem como “duas esferas de atividade e, dentro destas, duas espécies de funções distintas” (GREIMAS, 1966, p.233): o adjuvante age em prol da obtenção do que é almejado,

bem como, os valores depositados no objeto, enquanto o oponente opera de modo contrário à tal obtenção, criando obstáculos e opondo-se à realização desse desejo. Tendo dito isso, para avançarmos na compreensão de como se dão as construções das estruturas semânticas no nível narrativo, é preciso seguir para o próximo conceito, o qual irá destrinchar acerca das relações estabelecidas entre os actantes centrais, a saber: sujeito e objeto-valor.

2.3.2 ENUNCIADO ELEMENTAR

Ora, assim como a estrutura elementar da significação está para o nível fundamental do percurso gerativo de sentido, o enunciado elementar está para o nível narrativo, pois ele constitui a unidade de estrutura semântica que compõem uma narrativa.

Nesse sentido:

O enunciado elementar da sintaxe narrativa caracteriza-se pela relação de transitividade entre dois actantes, o sujeito e objeto. A relação de transitividade entre dois actantes, o sujeito e o objeto. A relação define os actantes; a relação entre sujeito e objeto dá-lhes existência, ou seja, o sujeito é o actante que se relaciona transitivamente com o objeto, o objeto aquele que mantém laços com o sujeito. (BARROS, 1997, p.17)

Como destacado no trecho acima, observa-se a ratificação da perspectiva de existência relacional entre sujeito e objeto-valor, de modo, que os papéis desempenhados nesse simulacro – ou mesmo o significado atribuído para cada um desses actantes – é mutável, tendo em vista, a natureza de relação que é estabelecida. Desse modo, o enunciado elementar se constitui um enunciado-espetáculo no qual pode ser classificado de duas maneiras, a partir do tipo de função ou relação transitiva que se institui entre sujeito e objeto– a saber: enunciados de estado e fazer.

2.3.2.1 ENUNCIADO DO ESTADO X ENUNCIADO DO FAZER

O Enunciado do Estado é caracterizado pelo estabelecimento da função de junção a qual se constitui “a relação que determina a situação do sujeito em relação à um objeto qualquer”. Assim, a relação junctiva possui um carácter existencial que denota

a não-mudança de estado entre dois elementos: sujeito do estado e objeto-valor. Nesse sentido, a relação de junção se divide em dois tipos, “ou seja, dois modos diferentes de relação do sujeito com os valores investidos nos objetos” (BARROS, 2011, p.19), os quais remontam dois conceitos trabalhados anteriormente neste capítulo, a saber: conjunção e disjunção.

No nível narrativo, a partir da conjunção estrutura-se um enunciado de estado conjuntivo, no qual o sujeito do estado está em conjunção com o objeto-valor, portanto, se institui uma sensação positiva e eufórica, tendo em vista que, “os elementos da categoria semântica do nível fundamental na base do texto recebem uma qualificação eufórica quando considerados referentes a valores positivos e são qualificados de forma disfórica quando são vistos ‘como um valor negativo’” (FIORIN, 1999, p.21)³⁷. Diante de tal satisfação e euforia, o sujeito “estagna-se”, de modo, que permanece no mesmo estado.

Assim, o enunciado de estado conjuntivo pode ser descrito através da seguinte fórmula:

$S \cap O$ na qual S = sujeito \cap = f:conjunção e O= objeto

Após a compreensão da conjunção, partimos para a compreensão da função disjuntiva, a qual, por sua vez, estrutura um enunciado de estado disjuntivo, o qual “não implica a ausência de relação mas um modo de ser da relação juntiva” (BARROS, 2011, p.19), portanto, sujeito e objeto estão correlacionados através do eixo de *contrariedade*. Nela, também não há mudança de estado, no entanto, o sujeito não está em conjunção com os valores tão almejados, portanto, o sujeito do estado se relaciona com objeto, sobretudo, por meio do desejo, isto é, pela vontade de estar em conjunção com os valores ansiados.

Nesse sentido, a fórmula da função disjuntiva pode ser representada da seguinte maneira:

$S \cup O$ na qual S = sujeito \cup = f:disjunção e O = objeto

³⁷ Texto extraído do artigo “Um caminho metodológico pela análise semiótica de discurso para pesquisas em identidade organizacional” (CARDOSO; HANASHIRO; DE BARROS, 2016, p. 359-376)

Diante do que fora esboçado até aqui, pode-se compreender que é por meio dessa busca pela conjunção – ou seja, é através da disjunção – que o sujeito estabelece a função de transformação, tendo em vista que, a partir dela depreende-se uma mudança na “dinâmica do estado” que até então estava sendo empreendida entre sujeito e objeto, bem como, no teor do enunciado construído. Nesse sentido, através da função de transformação se estabelece o enunciado elementar do fazer, de modo que quando existe uma mudança de estados entre sujeito e objeto. Assim, "o objeto de uma transformação é sempre um enunciado do estado" (BARROS, 1997, p.19), o que torna possível compreender que a transformação se constitui uma mudança de dinâmica, empreendida pelo sujeito em relação ao objeto.

Com isso em mente, vale destacar a relevância do sujeito que empreende a transformação, tendo em vista, que ele se constitui – através da sua “busca dos valores investidos nos objetos” – um dos o principais actantes responsáveis pela quebra de estado, bem como, para o engendramento das transformações que se empreendem no mundo ao seu redor – seja no nível do simulacro bem como na esfera da realidade.

No entanto, Greimas e Fontanille preconizam que existe uma “intercambialidade dos papéis de sujeito e de objeto” (1975, p.30) a qual nos permite compreender que no ordenamento semântico-estrutural de um texto empreende-se uma constante mudança de papéis entre sujeitos e objeto:

Num jogo de trocas tensivas no interior da foria aparecem, portanto, quer projeções de intersujeitos, quer papéis de sujeito e de objeto, ora como duplas idênticas, ora como duplas diferentes graças às quais se constroem alternadamente e em congruência o sujeito para si e a intersubjetividade. (GREIMAS; FONTANILLE, 1975, p.30)

Como destacado no trecho acima, para Greimas e Fontanille, a partir da tensão da foria, portanto, da valência é possível observar o engendramento das modalidades que, na sintaxe narrativa “transformam-se nas modalizações do fazer e do ser” (GREIMAS, FONTANILLE, 1975, p.32). Nesse sentido, os semiólogos ainda ratificam:

Gostaríamos de mostrar aqui que, já no nível das precondições da significação, a evolução da pró tensividade esboça, entre outras, prefigurações tensivas de quatro modalidades, e que essas prefigurações, cujo universo modal, uma vez categorizado, guardaria, por assim dizer, a memória, repercutem sobre o funcionamento passional das modalidades; (GREIMAS, FONTANILLE, 1975, p.32).

A partir do texto anterior, faz-se possível observar a relevância das modulações para a geração do sentido no nível narrativo, bem como, para sua análise.

2.3.2.2 MODALIZAÇÃO DOS ACTANTES

Para a semiótica francesa, “a independência relativa dos simulacros existenciais e das cargas modais específicas não deve dissimular o fato de que é por intermédio das cargas modais que tais simulacros podem constituir-se” (GREIMAS, FONTANILLE, 1975, p.56), de modo que, se faz importante observar os aspectos que constroem a modalização do sujeito, apesar, das predefinições que compõem as valências formadas em torno do objeto.

Nesse sentido, Greimas e Fontanille explica que a modalização do sujeito se dá de acordo com o enunciado narrativo em questão:

Certos sujeitos são modalizados em função dos valores modais investidos nos objetos, segundo um conjunto de procedimentos outros serão modalizados em vista do fazer em nome da competência; essa distinção foi identificada outrora, graças à oposição terminológica entre competência modal e existência modal (GREIMAS; FONTANILLE, 1975, p.51).

Como destacado acima, quando um sujeito deposita valores em um determinado objeto, tal expectativa já pode influenciar na modalização intersubjetiva. Assim, a natureza do enunciado, bem como, a relação estabelecida entre os actantes define também o caráter da modalização que será empreendida entre actantes, de modo que podem ser observados dois tipos de modalizações fundamentais:

(...) um sujeito de estado e um sujeito de fazer, conforme forem consideradas as junções, como resultado ou como operação, como "fase" ou como "caminho" estabelece-se desde já como princípio, à guisa de hipótese de trabalho, que as paixões concernem, na organização de conjunto da teoria, ao "ser" do sujeito e não a seu "fazer" (...) O sujeito afetado pela paixão será, portanto, sempre, em última análise, sujeito modalizado segundo o "ser" que é sua competência, isto é, sujeito considerado como sujeito de estado. (GREIMAS; FONTANILLE, 1975, p.51).

A partir da reflexão esboçada anteriormente, compreende-se que a existência modal refere-se ao sujeito do estado, assim como a competência modal caracteriza o processo de modulação do sujeito do fazer. Nesse sentido, Greimas e Fontanille usam como exemplo o "sujeito da inveja" para explicitar o fato de que as relações

empreendidas entre actantes de diferentes modulações pode resultar numa modificação valencial, de modo que:

(...) com efeito a "emulação" (rivalidade) instaura um querer-fazer – "tão-bem-ou-melhor-que-o-outro"; mas esse querer-fazer procede aqui de um querer-ser – "aquele-ou-como-aquele-faz" (...) a emulação não tem por finalidade a reprodução do programa do outro, mas a da "imagem" modal que o outro oferece ao cumprir seu programa, seja ele qual for: um "estado das coisas" (*querer-fazer*), a competência de outrem, vê-se assim convertido em "estado de alma" (*quer-ser*). *ibid*

Através do texto destacado acima, faz-se possível compreender como se dão as mudanças de estado, bem como, de enunciados narrativos, do ponto de vista da valência – isto é, a partir da modalização dos actantes.

Nesse sentido, a modalização dos sujeitos contribui intrinsecamente com a criação de simulacros modais o que “obriga-nos a interrogar sobre o status da dimensão passional do discurso. Com efeito, a paixão presentifica, no seio do discurso de acolhida” (GREIMAS; FONTANILLE, 1975, p.56). Não por acaso, a narratividade para Greimas e Courtés se configura “o princípio organizador de qualquer discurso” (GREIMAS e COURTÉS, 1979, p. 297), o que ratifica a relevância do espectro das paixões para a construção de ferramentas retóricas, isto é, persuasivas. Com isso em mente se faz imprescindível seguir para a compreensão dos programas narrativos, bem como seus tipos, tendo em vista que a classificação dos mesmos está intrinsecamente ligada ao tipo de modalização que ocorre no sujeito.

2.3.3 PROGRAMAS NARRATIVOS OU SINTAGMA ELEMENTAR

A sintaxe-semântica narrativa de Greimas preconiza que “a comunicação hierárquica de enunciado de fazer e enunciado de estado define o programa narrativo, a unidade operatória elementar da organização narrativa de um texto” (BARROS, 1997, p.20), tendo em vista que o texto é uma estrutura complexa a qual é composta por inúmeros enunciados do estado e do fazer. Nesse sentido, compreende-se programa narrativo como uma unidade mínima da sintaxe narrativa a qual se depreende do encadeamento hierárquico entre enunciados narrativos, a saber: um enunciado de fazer que rege um enunciado de estado.

Desse modo, o programa narrativo pode ser representado a partir da seguinte fórmula:

$$PN = F [S1 \rightarrow (S2 \cap Ov)]$$

Sendo:

PN = Programa Narrativo

F = Função

S1 = Sujeito do fazer

S2 = Sujeito do estado

Ov = Objeto Valor

\rightarrow = Transformação

\cap = Conjunção

A partir da fórmula esboçada acima – a qual traduz a unidade sintática da organização de um texto, por meio do qual das imbricações dos enunciados do estado e do fazer – observa-se uma das possibilidades de conceitualização de narrativa que vimos no início desse capítulo: “narrativa como mudança de estados, operada pelo fazer transformador de um sujeito que age no e sobre o mundo em busca dos valores investidos nos objetos” (BARROS, 1997, p.16)

Vale, portanto, destacar alguns critérios os quais categorizam os programas narrativos (BARROS, 1997, p.22), a saber: a natureza da função – a qual institui um programa de aquisição – complexidade e hierarquia de programas, a relação entre os actantes narrativos e os atores que o manifestam no discurso, e por fim, o valor investido no objeto – sendo esse o mais caro para a presente reflexão, tendo em vista que, “os valores podem ser modais como o *dever*, o *querer*, o *poder* e o *saber*, que modalizam a relação do sujeito com os valores e os fazeres (...) ibid.

Tendo dito isso, seguiremos na compreensão dos dois tipos fundamentais de programa narrativo, a qual contribuirá para a ratificação da segunda conceitualização de narrativa, também trazida no início deste capítulo: narrativa como sucessão de estabelecimentos e de rupturas de contratos entre um destinador e um destinatário, de que decorre a comunicação e os conflitos entre sujeitos e a circulação de objetos (BARROS, 1997, p.16). Nele, vamos observar com mais afinco as relações intersubjetivas que se dão a partir de dois diferentes de programas narrativos.

2.3.3.1 PROGRAMA DE PERFORMANCE x PROGRAMA DE COMPETÊNCIA

Para compreender a dinâmica relacional que se estabelece nos programas narrativos de performance e competência, antes vale a pena destacar alguns aspectos inerentes às estruturas discursivas que se formam no nível narrativo:

É notório que lexemas frequentemente se apresentam como condensações que, por menos que sejam explicitadas, recobrem estruturas discursivas e narrativas muito complexas. A existência, no interior do enunciado-discurso, de expansões que reproduzem as mesmas estruturas de maneira mais ou menos extensa e difusa não deve nos incomodar, muito ao contrário, pois uma vez que a diferença decorre apenas da dimensão e não da natureza, as descrições lexemáticas podem constituir, de maneira econômica, modelos de previsibilidade para análises discursivas ulteriores. (GREIMAS, 1983, p. 233)

Como destacado acima, Greimas preconiza que apesar da complexidade estrutural que permeia cada nível sintático-semântico de um enunciado-discursivo – isto é, unidade textual elementar do nível discursivo – tal organização entre relações, actantes, enunciados e programas estabelecem uma espécie de esquema canônico, o qual afere previsibilidade às narrativas construídas, de modo a constituir uma espécie de “insumo” ou padrões para modelos metodológicos de análises futuras, acerca dos desdobramentos de narrativas distintas.

Nesse sentido, os programas de competência e de performance se configuram duas categorias fundamentais, as quais se distinguem por meio da modulação de valor, tendo em vista seus “critérios tipológicos de caracterização” (BARROS, 1997, p.24). Portanto, podemos compreender que:

A competência é o programa de doação de valores modais ao sujeito de estado, que se torna, com essa aquisição, capacitado para agir. A performance é a representação sintático-semântica desse ato, ou seja, da ação do sujeito com vistas à apropriação dos valores desejados (BARROS, 1997, p.24)

O trecho destacado acima evidencia o caráter relacional que interliga o programa de competência ao programa de performance e vice e versa. Ora, ao depositar valores modais, o sujeito do estado evidencia uma espera em relação ao sujeito do fazer de modo que, a partir da valência de valor – bem como das expectativas também

depositadas no objeto – o sujeito do estado modaliza o do fazer, de modo a esperar dele o cumprimento dos seus anseios:

Efetivamente, a espera do sujeito não é uma simples vontade, ela se inscreve (...) pela confiança: o sujeito de estado "pensa poder contar" com o sujeito de fazer para a realização de "suas esperanças" e/ou de "seus direitos". Se o caráter contratual da relação que funda os "direitos" é evidente, a natureza obrigatória do fato de esperar, isto é de "considerar" (o que se deseja) como "devendo se realizar", não demora a surgir assim que raspamos um pouco sua superfície lexemática. (...) (GREIMAS, 1983, p. 238)

Como destrinchado no texto acima, é possível observar que, para que haja tal modulação intersubjetiva, é preciso que exista também uma espécie de confiança estabelecida entre o sujeito do estado e sujeito do fazer, a ponto deste primeiro acreditar que se “pode contar” com este segundo, a fim de atingir seus objetivos, bem como, sanar suas expectativas e/ou direitos. Tendo em vista a intensidade da confiança projetada pelo sujeito do estado é possível observar que, para esse sujeito, se estabelece uma espécie de contrato.

Entretanto, não se pode falar de um contrato verdadeiro de confiança ou de um pseudocontrato. Talvez considerá-lo um contrato imaginário, pois, quando sua conclusão – ou melhor, de seu reconhecimento –, o sujeito de fazer não se encontra minimamente engajado, já que sua modalização deontica é produto da "imaginação" do sujeito do estado. Estamos aqui diante de uma nova dimensão da atividade semiótica (...) trata-se da construção de simulacros, desses objetos imaginários que o sujeito projeta para fora de si e que, mesmo sem ter qualquer fundamento intersubjetivo, determinam, de maneira eficaz, o comportamento intersubjetivo considerando como tal. Quer se trate da confiança em outrem ou da confiança em si (quando o sujeito de estado e o sujeito de fazer estão em sincretismo), estamos diante de uma relação fiduciária que se estabelece entre o sujeito e o simulacro construído por ele, e não de uma relação intersubjetiva. (GREIMAS, 1983, p. 238)

A partir do trecho destacado acima, observa-se que o caráter do contrato estabelecido entre sujeitos do estado e do fazer se constitui imaginário, tendo em vista o seu aspecto unilateral, por se tratar de “produto da imaginação”. Através dessa modalização, portanto, são instituídos simulacros “desses objetos imaginários que o sujeito projeta para fora de si e que, mesmo sem ter qualquer fundamento intersubjetivo, determinam, de maneira eficaz, o comportamento intersubjetivo considerando como tal” (ibid). Portanto, independentemente do “consentimento” do sujeito do fazer ao ser modalizado reside nele a espera do fazer. Nesse sentido, faz-

se importante compreender o tipo da espera, tendo em vista, que esta interfere na natureza da modalização que se institui.

Nesse sentido, pode-se destacar duas categorias de performances: "a de aquisição de valores investidos em objetos já existentes e em circulação entre sujeitos" e a "performance de produção de objetos para serem lugares de investimentos de valores almejados" (BARROS, 1997, p.26). Em ambos os tipos de programas de performance já é possível observar um aspecto discursivo, tendo em vista, que para se apropriar dos valores que já circulam ou para criar novos objetos, o sujeito no qual reside a competência modal – mesmo com as predefinições semânticas individuais do sujeito do estado – precisa estabelecer confiança com os sujeitos do estado, ou mesmo convencimento, por meio de artifícios retóricos.

Desse modo, por meio das modalizações e da previsibilidade, Greimas preconiza mais um desdobramento estrutural advindo da sequência de programas narrativos interligados, a saber: percurso narrativo, como descrito abaixo:

O encadeamento dos programas narrativos estabelece um esquema canônico, a maior unidade sintática da organização narrativa, que serve de modelo de análise e de previsibilidade dos desdobramentos das ações em distintas narrativas. (CAMARGO, 2007, p.27)

Ora como observado no trecho acima, é através do silogismo que se forma a maior unidade de organização de uma narrativa, de modo que, nesse sentido, "o encadeamento lógico de um programa de competência com um programa de performance constitui (...) um percurso do sujeito" (BARROS, 1997, p.27), o qual representa de forma sintática a aquisição de valores que ocorre por parte do sujeito da competência.

Portanto, "o percurso do sujeito representa, sintaticamente, a aquisição pelo sujeito da competência necessária à ação e a execução, por ele, dessa performance" (ibid), de modo que, o percurso do sujeito é resultante de uma relação de pressuposição existente entre o programa de performance e o de competência, tendo em vista que "o programa de performance pressupõe o programa de competência, no interior do percurso" (BARROS, 1997, p.26), bem como, após a capacitação, reside no sujeito do fazer a pressuposição de que haverá a ação.

Ora, existem também outros dois percursos que evidenciam ainda mais o caráter discursivo inerente à tal estrutura textual, bem como tal pacto imaginário, trata-se do destinador-manipulador e o percurso do destinador-julgador, os quais representam diferentes pontos de vista no processo de significação intersubjetiva.

O destinador-manipulador é o actante funcional que engloba vários papéis actanciais, entre os quais se encontra necessariamente o de sujeito doador de valores modais. É ele, na narrativa, a fonte de valores do sujeito, seu destinatário: tanto determina que valores serão visados pelo sujeito quanto dota o sujeito dos valores necessários à execução da ação. (BARROS, 1997, p.28).

Observa-se a partir do trecho destacado, que na estrutura semântico-sintática do percurso os actantes tornam-se papéis actantes, tendo em vista que um único sujeito pode englobar vários papéis a depender do ponto de vista pelo qual programa narrativo está sendo examinado. Sendo assim, o percurso do destinador-manipulador descrito acima ocorre quando o “programa de competência é examinado não na perspectiva do sujeito do estado que recebe os valores modais, mas do ponto de vista do sujeito doador ou destinador desses valores” (BARROS, 1997, p.28).

Nesse sentido, é possível observar que neste caso, o contrato não é unilateral (?) de modo que é possível distinguir as ações do sujeito e do destinador, observando a sua função dentro do engendramento de relações que formulam as estruturas sintático-semânticas do texto – a saber: o sujeito transforma estados, ocasionando mudanças de enunciados e a instituição de programas narrativos, portanto, *faz-ser* ou “simula a ação do homem sobre as coisas” (BARROS, 1997, p.28). Já o destinador, “modifica o sujeito, pela alteração de suas determinações semânticas e modais, e *faz-fazer*, representando assim a ação do homem sobre o homem (ibid).

Podemos assim destacar dois tipos de espera: a simples, a qual é destinada pelo sujeito ao objeto e a espera fiduciária, instituída entre sujeitos. (GREIMAS, 1983, p.240), bem como, podemos destacar os quatro tipos de percurso de manipulação (BARROS, 1997. p. 37)

- 1) Sedução: Você é tão talentosa e criativa. Vai pintar um quadro só pra mim, não vai?
- 2) Intimidação: Melhor pintar um quadro pra mim, senão não falo mais com você!
- 3) Provocação: Duvido que você não pinte esse quadro para mim!

- 4) Tentação: Se você pintar um quadro para mim, te consigo um emprego naquele museu que amamos.

Tendo em vista que a atribuição de competência semântica sempre precede a competência modal, podemos compreendê-las como duas etapas hierarquizadas do percurso-manipulador:

A atribuição de competência semântica está sempre pressuposta na doação de competência modal, pois é preciso que o destinatário-sujeito *creia* nos valores do destinador, ou por ele determinados, para que se deixe manipular. (...) Na fábula "O gato e a barata", o gato, que sorri da aflição da barata ("e já quase morria quando deparou com o carão do gato doméstico que sorria de sua aflição do alto copo"), não estava pensando em comida nem parecia considerar baratas um alimento muito desejável. Os gatos domésticos são, em geral, bem nutridos (...). Foi o destinador "barata" que se ofereceu como um valor para o gato. Só ao acreditar que valia a pena comer a barata, que a barata era um valor alimentar, é que o gato cedeu à manipulação, isto é, passou a querer salvar a baratinha para poder, ao comê-la, adquirir o valor a que começou a aspirar. (BARROS, 1997, p.28)

Ora a partir do trecho destacado acima, que traz um exemplo prático, é possível compreender ainda mais o caráter persuasivo e retórico que reside na narrativa, bem como, a existência de um constante estabelecimento de imposição de valores nas relações intersubjetivas. Dessa forma, a atribuição de competências modais, por meio dos tipos de manipulação, pode ser evidenciada a partir do diagrama abaixo:

Quadro 4 - Quadro de competências modais, a partir dos tipos de manipulação

Tipos de manipulação	Competência do destinador manipulador	Alteração da competência do destinatário
SEDUÇÃO	SABER (valores eufóricos)	QUERER-FAZER
PROVOCAÇÃO	SABER (valores disfóricos)	DEVER-FAZER
TENTAÇÃO	PODER (valores positivos)	QUERER-FAZER
INTIMIDAÇÃO	PODER (valores negativos)	DEVER-FAZER

Fonte: Adaptada da dissertação (CÔRREIA, L., 2018, p.23).

Nesse sentido, podemos seguir para a compreensão da segunda etapa do percurso do destinador-manipulador a qual diz respeito a atribuição de competência modal, na qual ocorre a “manipulação em propriamente dita” (BARROS, 1997, p. 28), de modo que o destinador finalmente doa ao destinatário-sujeito os valores modais, tais quais: *querer-fazer* do *dever-fazer* do *saber-fazer* e do *poder-fazer*”.

Na manipulação, o destinador propõe um contrato e exerce a persuasão para convencer o destinatário a aceitá-lo. O fazer-persuasivo ou fazer-creer do destinador tem como contrapartida o fazer-interpretativo ou o creer do destinatário, de que decorre a aceitação ou a recusa do contrato. A ordem na manipulação dependerá da relação entre manipulador e manipulado. (...) A manipulação só será bem sucedida quando o sistema de valores em que ela está associada for compartilhado pelo manipulador e pelo manipulado, quando houve uma certa cumplicidade entre eles. (BARROS, 1997, p.28-29)

No trecho destacado acima, observa-se que é na manipulação que se estabelece um contrato imaginário a partir da modalização empreendida (“*fazer-acreditar*”, que constitui o contrato de veridicção) pelo destinador-manipulador em relação ao sujeito-destinatário, bem como, a necessidade do compartilhamento de sistema de valores para que a manipulação se faça bem sucedida.

Ora, quanto o destinatário “confia” e deposita valores modais no destinador, é estabelecido o contrato de fidúcia, a partir de então é instituída a crença fiduciária por parte do destinatário em relação ao destinador-manipulador de que suas expectativas serão cumpridas, segundo o pacto estabelecido em tal simulacro. No entanto, quando há uma ruptura desses acordos, observa-se a geração de um sentimento de frustração oriundo da quebra das expectativas:

Frustrar quer dizer "privar alguém de um bem, de uma vantagem, disjungi-lo ou mantê-lo em disjunção com um objeto de valor – "que ele estava no direito de receber" – "com o qual podia contar", o que indica que mais uma relação do sujeito com o objeto de valor, mas uma relação quase contratual - que por esse motivo se encontra rompida - com outro sujeito. Decepcionar é definido como "não corresponder a (uma expectativa)", o que nos dá uma definição suficientemente geral para compreender os "direitos" e as "esperanças do sujeito frustrado-decepcionado (GREIMAS, 1983, p.235)

Como pode-se notar no trecho anterior – extraído da obra Sobre o Sentido II: Ensaio Semióticos, o estabelecimento de tais contratos, consolida “direitos” e a fidúcia do destinatário, o qual diante da quebra desses contratos e disjunção com o objeto valor torna-se frustrado e decepcionado. Assim conseguimos compreender

concluimos a segunda definição de narrativa, preconizada por Barros no início desse capítulo (BARROS, 1997), à de constante instituição e quebra de contratos.

Nesse sentido, a partir de toda a perspectiva semiológica e metodológica preconizada por Greimas em relação ao nível fundamental, sobretudo, narrativo da construção semântica de um texto, podemos então, ratificar a ideia de que a narratividade é o princípio operador do discurso,

No nível discursivo, poderemos compreender um pouco mais acerca do enunciador do discurso (isto é, aquele que o profere), a fim de buscar compreender suas intencionalidades e anseios. Tais metodologias e reflexões servirão de insumo para a presente investigação acerca de como se construiu o mito Bolsonaro no discurso constituído pela narrativa do jogo Bolsomito 2K18.

3. O DISCURSO E A “CONSTRUÇÃO DO MITO”

As significações mínimas extraídas das operações do nível fundamental, na passagem para o nível narrativo transformam-se em sujeitos e objetos que, organizados sob um esquema de ações são tematizados e figurativizados pelo sujeito da enunciação, no nível discursivo (CAMARGO, 2006, p.20)

O presente capítulo vai elaborar uma reflexão sobre a amplitude da noção semiótica de discurso e elaborar uma relação discurso, mito e comunicação, de modo que seja possível perceber o que está em jogo na teia semiótico-midiática da construção de opiniões por meio de mitos e discursos. Como esboçado no trecho acima, é através dos processos de construção da semântica empreendidas nos níveis fundamental e narrativo, que a intencionalidade do enunciador (aquele que faz o discurso) se torna mais evidente, tendo em vista, a tematização da narrativa e figurativização (que se constituem, as representações entre elementos da realidade e da esfera da narrativa).

Nesse sentido, como as narrativas e os valores operacionalizados no nível fundamental são utilizados a fim de persuadir e produzir efeitos de sentido para aquele que as ouve, o enunciatário, começamos a evidenciar as estruturas discursivas as quais compõem o último nível de análise de um texto, segundo a metodologia sintático-semântica de Greimas. Nele, os componentes que anteriormente foram apresentados de forma mais abstrata (nível fundamental) e intersubjetivas (nível narrativo) agora se constituem elementos retóricos e persuasivos. Assim, podemos destacar a transição entre o nível narrativo e discursivo a partir do diagrama abaixo:

Quadro 5 - Representação do percurso gerativo de sentido e como as estruturas narrativas se comportam

		Componente Sintático	Componente semântico
Estruturas narrativas	Nível profundo	Sintaxe fundamental	Semântica fundamental
	Nível de superfície	Sintaxe narrativa	Semântica narrativa
Estruturas discursivas			Semântica discursiva

	Sintaxe discursiva Discursivização (actorialização, temporalização, espacialização)	Tematização Figurativização
--	---	--------------------------------

Fonte: Adaptação Fiorin (2011, p. 20).

Nesse sentido, com intuito de compreendê-las, tais estruturas “devem ser examinadas do ponto de vista das relações que se instauram entre a instância da enunciação, responsável pela produção e pela comunicação do discurso, e o texto-enunciado” (BARROS, 1990, p. 11). Por isso, diante da investigação levantada na presente dissertação, vale a pena compreender tal examinação do discurso e do texto-enunciado a partir do que se entende por mito, pois o mito nos ajudará a compreender a examinação discursiva no tocante ao “texto-enunciado” (ibid).

O linguista e semioticista, especialista em teorias do discurso, José Fiorin, explica que para compreender o mito, antes é preciso admitir que os mitos "nutrem a ficção, a utopia e ciência" (FIORIN, 1996, p. 9), ou seja, os mitos são “o berço” dos valores que compõem a perspectiva de qualquer sociedade humana.

Isto se dá porque, antes de advir a ciência ou mesmo a ficção, “no princípio era o mito” (FIORIN, 1996, p. 9), tendo em vista, que o mito se constitui “uma explicação das origens do homem, do mundo, da linguagem”, e ,”explica o sentido da (...) condição humana” (FIORIN, 1996, p. 10).

Não por acaso, nos primórdios da humanidade, em diferentes culturas, as histórias míticas se constituem o principal meio de transmitir valores identitários e epistêmicos dos quais se depreende toda a cosmologia e toda a ordenação social de uma comunidade. Podemos trazer como exemplo para ilustrar tal perspectiva, a mitologia egípcia, por meio da qual, se estabeleciam valores “metafísicos”, “oníricos” ou religiosos, os quais interferiam preponderantemente em questões de ordem da realidade, de modo a se materializar no ordenamento social daquela civilização.

Ora, no Antigo Egito – civilização localizada no Antigo Oriente Próximo do Norte de África, entre 3 100 a.C. — 30 a.C.– a divisão de classes se dava por meio de um sistema hierárquico, no qual a mobilidade social era quase nula e cada estratificação possuía uma função. No topo da sociedade, se encontravam os faraós, governadores máximos do Estado, os quais eram adoradas e consideradas divindades. Essa

ordenação social se depreendia da mitologia egípcia, na qual o deus Hórus é considerado aquele que governou o Egito por durante muito tempo, e depois disso, delegou a missão de administrar as terras egípcias para um humano, a saber – Menes ou Manetão³⁸. Assim, o Estado Egípcio, nessa época, se constituiu um sistema teocrático, no qual os reis eram detentores do poder máximo, pois, por meio das histórias contadas de geração em geração, eles eram tidos como descendentes de uma linhagem divina, e portanto, eram seres sagrados, nos quais em suas veias corriam “traços dos deuses”.

Assim como os egípcios, outros povos e modelos de organização social também foram constituídos a partir de narrativas míticas, como o Antigo Império Romano, e o feudalismo europeu – sistema sócio-econômico e político que regeu toda a Idade Média (V e XV).

Nesse último caso, a Igreja ocupava um lugar de poder religioso – que servia como respaldo para seu poder político, sobretudo na Alta Idade Média (500 d.C.- 1000 d.C). Ora, não por acaso, hoje, a cultura ocidental herdou inúmeros signos e valores católicos, os quais interferem profundamente na organização social vigente, a exemplo do calendário gregoriano o qual é repleto de feriados católicos.

Tais narrativas apresentam um aspecto que pode ser considerado tão fantasioso, que às vezes servem de inspiração para produtos artísticos como peças de teatro, filmes e livros, de modo que, Fiorin destrincha que: “é preciso reconhecer que a literatura se constitui um lugar de excelência de expressão de mitos na modernidade”, além de se constituir “uma forma tão boa de conhecimento quanto a ciência.” (FIORIN, 1996, p.9)

Se essas são “apenas histórias”, então, como civilizações inteiras – com estruturas socioculturais e políticas tão complexas – conseguiram se sustentar a partir delas?

O mito é uma explicação das origens do homem, do mundo, da linguagem; explica o sentido da vida, a morte, a dor a condição humana (...) Todas as sociedades têm uma narrativa mítica para explicar a origem da linguagem e a diversidade das línguas. Vive

³⁸ Manetão, foi citado por Eusébio de Cesareia, na obra “Crônica”, que faz parte de um trabalho três volumes que relata sobre os deuses, semi-deuses, reis mortais os quais comandaram o Egito até a instituição do governo do rei persa Dario, 45 a.C.

porque responde à angústia do desconhecido, do inexplicável; dá sentido àquilo que não tem sentido. (FIORIN, 1996, p.10)

Como evidenciado no trecho acima, as histórias míticas surgem na tentativa do homem de explicar aquilo que ainda não é compreensível, como a exemplo de um dos principais dilemas universais: a origem da existência. Nesse sentido, observa-se que as histórias míticas sempre ocuparam um papel de suma importância tanto para a comunicação entre indivíduos de uma civilização, quanto para a perpetuação de valores constituintes de seu arcabouço epistemológico, de modo que, as narrativas possuem um papel preponderante para o estabelecimento daquilo que é tido como certo ou errado, ordinário ou extraordinário, etc...

Dessa forma, Fiorin explica que: o mito se constitui uma tentativa de explicar aquilo que ainda não possui uma explicação para o homem, de modo que, “enquanto a ciência não puder explicar a origem das coisas e o seu sentido, haverá lugar para o pensamento mítico” (FIORIN, 1996, p.10):

(...) o mito, extraído do meio em que ele é, constitui uma explicação do homem para aquilo que é inexplicável, o que significa que é uma súmula do conhecimento de cada cultura a respeito de grandes questões com que o ser humano sempre se debateu. Isso possibilita duas leituras do mito: uma temática realizada pela ciência, e uma figurativa feita pela arte. (...) Precisamos das utopias, que, sendo uma espécie de mito pré-construído têm a função de organizar e de orientar o futuro. (FIORIN, 1996, p.10)

Ora, por meio do trecho destacado acima, podemos compreender que uma das principais atribuições do mito é a de dar sentido para as coisas, de modo, a suprir uma espécie de necessidade ou busca, inerente à condição humana, diante do vasto desconhecido que são as questões relativas ao presente, passado, e futuro. Nesse sentido, as narrativas míticas se constituem instrumentos poderosos para a construção da cosmologia de um indivíduo, bem como, de sua compreensão acerca de si mesmo, e dos seus parâmetros epistêmicos.

Desse modo, para Fiorin, os mitos ocupam um lugar entre a arte e a ciência, fator que pode ser compreendido a partir das narrativas míticas, as quais mesclam aspectos inerentes à realidade e à esfera do imaginário. Para ilustrar isso, o autor traz como exemplo um dos principais mitos fundadores da sociedade ocidental contemporânea” (FIORIN, 1996, p.10) esse mito, no que concerne às civilizações que poderíamos chamar judaico-cristãs (como as sociedades ocidentais), está na

bíblia.(...)” (FIORIN, 1996, p.10). Trata-se da história da torre de Babel, registrada no Velho Testamento, a qual se constitui narrativa mítica que dá sentido ao surgimento das mais diferentes línguas e idiomas existentes na terra.

As línguas e a linguagem inscrevem-se num espaço real, num tempo histórico e são faladas por seres situados nesse espaço e nesse tempo. No entanto, suas origens dão-se num tempo mítico, num mundo desaparecido e os protagonistas de seu aparecimento são os heróis fundadores. (FIORIN, 1996, p.10)

Como explicitado acima, a partir da junção de elementos fictícios e elementos reais constituem-se as narrativas míticas, dos quais surgem os personagens, situações e atitudes que carregam em si cargas de valores de grande importância e representação. Nesse sentido, podemos destacar que, de fato, existe um aspecto poderoso nas mitologias: a de se constituírem pontos de solidificação de pensamentos:

O mito precede assim a ciência e a história, e, enquanto a história avança e a ciência progride o mito perpetua-se. Rejeitado para as margens, resta, no entanto, como pano de fundo do pensamento científico, aparecendo, assim, como o nível mais profundo e mais universal do pensamento, ao mesmo tempo que contribui para fazer a história. No fim das contas, o mito não diz de outra maneira, num outro plano, a mesma coisa, que a ciência? Não revela uma outra face da mesma verdade, realizando, assim, a fusão do imaginário e da razão, do *mythos* e do *logos*? (Yaguello, 1984, p.32). (FIORIN, 1999, p.240)

A partir da citação destacada acima, pode-se compreender que o mito – o qual se constitui da fusão entre *mythos* e *logos* – perpetua-se por muitas e muitas gerações, sobretudo, tendo em vista a sua função “de dar sentido” às coisas inexplicáveis, de modo, a ocupar um lugar diferente, porém de importância similar ao da ciência.

3.1 MITO x NARRATIVAS MÍTICAS

Na Antiguidade clássica, o *Mythos* opunha-se ao *Lógos*, à Razão e ao discurso filosófico de natureza racional, o qual era tido como verdadeiro, e, como tal, contraposto às narrativas míticas, pilares de sustentação das sociedades chamadas arcaicas. Todavia, a filosofia penetrava no campo do mito ao se propor a estudar questões tipicamente humanas, como, por exemplo, a busca das origens e a ordem do mundo. Saindo do âmbito daquilo que não pode ser transformado em conceito, o discurso filosófico racionalizou e laicizou a narrativa mítica, procurando superá-la e deixando-a como coisa de

um passado primitivo. Dessa forma, sucede-se uma mudança nos paradigmas a partir dos pressupostos filosóficos que fornecem “modelos para a compreensão da gênese e da regulação do mundo” (Vernant, 1962/1987, p. 119). (SOUZA; ROCHA, 2009, p.199-200)

Como observado acima, no trecho extraído do artigo “No princípio era o mythos: articulações entre Mito, Psicanálise e Linguagem”, podemos compreender que o conceito de mito possui um caráter filosófico, mas que, com o decorrer do tempo, foi sendo afastado do discurso filosófico. Com isso em mente, vale a pena destacar que:

O Mito, em uma segunda concepção, é situado em um plano diferente da lógica científica, mas é dotado de igual valor por ser “uma forma autônoma de pensamento ou de vida” (Abbagnano, 2000, p. 673) e possui uma lógica própria, podendo, assim, ser considerado uma forma de fazer filosófico. (...) O mito teria, então, uma realidade peculiar para a consciência, sendo uma forma de vida característica e original, encontrando-se, assim como a vida, situada na linha divisória entre o meramente objetivo e o meramente subjetivo, sendo uma esfera indiferenciada entre ambos. (SOUZA; ROCHA, 2009, p.200)

Ora, a partir do trecho destacado acima, compreendemos que, devido ao seu caráter filosófico original, bem como, sua importância epistêmica individual, o mito possui um status que está “em um plano diferente da lógica científica”, no entanto, que é tão relevante quanto a ciência. Mas além disso, vale destacar o caráter autônomo que o mito possui de construir uma lógica e linguagens próprias, e por isso, se apresenta como uma espécie de “realidade peculiar para a consciência” (ibid), a qual situa-se entre as esferas do objetivo e do subjetivo.

Ademais, ele é considerado como um patrimônio espiritual da humanidade, cuja unidade deve ser explicada pela unidade da alma humana (Cassirer, 1964/1998). Dessa forma, os mitos resultariam de experiências humanas coletivas, sem que seus produtores tivessem consciência da autoria deles, pois são projeções das interpretações do mundo interior e das impressões do mundo exterior, transformadas em imagens que não se resumem a metáforas ou representações, mas são expressões da própria realidade. (SOUZA; ROCHA, 2009, p.200)

Tendo em vista o texto anterior, podemos observar que o mito se constitui: uma realidade peculiar, ou “patrimônio espiritual” da humanidade (ibid.), a qual possui linguagem e lógica próprias, e que se forma a partir de experiências coletivas, que se constituem “projeções do mundo interior e das impressões do mundo exterior” (ibid). Ora, é aqui que podemos compreender então, o que são e a importância das

narrativas míticas, pois, é por meio delas que o mito é perpetuado de forma não apenas objetiva, porém, sobretudo, subjetiva para cada indivíduo.

Portanto, o mito se forma no pensamento, que é construído a partir das interações humanas (como costumes e tradições), bem como, da impressão individual do sujeito acerca delas, e se perpetua, ou se infiltra nas mais diversas dimensões da sociedade humana, através de narrativas. Não por acaso:

O ser humano é o único animal capaz de construir uma narrativa. A internalização da realidade por meio da representação não é uma mera cópia, não replica o mundo externo dentro da mente, ela o re(a)presenta, atualizado pelo filtro da percepção e da interpretação (Brockmeier; Harré, 2003; Bruner, 2001). Dotado de imaginação e criatividade, o ser humano transpõe a concretude da realidade com a sua construção mental, e, assim, transcende a mera reação à sensação e ativa o uso e a operação da representação mental. Esta concepção traz à tona a importância da conscientização e do compromisso político-social. Uma forma de representação, função semiótica presente, por exemplo, na linguagem, aponta a condição humana de ser singular e coletivo, simultaneamente. A linguagem em relação estreita ao pensamento pode assumir um caráter pragmático, denotativo ou um caráter narrativo, conotativo. Ambos convivem e se enriquecem mutuamente, não são necessariamente excludentes. (OLIVEIRA; SATRIANO, 2014, p. 259)

Ora, o trecho destacado acima – extraído do artigo científico *Narrativa, subjetivação e enunciação: reflexões teórico-metodológicas emancipatórias* – além de ressaltar a importância da língua para a constituição do pensamento humano, evidencia o caráter semiótico e psíquico que permeia a construção das narrativas, tendo em vista, “a imaginação e criatividade” (ibid) do ser humano, de modo que ratifica-se, a concepção de narrativa mítica como a projeção dos valores que compõem um mito e que residem em uma perspectiva filosófica, bem como, a sua função de perpetuação daqueles valores. Nesse sentido, como evidenciado acima, a percepção é um elemento mister para a construção dos mitos, bem como das narrativas míticas, tendo em vista, “a imaginação e criatividade” (ibid) do homem, por meio das quais ele transpõe e transcende a concretude da realidade, de modo que é sensível a atribuição do valor de verdade dessas narrativas para cada indivíduo.

Dessa forma, vale a pena trazer as lentes da psicanálise para compreender a coletividade e a singularidade inerentes à condição humana, a fim de nos aprofundarmos na análise dessa “função semiótica” (ibid) que se constitui a narrativa

mítica, bem como, os processos individuais de significação e passionalidade, que constituem os valores epistêmicos de cada indivíduo. Nesse sentido, o pesquisador e psicólogo Carl Gustav Jung (1875 - 1961), em sua obra acerca a teoria da *psique* humana:

A Psique está estruturada em três elementos: consciente, inconsciente pessoal e inconsciente coletivo. (O consciente é o) sistema do aparelho psíquico que mantém contato com o mundo interior (processos psíquicos, internos) e exterior (meio ambiente e social) do sujeito. (...) (O inconsciente pessoal) É a camada mais superficial do inconsciente, cuja fronteira com o consciente é bastante imprecisa. Nele permanecem os conteúdos inconscientes derivados da vida do indivíduo - sua formação é, portanto, a posteriori ao nascimento. (...) (O inconsciente coletivo) é a camada mais profunda do inconsciente e a base da psique. É constituído pelos arquétipos (RAMOS, 2005, p. 195)

Como pode-se observar acima, o inconsciente coletivo se constitui uma das estruturas de sentimento do ser que se faz muito importante para investigar, do ponto de vista da psicanálise, a significação individual dos signos, e a absorção de valores, que se perpetuam através dos mitos, o que nos remete à subjetividade inerente à toda e qualquer narrativa:

*Benveniste, em seu célebre artigo *Da subjetividade na linguagem*, diz que a propriedade que possibilita a comunicação e, portanto, a atualização da linguagem é que é "na e pela língua que o homem se constitui como sujeito, uma vez que, na verdade, só a linguagem fundam na sua realidade, que é a do ser, o conceito de ego" (1966, p. 259) A subjetividade é a "capacidade de o locutor pôr-se no como sujeito", e por, conseguinte, a subjetividade estabelecida na fenomenologia ou na psicologia é apenas a emergência no ser de uma propriedade fundamental da linguagem: "é ego". (FIORIN, 1996, p. 41)*

A partir do trecho acima, compreende-se que a subjetividade se constitui a capacidade de “apropriação” da história por parte do locutor, que no nível discursivo se constitui o enunciatário, de modo, que em sua mente, em seu inconsciente, ao estar em contato com a história, podemos inferir que ocorre um processo, o qual ultrapassa a empatia ou identificação e ele se “enxerga” como personagem daquela história.

Não por acaso, histórias, filmes, livros e jogos costumam se tornar mais do que memoráveis e adquirem um significado muito maior para uma pessoa. Isso se dá, porque tais narrativas tangenciam as estruturas de sentimento, apresentadas

anteriormente, a partir da subjetividade, de modo a interferir preponderantemente em seu processo de individuação, o qual se constitui:

(...) a tendência instintiva e teleológica de o ser humano, através de processos de autorregulação, desenvolver suas potencialidades inatas em direção à realização da totalidade psíquica (autodesenvolvimento, auto realização e autoconhecimento). O Processo de Individuação ocorre através do fluxo dialético (permuta e transformação) da energia psíquica (libido³⁹) que corre entre o consciente, o inconsciente pessoal e o inconsciente coletivo. (RAMOS, 205, p. 193)

Como observado a partir do trecho destacado acima – extraído da *Educação Temática Digital* (Campinas, v.6, n.2, p.192-205, jun. 2005) – a subjetividade se constitui um fator importante para o processo dialético de individuação. Da mesma forma, é por meio do processo de subjetivação do mundo que o homem, em dado momento, também se constitui o narrador ou enunciador de uma determinada narrativa ou discurso, tendo em vista os seus valores epistêmicos:

O narrador, ao narrar, constrói e reconstrói, encadeia cenas e escolhe personagens (...) Ele “escolhe” (conscientemente ou não) o que narrar e o que não narrar, atribui relevância e minimiza fatos, da mesma forma que pode trazer à tona uma determinada cena novamente. A partir da reflexão de sua própria realidade, o ser humano pode assumir com maior consciência que papel deseja ocupar em sua própria história. No ato de narrar, ele é impulsionado a ordenar os fatos e a atribuir-lhes sentido. (OLIVEIRA; SATRIANO, 2014, p. 259)

A partir dessa citação podemos compreender o papel fundamental que o narrador possui para a produção de sentidos e paixões para seu locutor, ou enunciatário, tendo em vista, a sua arbitrariedade, bem como intencionalidade ao construir um texto-enunciado. Portanto, podemos observar que é no “ato de narrar” que se estabelece o discurso de fato, e se evidencia o papel de enunciador – aquele que enuncia, ou transmite o discurso. Por isso, a fim de produzir determinados sentidos – de acordo com suas intenções – o enunciador considera absolutamente todos os elementos que compõem uma narrativa, de modo que todos eles são caros para a emissão da mensagem (o discurso), em relação ao seu público, que no nível

³⁹ O conceito junguiano de libido difere do freudiano: para Jung a libido compreende não só a energia sexual, mas, também, energias associadas ao instinto de sobrevivência, à motivação, às relações afetivas, desejos de autorealização, autoconhecimento, vivências espirituais e, enfim, ao Processo de Individuação. (RAMOS, 205, p. 194)

discursivo se constitui o enunciatário. Assim, aqui evidencia-se ainda mais a perspectiva preconizada por Greimas e Courtés (1975) de que a narratividade se constitui o princípio do discurso.

Não por acaso, Fiorin explica que, a partir dos mitos fundadores – isto é, aquele tipo que tem a principal função de dar sentido e explicar a origem de alguma coisa – é possível compreender os fundamentos centrais das Teorias do Discurso:

Estão nos mitos fundadores, pois, duas teses centrais para qualquer Teoria do Discurso: a) o discurso, embora obedeça às coerções da estrutura, é da ordem do acontecimento, isto é, da História; b) não há acontecimento fora dos quadros do tempo, do espaço e da pessoa. Isso conduz às seguintes consequências: a) o discurso é o lugar da instabilidade das estruturas, é onde se criam efeitos de sentido com a infrigência ordenada às leis do sistema; b) compreender os mecanismos de temporalização, de espacialização e de actorialização é fundamental para entender o processo de discursivização. (FIORIN, 1996, p.15)

Ora, as categorias de pessoa, tempo e espaço são os mesmos elementos fundamentais que constituem um roteiro de um filme por exemplo (FIELD, 1995, p.2). Isso porque, é por meio de narrativas operacionalizadas em discursos, que os mitos se constroem e são compartilhados, a fim de de persuadir. Nesse sentido, para aprimorar o sucesso da discursivização de tais elementos (tempo, espaço e pessoa), destacamos a ancoragem, que se constitui o componente responsável por “atar o discurso a pessoas, espaços e datas que o receptor reconhece como ‘reais’ ou ‘existentes’, pelo procedimento semântico de concretizar cada vez mais os atores, os espaços e o tempo do discurso, [...] os fazem ‘cópias da realidade’” (BARROS, 1990, p. 60).

Nesse sentido, observamos que tal elemento se constitui o elo entre os elementos inerentes ao discurso e que, por fazerem parte da esfera da realidade, geram uma espécie de ilusão ao destinatário-enunciatário de que tal discurso se constitui uma verdade, tendo em vista o artifício da ancoragem.

Desse modo podemos compreender que os elementos preconizados por Greimas no nível discursivo: a enunciação se constitui uma “instância linguística”, a qual é projetada de forma lógica através da existência do enunciado, assim, ela se dá por meio do enunciado, o qual se constitui o discurso, dotado de sentido. (GREIMAS,

COURTÉS, 2008). Dessa forma, se algo é dito, terá como componentes o enunciador (aquele que diz) e o enunciatário (aquele que ouve).

Nesse sentido, diante dos desdobramentos evidenciados anteriormente, observa-se que a “instabilidade das estruturas” presente no discurso diz respeito ao enunciador, o qual tem o poder de “editar” histórias e construir narrativas a partir da “infringência” de normas e leis, ou do uso de conectores temáticos referentes às categorias de tempo, espaço e pessoa, por exemplo, que podem gerar ambiguidades de sentido.

3.2 MITOLOGIA: A PRODUÇÃO DE SENTIDOS ATRAVÉS DOS DISCURSOS MÍTICOS

Em seu livro *Mitologias*, o escritor, sociólogo, crítico literário, semiólogo Roland Barthes (1980-1915), afirmou que:

“(...) desde o próprio Saussure, e por vezes independentemente do seu trabalho, todo um setor da pesquisa contemporânea retoma incessantemente o problema da significação: a psicanálise, o estruturalismo, a psicologia eidética. (...) Para Freud, como se sabe, o psiquismo é uma espessura de equivalências, de valores de equivalência (BARTHES, 1957, p.203-204).

O trecho destacado acima, nos remete ao cerne dos estudos semiológicos e do signo: “toda a semiologia postula uma relação entre dois termos, um significante e um significado” (BARTHES, 1957, p.203), de modo que o processo de significação se faz complexo, justamente pelo fato de perpassar o aspecto cognitivo e passional do homem:

Tomemos um ramo de rosas: faço-o significar a minha paixão. Não existem apenas aqui um significante e um significado, as rosas e a minha paixão? Nem sequer isso: para dizer a verdade, só existem rosas “passionalizadas”. Mas, no plano da análise, estamos perante três termos; pois estas rosas carregadas de paixão deixam-se perfeita e adequadamente decompor em rosas e em paixão: esta e aquelas existiam antes de se juntar e formar este terceiro objeto, que é o signo. (BARTHES, 1957, p.203)

Como explicitado acima, os signos se constituem um “terceiro objeto” que podem ser polissêmicos, a depender do ponto de vista de quem o esteja atribuindo o significado, o qual perpassa, como observamos anteriormente, pelo inconsciente coletivo, e a compreensão de mundo, isto é, cosmologia, de modo que, “o mito,

enquanto cosmogonia, é basicamente instaurador, constitutivo de uma ordem universal , de um cosmos” (FIKER,1984, p.9). Assim, vale a pena destacar alguns tipos de mitos, bem como as suas diferenças a saber: o mito moderno e o mito ideológico:

O mito moderno é em geral abordado em termos de analogias superficiais com comportamentos arcaicos a identificar, entre costumes vestigiais já desprovidos de substrato mítico, "bolsões míticos" na " era científica" (como o próprio mito da ciência, os símbolos nacionais etc .) e de tentativas de substituição dos mitos religiosos (3,6). O que escapa a esta visão é que o mito moderno, num percurso paralelo e alternativo ao que efetua desde o 'mito original para se transformar, através de sucessivas crises, em teoria filosófica ou científica, se torna ideologia. (...) (FIKER,1984, p.10).

O trecho destacado acima - retirado do artigo científico *Do mito original ao mito ideológico: alguns percursos* - observa-se como se dá a construção do mito ideológico, o qual se depreende do mito moderno, através de um “percurso paralelo” de transformação e filosófica, “arbitrária”, tendo em vista o papel do enunciador. Nesse sentido, por meio de uma perspectiva estrutural, podemos compreender que:

O importante é perceber que a unidade de uma explicação não pode provir da eliminação de alguma das suas abordagens, mas, de acordo com a frase de Engels, da coordenação dialética das ciências particulares que nela estão engajadas. É o que se passa com a mitologia: faz parte simultaneamente da semiologia, como ciência formal, e da ideologia, como ciência histórica: ela estuda ideias-em-forma. (BARTHES, 1957, p.203)

De fato, como explicitado por Barthes no trecho em destaque acima, o raciocínio dialético pode ser um modo de operar a mitologia, ciência a qual se constitui uma potente linha investigativa pois não busca compreender apenas a significação “simples” do signo, e sim, a dimensão ideológica dos signos, a fim de evidenciar “ideias-em-signos” que são perpetuados a partir do texto-enunciado. Nesse sentido, Barthes ressalta que:

(...) o que se deve estabelecer solidamente desde o início é que o mito é um sistema de comunicação, uma mensagem. Eis por que não poderia ser um objeto, um conceito ou uma ideia: ele é um modo de significação, uma forma. (BARTHES, 1957, p.203)

Tendo em vista tudo o que fora explicitado anteriormente, isto é, mito como mensagem e mitologia como a ciência que estuda “ideias-em-forma”, podemos dizer

que a mitologia se constitui uma das ferramentas mais fundamentais para a compreensão, não apenas dos significados os quais são gerados a partir da enunciação do discurso, mas sobretudo, de suas intencionalidades e usos:

Se no antigo contexto, o mito fornece referencial para um universo em relação ao qual ele próprio era elemento constituinte, no novo, que é constituído a partir de outro quadro mental, ele fornece apenas falsa consciência, se prestando neste sentido - ainda que com pouca eficácia - a um instrumento de dominação. Assim, a tentativa de recuperação da consciência mítica pode significar várias coisas: para o "ex-primitivo" colonizado, o resgate de sua consciência original anulada pelo invasor europeu, e para este, a retomada de uma unidade perdida consigo mesmo e com o mundo. (FIKER, 1984, p.10).

Diante da citação anterior, compreende-se que o discurso está repleto de cargas semânticas as quais, ao longo da história da humanidade, são utilizadas para perpetuar paradigmas ou desfazê-los, a partir do ingrediente retórico vital, que identificamos ao longo deste capítulo, a saber: a narratividade mitológica. Nesse sentido, se faz possível compreender como tal ferramenta operacionaliza o mito, de modo a atingir a estrutura de sentimento do indivíduo e ser utilizado dentro de um discurso, a fim de perpetuar valores e significados de forma arbitrária.

Assim, do ponto de vista social, a narrativa mítica, pode ser considerada um dos principais artifícios utilizados para a perpetuação de ideologias, as quais sustentam sistemas sócio-político culturais os quais sustentam privilégios e vantagens para determinadas estratificações sociais, em detrimento da desvantagem e vitupério de outras.

(...) a canonicidade é um dos elementos que provocam a manutenção do pensamento hegemônico e que enrijecem o pensamento por assumir valor de verdade imutável e impessoal. "Isto é assim, porque sempre foi assim e sempre será..." é um discurso que naturaliza a realidade e aniquila o caráter dinâmico da vida. (OLIVEIRA; SATRIANO, 2014, p. 259)

Ora, como observado no trecho acima, a previsibilidade canônica inerente ao imbricamento de programas e percursos narrativos que constituem o percurso gerativo de sentido de um texto se constitui uma das ferramentas mais poderosas para a perpetuação de valores e pensamentos hegemônicos, conceito que iremos explorar agora, em prol da investigação proposta, tendo em vista, toda a investigação

esboçada acima acerca da subjetividade da intencionalidade inerente ao enunciador em relação ao enunciatário.

Agora que compreendemos o texto-enunciado que se constitui a partir do mito, podemos seguir na investigação “das relações que se instauram entre a instância da enunciação, responsável pela produção” de sentido, tendo em vista a sua arbitrariedade.

3.3 O MITO E A PERPETUAÇÃO DE VALORES HEGEMÔNICOS NA SOCIEDADE OCIDENTAL

O conceito de hegemonia esboçada por Karl Marx (1818 – 1883) e Antonio Gramsci (1891 -1937), mas que a partir da abordagem de Raymond Williams (1921-1988) tomou uma perspectiva mais contemporânea. Ora, apesar de Williams ser estruturalista, sua corrente de pensamento advém de outra vertente da semiótica, a saber, a Semiótica da Cultura. No entanto, alguns dos conceitos preconizados por ele se fazem pertinentes para a presente investigação, tendo em vista, a sua herança marxista a qual lança as bases para sua perspectiva acerca das estruturas que constroem o sentimento e compõe o indivíduo social.

Nesse sentido, Williams problematiza em sua obra *Marxismo e Literatura* como se dá o tensionamento entre estratificações sociais distintas – conceito que Marx alcunha como “luta de classes⁴⁰” – atribuindo à classe dominante e à classe proletária uma outra dimensão de abordagem, tendo em vista a produção de signos e projeção de valores que ocorre na esfera da Superestrutura⁴¹. Desse modo, ele preconiza o seguinte conceito de Hegemonia:

⁴⁰ “A história de toda a sociedade até aqui é a história de lutas de classes. [Homem] livre e escravo, patricio e plebeu, barão e servo [Leibeigener], burgueses de corporação [Zunftbürger] 8 e oficial, em suma, opressores e oprimidos, estiveram em constante oposição uns aos outros, travaram uma luta ininterrupta, ora oculta ora aberta, uma luta que de cada vez acabou por uma reconfiguração revolucionária de toda a sociedade ou pelo declínio comum das classes em luta. (MARX; ENGELS, 1848, p.215). Marx define a luta de classes como a principal força motriz que impulsiona os acontecimentos históricos.

⁴¹ Segue a nota de rodapé feita por Williams: “Há pelo menos um uso anterior, por Marx, do termo ‘superestrutura’. Foi no Dezoito de Brumário de Luís Napoleão, 1851-2: ‘Sobre as diversas formas de propriedade, sobre as condições sociais de existência, toda uma superestrutura é constituída, de sentimentos vários e de formas peculiares (empfindungen), ilusões, hábitos de pensamento e concepções de vida. Toda a classe produz e dá forma a eles, a partir de sua base material e das correspondentes condições sociais. A unidade individual em cujo sentido fluem através da tradição e educação pode imaginar que eles constituem as verdadeiras razões para a sua conduta e as premissas dessa conduta’. (SW, 1. 272-3). É um uso claramente diferente. A “superestrutura” é, aqui, toda a “ideologia” da classe: sua “forma de consciência”, seus modos constitutivos de ver-se a si própria no mundo” (WILLIAMS, 1977, p.80-81)

A definição tradicional de “hegemonia” é poder ou domínio político, especialmente nas relações entre Estados. O marxismo ampliou essa definição para as relações entre as classes sociais, especialmente as definições de uma classe *dominante*. “Hegemonia” adquiriu então outra significação na obra de Antonio Gramsci, realizada em condições muito difíceis, numa prisão fascista, entre 1927 e 1935. Muita coisa é ainda incerta no uso que Gramsci faz do conceito, mas sua obra é um dos pontos marcantes da teoria cultural marxista. Gramsci estabeleceu uma distinção entre domínio e “hegemonia”. O “domínio” é expresso em formas diretamente políticas e em tempos de crise, pela coação direta ou efetiva. Mas a situação mais normal é uma complexa combinação de forças políticas, sociais e culturais, e a “hegemonia”, de acordo com diferentes interpretações, é isso, ou as forças sociais e culturais ativas que são seus elementos necessários. (...) (WILLIAMS, 1977, p.111-112)

Como observado no trecho acima o conceito de hegemonia abarca justamente a esfera do intangível ou metafísico - tendo em vista a ideologia - mas também, daquilo que é mais concreto ou socialmente sensível como o “domínio”. No entanto, Williams destaca:

A “hegemonia” é um conceito que inclui imediatamente, e ultrapassa, dois poderosos conceitos anteriores: o de “cultura” como “todo um processo social”, no qual os homens definem e modelam todas as suas vidas, e o de “ideologia”, em qualquer de seus sentidos marxistas, no qual um sistema de significado de valores é a expressão ou projeção de um determinado interesse de classe. (WILLIAMS, 1977, p. 112)

A partir da definição de hegemonia esboçada por Williams no trecho anterior, bem como da discussão acerca de mitos e mitologias feitas no início desse tópico, podemos compreender, que os mitos se constituem em um poderoso artifício retórico de persuasão, dominação, e também, perpetuação de valores hegemônicos, tendo em vista que tal conceito abarca “um sistema de significado de valores” o qual projeta “um determinado interesse de classe”, de modo que, tal sistema de valores se constitui “a expressão”, isto é, a representação de um determinado interesse de classes.

Ora, através das lentes sintático-semânticas greimasianas, tal perspectiva pode ser lida como a constituição de objetos-valores, e do ponto de vista barthiano, são mitos os quais se apresentam como signos sociais, nos quais residem os anseios e expectativas de uma determinada classe, a saber – a classe dominante. Nesse

sentido, de acordo com o que fora esboçado acima, observa-se que o principal objetivo desses signos é manutenção de tal ordenamento social, a partir da subordinação: tanto de modo sutil, por meio da ideologia – onde residem os signos e os valores de uma classe – como de forma mais proeminente, a qual se manifesta a partir da ideia de domínio. Nesse sentido, Williams ainda ratifica:

Portanto, Gramsci introduziu o reconhecimento necessário do domínio e subordinação naquilo que ainda deve ser reconhecido como todo um processo. É nesse justo reconhecimento da totalidade do processo que o conceito de “hegemonia” vai além da “ideologia”. Decisivo não é apenas o sistema consciente de ideias e crenças, mas todo o processo social vivido, organizado praticamente por significados e valores específicos e dominantes. (WILLIAMS, 1977, p.112)

Ora, para compreender como tal perpetuação de valores hegemônicos, bem como a subordinação dos indivíduos se empreende - no pensamento ocidental - vale a pena destacar o conceito de Razão Instrumental, preconizados por Max Horkheimer (1895-1973) e Theodor Adorno (1903-1969) – oriundos da Escola de Frankfurt. Para desenvolvê-la, Horkheimer e Adorno, partem do conceito de luta de classes e preconizam que “a história do homem” é composta por um constante conflito entre indivíduos, os quais se encontram em estratificações sociais contrárias – burguesia e proletariado – e que, portanto, apresentam interesses e impulsos diametralmente opostos entre si.

Nesse sentido, “em busca de seus valores”, de acordo com Horkheimer, os indivíduos da classe hegemônica constroem constantemente discursos e mecanismos estratégicos de persuasão – o que para Greimas são estruturas narrativo-discursivas – a fim de manter a ordem vigente, na qual se estabelece uma disparidade de privilégios⁴².

Nesse sentido, em suas obras *O Fim da Razão* e *O Eclipse da Razão*, Horkheimer “identifica (...) a razão como um princípio predominante e orientador das ações” do homem de modo que “tal princípio se manifestou nas correntes filosóficas como conceito fundamental a partir do qual outras categorias puderam ser derivadas,

⁴² A disparidade entre indivíduos também é preconizada por Williams: “em toda sociedade concreta há desigualdades específicas nos meios e, portanto, na capacidade de realizar esse processo. Numa sociedade de classe, há principalmente as desigualdades entre as classes. Portanto, Gramsci introduziu o reconhecimento necessário do domínio e subordinação naquilo que ainda deve ser reconhecido como todo um processo” (WILLIAMS, 1977, p.113)

tais como as ideias de liberdade, justiça ou verdade”⁴³ (PETRY, 2013, p.33). Nesse sentido, evidencia-se que, ao longo da história da filosofia e das ciências humanas, engendrou-se um movimento de esvaziamento intencional do conceito de razão, de modo que:

Quando se pede ao homem comum para explicar qual o significado do termo razão, a reação é quase sempre de hesitação e embaraço. (...) O que realmente se trai é o sentimento de que não há nada a ser indagado, de que o conceito de razão se explica por si mesmo, de que a própria indagação é supérflua (HORKHEIMER, 1947, p.9)

Ora, como destacado no trecho acima, é possível observar que, segundo o filósofo alemão, o esvaziamento de tal conceito foi tão contundente que o resultado metafísico produzido desse desdobramento, é a resignificação da ideia de razão, a qual se tornou uma abstração ou “uma figura alegórica carente de função” (HORKHEIMER, 1941, p. 366) inerente aos usos linguísticos do cotidiano, e que, portanto, pode ser manipulada arbitrariamente, de modo que, “todas as ideias que transcendem a realidade dada são forçadas a partilhar sua desgraça” (ibid). Assim, é possível inferir que a racionalidade como é compreendida no pensamento ocidental se constitui uma espécie de mito.

Diante de tal esvaziamento de sentido, a razão assume um aspecto utilitarista e instrumental, portanto, intencional de apresentar uma aparência de “naturalidade” e, de verdade, inerente ao indivíduo social. Conforme Horkheimer:

(...) o vínculo tão estreito entre razão e eficiência tal como se revela aqui, na verdade, sempre existiu. As causas da inter-relação repousam dentro da própria estrutura básica da sociedade. O ser humano pode satisfazer suas necessidades naturais somente por meio de instâncias sociais. A utilidade é uma categoria social e a razão segue-a em todas as fases da sociedade de classes; por meio da razão o indivíduo se afirma nessa sociedade ou se adapta a ela, de forma a seguir seu caminho. Ela induz o indivíduo a subordinar-se à sociedade sempre que ele não seja forte o suficiente para transformá-la em seu próprio interesse. (HORKHEIMER, 1941, p. 366).

Nesse sentido, a instrumentalização da razão diz respeito ao processo intencional de subordinar o indivíduo à ordem – empreendido no lado ocidental do

⁴³ Trecho extraído do ensaio “O conceito de razão nos escritos de Max Horkheimer”, publicado em Cadernos de Filosofia Alemã

globo – de “naturalização” de conceitos e perspectivas epistêmico-sociais que não são naturais, e que, portanto, deveriam ser lidos de forma crítica.

Para Horkheimer, tal questão se depreende das teorias políticas e filosóficas contratualistas burguesas, nas quais residem suas críticas mais veementes. De modo geral, tais teorias preconizam que é selado uma espécie de pacto entre indivíduos e Estado, no qual o sujeito abdica de seus impulsos individuais em prol dos interesses da coletividade, ou “bem comum”. Ao Estado, por sua vez, cabe a função de garantir a satisfação das necessidades do coletivo. Assim, portanto, é instituído o acordo entre estrutura social e sujeito, no qual, este abre mão de seus e interesses a fim de proporcionar o bem da coletividade e o conceito burguês de “progresso”.

No entanto, Horkheimer preconiza que tal perspectiva é um dos mecanismos de submissão do indivíduo mais sórdidos, como é possível observar em sua obra *O Fim da Razão*, ensaio publicado em 1941, no IX volume da Revista Estudos em Filosofia e em Ciência Social, do Instituto de Pesquisa Social:

(...) as dificuldades de uma filosofia racionalista se originam no fato de que a universalidade da razão não pode ser senão o acordo entre os interesses de todos os indivíduos, enquanto na realidade a sociedade foi dividida em grupos com interesses conflitantes. Devido a essa contradição, o apelo à universalidade da razão assume o caráter do espúrio e ilusório. (HORKHEIMER, 1941, p. 372)

Diante de tudo fora esboçado acima, é possível observar que, segundo Horkheimer, não restam dúvidas de que a Razão Instrumental evidencia os entrelaces falaciosos, por meio dos quais se dá a manutenção de uma ordem vigente, através do constante enfraquecimento do indivíduo, bem como, sua autoconsciência.

Para Horkheimer e Adorno (1956/1973c, p. 52), o conceito “filosófico de ‘autoconsciência’ supera o indivíduo ‘abstrato’ e o leva à mediação social”. Como exposto, toda autoconsciência é uma autoconsciência social, o que implica, necessariamente, entender o indivíduo como mediado socialmente e não de outro modo, movimento contrário do que pressupõe (...) a ideologia liberal, visto que “a crença da independência radical do ser individual em relação ao todo nada mais é, por sua vez, do que uma aparência”. O comportamento monadológico estimula o individualismo, o fechamento do indivíduo sobre si mesmo; por um lado, desestimula a comunicação e a diferenciação, por outro, no confronto com a impotência de tal condição, tensiona e delinea sua inverdade como potência histórica. O indivíduo personificado na ideologia liberal, que por ocasião de sua pretensa liberdade pode vender a sua força de trabalho, tem a convicção, segundo Crochík (2001), que, quando cada um cuida de

seus próprios interesses, a sociedade se fortalece. (RODRIGUES; FRANCISCATTI, 2017, p. 262)

A partir da definição de autoconsciência esboçada acima, é possível compreender como a esfera do “individual” é operada pela perspectiva de pensamento liberal burguesa com o intuito de tornar o indivíduo cada vez menos consciente da sua condição enquanto integrante uma estratificação social, fator que também concorre preponderantemente, para a racionalização da sociedade, afetando diretamente o modo como o indivíduo social se enxerga, bem como se relaciona com o mundo à sua volta:

O princípio da individualidade estava cheio de contradições desde o início. Por um lado, a individuação jamais chegou a se realizar de facto. Ao mesmo tempo, a sociedade burguesa também desenvolveu, em seu processo, o indivíduo. (...) Mas cada um desses progressos da individuação se fez à custa da individualidade em cujo nome tinha lugar, e deles nada sobrou senão a decisão de perseguir apenas os fins privados. É só por isso que a indústria cultural pode maltratar com tanto sucesso a individualidade, porque nela sempre se reproduziu a fragilidade da sociedade”. (HORKHEIMER; ADORNO, p. 73)

A partir do trecho destacado acima, podemos compreender que além do enfraquecimento do exercício do pensamento crítico do indivíduo, um outro conceito nos ajuda a compreender como as narrativas se apresentam como perpetuadores do pensamento ou sistema hegemônico ocidental, tendo em vista, que para atingir a estrutura de sentimento dos indivíduos de classes subalternas (enunciatórios), o discurso precisa ser propagado.

Assim, evocamos o conceito de Indústria Cultural, também preconizada por Horkheimer e Adorno, o qual defende que, numa sociedade de massa, os *mass media* se apresentam como difusores de produtos estéticos de consumo e entretenimento, que, por sua vez, carregam as mensagens de significados inerentes a perspectivas positivistas e liberais.

Filmes, rádio e semanários constituem um sistema. Cada setor se harmoniza em si e todos entre si. As manifestações estéticas, mesmo a dos antagonistas políticos, celebram da mesma forma o elogio do ritmo do aço. (...) A verdade, cujo nome real é negócio, serve-lhes de ideologia. Esta deverá legitimar os refugos que de propósito produzem. Filme e rádio se autodefinem como indústrias, e as cifras publicadas dos rendimentos de seus diretores-gerais tiram qualquer dúvida sobre a necessidade social de seus produtos. (...) Se a tendência social objetiva da época se encarna nas intenções subjetivas dos supremos dirigentes, são estes os que originalmente

integram os setores mais potentes da indústria.(HORKHEIMER, ADORNO, 1947, p. 170)

Ora a partir do trecho destacado acima, extraído da obra *A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas*, Horkheimer e Adorno explicitam como tais meios de comunicação, se interligam de modo a formar um sistema sócio político e econômico, que serve à intenção de propagar pensamentos hegemônicos. Nesse sentido, a fim de atingir a estrutura de sentimento dos mais diversos indivíduos de estratificações sociais mais desprivilegiadas, que apresentam “gostos”, referências e linguagens, observa-se que:

Na realidade, é neste círculo de manipulações e necessidades derivadas que a unidade do sistema (da Indústria Cultural) se restringe sempre mais. Mas não se diz que o ambiente em que a técnica adquire tanto poder sobre a sociedade encarna o próprio poder dos economicamente mais fortes sobre a mesma sociedade. (...) A unidade despreconcebida da indústria cultural atesta a unidade - em formação - da política. Distinções enfáticas, como entre filmes de classe A e B, ou entre histórias em revistas a preços diversificados, não são tão fundadas na realidade, quanto, antes, servem para classificar e organizar os consumidores a fim de padronizá-los. Para todos, alguma coisa é prevista a fim de que nenhum possa escapar; as diferenças vêm cunhadas e difundidas artificialmente. (...) (HORKHEIMER; ADORNO, 1947, p. 171 - 172)

Como observado no trecho destacado acima, é possível compreender que, assim como qualquer outro tipo de indústria, ou mercado, a criação de produtos estéticos que servem ao entretenimento inibe todos e quaisquer valores alternativos ao capitalismo, relegando a arte à esfera do consumo de mercadoria, a fim de atingir um público consumidor. Ora, nesse sentido, as narrativas míticas contadas por meio dos diversos produtos, como, novelas, filmes, livros, se constituem “o princípio organizador” (GREIMAS e COURTÉS, 1979, p. 297) do discurso hegemônico para todo e qualquer nicho, que se apresente estratégico.

Reduzido a material estatístico, os consumidores são divididos, no mapa geográfico dos escritórios técnicos (que não se diferenciam praticamente mais dos de propaganda), em grupos de renda, em campos vermelhos, verdes e azuis. (...) Esse processo de trabalho integra todos os elementos da produção, desde a trama do romance que já tem em mira o filme até o mínimo efeito sonoro. (HORKHEIMER; ADORNO, 1947, p. 172)

De acordo com o trecho em destaque anteriormente conseguimos compreender que cada vez mais segmentam-se públicos, e lapidam a produção técnica de cada narrativa, a fim de tornar o impacto dessa mensagem sobre o indivíduo ainda mais eficiente, “cirúrgico”, ou “certo” - semelhante aos produtos mercadológicos ou mesmo políticos, como as propagandas, e, como observamos nos capítulos anteriores, a própria produção e compartilhamento das *fake news*.

Afinal, como a manipulação só é eficaz quando o destinador-manipulador e destinatário partilham do mesmo código de valores, é conhecendo bem o seu público que o enunciador consegue saber qual o melhor canal, a melhor abordagem, a melhor linguagem e as melhores narrativas (e mitos) devem ser elencados para se construir um discurso capaz de convencer o seu enunciatário.

Ora, apesar de hoje não vivermos em uma sociedade na qual os *mass media* perderam um pouco do monopólio da comunicação para as tecnologias e mídias digitais (notável especialmente pela disrupção tecnológica) podemos dizer que, midiática e semioticamente, o discurso, em sentido amplo, aquele que atravessa diversas formas e plataforma, quando bem planejado e articulado, tenha se tornado cada vez mais complexo. Tal complexidade leva em conta processos de segmentação de públicos, linguagens, meios, textos, contextos e “co-textos”, e, se tomarmos as formas automatizadas e algoritmizadas das tecnologias digitais como importantes elementos da constituição de novas experiências narrativas e discursivas podemos dizer que o advento de outros modos de consumo de ficções estéticas e artísticas, como os games, podem não só acrescentar complexidades a esta teia discursiva, mas também participar das estratégias de manipulação que se articulam semioticamente entre os papéis do destinador e do destinatário do ato persuasivo, podendo ser eficaz, porque “a manipulação só será bem sucedida quando o sistema de valores em que ela está associada for compartilhado pelo manipulador e pelo manipulado, quando houve uma certa cumplicidade entre eles.” (BARROS, 1997, p.28-29)

3.4 O DISCURSO MÍTICO E O ESPAÇO VIRTUAL

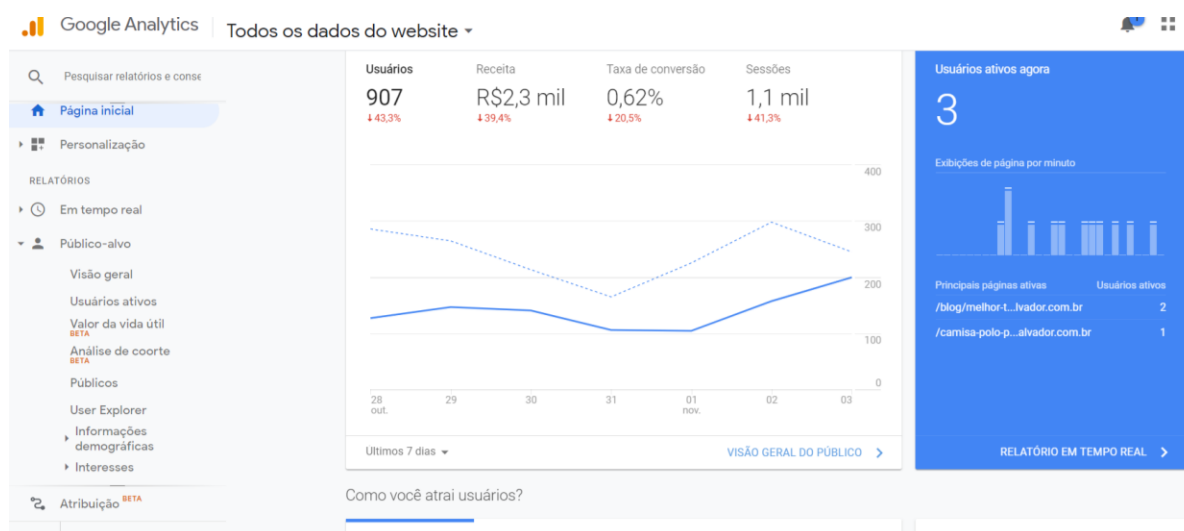
Não por acaso, a contemporaneidade é reconhecida por alguns intelectuais como a “Era da Informação”, “Era dos Dados” ou “Era Digital”. De fato, na atual conjuntura a qual vivemos em que quase tudo é mediado pela Internet das Coisas –

desde a arquitetura das cidades (*smarcities*), até, e sobretudo, as relações interpessoais – os rastros deixados por cada usuário dessa grande rede global se tornou o produto mais precioso, para toda e qualquer comunicação persuasiva: de propagandas de perfume até campanhas políticas.

Nesse sentido, o cientista da computação, co-fundador do Centro de Tecnologia Humanizada, Harris em entrevista para o documentário *O Dilema das Redes* explicou que “muitos chamam isso de capitalismo de vigilância. O capitalismo obtendo lucro pelo rastreamento infinito do que cada pessoa faz, monitoradas por empresas de tecnologia” (HARRIS, 2020). Nesse sentido, Harris explica que o principal objetivo dessas companhias de tecnologia é garantir que os anunciantes obtenham o máximo de sucesso possível em suas campanhas.

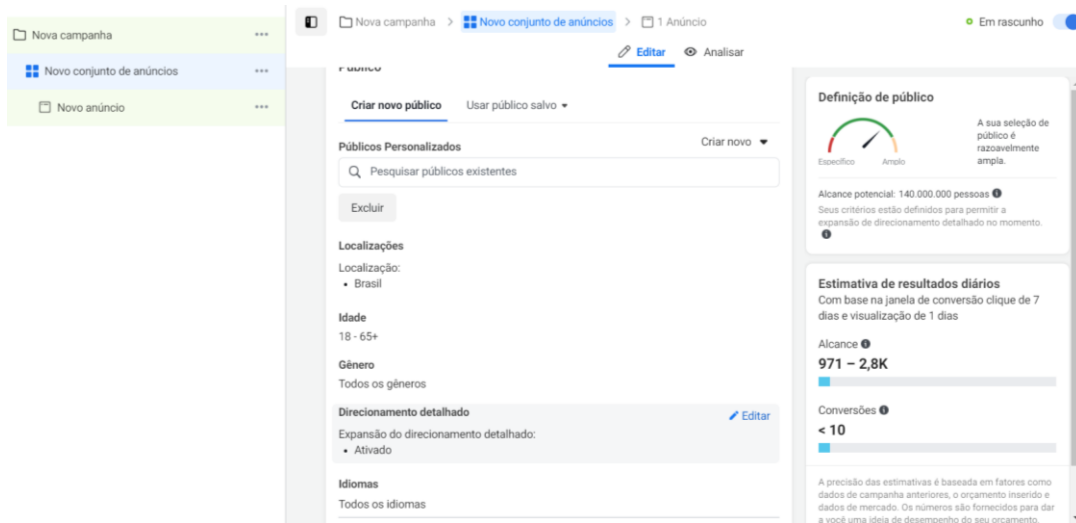
Isso pode ser percebido nas interfaces de ferramentas de análise de dados, fornecidos pelo Google Analytics e o Facebook Ads:

Figura 1 – Interface do Google Analytics



Fonte: Print de tela

Figura 2 – Interface do Facebook Ads



Fonte: Print de tela

Como podemos observar nas imagens acima e na próxima, a partir dos dados rastreados dos usuários pelo Google é possível, os anunciantes podem medir: idade, sexo, e outras informações mais subjetivas, como categorias de interesse – a fim de tornas os anúncios e a comunicação persuasiva de compra cada vez mais eficiente.

Figura 3 – Interface do Google Analytics

Categoria de afinidade (alcance)	Aquisição			Comportamento			Conversões		
	Usuários	Novos usuários	Sessões	Taxa de rejeição	Páginas / sessão	Duração média da sessão	Transações	Receita	Taxa de conversão do comércio eletrônico
	523 Porcentagem do total: 57,66% (907)	485 Porcentagem do total: 58,36% (831)	654 Porcentagem do total: 57,52% (1.137)	64,96% Média de visualizações: 66,31% (2,03%)	3,11 Média de visualizações: 2,88 (7,81%)	00:02:19 Média de visualizações: 00:02:17 (2,03%)	3 Porcentagem do total: 42,86% (7)	R\$ 434,79 Porcentagem do total: 18,69% (R\$ 2.326,64)	0,36% Média de visualizações: 0,62% (-41,71%)
1. Food & Dining/Cooking Enthusiasts/30 Minute Chefs	352 (3,19%)	328 (3,26%)	451 (3,32%)	66,52%	2,97	00:02:22	3 (3,68%)	R\$ 434,79 (9,88%)	0,67%
2. Lifestyles & Hobbies/Shutterbugs	258 (3,81%)	242 (3,88%)	304 (3,59%)	67,43%	2,80	00:02:11	0 (0,00%)	R\$ 0,00 (0,00%)	0,00%
3. Shoppers/Value Shoppers	258 (3,81%)	239 (3,83%)	313 (3,69%)	65,50%	2,61	00:01:56	2 (6,45%)	R\$ 347,82 (7,90%)	0,64%
4. Shoppers/Shopaholics	231 (3,41%)	215 (3,45%)	290 (3,42%)	67,59%	3,07	00:02:13	1 (3,23%)	R\$ 157,85 (3,59%)	0,34%
5. Lifestyles & Hobbies/Pet Lovers	208 (3,07%)	193 (3,10%)	261 (3,08%)	67,05%	3,15	00:02:44	2 (6,45%)	R\$ 347,82 (7,90%)	0,77%
6. Lifestyles & Hobbies/Fashionistas	205 (3,02%)	183 (2,94%)	253 (2,98%)	66,40%	3,27	00:02:23	2 (6,45%)	R\$ 347,82 (7,90%)	0,79%
7. Food & Dining/Foodies	194 (2,86%)	178 (2,86%)	236 (2,78%)	69,92%	2,97	00:01:58	1 (3,23%)	R\$ 189,97 (4,31%)	0,42%
8. Shoppers/Luxury Shoppers	189 (2,79%)	175 (2,81%)	233 (2,75%)	63,95%	3,50	00:02:48	1 (3,23%)	R\$ 157,85 (3,59%)	0,43%
9. Lifestyles & Hobbies/Business Professionals	177 (2,61%)	163 (2,61%)	233 (2,75%)	65,24%	2,79	00:02:15	1 (3,23%)	R\$ 157,85 (3,59%)	0,43%
10. Shoppers/Bargain Hunters	175 (2,58%)	161 (2,58%)	217 (2,56%)	67,28%	2,66	00:01:42	2 (6,45%)	R\$ 244,82 (5,56%)	0,92%

Fonte: Print de tela

Como observamos acima, é possível compreender que apesar dos usuários por muitas vezes fazerem uso de serviços como o Facebook e Google acreditando ser simples ferramentas de busca ou de convívio social, na verdade, esses serviços são pagos pelos anunciantes, os quais se constituem os verdadeiros clientes dessas empresas (HARRIS, 2020). Nesse sentido, Harris explica que – “nos bastidores” – é travada uma competição constante entre anunciantes pela atenção do usuário (ibid.), tendo em vista, que quanto mais o indivíduo engaja, ele deixa rastros, isto é, dados.

Não por acaso, nesse mesmo documentário – o qual gerou uma repercussão em relação ao uso desses dados – a professora aposentada de administração de negócio pela Harvard Business School, Shoshana Zuboff, explicou que atualmente, se formou um novo tipo de mercado o qual vende “o sonho de qualquer negócio: ter a garantia de que o anúncio publicado será bem-sucedido. Eles vendem certeza”. (ZUBOFF, 2020). Para conseguir isso, a pesquisadora explica que “existe um fator fundamental. Você precisa de muitos dados.” (ibid). Ora, desse modo é possível observar que se constituiu um mercado novo, o qual segundo as palavras de Zuboff, negociam o futuro do ser humano “ em larga escala, assim como há negócios que negociam o futuro do petróleo”, e esse é um que tem produzido “trilhões de dólares” tornando empresas como o Google e o Facebook as “mais ricas da história da humanidade.” (ibid).

Dessa forma, Jaron Lanier – cientista da computação, filósofo e um dos precursores da tecnologia de realidade virtual – explica no documentário que, do ponto de vista, social e filosófico, o que está sendo comercializado, a longo, médio prazo “é a gradativa, leve e imperceptível mudança de nosso comportamento e percepção que é o produto”. Ora, o que seria tal condição senão mudanças empreendidas na cultura? Assim, podemos compreender como a perpetuação de valores hegemônicos se empreendem em torno do uso cotidiano, bem como a geração de dados e a venda dos mesmos para anunciantes e empresas semelhantes.

Nesse contexto, podemos refletir a potência que os discursos, sobretudo, pautados em narrativas míticas, podem gerar para a saúde da Democracia, por exemplo. Afinal, se levarmos em consideração o conceito de Esfera pública descrito abaixo, podemos compreender as redes sociais e fóruns virtuais como as principais “ágoras” da atualidade:

“(...) ‘Esfera pública’ designa o âmbito, domínio ou espaço, socialmente reconhecido, mas não-institucionalizado, no qual há livre flutuação de questões, informações, pontos de vista e argumentos provenientes das vivências quotidianas do sujeito (...) a esfera pública se realiza por meio da livre flutuação de problemas, contribuições, informação e argumentos. (Harbemas, 1995, p.226). (GOMES, 2008, p. 74)

Como observado no trecho extraído do livro *Comunicação e democracia*, a partir da problematização acerca do uso dos dados para aprimoramento da eficiência de anúncios e persuasão, podemos compreender a enorme importância que tais serviços virtuais, como o Google, Instagram, WhatsApp, Facebook tem para as deliberações da vida pública. Ora, não por acaso, em 2016, as eleições dos Estados Unidos foram fortemente marcadas pelo escândalo de venda de dados para a campanha presidencial de Donald Trump. No final de março de 2016, o Facebook anunciou a suspensão de 50 milhões de contas, as quais tiveram seus dados utilizados, sem autorização pela empresa Cambridge Analytica – assessoria política, que trabalhou na campanha de Trump. Mais tarde, ao longo da apuração, o Facebook admitiu ter conhecimento de que a empresa utilizou tais dados sem o consentimento dos usuários.

Assim, podemos compreender a instrumentalização de *fake news* e outros discursos, os quais são baseados em desinformação proposital e estratégica – a exemplo da tag “Terra Plana” (*#flatearth*). Não por acaso, essa se tornou uma das tags mais estratégicas utilizadas durante as eleições estadunidenses, a qual propaga e, ao longo do tempo, ratifica um pensamento não apenas sem bases científicas, como mítico, tendo em vista, que a esfericidade do Planeta Terra foi e pode continuar sendo comprovada pela ciência.

Neste quadro, o combate às *fake news* é uma tarefa desoladora, uma vez que toca o cerne de uma disputa que é, ao mesmo tempo, epistemológica e política. E depende de uma circunstância social em que o movimento mundial da direita ultraconservadora avança fortemente, conquista posições centrais de poder político e estende a sua base social. Se presidentes da República, ministros e figuras proeminentes da política se tornam eles mesmos produtores ou disseminadores de histórias políticas falsas, se repetem incessantemente para os seus seguidores que *fake news* são as notícias produzidas pela grande imprensa e não aquelas fabricadas pela nova direita e se fazem questão de pregar a epistemologia

tribal, quais as chances de se enfrentar a onda avassaladora de falsificações que parece comprometer tão intensamente a política democrática em nossos dias? (GOMES; MACHADO, 2019, p. 37)

A “epistemologia tribal” a qual se referem Gomes e Machado, no trecho destacado acima, diz respeito ao processo crescente e progressivo de radicalização das opiniões, bem como o fomento de cosmologias fechadas ao debate público, que tais discursos míticos produzem no ciberespaço. Afinal, o processo preconizado pela filósofa e cientista política Elisabeth Noelle-Neumann, proponente da teoria da Espiral do Silêncio ganha novas proporções diante dos algoritmos que operacionalizam os rastros deixados pelos usuários na rede, a partir dos artifícios de expertise do *machine learning*, que concorrem com a construção de bolhas virtuais. Dentro delas, os usuários “ouvem ecos” e vêem espelho, ou seja, a partir dos algoritmos, a customização da experiência do usuário nas principais redes sociais, torna o seu uso cada vez mais restrito àquilo que aceitável para ele, para o aumento da intolerância a opiniões diferentes e contribui com o acirramento da polarização de pensamentos e posicionamentos.

Tendo em vista, a problematização levantada no presente capítulo, podemos compreender como as narrativas míticas funcionam como “princípio organizador do discurso” (GREIMAS, COURTÉS, p.257), os quais perpetuam pensamentos e opiniões que disputam a hegemonia, e que – dentro de uma cultura altamente mediada pelos algoritmos, como a nossa – se torna um artifício bastante perigoso para a manutenção da tolerância a opiniões opostas, bem como, da manutenção dos Estados Democráticos de Direito no ocidente.

Nesse sentido, tendo em vista que estruturas persuasivas “devem ser examinadas do ponto de vista das relações que se instauram entre a instância da enunciação, responsável pela produção e pela comunicação do discurso, e o texto-enunciado” (BARROS, 1990, p. 11), conseguimos compreender no presente capítulo, como se constrói o teor do texto-enunciado a partir das narrativas míticas, as relações sociais empreendidas entre enunciador e enunciatário em uma sociedade de classes, bem como, o modo como tal discurso poderá gerar sentido no enunciatário, tendo em vista, os artifícios da ancoragem, subjetivação e os fatores conjunturais da automatização das relações humanas que se empreendem no ciberespaço.

Assim, prosseguimos nossa investigação, visto o objeto tomado como caso no presente estudo constitui um jogo eletrônico, produto que apresenta suas peculiaridades e produções de sentido.

4. BREVE REFLEXÃO SOBRE A TEORIA DE JOGOS

Até o momento, nos apropriarmos dos principais conceitos que compõem a perspectiva teórico-metodológica da semântica estrutural greimasiana e compreendermos as questões conjunturais epistemológicas que constroem o plano de fundo da análise em questão, bem como as questões sociais que permeiam as relações entre os indivíduos sociais. No próximo capítulo, poderemos nos debruçar no estudo de caso, ou seja, na análise semântico-sintática do *game* Bolsomito 2k18, a fim de decompor semioticamente como a narratividade é operacionalizada no interior do discurso que constitui o jogo. Antes, contudo, precisamos explorar, neste capítulo, as estruturas semântico-sintáticas que compõem o sentido presente na própria atividade do “jogo”, em sentido amplo, como prática cultural própria ao humano, e ao entendimento da narratividade própria ao game. Já será adiantada aqui parte do que será utilizado no capítulo seguinte, de análise do game em questão, que explorará questões inerentemente semióticas, a saber as estruturas elementares da significação – através do quadrado semiótico – bem como, os programas narrativos e os percursos do sujeito e do destinador-manipulador – através das funções e conhecimentos que foram esboçados no segundo capítulo da presente investigação.

Nesse sentido, antes de passarmos à análise, é preciso compreender a natureza dos jogos, os princípios e conceitos inerentes à tal linguagem, para assim, assimilar a função que as narrativas ocupam dentro desse recorte – a partir de uma perspectiva semiótica sobre o tema. Desse modo, vale a pena questionar:

4. 1 O QUE É UM GAME?

Não existe definição consensual de videogame e, assim, escrever sobre esse "objeto" é mover-se em terreno não cartografado ou, talvez, não cartografável. Jogos eletrônicos podem desde apenas emular outros meios (o tabuleiro, por exemplo) sem praticamente nada adicionar de novidade, até propor interfaces e exigências de movimentação/compreensão/habilidade completamente alheias ao que seria fisicamente possível no mundo real. Ainda, dada a evolução técnica e, com ela, a possibilidade de informatizar interfaces tradicionais, as fronteiras externas da região estarão em constante expansão e disputa (ASSIS, 2007, p. 2)⁴⁴

⁴⁴ ASSIS, Jesus de Paula. Artes do Videogame - Conceitos e técnica, São Paulo, Alameda, 2007, p. 2

O que chamamos de *game* ou jogos eletrônicos se apresenta, como deixa clara a citação acima, como um universo diverso e abrangente, tendo em vista, a evolução tecnológica de sua linguagem, o papel que tal objeto tem desempenhado em diferentes âmbitos das relações humanas e da sociedade, bem como, devido ao fato deste fenômeno cultural permear diferentes campos do conhecimento humano – a exemplo da psicologia e da fisiologia, as quais “procuram observar, descrever e explicar o jogo dos animais, crianças e adultos.” (HUIZINGA, 1938, p.4).

Tendo dito isto, vale a pena destacar que *games* eletrônicos se constituem um tipo de jogo, o qual, portanto, abrange aspectos inerentes aos jogos, mas que possuem aspectos específicos intrínsecos à natureza da sua linguagem. Nesse sentido, não por acaso – em sua obra *Homo Ludens*, de 1938 – o historiador e linguista holandês Johan Huizinga afirma que “seria mais ou menos óbvio, mas também um pouco fácil, considerar ‘jogo’ toda e qualquer atividade humana” (HUIZINGA, 1938, p. 3), afinal antes mesmo do primeiro *game* eletrônico ser lançado em 1947⁴⁵, o jogo já aparecia em diferentes contextos da civilização humana, sendo considerado “mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica” (HUIZINGA, 1938, p.6). Nesse sentido, Huizinga aborda o jogo como algo intrínseco à natureza não somente humana, mas também animal, de modo que tal artefato pode ser enxergado como um fenômeno inerente à vida:

(...) Os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. (...) (eles) brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. (HUIZINGA, 1938, p.6)

⁴⁵ Artigo “A história dos video games: do osciloscópio aos gráficos 3D”, escrito por Danilo Amoroso, e publicado no site Cultura Geek, os físicos Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann foram os responsáveis pela criação do primeiro aparelho eletrônico a ser denominado

Nesse sentido, a partir do trecho destacado acima, é possível observar que em “*Homo Ludens*” Huizinga preconiza uma definição de jogo mais filosófica e lúdica, a saber, uma atividade intrínseca ao ser vivo a qual se constitui um “fenômeno cultural e não biológico” (HUIZINGA, 1938, p.3), portanto, “é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico”, pois, “ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica” (ibid).

Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. (...) (O jogo) É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência. (HUIZINGA, 1938, p. 4 e 6)

Ora, através do trecho salientado no parágrafo anterior, observa-se que, para Huizinga, no jogo reside uma função de processo – a saber de desenvolvimento – da civilização humana, tendo em vista o seu teor inerente à vida e, sobretudo, às relações que são estabelecidas em sociedade – como discutimos no último tópico do capítulo anterior. Nesse sentido, o historiador afirma que tais transformações sociais que são empreendidas a partir do jogo – tanto na esfera do fenômeno, quanto no simulacro – se constituem uma espécie de disputa a qual é travada em torno de algo que está “em jogo”.

Com tais ideias em mente, é possível inferir que o *jogo* se constitui, em si próprio, como um universo semiótico, um universo de produção de sentido, que é gerado a partir do elemento que está sendo disputado, que está em jogo, através das relações estabelecidas nele, o qual pode ser compreendido pelas lentes semântico-sintáticas greimasianas como objeto de desejo – ou objeto-valor. Esse objeto é responsável por “dar sentido” a todas as ações que se depreendem nesse simulacro, além de significar o próprio jogo em si.

Para compreender tal perspectiva dentro do contexto de games eletrônicos, vamos tomar como exemplo dois casos: um jogo clássico e um *indie game* – tipo de jogo que possui produção e iniciativa independente. A começar por Super Mario 64™, jogo de plataforma lançado pela Nintendo Entertainment Analysis & Development, em

1996. O jogo começa com um convite da princesa Peach, que por meio de uma carta, chama Mário para ir ao seu castelo experimentar o bolo que ela estava preparando para ele. Ao chegar no castelo, Mário descobre que Bowser, mais uma vez, prendeu a princesa e todos os seus servos, através do poder de 124 estrelas. É a partir desse ponto que o jogo se desenrola em ações e desafios que devem levar Mário à libertar a princesa das “garras” de Bowser.

Ora, nesse simulacro, ou microuniverso, formado através da narrativa apresentada, a princesa Peach se constitui o objeto-valor (Ov), o qual, anteriormente, estava ligado ao sujeito do estado (S), Mário, por meio de uma função de conjunção (\cap). Assim se estabelece, portanto, o Enunciado Elementar do Estado:

Mario \cap princesa Peach

Poderíamos ir mais fundo e, por meio do quadrado semiótico, tentar examinar qual o significado que “estar com a princesa Peach” possui para Mario, ou mesmo no nível narrativo, buscar compreender quais os valores e expectativas que Mario depositou no sujeito princesa Peach, de modo a destrinchar como se deu essa modalização de Peach-sujeito para Peach-objeto-valor. No entanto, por ora, nosso principal objetivo é evidenciar que – assim como fora preconizado por Huizinga – é por meio de um objeto-valor “que está em jogo” que o jogo ganha sentido.

Não por acaso, os desafios de Super Mario 64 têm início quando Bowser, o sujeito do fazer (S1), aprisiona a princesa Peachs (Ov) – de modo a interferir na relação de conjunção estabelecida entre ela e Mario, sujeito do estado, (S2) – mudando a natureza dessa relação, e operando uma transformação (\rightarrow) no enunciado do estado. Por meio dessa relação se constrói a Função (F) do Programa Narrativo (PN) que “starta” o *game*.

PN= F [Bowser \rightarrow (Mario U princesa Peach)]

Tendo dito isto, vamos partir para o exemplo de um *indie game* o qual apresenta jogabilidade e narrativa um pouco mais complexas do que àquelas encontradas em Super Mario 64.

Tomemos, agora, outro exemplo. *FEZ* é um jogo eletrônico do gênero quebra-cabeça de plataforma, idealizado e desenhado por Phil Fish, o qual foi lançado o *game* pela sua produtora independente de games, a Polytron Corporation, em 2012. O jogo narra a história de Gomez, uma criatura 2D (isto é, bidimensional) que vive num mundo 2D. Dentro dele residia uma inquietação: Gomez suspeitava que haviam outras dimensões de existência. Sua suspeita se confirma quando ele tem o encontro com um objeto misterioso tridimensional – “um hexaedro dourado que rasga o tecido do espaço-tempo”⁴⁶. Nesse encontro, o cubo dá a Gomez o chapéu-Fez, que o permite enxergar o mundo tridimensional que, de fato, existe a sua volta. Logo após “presenteá-lo”, o hexahedron explode e se divide em 64 pedaços, fator que gera “uma falha na configuração” do mundo em que Gomez vive. Assim, o hipercubo espacial explica para ele que é preciso recolher completamente todos os fragmentos que se espalharam, por todas as dimensões do mundo, se não, o mundo será completamente dividido e destruído. Com a capacidade de se locomover em estruturas 3D, a partir de 4 perspectivas 2D clássicas distintas⁴⁷ – bem como, com a possibilidade de adentrar outras dimensões por meio de portais que se abrem, como recompensa, a cada fragmento recolhido – Gomez inicia a Jornada do Herói⁴⁸, a fim de salvar o mundo.

Ora, no caso trazido acima, diferente do Super Mario 64, não observa-se uma disputa antagônica, ou mesmo uma rivalidade entre dois sujeitos por um objeto-valor – o que Greimas e Fontanille chamaram de “emulação” (GREIMAS; FONTANILLE, 1975, p.51) portanto, não é possível constituir uma relação direta de adjuvante e oponente entre o Gomez e o hexaedro – mas existe um tensionamento estabelecido em torno do objeto-valor, que aqui se constitui o Mundo, e que está sob ameaça de ser extinto, portanto, de deixar de existir completamente. Diante da ameaça de se encontrar em estado de não-conjunção com o objeto-valor, pois o objeto corre risco de não mais existir, Gomez é movido pelo desejo de salvá-lo e aceita o Chamado da Aventura⁴⁹– isto é, modalizado pelo *querer-estar-conjunto*. Nesse sentido, o *indiegame* FEZ proporciona para a presente dissertação – tanto do ponto de vista da

⁴⁶ Descrição feita por Phill Fish no documentário Indie Games, lançado em 2012.

⁴⁷ A mecânica de FEZ remonta a do *puzzle* cubo mágico, de modo que os principais movimentos de locomoção, que concorrem com a progressão no game, remontam o jogo físico.

⁴⁸ O termo diz respeito a um padrão narrativo bastante presente em obras ficcionais

⁴⁹ O termo diz respeito a uma etapa da Jornada do herói, na qual se constitui o momento em que um problema ou um desafio se apresenta ao herói.

narrativa, quanto do ponto de vista da mecânica⁵⁰ – um ótimo exercício de análise semântico-sintática greimasiana devido ao fato de que, assim como no jogo ao mudar mecanicamente de uma face dimensional para outra é possível enxergar novas formas de vencer os *puzzles*, o percurso gerativo de sentido permite diferentes análises de uma mesma narrativa, a depender da perspectiva pela qual a história esteja sendo vista e contada.

Desse modo, podemos começar a análise pela predefinição de mundo que residia em Gomez, desde o início de toda a história. O objeto-valor (Ov), Mundo, guardava em si as expectativas de multidimensionalidade depositadas por Gomez, sujeito do estado (S2). Quando, o Hexaedro, sujeito do fazer (S1), “presenteia” Gomez com o chapéu-Fez (valência-modal) ele o coloca em estado de conjunção (\cap) com a multidimensionalidade tão ansiada. No entanto, logo em seguida, a natureza dessa função é transformada a partir do momento que o Hexaedro coloca a existência desse “novo” Mundo (Ov) em perigo. Assim se estabelece o Programa Narrativo que inicia a Jornada do Herói.

PN= Gomes (*querer*) [Hexaedro \rightarrow (Gomez \cap Mundo)]

No entanto, se modificarmos o ponto de vista por meio do qual a história está sendo narrada, podemos enxergar uma outra estrutura semântica. Ao presentear Gomez com o chapéu-Fez, o Hexaedro realiza a “doação de valores modais ao sujeito de estado, que se torna, com essa aquisição, capacitado para agir” (BARROS, 1997, p.24). Nesse sentido, agora que possui a competência de enxergar o mundo de forma tridimensional, Gomez é modalizado, tornando-se o sujeito da competência modal, ou sujeito do fazer – de forma que, a partir desse momento, reside nele o *saber-fazer* e o *dever-fazer*, que se constitui, salvar o Mundo. Nesse sentido, pode-se identificar também a instituição de um Programa Narrativo de Competência.

⁵⁰ Assim como na semiótica greimasiana o percurso gerativo de sentido pode ser compreendido a partir de diferentes pontos de vista, as fases de FEZ são vencidas por meio da mudança mecânica de pontos de vista dos obstáculos, de modo a configurar a presente análise como uma espécie de meta-análise.

Ao aceitar essa missão, Gomez “se veste” dos valores investidos nele, assume o papel de sujeito do fazer, o qual irá corresponder às expectativas do Hexaedro, e assim, estabelece o contrato imaginário entre Hexaedro e o Gomez, de que o Mundo deve ser salvo por ele. Dessa forma, constitui-se o Programa Narrativo de Performance, o qual sucede o de Competência. Diante desse encadeamento de pressuposição hierárquica, se faz possível observar a instituição de um Percurso Narrativo do Sujeito, ou mesmo, o Percurso do Destinator-manipulador, visto que, o “destinator-manipulador é o actante funcional que engloba vários papéis actanciais, entre os quais se encontra necessariamente o de sujeito doador de valores modais” (BARROS, 1997, p.28) – o qual, nessa análise, se constitui o Hexaedro.

Ora, através desses exemplos, podemos ratificar a compreensão de que a definição de jogo perpassa pela instituição de um objeto-desejo, por meio do qual se estabelecem missões, ou se norteiam as ações dos jogadores, como pode ser observado até mesmo em jogos de tabuleiro – a exemplo do xadrez, cujo o objeto-valor é o Rei (a rigor, dois Reis: o do próprio jogador e o de seu adversário), e todos os movimentos de cada peça devem seguir esse duplo objetivo: proteger o seu Rei e derrotar o do oponente.

Nesse sentido, outra definição de jogo – complementar a essa que vimos – se faz pertinente à presente análise, sendo esta preconizada pelo escritor e pesquisador Paul Schuytema, em seu livro “Design de Games: uma abordagem prática”. Para ele, o jogo é:

Uma série de processos que leva o jogador a um resultado. (...) Pense, por um instante, em outros *games* que você jogou – eles se encaixam no escopo dessa definição? É provável que sim, no entanto, isso também se aplica a muitas situações na vida – seguir um mapa no Yahoo! para encontrar a casa de um amigo, ir até a mercearia ou tocar uma nova música no violão” (SCHUYTEMA, 2007, p.6)

Ora, a partir do trecho destacado acima, é possível observar que existe uma relação de representação ou analogia entre o que se constitui um jogo e aquilo que se empreende na esfera da realidade, a saber no cotidiano de cada indivíduo, fator que se depreende da perspectiva de que o jogo possui também um caráter intrínseco aos fenômenos que ocorrem na experiência de mundo de um sujeito em interação

com seu entorno – como foi evidenciado no início desse capítulo. Não por acaso, Huizinga observa o jogo como um fenômeno cultural, e evoca em *Homo Ludens* o fato de que para determinadas vertentes das ciências o jogo se constitui “uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá” (HUIZINGA, 1938, p. 5). Assim, ele ainda destaca que “segundo outra (vertente), trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo⁵¹” (ibid) – isto é, um exercício que prepara o sujeito para situações da realidade – através da simulação da mesma.

Tal perspectiva de jogo como simulação também pode ser observada em determinadas culturas as quais por meio de jogos – que são compreendidos como ritos – estabelecem a transição de um estágio da vida para outra:

As práticas culturais indígenas são marcadas pela importância de diversas cerimônias ritualísticas. Essas ocasiões acontecem de forma contemplativa e celebram diversas situações, como agradecimentos, jornadas míticas, casamentos, nascimentos, batizados, nomeações, passagem para a vida adulta⁵² e funeral (MULLER, 2008) (...) Os rituais, independentemente de seus propósitos, são compreendidos por Peirano (2003) como um fenômeno especial da sociedade, que nos apontam e revelam representações e valores. Diante dessa apreensão e entendendo o cotidiano e as interações sociais, travadas durante os Jogos dos Povos Indígenas, como um reflexo do que acontece nas aldeias indígenas, os momentos ritualizados. (SANETO, 2012, p. 121)

Não por acaso, Huizinga destaca:

(...) Reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física. (...) A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional. (HUIZINGA, 1937, p. 7)

⁵¹ Tais teorias podem ser encontradas nas seguintes referências: H. Zondervan, *Het Spel bij Dieren, Kinderen en Volwassen Menschen* (Amsterdã, 1928) e F. J. J. Buytendijk, *Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levensdriften* (Amsterdã, 1932).

⁵² Em diversas culturas, os rituais de passagem delimitam a transição de um status social para outro. Pode-se destacar os estudos de Arnold Van Gennep (1978) e de Victor Turner (2005) em *Floresta de símbolos*, os quais problematizam os ritos de passagem e os compreendem como uma trajetória composta por três momentos: preliminares, liminares e pós-liminares

No trecho destacado acima, é destacado o caráter lúdico e abstrato do jogo, o qual se evidencia na relação em que cada espécie desenvolve em seus jogos sociais, políticos e de e individuais. Assim, diante desse aspecto de simulação, em relação ao jogo se faz importante compreender sua dimensão lúdica, bem como os aspectos que compõem a construção desse simulacro:

Um game é uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final. As regras e o universo do game são apresentados por meios eletrônicos e controlados por um programa digital. As regras e o universo do game existem para proporcionar uma estrutura e um contexto para as ações de um jogador. As ações do jogador, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade, sua jornada, tudo isso compõe a “alma do game”. A riqueza do contexto, o desafio, a emoção e a diversão da jornada de um jogador, e não simplesmente, a obtenção da condição final, é que determinam o sucesso do game. (SCHUYTEMA, 2007, p.7)

A partir do trecho destacado acima, pode-se inferir que, na dimensão lúdica, o jogo enquanto simulação, se constitui por uma trajetória, cuja sua maior importância reside na jornada em si, e não em seu ponto de chegada. Nesse sentido, Paul Schuytema destaca também uma definição de jogo que perpassa por algumas definições e estruturas semânticas as quais podem ser compreendidas pela semiótica, tal como o quadro a seguir:

Quadro 6 - Relação entre Game e Semiótica:

Perspectiva do Game	Perspectiva Semiótica
“atividade lúdica composta por série de ações e decisões”	“narrativa como mudança de estados, operada pelo fazer transformador de um sujeito” ⁵³
“Universo do game”	“Simulacro” ou “microuniverso”
“As regras e o universo do game são apresentados por meios eletrônicos e controlados por um programa digital”	Sintaxe Semântica

⁵³ BARROS, 1997, p.16

<p>“As ações do jogador, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade, sua jornada”</p>	<p>Enunciados, programas e percursos narrativos</p>
--	---

Fonte: Relação entre elementos do game e elementos da semiótica. Autoria própria.

A partir do diagrama de analogia destrinchado acima, e diante da compreensão de jogo como atividade que, na dimensão lúdica, se constitui uma espécie de simulação, podemos trazer ainda outra definição importante da jornada atribuída por Schuytema. Para ele, no game:

(...) jornada é o que também chamamos de “*gameplay*”. *Gameplay* é o que acontece entre o início e o final de um game – desde o momento em que você aprende quais são seus objetivos até atingir a vitória ou fracasso no final. Os desafios ao longo dessa jornada de *gameplay* e as pequenas e grandes vitórias de um jogador é que criam uma experiência instigante e lúdica. (SCHUYTEMA, 2007, p.7)

A partir de tal conceito preconizado no trecho em destaque, pode-se inferir que a *gameplay* abrange os principais elementos inerentes a um game eletrônico que serão ressaltados na presente investigação, a saber: a história, seus personagens e papéis, objetivos, obstáculos, desafios, a escolha e percepção do jogador. Nesse sentido, ao atrelar tal conceito à analogia estabelecida anteriormente, bem como, à perspectiva greimasiana de texto, é possível inferir que um *game* eletrônico se constitui um texto, por meio do qual seu discurso se opera através da sua narratividade – ou esquemas narrativos – a saber a *gameplay*.

Diante dessa perspectiva, se faz importante destrinchar um pouco mais a fundo qual o papel e a importância da narrativa para os games eletrônicos.

4.2 A NARRATIVA NOS JOGOS ELETRÔNICOS

De muitas maneiras, uma experiência de jogo é semelhante a experiência de história (seja livro ou filme) – o jogador movimenta-se em direção ao objetivo, supera muitos obstáculos (que normalmente tendem a ser cada vez mais desafiadores) até alcançar o conflito final em uma tentativa de atingir o principal objetivo. Desse modo, a movimentação ao longo de um game é muito semelhante ao diagrama de evolução de enredo estudadas em cursos de redação e literatura

dos Estados Unidos (...) Se fôssemos construir um gráfico, um game é na verdade, mais como um diagrama de enredo de um livro, no qual a movimentação é para cima, mas o caminho é dividido em partes menores, cada uma com seu pico (o momento de conflito ou desafio mais intenso) (SCHUYTEMA, 2007, p. 202-203)

O trecho destacado acima nos ajuda a compreender como opera a narrativa dentro de um game, de modo que, para Schuytema, é possível traçar uma relação de semelhança entre a experiência que um game proporciona e àquela que se depreende de uma história. Nesse sentido, a movimentação de um jogo poderia ser comparada a um “diagrama de enredo”, que se divide “em partes menores”, as quais são instituídas pelo roteirista Syd Field, como Atos. Em seu livro *Manual do Roteiro*, ele parte de uma definição da palavra “estrutura” – a saber, “o relacionamento entre as partes e o todo” (FIELD, 1997, p.2) – para explicar quais são as estruturas que compõem uma história:

Uma história é um todo, e as partes que a compõem – ação, personagens, cenas, sequências, Atos I, II, III, episódios, eventos, música, locuções, etc, são o que a formam. Ela é um todo e a estrutura é o que sustenta a história no lugar, é o relacionamento entre essas partes que unifica o roteiro o todo (FIELD, 1997, p.2).

A partir da compreensão destacada acima, é possível traçar o seguinte paralelo:

Quadro 7 – Relação entre narratividade para jogos e a semiótica

Enredo	Game	Semiótica
“A história é um todo”	Game	Texto

Fonte: Relação entre narratividade para jogos e a semiótica. Autoria própria.

Por meio do diagrama destacado acima, observa-se que, assim como na dramaturgia, a história nos games também apresentam estruturas, padrões narrativos e elementos muito similares àqueles preconizados por Aristóteles, como as três unidades de ação dramático: tempo, espaço e ação, como veremos mais adiante. Nesse sentido, apesar

das semelhanças, alguns autores e designers de game não abordam a história e a narrativa como sinônimos. Para Schuytema, por exemplo:

(...) uma história é uma explicação – ela explica um conflito entre um personagem, conhecido como protagonista, e algum obstáculo. (...) O conceito essencial é de que uma história trata de um conflito e como ele é resolvido. Os seres humanos contam histórias uns para os outros desde que aprendem a falar – talvez antes. Se uma história se refere a um conflito, então, do que se trata um game? Um game trata de um conflito – uma tentativa de superar desafios para vencer no final. Em essência, não há muita diferença entre os componentes essenciais de uma história e de um game. No entanto, uma história é uma explicação – ela nos é contada. Um game (como a vida) é algo que fazemos. (...) E se você pudesse participar de uma história; e se tornar o herói que luta contra os obstáculos; e se, em vez de um contador de histórias lhe contar o que aconteceu, pudesse controlar o que acontece, pudesse ser responsável pela solução? É um encaixe natural e é por isso que games e histórias andam entrelaçados há milhares de anos – jogos como Go são histórias de conflitos militares – Banco Imobiliário é uma história sobre como sair de recursos modestos para a riqueza (ou, talvez, para a pobreza!)
(SCHUYTEMA, 2007, p. 403 - 404)

Ora, no trecho acima, para Schuytema a história é tão importante para um game que é possível estabelecer, mais uma vez, a relação análoga entre games, o dia a dia do sujeito, e agora, a história. No entanto, para o autor, a história possui uma função muito definida para o jogo: a de explicar aquilo que está sendo vivido pelo jogador na gameplay. Nesse sentido, ele ainda destaca:

Games interativos são casados com histórias desde os primeiros games de arcade, há 35 anos. (...) a importância da história ressurgiu de tempos em tempos, desde ser essencial para a experiência do jogo até simplesmente atrapalhá-lo. Atualmente, a tendência é considerar que o gameplay é mais importante que a história, mas a história é um ingrediente vital para acrescentar profundidade, emoção e contexto à experiência de jogo.
(SCHUYTEMA, 2007, p. 404)

Como destacado, para Schuytema, a história se faz preponderante para um jogo, a ponto de ser tido como um “ingrediente vital”, a ponto de ser um dos elementos mais potentes para gerar emoções no indivíduo, e contribuir com a imersão do mesmo no jogo. Por outro lado, a tendência que é apontada anteriormente por

Schuytema, é problematizada, por Scott Rogers – designer responsável por títulos como Pac Man – em seu livro “Level Up”:

Desde o início nos jogos, os designers têm debatido o que é mais importante: história ou gameplay? Designers a favor da história retrucam que os jogos são uma mídia artística, usada para contar uma história. Designers contra a história contra-argumentam que uma história é o que você assiste enquanto o jogo carrega. Um jogo não precisa ter uma história, ainda que sempre tenha uma história. Alguns jogos nem mesmo têm histórias. Jogos como *Tetris* ou *Bejeweled* ou mesmo *Pac-Man* não precisam envolver o jogador. Entretanto, eles geram uma narrativa, o que significa literalmente “uma ordem de eventos”. Desde que nós humanos percebemos o tempo como linear, nós expressamos experiências também linearmente (...) Cada vez que uma pessoa joga um jogo ela cria uma narrativa. Há um número infinito de narrativas que um jogador pode criar. Como designer, você precisa observar todas as narrativas possíveis (ou precisa imaginar o que acontecerá) (...) O objetivo é criar múltiplas narrativas que o jogador gostará de jogar. (ROGERS, 2010, p.61)

Em uma narrativa interativa como o *game*, o jogador geralmente ocupa, via algum avatar que irá controlar, o papel ou função de “herói do jogo”. O designer do jogo precisa criar o jogo considerando a perspectiva do jogador e estar ciente da ordenação dos eventos e das experiências que, ao final, ajudaram o jogo a criar a narrativa. Como cada experiência cria fundamento narrativo para o fragmento seguinte da meta-narrativa do jogo, podemos dizer que o objetivo do level design é criar estados ascendentes de emoção para o jogador. Então o designer pode projetar sistemas para coreografar essas experiências interessantes que por sua vez criam emoções. Conforme afirma o designer de games Scott Rogers, “(...) uma definição clássica de “história” como foi ensinada por todos desde Aristóteles até os mais famosos roteiristas. Aqui, a mais básica estrutura de uma história: 61”. De todo modo, a história no game, assim como a narrativa para um texto greimasiano se constitui as ações do jogador e mudança de estado.

Um ponto de confluência entre Schuytema e Rogers: é o papel de gerar emoções, que no jogo, é uma das principais ferramentas para engajar o jogador e nortear as suas decisões e escolhas. “O jogador está sempre envolvido, mas o ritmo dramático do game também mantém o jogador descansado e pronto para jogar até alcançar o objetivo final” (Schuytema, 2015 p. 204)

(...) o enredo, geralmente acontece na mente do personagem principal. (...) Se outros personagens entram na história, o enredo incorpora também o seu ponto de vista, mas ação sempre retorna ao personagem principal. Num romance, a ação acontece na mente do personagem, dentro do universo mental da ação dramática. numa peça de teatro ação ou enredo ocorre no palco sob o arco do proscênio e a plateia torna-se a quarta parede espreitando as vidas dos personagens (FIELD, 1997, p. 1)

Através do que fora apresentado acima, é possível compreender que para que uma história seja contada, é imprescindível antes saber o ponto de vista por meio do qual está sendo narrada, assim ela une assim mecanismos inerentes não apenas a mecanismos de jogos físicos, mas sobretudo, dos games eletrônicos.

Portanto, a partir da definição vista anteriormente, a qual abrange as linguagens de jogos físicos ou eletrônicos – a saber: jogo como uma espécie de simulacro que se estabelece em torno de um objeto-valor o qual norteia todas as ações em busca que devem ser tomadas no jogo.

4.3. ATORES IMPORTANTES PARA PRODUÇÃO DE SENTIDO

O “impulso contínuo para jogar um game é nosso desejo de superar um desafio. Adoramos encontrar oposição e sairmos vitoriosos. Adoramos decodificar padrões. Adoramos aprender habilidades e usá-las para eliminar as barreiras colocadas à nossa frente. (Schuytema, 2007, p. 201)

Nesse sentido, é importante destacar que até aqui, na presente dissertação, “jogo” e *game* têm sido tratados como sinônimos, no entanto, ao tangenciar a questão da linguagem, vamos propor uma distinção entre os ambos os termos, pois, o *game* eletrônico se constitui um tipo de jogo – ou atividade lúdica – que possui uma linguagem própria e bastante única, através da qual se instituem inúmeros canais possíveis de produção de sentido.

Ora, na linguagem do jogo, a narrativa é construída a partir de uma linguagem na qual “os dados vêm rapidamente, são 100% visuais e nos informam como fazer a virada” (SCHUYTEMA, p.7). Portanto, não iremos nos debruçar em todos os produtores de

sentido que permeiam cada camada da cognição do jogador, mas iremos assinalar cada algum deles abaixo:

- Sistema de recompensa e penalidade;
- Efeitos visuais e sonoros;
- A tomada de decisão do jogador;
- A missão do jogo;
- A progressão de dificuldade mecânica inerente á cada fase
- Os padrões cognitivos inerentes à mecânica do jogo.

Com isso em mente, seguimos para a análise do jogo Bolsomito 2k18.

5. ANÁLISE SEMIÓTICA DO JOGO ‘BOLSOMITO 2k18’

Diante do que fora apresentado acerca das narrativas míticas e a Teoria de Jogos, bem como, sua linguagem e produtores de sentido, seguimos para a análise sintático-semântica do jogo Bolsomito 2k18, lançado em 5 de outubro de 2018, a fim de responder a nossa questão de pesquisa: “como foi construído o mito Jair Messias Bolsonaro na narrativa do jogo Bolsomito 2k18?”.

Portanto, no presente capítulo serão analisados dois percursos narrativos – o percurso do herói do *game*, tangenciando o do jogo para o jogador, tendo em vista o aspecto da subjetividade observado no capítulo anterior, a fim de evidenciar a mensagem, bem como, a intencionalidade do discurso construído através da narrativa do jogo, através do percurso gerativo de sentido.

Nesse sentido, tendo em vista que a experiência do usuário ou do jogador em relação à narrativa do game tem início à partir do momento em que ele se expõe a qualquer conteúdo do *game*, vamos considerar como insumos para a seguinte análise tanto a linguagem textual encontrada no site da Steam⁵⁴ – domínio no qual o jogo estava sendo distribuído em 2018 –, a partir das seções: “descrição”, “sobre o jogo”, “história”, “jogabilidade”, bem como, o trailer em si e a gameplay.

Assim, iremos percorrer o mesmo caminho que fora feito pelos gamers. que instalaram o jogo assim que foi oferecido pela Steam. O intuito é recriar a experiência do usuário, por meio de lentes semióticas. Desse modo, iniciamos nossa análise:

5.1 O PERCURSO DO HERÓI

Ao chegar na página da Steam em que o game era distribuído, o jogador se depara com a seguinte tela:

⁵⁴ A Steam é um software de gestão de direitos digitais criado pela Valve Corporation ou Valve L.L.C., de plataformas digitais como jogos e aplicativos de programação e fornece serviços facilitados como atualização automática de jogos, e preços acessíveis aos usuários.

Figura 4 - Tela da página da Steam, na qual o jogo Bolsito 2k18 estava hospedado quando foi lançado



Fonte: Print de tela

Pode-se observar que no print tirado da página de hospedagem do jogo na Steam, ao lado esquerdo, encontra-se uma galeria de imagens do jogo, na qual contém também um trailer. Esta seção possui a funcionalidade de apresentar uma espécie de prévia do que o jogador encontrará na gameplay, do ponto de vista, visual, bem como, a história que envolve a narrativa do jogo. Já, ao lado direito, o jogador encontra uma rápida descrição, o qual possui a finalidade de convidar o player a engajar com o jogo.

Por isso, para analisar o Percurso do Herói apresentada, nessa apresentação inicial da página da steam para o usuário, iremos considerar a descrição (texto 1) e o trailer (texto 2), sobre o qual podemos lançar um olhar semântico-sintático greimasiano, e da teoria do Discurso, a saber:

Texto 1 (Descrição)

“Derrote os males do comunismo nesse game politicamente incorreto, e seja o herói que vai livrar uma nação da miséria.

Esteja preparado para enfrentar os mais diferentes tipos de inimigos que pretendem instaurar uma ditadura ideológica criminosa no país. Muita porrada e boas risadas.”

Ora, diante da breve descrição destaca acima, já se faz possível reconhecer alguns papéis interpretados pelos atores na narrativa:

- “O herói que vai livrar uma nação da miséria.”– o jogador irá “encarnar” o protagonista da história, um personagem valoroso, no qual repousa a missão de livrar toda uma nação da miséria. Nesse sentido, a missão do jogador é libertar a nação “dos males do comunismo” e interromper os planos do vilão de “instaurar uma ditadura ideológica criminosa”.
- “Os males do comunismo” e “diferentes tipos de inimigos” – esses elementos são os responsáveis pela o estado de miséria no qual a nação se encontra, e por causa deles, a nação precisa ser salva, pois, o seu futuro corre o risco, visto o plano de “instaurar uma ditadura ideológica criminosa”. Tais termos são antagônicos ao herói e se constituem os vilões, ou oponentes, os quais são metonimicamente expressos nesses termos.
- “uma nação da miséria” – a nação aqui é o elemento que se encontra padecendo e que precisa ser salva, então pode ser compreendida como uma espécie de vítima, muito semelhante àquelas vistas em conto de fadas; a saber - a princesa, indefesa, que precisa de um terceiro elemento para lutar por ela.

Texto 2 (Trailer)

Ao assistir o trailer, o jogador se depara com a seguinte sequência de textos audiovisuais

CENA 1:

Narradora - “Em um país não muito distante um **povo perece**”

Figura 5 - Primeira imagem a aparecer no trailer do Jogo Bolsomito 2k18



Fonte: Print de tela

CENA 2

Narradora - **Um mar de corrupção e inversão de valores** assola o **cidadão de bem**.

Figura 6 - Segunda imagem do trailer do Jogo Bolsomito 2k18.

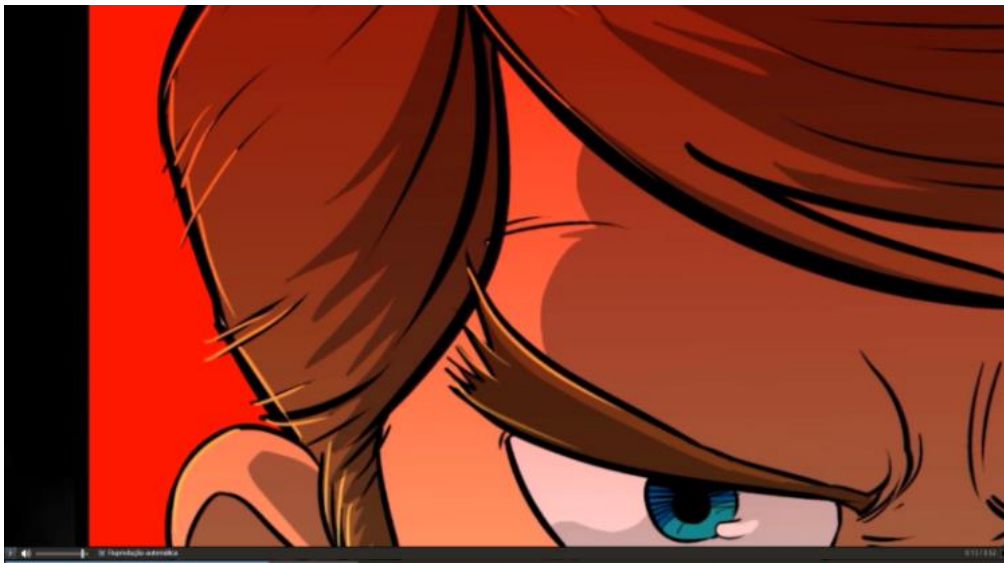


Fonte: Print de tela

CENA 3

Narradora - Quando todos pareciam ter desistido, eis que surge um homem que traz consigo a esperança da mudança.

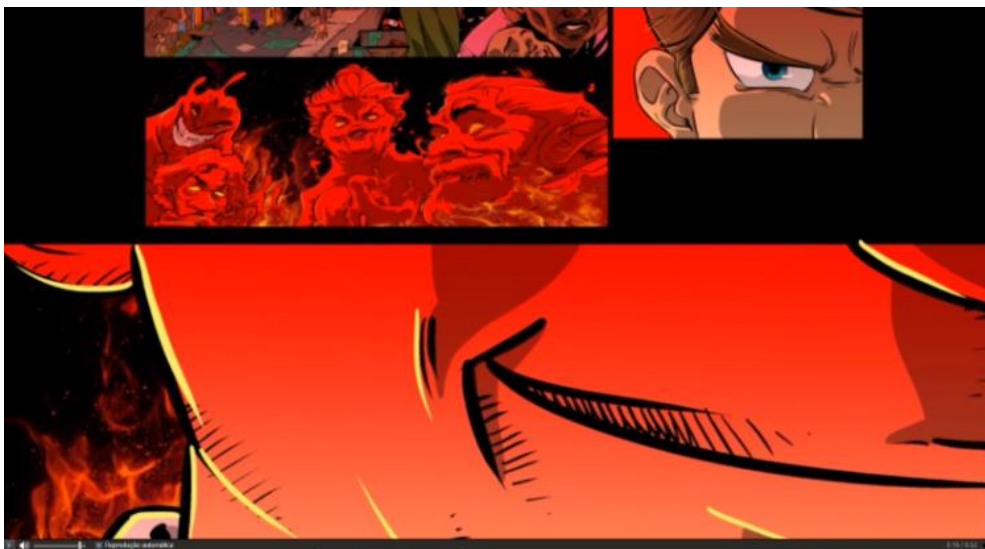
Figura 7 - Imagem do trailer que apresenta o Herói do *game*



Fonte: Print de tela

CENA 4

Figura 8 - Quarta imagem a aparecer no trailer

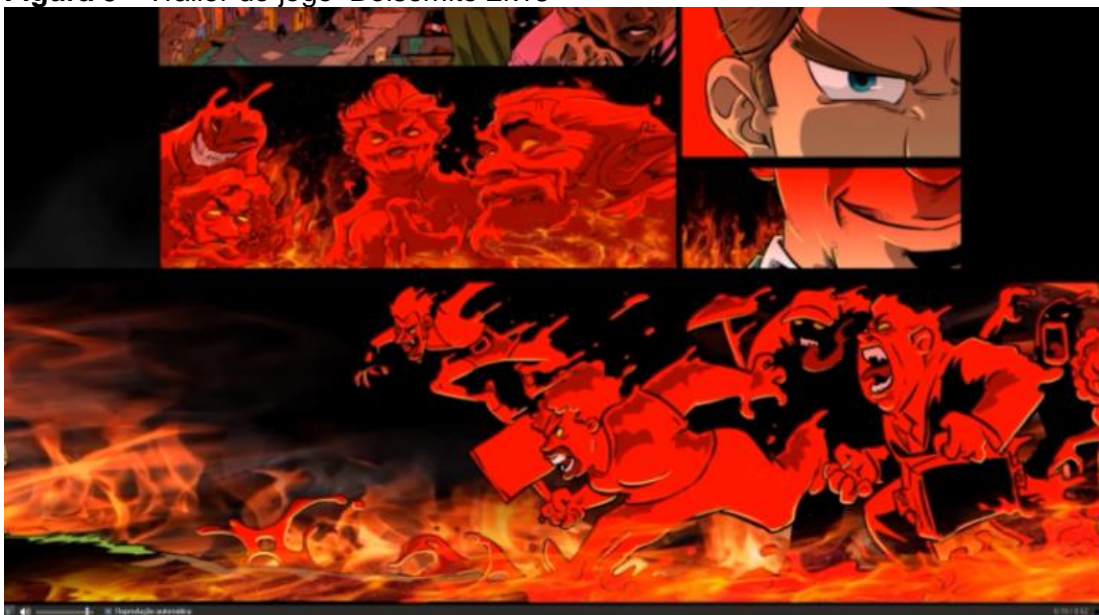


Fonte: Print de tela

CENA 5

*Narradora - Sua luta contra o **exército vermelho** não será fácil.*

Figura 9 - Trailer do jogo Bolsomito 2k18

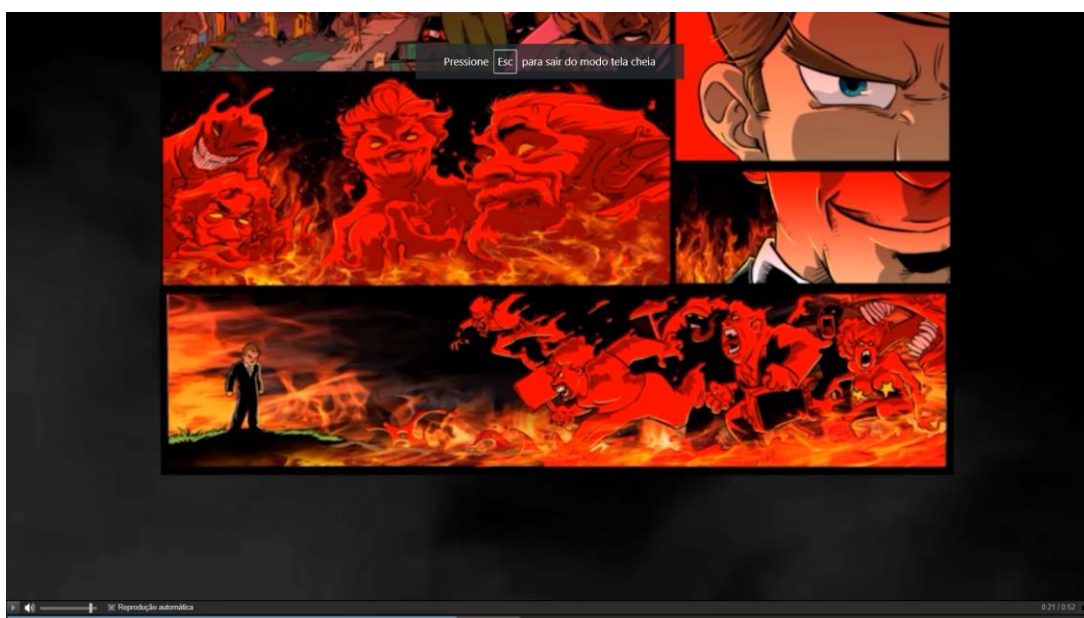


Fonte: Print de tela

CENAS 6 e 7

Narradora - Mas ele não lutará sozinho.

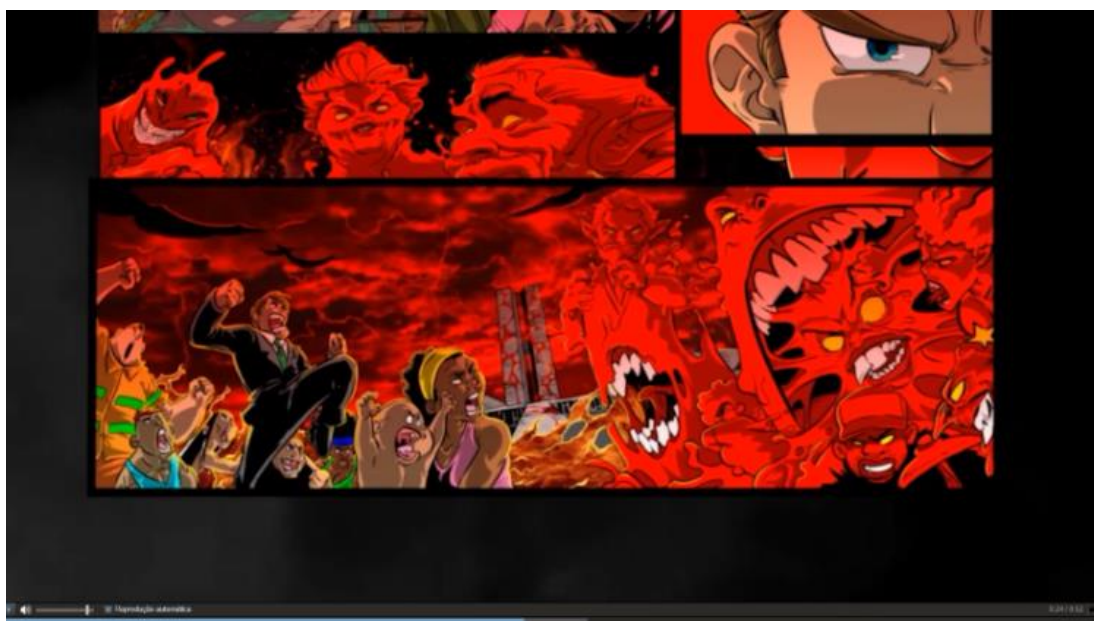
Figura 10 - Trailer do jogo Bolsomito 2k18



Fonte: Print de tela

Narradora - Toda **uma nação irá para a batalha ao seu lado**

Figura 11 - Trailer do jogo Bolsomito 2k18



Fonte: Print de tela

CENA 8

Narradora - *Esse é o momento que pode **mudar o destino desse país** e esses dias serão contados por muitas gerações.*

Figura 12 - Penúltima imagem a aparecer no trailer



Fonte: Print de tela

5.1.1 ANÁLISE DO NÍVEL FUNDAMENTAL E OS ACTANTES MÍTICOS

Começemos a análise:

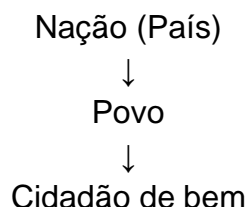
“Em um país não muito distante um povo perece”

Logo nos primeiros momentos, diante do trailer, o jogador é introduzido à história do game, a qual, aparentemente, se constitui uma narrativa fantástica, isto é, na qual não há ancoragem definida das categorias de tempo, espaço e ator da ação, de modo que, pode-se inferir que o mundo no qual esse “povo perece” se constitui um lugar imaginário, portanto, fictício.

Nesse sentido, aqui podemos encontrar um espaço fértil para a operação da subjetividade do jogador em relação à história, e os personagens em si.

“Um mar de corrupção e inversão de valores assola o cidadão de bem”

Aqui o narrador lança uma “lupa” no “Povo” que “perece”, e agora podemos ver que se trata de cidadãos de bem. Se compararmos os textos 1 e 2, observamos que os termos “Nação”, “Povo” e “Cidadão de bem” se constituem conectores de isotopia – isto é, conectores temáticos que permitem uma produção de sentido – os quais podem ser relacionados entre si através de uma relação de hiponímia, de modo que “Nação” se constitui o termo hiperônimo das nomenclaturas seguintes – “Povo” e “Cidadão de bem” – afinal, tais termos são apresentados na narrativa em condição de sofrimento e risco, portanto, são a vítima. Desse modo, tais termos podem também se interligar a partir de uma relação de implicação e complementaridade entre si, a saber:



Nesse sentido, no texto 2, temos uma precisão maior acerca dos “males do comunismo” apresentado no texto 1, de modo que, nesse mundo fantástico, já é possível empreender dicotomias, bem como, oposição de valores eufóricos e disfóricos, tendo em vista os opostos:

Quadro 8 - Campos semânticos da narrativa de Bolsomito 2k15 formados a partir dos conectores temáticos

Euforia	<i>versus</i>	Disforia
Cidadão de bem		Mar de corrupção e inversão de valores

Fonte: Autoria própria

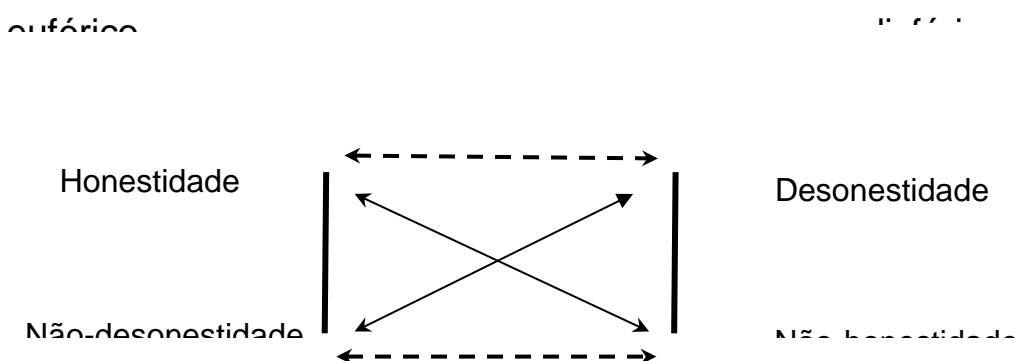
Podemos observar tal atribuição de valores, visto que o “Cidadão de bem” aparece na narrativa como aquele que está sendo assolado e perecendo, portanto, como uma vítima, que sofre a ação; sendo essa empreendida pelo elemento do disfórico, principal responsável pelas mazelas descritas na narrativa. Desse modo, associa-se ao elemento disfórico, o campo semântico do vilão.

Para compreender de forma mais precisa quais valores estão postos em questão na narrativa do jogo, vale a pena recorrer ao dicionário. Segundo o dicionário Michaelis virtual⁵⁵, alguns significados possíveis para “corrupção” são:

- 1 Ato ou resultado de corromper; corrompimento, corruptela. (...) 4 Degradação de valores morais ou dos costumes; devassidão, depravação. 5 Ato ou efeito de subornar alguém para vantagens pessoais ou de terceiros. 6 Uso de meios ilícitos, por parte de pessoas do serviço público, para obtenção de informações sigilosas, a fim de conseguir benefícios para si ou para terceiros.

Podemos observar então, que os valores propostos pelas dicotomias do jogo são de cunho moral e político, os quais problematizam o que é certo e o que é errado, a saber: honestidade e desonestidade. Tais elementos emergem da seguinte forma no quadrado semiótico:

Quadro 9 - Quadrado semiótico dos valores que estão “em jogo” na narrativa do jogo



⁵⁵ <http://michaelis.uol.com.br/busca?id=we1w>

Fonte: Autoria própria

Como evidenciado acima, podemos inferir que o cidadão de bem sofre pois está em disjunção com a honestidade, qualidade moral que, na narrativa, infere-se ser tão cara para ele. Desse modo, pode-se compreender que o valor ansiado pelo “Cidadão de bem” é a honestidade e a “prática de coisas boas”.

Do ponto de vista da linguagem visual, apesar da narrativa ser fantástica, vemos o uso do artifício de verossimilhança ao associarem fisionomias de figuras políticas inerentes ao cenário brasileiro nas ilustrações que aparecem (fig), como o ex-presidente Luis Inácio Lula da Silva (PT), a ex-presidente Dilma Rousseff (PT) e o ex-deputado federal Jean Wyllys (PSOL). (Figura 6)

“Quando todos pareciam ter desistido, eis que surge um homem que traz consigo a esperança da mudança.”

O Herói da história, apresentado no texto 1, aqui é mais especificado, de modo que podemos compreender que o protagonista, anteriormente tido como “Herói”, agora é se constituiu “um Homem”, possui uma conotação mais “comum”, isto é, mais próxima do Povo e, por conseguinte, da Nação. Assim podemos compreender que esse é homem também faz parte desse povo e dessa nação, e portanto, busca pelo mesmo valor de honestidade.

A partir dessa aproximação semântica entre protagonista e vítima, enxergamos que: este “Homem” é um “Cidadão de Bem”, que também faz parte desse “Povo” e “Nação” – sendo essa uma história em que o protagonista é um Homem, virtuoso, que carrega consigo sentimentos eufóricos pela Nação, a ponto de trazer “consigo a esperança da mudança” e encarar o desafio de libertá-la dos “males do comunismo”.

Tal perspectiva se confirma na página de opções do jogo, na qual o player se encontra com o seguinte texto visual:

Figura 13 - Tela inicial do jogo



Fonte: Print de tela

A partir da imagem acima, podemos fazer a seguinte análise:

- “Os males do comunismo” que têm causado sofrimento para os Cidadãos de bem podem ser observados na representação que está no segundo plano, em que a imagem parece simular a Praça dos Três Poderes, localizada em Brasília, em chamas. Tal imagem se faz importante para a compreensão do percurso gerativo de sentido do jogo, pois a Praça dos Três Poderes se encontra no meio de três edifícios monumentais, os quais representam os três poderes da República, a saber: Congresso Nacional do Brasil (Legislativo), Palácio do Planalto (Executivo) e Supremo Tribunal Federal (Judiciário) – prédio o qual aparece na imagem em chamas.
- Os valores de nacionalismo e heroísmo podem ser observadas no primeiro plano da imagem, no qual o Herói do jogo finca a bandeira do Brasil, que parece ter estado em chamas, devido, as queimaduras nas suas extremidades, de modo, que o Herói parece ter impedido que a bandeira tivesse queimado por completo.

5.1.1.1 NACIONALISMO x MESSIANISMO

Diante dos valores de patriotismo e amor pela nação apresentados acima, podemos observar que na narrativa tudo muda a partir do surgimento desse herói, esse Homem, único que não desistiu diante da corrupção e inversão de valores – pois “todos pareciam ter desistido” – o qual carrega tanto “amor” pela nação que é quase como se ele fosse “o escolhido”, o qual “traz consigo” uma espécie de promessa, isto é, “a esperança da mudança”, capaz de libertar o seu povo.

Tais características apontadas na história e personagens do game são muito similares às narrativas messiânicas, aquelas que preconizam a vinda de um libertador divino, o qual é destinado a se insurgir contra o sistema e libertar o seu povo, a fim de fazer justiça.

Ora, Messias em hebraico significa o *mashiah*, em grego é *christós*. Não por acaso, o profeta Isaías se constitui um dos primeiros a preconizar a ideia do messianismo, o qual iria ser um libertador não apenas político, mas também divino – tendo em vista que os hebreus se encontravam no cativeiro persa, ou babilônico.– como podemos observar nos versículos 2, 6-7 do capítulo 9; 11-12 do capítulo 11:

O povo que andava em trevas, viu uma grande luz, e sobre os que habitavam na região da sombra da morte resplandeceu a luz. (...) Porque um menino nos nasceu, (...) e o principado está sobre os seus ombros (...) do aumento deste principado e da paz não haverá fim, sobre o trono de Davi e no seu reino, para o firmar e o fortificar com juízo e com justiça (...) E há de ser que naquele dia o Senhor tornará a pôr a sua mão para adquirir outra vez o remanescente do seu povo, que for deixado, da Assíria, e do Egito, e de Patros, e da Etiópia, e de Elã, e de Sinar, e de Hamate, e das ilhas do mar. E levantará um estandarte entre as nações, e ajuntará os desterrados de Israel, e os dispersos de Judá congregará desde os quatro confins da terra. (Isaías 9:2,6-7; 11:11,12)

O messianismo também pode ser observado em inúmeras narrativas bíblicas, a exemplo da história de Moisés que, quando criança, foi poupado de um decreto do faraó – que mandou matar todos os bebês hebreus de até 2 anos – e, segundo a história bíblica, foi colocado num cesto, no rio Nilo, pela sua irmã Miriã. Depois, Moisés foi encontrado pela princesa egípcia e criado por ela como filho. Apesar disso, Moisés se insurgiu contra o sistema opressor faraônico e matou um egípcio que feria um escravo, de modo que, precisou fugir para Midiã. Lá, segundo a mitologia hebraica, Deus disse à Moisés:

(...) Tenho visto atentamente a aflição do meu povo, que está no Egito, e tenho ouvido o seu clamor por causa dos seus exatores, porque conheci as suas dores. Portanto desci para livrá-lo da mão dos egípcios, e para fazê-lo subir daquela terra, a uma terra boa e larga, a uma terra que mana leite e mel (...) E agora, eis que o clamor dos filhos de Israel é vindo a mim, e também tenho visto a opressão com que os egípcios os oprimem. Vem agora, pois, e eu te enviarei a Faraó para que tires o meu povo (os filhos de Israel) do Egito. (Êxodo 3:7-10)

Ora, Moisés então é o escolhido de Deus, o qual segundo o trecho destacado acima, – a partir do nível narrativo – poderia ser lido como o destinador-manipulador, o qual no primeiro momento atribui a competência semântica, isto é, os valores necessários para a ação ao destinatário-sujeito, Moisés, através da manipulação de sedução. Posteriormente, a competência-modal atribuída se torna evidente nos seguintes versículos, quando Deus responde às inseguranças de Moisés, sobre a possível não aceitação do povo em relação ao seu papel de libertador:

“(...) EU SOU O QUE SOU. Disse mais: Assim dirás aos filhos de Israel: EU SOU me enviou a vós. E Deus disse mais a Moisés: Assim dirás aos filhos de Israel: O Senhor Deus de vossos pais, o Deus de Abraão, o Deus de Isaque, e o Deus de Jacó, me enviou a vós; este é meu nome eternamente, e este é meu memorial de geração em geração. (Êxodo 3:14-15)

Como observado acima, cabe agora à Moisés a missão de estabelecer um contrato de veridicção bem sucedido com o povo hebreu, a fim de enfrentar o sistema opressor egípcio e libertá-lo da escravidão (Todo seu percurso do herói, ou sua história, pode ser lida nos livros do Velho Testamento: Êxodo, Levítico, Números e Deuteronômio).

Podemos observar que, nas narrativas míticas messiânicas bíblicas, os contratos de veridicção e fidúcia empreendidos entre destinador-manipulador e destinatário, são de suma importância, pois evidenciam uma espécie de hierarquia, bem como respeito, entre o destinador e o destinatário.

Dessa forma, do ponto de vista geral, o principal messias o qual as narrativas míticas representam ou simulam é o Cristo. Não por acaso, algumas correntes teológicas preconizam que Moisés pré-figurou Jesus em algumas vezes da sua vida⁵⁶.

Do mesmo modo, Cristo é considerado o Messias, tendo em vista, a profecia de Isaías no antigo testamento⁵⁷ (Isaías, capítulo 9) acerca da “primeira vinda do Cristo”, que, para seus fiéis, se concretizou com o nascimento de Jesus e, posteriormente, se estabeleceu a espera fiduciária da “segunda vinda de Cristo”, que também tem base a partir das visões do apóstolo João na Ilha de Patmos, registradas no livro de Apocalipse – ou “Livro das Revelações” – o qual está repleto de profecias, acerca de como Cristo virá salvar “os seus” do sistema sociopolítico-econômico mundano.

No Brasil, podemos destacar alguns movimentos messiânicos, como a Guerra de Canudos, de 1897, a qual foi protagonizada pelo Exército Brasileiro e uma comunidade religiosa de “insurgentes”, liderada por Antônio Conselheiro, que não reconhecia a recém-instituída República⁵⁸.

A partir dessa reflexão acerca das similaridades entre mitologias messiânicas e a narrativa que envolve o jogo Bolsomito 2k18, podemos observar através da verossimilhança presente na figura xx, que o então Herói do jogo – escolhido para libertar o seu povo “dos males do comunismo” – se trata do então candidato à presidência Jair Messias Bolsonaro, não por acaso, considerado pelos seu seguidores como como “Mito”.

“Sua luta contra o exército vermelho não será fácil (...)”

Aqui também temos finalmente uma visão mais nítida acerca de quem é o vilão, o qual no texto 1 foi apresentado como “diferentes tipos inimigos”, de modo que esses inimigos começam a tomar forma e a ter suas especificidades reveladas no texto 2.

⁵⁶ <https://www.tfp.org.br/santos-do-dia/moises-prefigura-do-redentor/>

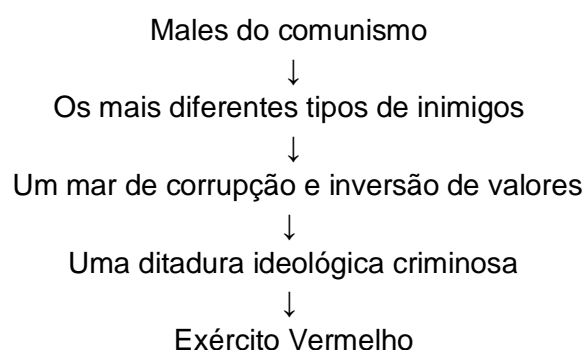
⁵⁷ Isaías (cap. 7, vers. 14; cap.9, vers. 6-7, cap 28, vers. 16; cap.53, vers.4-9; cap. 60, vers. 1-3)

⁵⁸ A história de Canudos é contada por Euclides da Cunha na obra ficcional “Os Sertões”, e também em outros livros de caráter histórico como “O Rei dos jagunços : chronica historica e de costumes sertanejos sobre os acontecimentos de Canudos”, considerado um dos mais importantes documentos históricos, acerca do cruel embate ocorrido em Canudos, escrito pelo professor Manuel Benício

Assim, compreendemos que “os mais diferentes tipos de inimigos” correspondem a um “Exército”, termo que nos permite inferir que se trata de um contingente grande de pessoas, ou de um contingente paramentado com armas – físicas ou metafóricas – e ainda nos remete a ideia de uma opressão sistemática; dado o seu papel mítico de vilão que ao longo da narrativa faz a narrativa “perecer”.

Ao compreender que esse Exército se trata de um inimigo não apenas de cunho sistemático-político, mas também ideológico – tendo em vista, a referência empreendida através dos termos “comunismo” e “ditadura ideológica”, apresentados no texto 1 – é possível compreender a qualificação “Vermelho” como uma representação de uma determinada corrente política, logo, “o comunismo”. pode ser lido como o grande oponente da história narrada no jogo – afinal, ele tem sido o principal causador de males para a vítima, o povo, composto de cidadãos de bem.

Assim, no campo semântico negativo do jogo, a partir dos conectores temáticos apresentados nos textos 1 e 2, podemos encontrar:



Nesse sentido, ratificamos a distribuição dos papéis que constituem esse enunciado-espetáculo do *game* apresentadas no texto 1, só que agora, obtemos mais informações acerca dos actantes, de modo que nos permite lançar um mais próximo e nítido:

Quadro 10 - Diagrama do Herói x Oponente do jogo Bolsomito 2k18

Herói / Protagonista	vs	Vilão/ Oponente
“Um homem que traz consigo a esperança da mudança”		“Exército Vermelho”

Fonte: Autoria própria

Assim, apesar do vilão ser apresentado como uma estrutura, uma força, ou sistema, e portanto, não “ser fácil” de ser combatido, o texto 2 nos afirma:

“Mas ele não lutará sozinho. Toda uma nação irá para a batalha ao seu lado. Esse é o momento que pode mudar o destino desse país e esses dias serão contados por muitas gerações.”

Ora, após o surgimento do Herói, aquele que “traz consigo a esperança da mudança”, observa-se uma modulação em relação ao “Povo”, “Cidadão de bem”, bem como, a “Nação”. Aquela que no texto 1 foi apresentada como vítima, que, portanto, sofria a ação, agora se torna também o sujeito que empreende a ação, a saber: de ir à grande batalha contra o Exército Vermelho.

De fato, tal modulação, do ponto de vista do Cidadão de bem (sujeito do estado, S2) no nível narrativo, pode ser compreendida, a partir do fato de que “a esperança da mudança” é justamente o desejo ansiado pelo Cidadão de bem, tendo em vista seu estado de disjunção com os valores morais de honestidade depositados por ele no objeto valor: o Destino desse país (Ov).

Nesse sentido quando o Homem (S1) aparece na narrativa, para o sujeito do estado, como aquele actante que corresponde às suas expectativas e anseios, ele se constitui um destinador-manipulador, o qual através da sedução e veridicção tenta se fazer-creer ser aquele que pode levar o Cidadão de bem à conjunção com o Destino desse país.

Como Herói e Cidadão de bem partilham do mesmo código de valores, a manipulação se torna bem sucedida, e se estabelece um contrato de fidúcia, no qual o Cidadão de Bem deposita valores modais no Homem – que já está modalizado, como detalharemos no próximo tópico – e agora reside no Homem uma crença fiduciária, de que ele tem o *dever* de imprimir a mudança tão almejada, e colocar o Cidadão de bem em conjunção com Destino desse país (Ov). Dessa forma, a espera fiduciária estabelecida possui uma valência passional, que pode ser descrita através da seguinte fórmula:

Cidadão de bem *crer* [Homem ou Herói *dever* → (Cidadão de bem \cap Destino do país)]

Por outro lado, através do programa de competência, o Herói atribui a competência modal ao Cidadão de bem, de *poder-fazer*, juntamente com ele – o qual o “empodera” – para em dado momento ir para a batalha contra o Exército Vermelho.

No entanto, na *gameplay*, como veremos a seguir, não há esse momento, o que nos faz perceber, que essa convocação de “ir à luta” se constitui, do ponto de vista discursivo do percurso do jogo o jogador, um “*call to action*”⁵⁹ implícito feito para o jogador, o qual, faz parte dessa nação, e que estará encarnando o Herói, ao jogar o game.

Ora, tais fatores também podem ser percebidos é percebido em narrativas míticas messiânicas, sobretudo, o caráter épico da “batalha” que será “contada por muitas gerações”, quando em dado momento, o povo “empoderamento” pelo Messias e se torna capaz de, juntamente com ele, travar uma Grande Batalha ou um Grande Confronto – de caráter épico e “divisor de águas” – contra o vilão, sistema opressor (a exemplo do Armagedon⁶⁰, lugar que na Bíblia é descrito como o local em que ocorrerá a batalha final entre os exércitos de Deus e Satanás) – como pode ser observado na passagem bíblica tida como profética abaixo:

Proclamem isto entre as nações:

⁵⁹ “Chamado para a ação”, termo utilizado no marketing para denotar chamadas em que o usuário é “convidado” a tomar uma decisão, como “Saiba mais”, “Veja aqui”, “Compre agora”.

⁶⁰ Armagedon é uma palavra de origem hebraica, *Har-Magedone*, e significa “Monte Megido”. Apesar de não existir um monte chamado Megido, existe uma planície a aproximadamente 96 quilômetros ao norte de Jerusalém, onde algumas pessoas acreditam que decorrerá a batalha final. Armagedon é muitas vezes usado como sinônimo de “fim do mundo”. (BAUCKHAM, 1993)

*Preparem-se para a guerra!
Despertem os guerreiros!
Todos os homens de guerra
aproximem-se e ataquem. Forjam os seus arados,
fazendo deles espadas;
e de suas foices façam lanças.
Diga o fraco: "Sou um guerreiro!" Venham depressa,
vocês, nações vizinhas,
e reúnam-se ali.
Faze descer os teus guerreiros,
ó Senhor! "Despertem, nações;
avancem para o vale de Josafá,
pois ali me assentarei
para julgar todas as nações vizinhas. Lancem a foice,
pois a colheita está madura.
Venham, pisem com força as uvas,
pois o lagar está cheio
e os tonéis transbordam,
tão grande é a maldade dessas nações!" Multidões, multidões
no vale da Decisão!
Pois o dia do Senhor está próximo,
no vale da Decisão. O sol e a lua escurecerão,
e as estrelas já não brilharão. O Senhor rugirá de Sião,
e de Jerusalém levantará a sua voz;
a terra e o céu tremerão.
Mas o Senhor será um refúgio
para o seu povo,
uma fortaleza para Israel.
(JOEL. 3:9-16)*

Na narrativa de Moisés, tal confronto – *faceoff*⁶¹ – se constitui no momento em que a milícia egípcia vai capturar os hebreus - agora ex-escravos libertos, os quais estavam saindo do Egito, guiados por Moisés, em busca da Terra Prometida. Nesse momento, quando os hebreus se vêem encurralados pelo exército egípcio, diante do Mar Vermelho, conta a história mítica, que Deus divide as águas do Mar Vermelho e permite a passagem do seu povo. (eis o surgimento da expressão utilizada no parágrafo anterior, “divisor de águas”).

⁶¹ Termo utilizado, no contexto de jogos, como rocky, para caracterizar enfrentamentos críticos, os quais definem a posse do disco.

Agora que temos de forma bem nítida as unidades elementares da semântica da narrativa de bem e mal; herói, vilão e vítima, bem como, as referências de narrativas míticas presentes na narrativa do jogo Bolsomito 2k18.

5.1. 2 ANÁLISE DO NÍVEL DISCURSIVO

A partir de toda a análise acima, podemos compreender que o valor ansiado pelo “Cidadão de Bem” e o “Herói – que a partir de agora vamos chamar de Bolsomito, o protagonista do jogo – é a honestidade (mas, que no nível discursivo pode ser compreendidos como valores morais) e ele está sendo depositado sobre “O Destino desse país”, tendo em vista, a opressão empreendida pelo vilão, o “Exército Vermelho”. Nesse sentido, “O Destino desse País” é modalizado com o valor da honestidade, diante da espera simples, depositada pelo “Cidadão de bem” (sujeito do estado, S2), constituindo-se assim o objeto-valor (Ov), isto é, aquilo que “está em jogo”, que está sendo disputado no jogo.

Sendo assim, o Percurso do Herói se constitui em resgatar o “Destino desse país” da desonestidade não-honestidade, até chegar à honestidade, momento no qual o “Cidadão de bem” estará em conjunção com seu objeto-valor. Visto o quadrado semiótico destrinchado acima, o percurso pode ser observado da seguinte maneira:

desonestidade → não-honestidade → honestidade

Nesse sentido, podemos passar para o nível narrativo, no qual os actantes se constituem objeto-valor e sujeitos. Vale lembrar, portanto, a narração feita no texto 2, o qual será intercalado com a gameplay, que será considerado um texto 3, e a legenda abaixo:

“Em um país não muito distante um povo perece. Um mar de corrupção e inversão de valores assola o cidadão de bem. Quando todos pareciam ter desistido, eis que surge um homem que traz consigo a esperança da mudança.

Sua luta contra o exército vermelho não será fácil. Mas ele não lutará sozinho. Toda uma nação irá para a batalha ao seu lado que pode mudar o destino desse país e esses dias serão contados por muitas gerações.”

A partir da seguinte legenda:

S1 - Sujeito do fazer
S2 = Sujeito do estado
Ov= Objeto-valor
U = Disjunção
 \cap = Conjunção
 \rightarrow = Transformação

A narrativa do jogo tem um começo disfórico para o Bolsomito e o Cidadão de bem (S2) que partilham do mesmo anseio. Ambos partilham da mesma modalização de *querer-estar-em-conjunção* com o objeto-valor, pois, na história, se encontram em um estado de disjunção com o Destino desse país (Ov). No início da história, podemos considerá-los como sujeitos do estado, pois até então, ambos sofrem igualmente com “os males do comunismo” e diante disso permanecem padecendo.

Desse modo, a relação dos sujeitos do estado com o objeto-valor é uma relação que no início é uma relação de disjunção (por conta da função exercida pelo “exército vermelho”) e que deverá se converter em uma conjunção, podendo ser representado a partir do seguinte enunciado elementar do estado.

Bolsomito e Cidadão de bem U Destino desse país (*valores morais*)

Tendo dito isso, observamos o responsável pela disjunção: trata-se do Exército Vermelho (S1), o qual, tem exercido a ação sobre a relação entre os sujeitos do estado e o objeto valor, de transformar o objeto-valor em um país corrupto e afundado nos “males do comunismo” e “inversão de valores”. Assim, inicia-se a apresentação do contexto do herói, Bolsomito, a qual pode ser representada através do seguinte programa narrativo:

PN1: Bolsomito e Cidadão de Bem estão insatisfeitos com a situação social e política em que vivem, devido aos “males do comunismo” e “inversão de valores” causados pelo Exército Vermelho, a saber:

F (*corromper*) [S1 (Exército Vermelho) → S2 (Bolsomito e Cidadão de bem U Destino desse país)]

O jogo tem seu “*start*” quando o Bolsomito se diferencia do Cidadão de bem, a partir da modalização de *querer-conjugar* com o Destino desse país, e decide tomar uma atitude. Por isso, ele emerge para o Cidadão de bem com a “esperança da mudança”, de modo que Bolsomito pode ser considerado um sujeito duplamente modalizado, como veremos a seguir. Observemos a *gameplay*:

Figura 14 - Primeiro frame da *gameplay*



Fonte: Print de tela

No frame destacado acima, podemos ratificar o cunho moral e nacionalista dos valores depositados sobre o Destino desse país (Ov), a partir da cruz centralizada no cenário, e da ancoragem de espaço representada na bandeira do Brasil, os quais fazem parte do simulacro existencial do Bolsomito (S2). Além disso, no frame destacado podemos inferir a seguinte manchete televisiva:

“E como se não bastasse o aumento da violência no país, um novo escândalo de corrupção foi descoberto”

Aqui, temos uma especificação maior acerca dos “males do comunismo”, sob os quais o Bolsomito, que até então era só “um Cidadão de bem”, está sendo exposto e sofrendo constantemente, com “um novo escândalo de corrupção”, o que é noticiado, em um *mass media*, no qual possui programas diários. Tudo isso ratifica a ideia de que tal situação é recorrente e progressiva.

PN2: As imagens retiradas da *gameplay* acima nos ajuda a compreender como se dá a “auto-modulação”, isto é, a aquisição reflexiva de valores, aquela que é empreendida pelo sujeito do estado (S2), sobre ele mesmo, de modo que Bolsomito se torna também sujeito do fazer (S1).

De fato, ao surgir para o Cidadão de bem, no texto 2, Bolsomito já se apresenta como um sujeito altamente modalizado, e essa modalização passional pode ser compreendida através do sintagma passional da cólera - descrito por Greimas na obra “Sobre o Sentido II” de 1983. A cólera pode ser compreendida como a seguinte progressão passional:

frustração → descontentamento → agressividade

Primeiramente, Bolsomito (S2) se frustra ao ter suas expectativas intersubjetivas não correspondidas. Ora, a partir da análise feita no nível fundamental anteriormente, podemos inferir que o sujeito do fazer (S1), sobre o qual residia a crença fiduciária do sujeito do estado (S2), se constitui o governo, sobre o qual Bolsomito depositava a expectativa de uma liderança honesta, tendo em vista os valores morais, defendidos por um “cidadão de bem”. No entanto, essa expectativa é frustrada diante de um país que se encontra “afogado” em violência e vivenciando notícias diárias de “novos escândalos de corrupção”.

PN3: A partir da frustração da espera fiduciária de Bolsomito é gerado o sentimento de decepção e insatisfação, a qual possui intensidade proporcional à intensidade da expectativa depositada⁶². Assim, Bolsomito é modalizado pela

⁶² Frequentemente tem-se impressão de que existe uma relação direta entre intensidade da espera "vontade", "voto", "esperança", aspiração, "desejo", "anseio" etc, e a gradação da insatisfação que

frustração e decepção – de modo que se relaciona com objeto-valor (Destino desse país), por meio da disjunção, no plano narrativo⁶³.

Nesse sentido, através do estado disjuntivo de Bolsomito com objeto-valor, se constrói uma configuração modal de “honra ferida”⁶⁴, a qual lhe confere, nesse simulacro existencial, o direito de *poder-fazer* a busca por uma compensação, ou ressarcimento, dos “seus direitos” que não foram concedidos, tendo em vista, a frustração de sua espera fiduciária.

PN4: É nessa busca pelo compensamento, ou equilíbrio entre os desprazeres e os prazeres – isto é, a disforia da disjunção e euforia da conjunção – que o sujeito do estado se transforma em um sujeito do fazer, modalizado pelo *querer-conjugir* com o Destino desse país (Ov), e pela competência modal de *poder-fazer* “a afirmação de si” através da destruição do outro”⁶⁵. Portanto, é apenas por meio do prazer do “herói vitorioso”⁶⁶ que se pode empreender a liquidação da falta que fora gerada pelo descontentamento.

É por isso que quando o jogo começa, Bolsomito já se constitui um sujeito do fazer encolerizado, no qual reside a competência modal reflexiva, auto-instituída, de *poder-fazer* “justiça” – paixão que pode se confundir com sadismo – de modo que Bolsomito toma uma decisão como podemos observar abaixo:

decorre de sua não realização. À insatisfação que surge após a não atribuição do objeto valor se soma eventualmente outra espécie de mal estar, decorrente do comportamento do sujeito do fazer, que é interpretado como não conforme a espera. (...) a decepção que resulta daí é uma crise de confiança (...) Essas duas formas de disforia, em conjunto, são provocadas pela “frustração” e constiuem, segundo os dicionários, o “vivo descontentamento” que conduz à explosão da cólera (GREIMAS, 1983, p. 239)

⁶³ (...) colocado em discurso, resulta, da não-conjunção do sujeito com o objeto-valor. Tal estado terminativo está, porém, muito próximo, podendo até confundir-se com ele, de um estado incoativo que, discursivamente, corresponde à disjunção no plano narrativo. Em outras palavras: a não conjunção corre em paralelo à disjunção, assim como, no plano discursivo, em certos casos, a terminatividade pode ser interpretada como incoatividade, e, no plano passional, a insatisfação pode se transformar em sentimento de falta” (GREIMAS, 1983, p.242)

⁶⁴ Texto de honra ferida

⁶⁵ GREIMAS, 1983, p; 249

⁶⁶ GREIMA, 1983, p. 250

Figura 15 - Frame da gameplay de Bolsomito 2k18



Fonte: Print de tela

Figura 16 - Frame da gameplay de Bolsomito 2k18



Fonte: Print de tela

PN5: “Farto” de ver o seu povo sofrer, o Herói Bolsomito revolta – isto é, se encontra com a aquisição de valores, advinda através da cólera, a qual na gameplay, pode ser compreendida no quadro acima, quando Bolsomito decide que “isso precisa acabar” – e toma uma atitude. Ele decide ligar para o professor, Oráculo de Carvalho,

a fim de ter instruções do que fazer. Esse personagem é um adjuvante, tido pelo herói como uma espécie de “mentor” – daí, o nome “Oráculo – o qual faz alusão ao filósofo Olavo de Carvalho, um dos nomes mais atuantes da direita brasileira, formador de opinião e um dos grandes pivôs da propagação de desinformação e *fake news*, como a de que a Pepsi Cola seria fabricada com abortados⁶⁷.

Figura 17 - Frame da gameplay de Bolsomito 2k18



Fonte: Print de tela

Figura 18 - Frame da gameplay de Bolsomito 2k18



Fonte: Print de tela

⁶⁷ A acusação feita por Olavo de Carvalho pode ser acessada partir do seguinte link: https://www.youtube.com/watch?v=714WmFjzDIs&ab_channel=SecretScience

PN6: Aqui podemos observar que o Professor Oráculo – outro cidadão de bem – se constitui uma espécie de sujeito do estado (S2) o qual já depositava uma crença fiduciária sobre o Bolsomito (S1) de que ele iria tomar uma decisão, antes mesmo que ela fosse tomada. Assim, apesar de “saber muito bem como acabar” com essa situação, o professor não o faz, pois crê que Bolsomito virá e irá procurar por ela nessa empreitada. Podemos representar essa modalização da seguinte maneira:

Professor Oráculo de Carvalho *crer* [Bolsomito *fazer* → (Professor Oráculo de Carvalho/Bolsomito/Cidadão de bem \cap Destino do país)]

Se estabeleceu, portanto, por meio do contrato da fidúcia – isto é, o contrato de confiança por parte do sujeito do estado para o sujeito do fazer – o início do programa de competência, que pode ser representado da seguinte maneira:

F tomar uma atitude [S2 (Bolsomito) → S1 (Professor Oráculo de Carvalho) \cap Destino desse país (*honestidade, valores morais e nacionalistas*)

PN4: Por outro lado, podemos observar que o professor Oráculo também se comporta como um destinador-manipulador, o qual por meio de manipulação (do tipo de sedução⁶⁸) modaliza Bolsomito para a ação.

Figura 19 - Frame da gameplay de Bolsomito 2k18



Fonte: Print de tela

⁶⁸ BARROS, 1997, p.29

No quadro acima, observamos a atribuição da competência semântica entre destinador-manipulador (Oráculo) e destinatário (Bolsomito). Como ambos partilham do mesmo código de valores de que “os diferentes tipos de inimigos” componentes do Exército Vermelho “são os causadores dos maiores problemas do país”, o programa de competência avança para a atribuição da competência modal, nos próximos quadros:

Figura 20 - Frame da gameplay de Bolsomito 2k18



Fonte: Print de tela

Figura 21 - Frame da gameplay de Bolsomito 2k18



Fonte: Print de tela

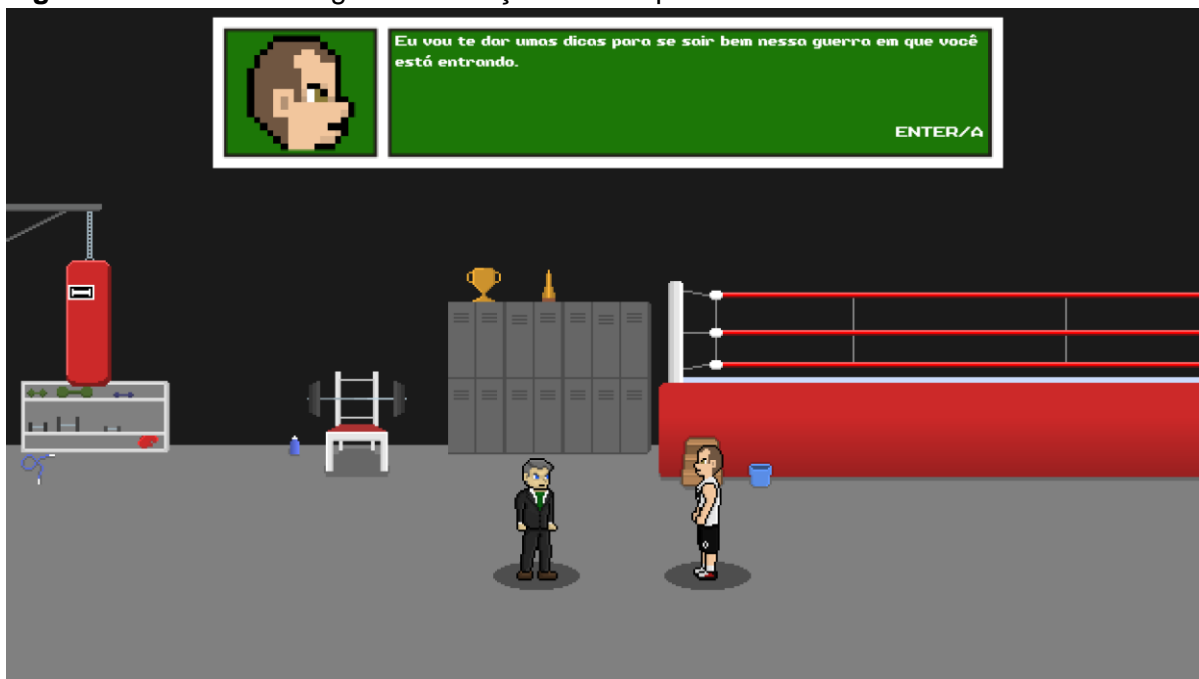
Como observado acima, nesse segundo momento, o professor Oráculo de Carvalho dá orientações para Bolsomito para que ele possa cumprir sua missão, o

que pode ser interpretado como a continuidade do programa de competência modal, diante do percurso do destinador-manipulador. Nesse sentido, para se tornar completamente modulado pelo *fazer-fazer* Bolsomito precisa seguir todas as instruções do professor, a saber: ir à academia visitar “Vand Silva” – referência ao Wanderlei Silva⁶⁹, lutador de MMA que se candidatou, em 2018, a deputado federal no Paraná – e depois, o “sargento Fagur”; alusão ao Sargento Fagur, policial militar reformado do Estado do Paraná; ambos filiados ao Partido Social Democrata.

Sendo assim, é como se o programa de competência para a competência de *fazer-fazer*, fosse “fracionado” pelo intermédio e modalização de outros sujeitos, a saber Vand e sargento Fagur.

PN5: Atendendo às instruções do professor Oráculo, após a manipulação bem sucedida, Bolsomito dá seguimento ao percurso do herói e vai ao encontro dos adjuvantes Vand Silva e sargento Fagur, – dando início ao programa de performance, como observado abaixo:

Figura 22 - Bolsomito segue as instruções dadas por Oráculo e vai ao encontro de Vand



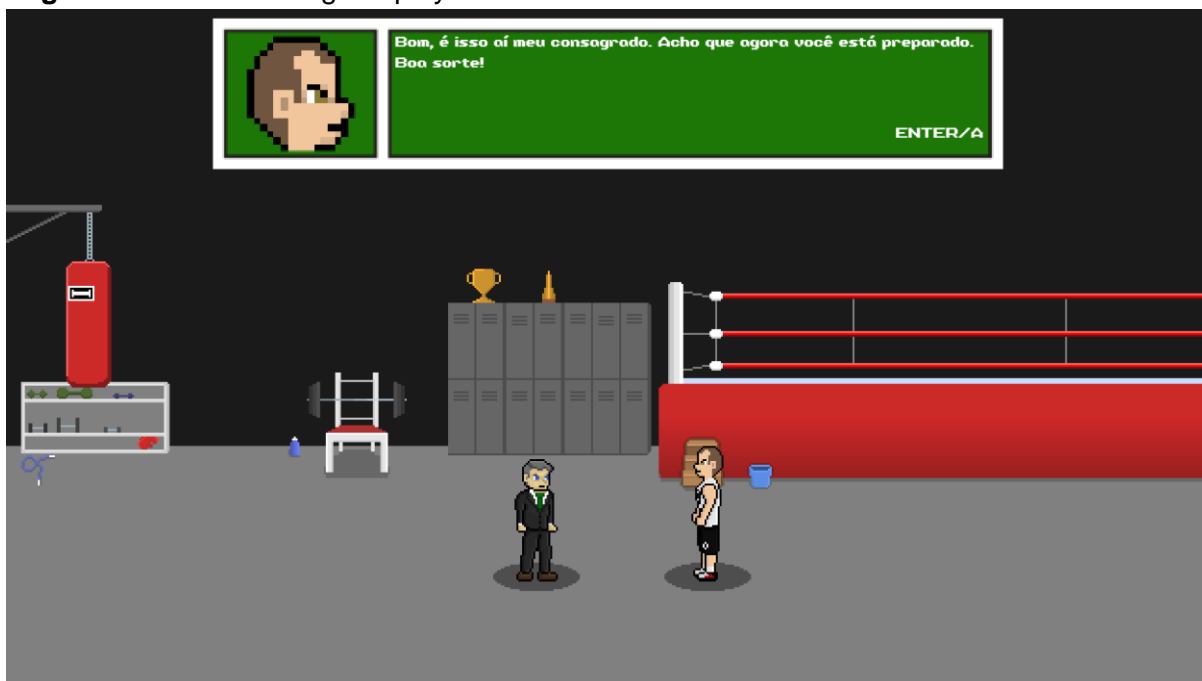
Fonte: Print de Tela

No quadro acima, pode-se observar que Bolsomito estará completamente apto a entrar na guerra após receber as dicas dadas por Vand Silva, o qual, portanto, é tido

⁶⁹<https://especiais.gazetadopovo.com.br/eleicoes/2018/candidatos/pr/deputado-federal/wanderlei-silva-5525/>

como alguém que deve o preparar para “guerra”, de modo que, Vand também modaliza Bolsomito, por meio de um programa narrativo da competência-modal, o qual explicará para o jogador, – que dá vida ao Bolsomito – como utilizar de forma inteligente os controles. Assim, “ambos” – jogador e Bolsomito – se tornam-se aptos à chutar e socar seus oponentes – o que ratifica o estágio final da cólera, que é a agressividade.

Figura 23 - Frame da gameplay de Bolsomito 2k18



Fonte: Print de tela

PN6: Agora que o jogador, o qual é representado por Bolsomito, aprendeu como e, portanto, está capacitado para socar e chutar seus oponentes, ele continua seguindo as instruções do professor Oráculo e encontra o sargento Fahur para uma última modalização antes do rompimento até a expressão da agressividade explícita.

Observa-se que no início de cada fase, um adjuvante, representante do povo, aparece pedindo ajuda ao Bolsomito, o que ratifica o texto 2, de que “ele não lutará sozinho, toda uma nação” também o ajudará nessa batalha. No entanto, do ponto de vista do game, essa ajuda se dá apenas de forma metafórica, pois, esse é um jogo de 1 player e que não há mudanças de protagonistas, ou personagens como é visto em outros jogos – a exemplo de Sonic and Tails de 1994, no qual o player pode escolher utilizar o Sonic ou Tails.

Figura 24 - A primeira fase começa com um diálogo entre Bolsomito e sargento Fagur



Fonte: Print de tela

Figura 25 - Imagem da primeira fase do jogo



Fonte: Print de tela

Ora como observado na sequência acima, sargento Fagur também é um cidadão de bem, o qual intercede pelo povo, que assim como ele, se constitui uma “vítima da sociedade”, e se encontra de “mãos atadas”, diante dos “vagabundos criminosos” que são acobertamento que é dado pelo Exército Vermelho.

PN7: Diante disso, sargento Fagur (S2) crê que Bolsomito (S1) poderá ajudá-los, e pede pela sua ajuda:

Sargento Fagur *crer* [Bolsomito *poder* → (Sargento Fagur \cap Destino do país honesto)]

PN8: Desse modo, o jogador, representado por Bolsomito inicia a briga de rua, por meio do programa de performance, a partir dos socos e chutes que são disparados em alguns dos “diferentes tipos de inimigos” que se apresentam diante dele, como se observa no quadro abaixo:

Figura 26 - Inimigos da primeira fase atendem à estereótipos de pessoas que estão à margem da lei



Fonte: print de tela

Como vimos no capítulo anterior, a medida que o jogador vai passando pelas fases, o grau de dificuldade, bem como os padrões mecânicos para vencer os obstáculos se tornam mais difíceis, nesse sentido. Podemos traçar um paralelo entre o grau de dificuldade dos oponentes, e o grau de “vilania” que esses inimigos representam, bem como, se aproxima o desfecho final.

PN9 Nesse sentido, após enfrentar 9 fases, Bolsomito chega na última, a qual se passa em Brasília, e estabelece um diálogo com “Juiz Muro”, empreende um programa semelhante ao anterior visto anteriormente entre Bolsomito e o sargento Fahur, além de atribuir uma “validação social”, do povo em relação a ele, como pode ser visto abaixo:

Juiz Muro *crer* [Bolsomito *poder* → (Juiz Muro \cap Destino do país honesto)]

Figura 27 - Última fase do jogo



Fonte: Print de tela

Figura 28 - Diálogo entre Juiz Muro e Bolsomito



Fonte: Print de tela

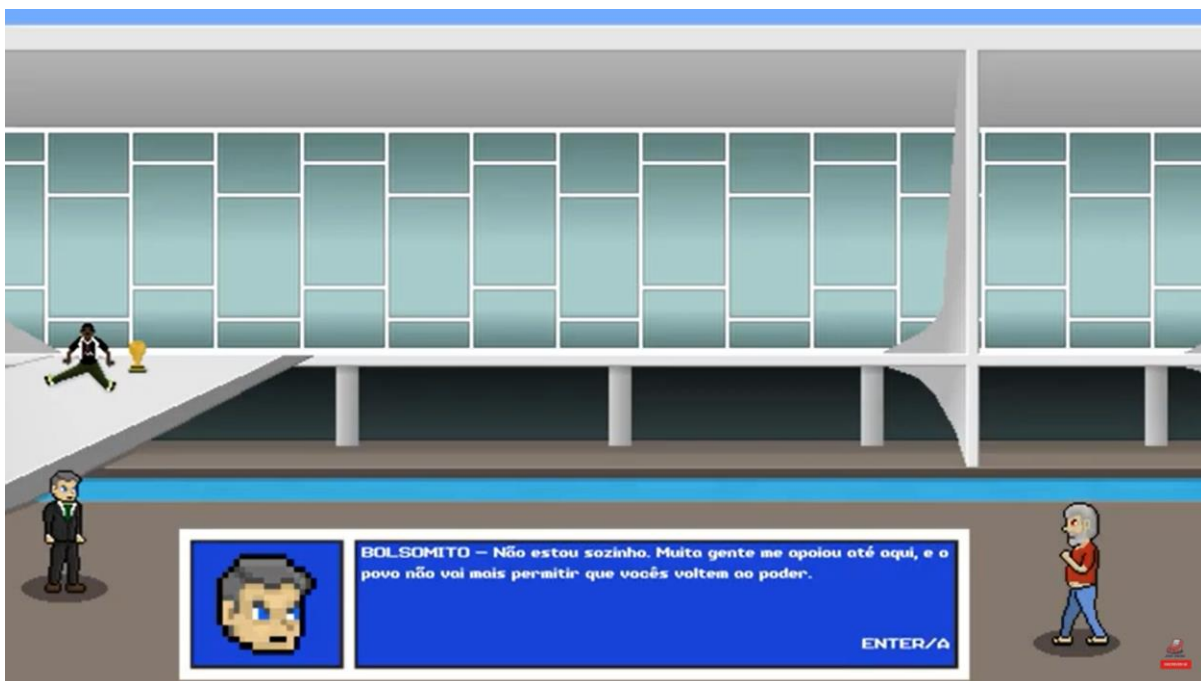
Assim, inicia-se a última fase em que o *boss* –ou seja, o “chefão da fase” – é o personagem “Luladrão”, o qual se apresenta como o principal líder do Exército Vermelho, o qual manipula “o povo” a seu favor.

Figura 29 - Diálogo entre Luladrão e Bolsomito



Fonte: Print de tela

Figura 30 - Diálogo entre Luladrão e Bolsomito



Fonte: Print de tela

Ora, o diálogo final, travado entre Bolsomito e o principal vilão Luladrão, expressado nas imagens acima, torna ainda bastante evidente o discurso que é operado pela narrativa do jogo – de forma bastante evidente e mais nítido, de modo que é possível observar que o jogo se trata de um momento específico da vida política do Estado Democrático de Direito Brasileiro, a saber: as eleições, tendo em vista a fala destacada abaixo e o momento em que foi lançado, Outubro de 2018, mês do segundo turno das eleições presidenciais.

“O povo não vai mais permitir que vocês voltem ao poder”

A partir disso seguimos para o nível discursivo.

5.2 NÍVEL DISCURSIVO E FRAGMENTOS DO PERCURSO JOGO-JOGADOR

Para evidenciar o nível discursivo ao lado do percurso do jogador, vamos tomar como referência os textos já apresentados, e o texto 4, que aparece na seção “Sobre este jogo”, quando o jogador “scrolla” a tela, isto é, ao descer a página da Steam para colher mais informações sobre Bolsomito 2k18,:

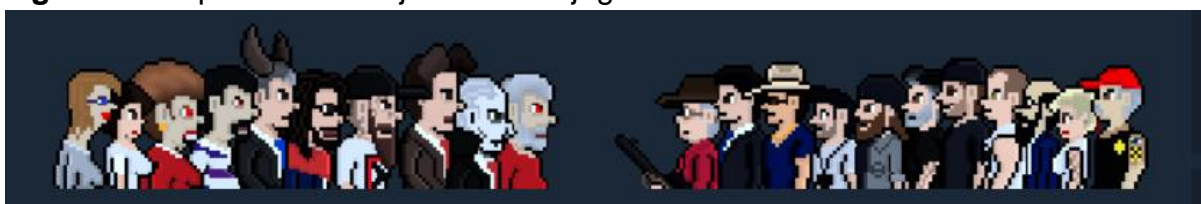
No ponto de vista do texto visual, há uma ratificação dos pólos semânticos e agora uma personificação dos elementos, e actantes, que compõem a esfera dessa narrativa. Eles se constituem representação direta de figuras políticas do cenário político brasileiro, de modo que, no nível narrativo, é estabelecido o discurso de que a bandeira e agenda política defendida por um grupo de figuras é algo bom e, por outro grupo, é algo ruim:

OPONENTES (Vilão)

vs

ADJUVANTES (Herói)

Figura 31 - Oponentes x adjuvantes do jogo



Fonte: Print de tela

Sendo assim, observamos o primeiro parágrafo do texto 4:

“O jogo é inspirado no atual momento político brasileiro e tem como protagonista um cidadão de bem que está cansado da crescente corrupção e inversão de valores que abala a sociedade”

Aqui podemos ratificar que o jogo Bolsomito 2k18 se constitui uma simulação daquilo que aconteceu na esfera da realidade brasileira em 2018 – a partir da ancoragem de tempo e espaço, a saber: a disputa eleitoral, e também o sentimento de antipolítica por parte da população, tendo em vista, a crise epistêmica que destrinchamos no primeiro capítulo, a avalanche de *fake news*, dentre outros fenômenos sociais e políticos – tendo em vista que o jogo foi lançado em 5 de outubro de 2020.

Figura 32 - Ao rolar para baixo o jogador encontra a sessão “Sobre o jogo”



Fonte: Print de tela

Dessa forma, compreendemos que a tematização da narrativa é ancorada nas disputas eleitorais no Brasil, fator fundamental para a manutenção da Democracia.

Assim, a partir dessa tematização, se dão as demais ancoragens de actorização, que relaciona o candidato à presidência em 2018 Bolsonaro ao herói Bolsomito, o qual – na narrativa do jogo é apresentado como um cidadão de bem, o qual “(...) que está cansado da crescente corrupção e inversão de valores”.

Ora, o termo “cidadão de bem” foi bastante utilizado por alguns candidatos de direita ao longo da corrida eleitoral de 2018. A frequência foi tamanha que foram feitas inúmeras análises políticas e matérias de jornais – produzidas e veiculadas tanto por *mass media* quanto por canais digitais. Em uma delas – publicada pelo portal UOL em 08/09/2018⁷⁰ – o filósofo Leandro Karnal afirmou:

O 'cidadão de bem' virou um produto quase comercial na política e na consciência social. Os políticos utilizam porque todo eleitor se considera um cidadão de bem. É um conceito aberto e agrega a todos: sempre nos consideramos um cidadão ao lado dos valores positivos

⁷⁰ A entrevista pode ser acessada através do link: <https://noticias.uol.com.br/politica/eleicoes/2018/noticias/2018/09/08/o-que-esta-por-tras-do-termo-cidadao-de-bem-usado-pelos-presidenciaveis.htm>

em oposição aos canalhas, ladrões, corruptos etc. Os políticos fazem uso comercial com intenção de voto (KARNAL, 2018)

Como destacado acima, além de apresentar um valor moral, o termo “cidadão de bem” nesse contexto cumpre também a função de gerar identificação com o eleitor, que no caso, se constitui o jogador, de modo a se observar uma "estratégia discriminatória que não se apresenta como discriminação", segundo o professor de análise do discurso Egon Rangel do Departamento de Linguística da PUC-SP (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo), em mesma reportagem.

A partir disso, podemos compreender o uso estratégico do termo “cidadão de bem” a fim de gerar a subjetividade em relação ao jogador.

Não por acaso, toda a narrativa do jogo se utiliza do gatilho mental de aprovação social, a qual, foi preconizada pela primeira vez, no livro *As Armas da Persuasão: como influenciar e não se deixar influenciar*, de 2009, escrito pelo PhD Robert Cialdini. De acordo com Cialdini, o princípio da aprovação social consiste no fato de que:

Segundo ele, decidimos o que é correto descobrindo o que as outras pessoas acham que é correto (Lun et., 2007) (...) consideramos um comportamento adequado em dada situação na medida em que o vemos ser seguido pelos outros. A tendência a considerar apropriada uma ação quando realizada pelos outros normalmente funciona bem. (CIALDINI, 2007, p.122)

Tal gatilho mental se torna ainda mais latente em um dos últimos frames do game:

Figura 33 - Cena final do jogo



Fonte: Print de tela

Nesse sentido, podemos observar que o uso desse gatilho mental está presente em todos os níveis do percurso gerativo de sentido do jogo Bolsomito 2k18, desde a narrativa, como no texto 2 – “Mas ele não lutará sozinho. Toda uma nação irá para a batalha ao seu lado”, até a gameplay, através dos diálogos da gameplay (Figuras), através daqueles adjuvantes que aparecem como se fossem porta-vozes do povo.

Assim, a subjetividade é transbordada quando o jogo se apresenta como um *call to action* para que o jogador se engaje e se posicione de forma contrária não apenas à agenda política de esquerda, mas também às pessoas que as defendem – a saber, Movimentos sociais, dentre outros – como podemos observar a partir da caracterização dos “diferentes tipos de inimigos” que são enfrentados em cada fase, nas imagens abaixo:

Figura 34 - Um dos inimigos de Bolsomito são integrantes do Movimento Sem Terra (MST)



Fonte: Print de tela

Figura 35 - Dentre os inimigos, estão representantes do Movimento Feminista



Fonte: Print de tela

Figura 36 - Bolsomito bate em feministas em uma das fases



Fonte: Print de tela

Não por acaso, no texto 1, o percurso do jogador se inicia com os seguintes chamados:

- “Seja o herói” – o game propõe ao jogador que “encarne” o protagonista da história, um personagem valoroso, o qual possui a missão de livrar a nação
- “Derrote os males do comunismo” é o responsável pela o estado de miséria no qual a nação se encontra. Por isso, o jogador precisa estar “preparado para enfrentar os mais diferentes tipos de inimigos”, os quais colocam o futuro da nação em risco, pois, “pretendem instaurar uma ditadura ideológica criminoso” – portanto, por se apresentarem como forças opositivas ao objetivo final do jogo (salvar a nação), bem como, são os causadores a situação pela qual o Herói se levanta, tais termos são antagônicos ao herói e se constituem os vilões, ou oponentes, os quais são metonimicamente expressos nesses termos.

Assim, além de compreender que o *game* eletrônico Bolsomito 2k18 se constitui uma estrutura sintático-semântica de manipulação – a saber, o percurso do destinador-manipulador. Assim, o personagem do jogo, Bolsonaro, representa o então candidato à presidência Jair Messias Bolsonaro, o que constitui o produto eletrônico uma espécie de discurso pró-bolsonarista, que tem como principal intuito estabelecer o contrato de que tal candidato é o mais indicado para o cargo, tendo em vista, as narrativas contadas no jogo, como iremos analisar no próximo capítulo. Tendo dito isso, vale destacar o segundo parágrafo do texto 4:

“Seu objetivo principal é acabar com os líderes do temido exército vermelho, responsável por alienar e doutrinar grande parte da nação, para que defendam e lutem por suas causas terríveis. No entanto, para chegar nos cabeças da organização, o Bolsomito deverá enfrentar diferentes grupos que tinham como missão defender o povo, mas hoje, nada mais são que marionetes do exército vermelho.”

Aqui, podemos observar que o “Exército Vermelho” não apenas se constitui o sujeito do fazer que empreende a transformação da relação entre Cidadão de bem e Sociedade, mas também exerce uma espécie de manipulação sobre “parte da Nação” – que aqui aparece como vítima – para que tal actante “defendam e lutem por suas causas terríveis”.

Ora, do ponto de vista do Exército Vermelho, poderíamos considerar um percurso do destinador-manipulador no qual: o Exército Vermelho é o destinador que imputa sobre o sujeito do estado, bem como, doa valores modais os quais torna “uma parte da Nação” capacitada para defender e lutar “pelas suas causas terríveis”: Assim tal parcela da nação se constitui o destinatário, que por meio da competência modal, defendem as “causas terríveis” e, portanto, em certa instância, podem ser vistos como oponentes – pois se constitui uma espécie de obstáculo para a missão do Herói. Isso será ratificado na *gameplay*, como veremos a seguir.

Apesar dessa parcela também ser apresentada como uma espécie de “vítima que está adormecida” ela também é representada no jogo como um dos oponentes, os quais recebem socos, chutes, e quando morrem, são representados com um “emoji de coco”, como vimos acima.

Figura 37 - Quando Bolsomito mata os inimigos eles se tornam “emoji de coco”



Fonte: Print de tela

Ora, aqui vemos uma diferença entre as vítimas “cidadãos de bem” e as vítimas “parcela do povo” que é manipulada, de modo que uma parcela é salva, e a outra não se apresenta “digna” de redenção, por apoiar “as causas terríveis” do Exército Vermelho.

No nível discursivo, evidencia-se uma ratificação da polarização e de ódio do ponto de vista entre pessoas e eleitores que apresentam pontos de vistas opostos e apoiam agendas políticas diferentes – a saber, dos eleitores de direita para com os eleitores e ativistas, políticos de esquerda que, no jogo, são reduzidos a “excremento humano” quando são mortos.

A partir desse maniqueísmo, os políticos e líderes de esquerda são vistos como dignos de serem destruídos (tomados como os inimigos e responsáveis pelos males e pela corrupção) enquanto os líderes de direita bons e incorruptíveis (tomados como representantes legítimos do “cidadão de bem” como o qual cada eleitor se identifica), de modo que, nessa simulação de eleição, Bolsonaro, representado pelo Herói Bolsomito, se apresenta como o melhor candidato para vencer “a grande batalha” das

eleições de 2018, se constituindo o candidato que irá “libertar o povo” da corrupção do PT o país de volta para os trilhos da “honestidade” e bons costumes.

6. CONCLUSÃO

Diante da investigação que fora levantada na presente monografia – “como foi construído o mito Jair Messias Bolsonaro na narrativa do jogo Bolsomito 2k18 – podemos destacar algumas inferências, a partir dos conceitos discutidos nos capítulos anteriores.

No primeiro capítulo, a questão da pós-verdade e da proliferação exacerbada de *fake news*, sobretudo na política, contribuiu para compreendermos o quanto a conjuntura política do Brasil em 2018 estava propícia para a construção e proliferação de narrativas míticas ou discursos que pleiteiam o “lugar de verdade”, independentemente da ciência ou mesmo da apresentação de estatísticas, dados e artefatos.

Nesse sentido, a discussão sobre epistemologia, também contribuiu com a compreensão acerca dos impactos que as *fake news* atrelado ao fenômeno da pós-verdade geraram nas campanhas eleitorais de 2018, de modo que, tendo em vista a narratividade operada nas notícias falsas que foram construídas e compartilhadas a fim de não apenas gerar confusão – mas também suscitar emoções e formar opiniões cada vez mais radicais, contribuindo com o acirramento da polarização e intolerância entre eleitores de candidatos oponentes.

Dessa forma, observamos que tais fatores também contribuíram com a divulgação e aceitação do jogo, tendo em vista que sua narrativa apela bastante para as emoções do indivíduo e evoca signos e valores bastante passionais – como o nacionalismo, por exemplo.

Assim, no segundo capítulo, através da Semiótica Estrutural greimasiana e de sua metodologia sintático-semântica foi possível compreender como a narratividade se constrói a partir de valores dicotômicos, a qual rege a argumentação no interior do texto-enunciado. Assim, diante do percurso gerativo de sentido, observamos que para compreender a semântica do discurso que se constitui o jogo Bolsomito 2k18, seria importante extrair os valores primordiais que constituem o *game* – isto é, as unidades elementares de sentido, as quais evidenciam as expectativas lançadas sobre determinados objetos, a partir do quadrado semiótico no nível fundamental.

Posteriormente, no nível narrativo, compreendemos como os sujeitos (adjuvante, herói e oponente) se relacionam entre si, e com o objeto-valor, de modo a depositar expectativas e firmar ou quebrar contratos (verificação e da fidedignidade) a fim de compor o sentido do discurso. Portanto, a partir do imbricamento de programas narrativos se dão os contratos e a quebra deles entre sujeitos, de modo a construir uma narrativa em si, de modo que na análise, (capítulo 5), observamos um maniqueísmo exacerbado – tanto do ponto de vista da linguagem visual, quanto escrita – entre os sujeitos que compõem a narrativa do jogo Bolsomito 2k18.

Nesse sentido, através da ancoragem de tempo, espaço e actorização, conceitos debatidos no terceiro capítulo e evidenciados na análise, observa-se a construção de um discurso que demoniza integrantes de partidos de esquerda – sobretudo do Partido dos Trabalhadores (PT) – bem com seus eleitores, integrantes de movimentos sociais ou mesmo qualquer posicionamento político que manifeste algum traço que possa ser relacionado a ideais de esquerda, tomados genericamente como comunismo, e que contribui, justamente por isso, com a ratificação da subjetivação política do jogador em relação ao jogo, provavelmente, um jovem eleitor – dada a faixa-etária das pessoas que costumam jogar videogame e utilizar a Steam.

Dessa forma, a narrativa que operacionaliza o discurso constrói uma história que banaliza o ódio e que estimula a destruição do outro em detrimento da afirmação de si – confundindo a ideia de justiça com vingança – de modo a contribuir ainda mais com a polarização, intolerância e um aumento no sentimento de ojeriza à classe política oposta, mas que, no caso do game em questão, se converte a uma ojeriza aos ideais comunistas, aos políticos de esquerda e ao PT.

No terceiro capítulo, conseguimos compreender algumas perspectivas do que são os mitos, sua importância para a humanidade e como esses signos são poderosos, pois além de serem carregados de significados oriundos de costumes ou cosmologias, também interferem nas camadas coletiva, epistemológica e individual de cada sujeito e de cada civilização. Assim, o mito Bolsonaro é construído no jogo por meio de uma narrativa que se utiliza de signos que remontam mitos bíblicos e valores nacionalistas e hegemônicos, de modo que o jogo se constitui um discurso que apresenta o candidato como o presidenciável mais apto para ocupar cargo, assim, podemos compreender que essa é sua principal intenção: com a vitória eleitoral do

então candidato Jair Messias Bolsonaro, através de uma linguagem mais “descontraída” – quase como um meme – porém bastante cognitiva como a linguagem de um jogo. Essa “irreverência”, na verdade, também se constitui uma forma de banalização e satirização do discurso de ódio e da intolerância ao diferente.

No mesmo capítulo, a ideia de hegemonia discutida por Williams, a partir de Marx e Gramsci, contribuiu com a presente investigação a fim de evidenciar que existem valores sociais entranhados em cada discurso, e sua narrativa – independente da linguagem – portanto, é possível evidenciar a intencionalidade do enunciador e à qual classe social, ou interesses, cada discurso atende – inclusive o *corpus* de análise da monografia em questão. Tendo em vista as pautas defendidas pela agenda eleitoral de Bolsonaro em 2018 – redução da maioria penal, privatização ou extinção das empresas estatais, flexibilização da demarcação de terras indígenas e de mata preservada⁷¹, dentre outros – é possível compreender que o discurso do jogo, se constitui um discurso que atende a interesses de uma classe hegemônica. Não por acaso, a campanha de Bolsonaro recebeu milhões em financiamento, por parte de empresários, para o disparo de *fake news* em massa⁷².

Nesse sentido, o conceito de Indústria e Cultural, preconizado por Adorno e Horkheimer contribuem para a compreensão de como todo produto de entretenimento se constitui um discurso e como cada minúcia que compõe tal discurso é meticulosamente pensado para impactar o máximo possível o indivíduo e interferir assim no seu processo de individuação, bem como, de compreensão do mundo. Na atual Era dos dados, tal questão ganha proporções inimagináveis de modo a criar um mercado extremamente lucrativo e automatizado, no qual a opinião das pessoas é o principal produto a ser manufaturado e comercializado.

Além disso, a noção de Razão instrumental – outro conceito preconizado por Horkheimer e Adorno – colabora para compreendermos como se dá a naturalização de pensamentos que deveriam ser lidos de forma crítica, de modo a contribuir com o enfraquecimento da auto-consciência de cada indivíduo. Nesse sentido, os valores de

⁷¹ Essas são algumas pautas e propostas do então candidato que podem ser encontradas no link a seguir: <https://agenciabrasil.etc.com.br/politica/noticia/2018-10/veja-propostas-de-governo-de-jair-bolsonaro>

⁷² Tais informações podem ser encontradas no seguinte link: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/06/18/politica/1560864965_530788.html

“honestidade e desonestidade” expressamente postos no plano narrativo do jogo, deveriam ser lidos do ponto de vista crítico como representando uma oposição fundamental entre ideais políticos de direita e de esquerda, expressam, no fundo, um ocultamento dos problemas referentes às estruturas de poder e de dominação do capitalismo, como deixa clara a crítica de Horkheimer, de modo que seja adotada, quase que automaticamente, um dos lados do “confronto de fundo” entre o capitalismo liberal e o comunismo. A instrumentalização da razão, uma vez colocada a serviço de uma constituição implícita de euforia para um dos lados (o capitalismo liberal) e de disforia para o outro (o comunismo), bem como a naturalização de conceitos introjetados por esta mesma racionalidade instrumental, contribui com a aceitação ainda maior de pensamentos míticos, por parte do enunciatário, tendo em vista que a “cosmologia” que se depreende de um mito é a ideia de que algo “sempre foi assim” ou é assim porque esse é a sua função, sem maiores questionamentos.

No jogo, isso se dá por meio da instrumentalização de conceitos e valores os quais correspondem ao interesse de uma classe política marcadamente de direita e que se pretende hegemônica, como a própria ideia de moral e bons costumes, ou de honestidade e “progresso da nação”, que se evidencia através do maniqueísmo exacerbado presentes na narrativa, depreendido dos valores mapeados no nível fundamental (honestidade x desonestidade), que rege todo o percurso do herói ao longo do jogo, ou dos aspectos míticos da narrativa do jogo que se assemelha à narrativas encontradas na bíblia.

Desse modo, há um enfraquecimento do exercício de pensamento crítico do indivíduo e o “não diálogo” entre agendas políticas divergentes. Não diálogo este que é substituído pela violência como forma de “combater o mal” (tomado como “o outro”, em geral, e como “o comunismo” ou “a corrupção” ou “o PT”, no caso específico do discurso do game), isto é, combater aquilo que é diferente do que se pensa.

Atrelado a isso, podemos destacar que a breve reflexão acerca da Teoria de Jogos presente no quarto capítulo, nos ajuda a compreender a definição de jogo como uma espécie de “simulação” ou representação da realidade na qual toda uma narrativa se depreende a partir de algo que “está em jogo”.

Nesse sentido, tendo em vista o que “está em jogo” na narrativa de Bolsomito 2k18, e que tal produto foi lançado dois dias antes do primeiro turno, podemos

compreender – através da investigação e a análise desdobradas na presente dissertação, que o jogo Bolsomito 2k18 se constitui uma simulação de uma certa atitude frente as eleições presidenciais de 2018, bem como, um discurso no qual o candidato Jair Messias Bolsonaro é apresentado como o "messias", isto é, aquele que foi escolhido e largamente aceito pelo povo como o mais capacitado para levar o país de volta aos "valores morais" que foram corrompidos pelos governos de esquerda. Portanto, se constitui uma espécie de propaganda eleitoral, "não-oficial" voltada para o público jovem, a qual perpetua mitos e valores hegemônicos atrelados à posição política adotada pelo então candidato Bolsonaro.

Dessa forma, ao levar em consideração também as questões conjunturais e discursivas do *corpus* de análise em questão, observamos que através da *gameplay* do jogo se empreende uma discursividade de ódio e intolerância em relação aos políticos de esquerda, bem como integrantes de movimentos sociais, o qual contribui com a propagação e banalização da violência.

Tal polarização entre indivíduos, intolerância e desinformação potencializada pela produção, venda e manipulação de dados de nossa cultura digital, cada vez mais automatizadas e eficaz, coloca em risco a saúde da democracia, tendo em vista que sua manutenção requer pluralidade de vozes e valorização de debates respeitosos entre agendas políticas diferentes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSIS, J. M. B. **As formas mestiças da mídia**. Revistas Pesquisa, São Paulo, 2009.

BARROS, D. L. P. **Teoria semiótica do texto**. São Paulo: ática, 1990.

BARTHES, R. **A Aventura Semiológica**. Tradução: Mário Laranjeira. São Paulo. Martins Fontes, 2001

BARTHES, R. **Mitologias**, Tradução: Rita Buongermino, Pedro de Souza e Rejane Janowitz, Difel, Rio de Janeiro, 2009.

BAUCKHAM, R. J. **The Theology of the Book of Revelation**, Cambridge University Press, 1993.

BOLSONARO, J. M. **Pronunciamento Oficial do presidente Jair Bolsonaro sobre Covid-19**. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=oXq-TOEr8&ab_channel=TVBrasilGov. Acesso em: 25 maio de 2020

CANOSSA. c **Pizzagate**: o escândalo de fake news que abalou a campanha de Hillary. Superinteressante. 2018. Disponível em: < <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/pizzagate-o-escandalo-de-fake-news-que-abalou-a-campanha-de-hillary/>

CAMARGO, P. M. S. **A CONSTRUÇÃO DA VERIDICÇÃO DO DISCURSO DAS PETIÇÕES INICIAIS**: Mecanismos Semióticos e Estratégias Retóricas para a Persuasão. Dissertação (Mestrado) – Programa de graduação em letras. da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2004. Disponível em: < http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/PesquisaObraForm.do?select_action=&c_o_autor=15710 >. Acesso em 29 set. 2020.

CARPANEZ, J. **O que está por trás do termo 'cidadão de bem', usado pelos presidenciais?**. Matéria jornalística publicada no Portal UOL, no dia 08 de set de 2018. Disponível em: < <https://noticias.uol.com.br/politica/eleicoes/2018/noticias/2018/09/08/o-que-esta-por-tras-do-termo-cidadao-de-bem-usado-pelos-presidenciais.htm> > Acesso 17 de out 2020.

CHAVES. R. **Verdade factual, imprensa e opinião em Hannah Arendt**. – Universidade Federal de Goiás, Goiás, 2017. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=IQSck9H1s0Y>. Acesso: 10. ago 2020

CIALDINI, R. B. **As Armas da persuasão**: como influenciar e não se deixar influenciar. Tradução de Influence. Sextante, São Paulo, 2009

ÊXODO, capítulo 3; versículos 7-10, 14-15.

FIDALGO, A. **Semiótica Geral**, 1999, Disponível em: < <https://docero.com.br/doc/nc158sc> > Acesso em 29 set 2020.

FIELD, S. **Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Tradução: Álvaro Ramos. Editora: Objetiva, 1995.

FIGUEIREDO, P. **Bolsonaro mente ao dizer que Haddad criou 'kit gay'**. *El País*, 2018. Disponível em: <
https://brasil.elpais.com/brasil/2018/10/12/politica/1539356381_052616.html. Acesso em 10 de set 2020.

FIKER, R. **Do mito original ao mito ideológico: alguns percursos**. vol.7, 1984. Disponível em < https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-31731984000100002&script=sci_abstract&tlng=pt>

FIORIN, J. L. **As Astúcias da enunciação: As categorias de pessoa, espaço e tempo**. Ática, 1996.

FIORIN, J. L. **Dois concepções de enunciação**. Revista Estudos Semióticos, DOSSIÊ TEMÁTICO "SEMIÓTICA E PSICANÁLISE", Vol. 16. nº 1, 2020.

FIORIN, J. L. **Semiótica e comunicação**. Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. ISSN 1982-2553, nº 8, 2004.

FRANCISCATTI, K.V.S; RODRIGUES, P. O. G. **Notas sobre indivíduo e consciência em Max Horkheimer e Theodor W. Adorno**. Psicologia – Universidade de São Paulo. vol.28. nº 2 São Paulo, 2017. Disponível em < https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-65642017000200256> Acesso em out 17 2020.

GARCIA, D.G; PAMPONA, N. **Pretos pardos pobres e sem estudo são mais afetados pela Covid**. Folha de São Paulo, São Paulo, 24 jun. 2020. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2020/06/pretos-pardos-pobres-e-sem-estudo-sao-mais-afetados-pela-covid.shtml>>, Acesso em: 1 jul. de 2020

GARVIN, P. **A Prague School Reader on Esthetics, Literary Structure and Style, selected and translated from original Czech by**. Washington. D. C. 1964.

GREIMAS, A. J; FONTANILLE, J. **Semiótica das Paixões: dos estados de coisas aos de alma**. Tradução Maria José Rodrigues Coracini. São Paulo: Ática, 1993.

GREIMAS, A. J. **Semântica Estrutural**. Tradução: Haqira Osakabe (da Universidade Estadual de Campinas, SP). São Paulo: Cultrix; Universidade de São Paulo, 1996.

GREIMAS, A. J, Jyväskylä, 1983. Compartilhado em *Journée d'hommage du fondateur de l'École sémiotique* de Paris, 27 de fev. 2012. Disponível em: < <https://youtu.be/HXfWn2xFAm8> >. Acesso em: 18 de set. 2020.

GREIMAS, A.J, **Enunciação** (uma postura epistemológica). Tradução de Maria Lúcia Vissotto Paiva Diniz; Jean Portela, 1974.

GREIMAS, A.J; FONTANILLE, J. **Semiótica e ensino de Francês**. Entrevista. In: *Langue française*, nº 61, 1984.

GREIMAS, A..J. **Sobre O Sentido II: Ensaio Semióticos**. Nankin Editorial, 2014.

GOMES, W. G; DOURADO, T. **Fake news**, um fenômeno de comunicação política entre jornalismo, política e democracia. Estudos em Jornalismo e Mídia, Volume 2. 2019. Disponível em: < <https://www.researchgate.net/publication/337325475>. Acesso em 25 maio de 2020.

HARARI, Y. N. **Yuval Noah Harari extract: 'Humans are a post-truth species'**. *The Guardian*. 2018. Disponível em: < <https://www.theguardian.com/culture/2018/aug/05/yuval-noah-harari-extract-fake-news-sapiens-homo-deus>. Acesso em: 14. set 2020.

HARRIS, T.; ZUBOFF, S; LANIER, J. **O Dilema das Redes**. Documentário produzido e compartilhado pela Netflix. Disponível em: < <https://www.netflix.com/br/title/81254224> > Acesso em 22 set. 2020.

HORKHEIMER, M; ADORNO; T. W **A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas**. Paz e Terra, São Paulo, 2002.

HORKHEIMER, M. **Eclipse da razão**. Tradução de Carlos Henrique Pissardo. São Paulo: Editora da Unesp, 2015

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. Perspectiva S.A. São Paulo. 2000

ISAÍAS Capítulo. 9: versículos 2,6-7; Capítulo.11: versículos 11,12.

JÚNIOR. G.S. **A Era da Desinformação**. Roda virtual de discussões – Instituto Brasileiro de Mercado de Capitais (Ibmec), 28 de maio de 2020. *Guardian*. 2018. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=VX66lp8TLaU&ab_channel=Ibmec. Acesso em 16 set.2020.

JUNIOR. J. P. F. **Estruturalismo e semiótica: aproximações entre Saussure e Greimas**. Revista Espaço Acadêmico, nº 109. Volume 10, nº. 109, junho de 2010.

JOEL, Capítulo 3, versículos 9-16.

KARNAL, L. **A PÓS-VERDADE: FATOS E NARRATIVAS**, XVIII Bienal Internacional do Livro, Café Literário, Rio de Janeiro. 9 de set. 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=juV-BFkirYU&ab_channel=LeandroKarnal-Admira_dores. Acesso em: 5 ago 2020.

KREITNER, R. **Post-Truth and Its Consequences: What a 25-Year-Old Essay Tells Us About the Current Moment**. *The Nation*. Londres, 2016. Disponível em: < <https://www.thenation.com/article/archive/post-truth-and-its-consequences-what-a-25-year-old-essay-tells-us-about-the-current-moment/>. Acesso em: 24 abr. de 2020

OLIVEIRA. T. **Platão e Aristóteles: a verdade no horizonte da linguagem e da ontologia**. Monografia (Graduação) – Universidade Federal Da Fronteira do Sul,

Santa Catarina, 2016. Disponível em: <https://rd.ufes.edu.br/handle/prefix/585> Acesso em: 6 ago 2020

OXFORD, **Dicionário**. Disponível em: <https://languages.oup.com/word-of-the-year/2016/>, 2016. Acesso em: 24 abr. de 2020

PETRY, F. B **O conceito de razão nos escritos de Max Horkheimer**. Artigo científico. – Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), 2013.

RAMOS, L.M.A. **A psicologia analítica de Carl Gustav Jung**. Educação Temática Digital, v.6, n°2, 2005. Disponível em: < https://www.researchgate.net/publication/44201293_A_psicologia_analitica_de_Carl_Gustav_Jung_apontamentos_de_aulaThe_analytical_psychology_of_Carl_Gustav_Jung_notes_of_lesson > 10 out de 2020.

REDAÇÃO. **A Sociedade da Desinformação**. São Paulo, 2001. Disponível em: < <https://super.abril.com.br/tecnologia/a-sociedade-da-informacao/> . Acesso em: 14 set. 2020

RODRIGUES, H. F. **Sobre Greimas e Semiótica Greimasiana**, Revista Investigações. Vol. 27, n° 2, 2014.

ROGERS, S. **Level up: um guia para o design de grandes jogos**. Edgard Blucher Ltda. São Paulo, 2014.

SANETO, J. G. **Jogos dos Povos Indígenas e Rituais: Diálogo entre Tradição e Modernidade**. Monografia (Graduação). – Universidade Federal do Espírito Santo.

SANTAELLA, L. **A Pós-verdade: É verdadeira ou falsa?: Estação das Letras e Cores**, 2018.

SATRIANO, C. R; OLIVEIRA, M. **Narrativa, subjetivação e enunciação: reflexões teórico-metodológicas emancipatórias** Linhas Críticas, vol. 20, n°. 42, Universidade de Brasília. Brasília, 2017.

SCHUYTEMA. P. **Design de Games: uma abordagem prática**. Tradução Cláudia Mello Belhassouf. Cengage Learning Edições Ltda. São Paulo, 2008.

SOUZA, A. A. T. R; ROCHA, J.B. **No princípio era o mythos: articulações entre Mito, Psicanálise e Linguagem**, Estudos de Psicologia, 14(3), setembro-dezembro/2009. Disponível em: < <https://docero.com.br/doc/nc158sc> > Acesso em: 1 out. 2020.

TATIT, L; BEVIDAS. W. **Potencialidades da narrativa greimasiana**. Revista Estudos Semióticos, vol. 14, n°1. Edição especial em homenagem ao Centenário de A.J Greimas, parte II, 2018. Disponível em: < <http://www.revistas.usp.br/esse/article/view/144309> > Acesso em 29 set 2020.

WILLIAMS, R. **Marxismo e literatura**. Zahar editores S.A, Rio de Janeiro, 1979