

**ENLAÇAMENTOS NOS DISCURSOS DA MÍDIA SOBRE
VIDEOJOGOS**

**Utterances and Enunciation in the Media Concerning
Videogames: the concept of enlacements**

Décio ROCHA (Universidade do Estado do Rio de Janeiro)

Abstract

This paper focuses on the discussion about the concept of enlacements as it is defined by Maingueneau. Through the investigation of the discourses built in the press about videogames in two different languages (Portuguese and French), we intend to offer a more adequate approach to the articulation between utterances and enunciation, on the basis of the analysis of different registers – enunciator and coenunciator, topography, cronography, ethos and language code – which circumscribe a particular position in a discursive field.

Key-words: *enunciation; enlacements; discursive scenography; videogames.*

Resumo

O presente artigo centra-se na discussão do conceito de enlaçamentos, segundo formulação de Maingueneau. Tomando como corpus de análise os discursos da mídia impressa voltada para os videogames em português e em francês, pretendemos demonstrar de que modo, pelo recurso ao referido conceito, torna-se possível um tratamento mais adequado da articulação que se verifica entre enunciado e enunciação, a partir da análise de diferentes registros – locução discursiva, topografia, cronografia, ethos, código de linguagem – que definem um dado posicionamento no interior de um campo discursivo.

Palavras-chave: *enunciação; enlaçamentos; cenografia discursiva; videogames.*

1. Introdução

Situado na tradição de pesquisas inauguradas pela Análise do Discurso de linha francesa, este trabalho¹ tem por objetivo proceder a uma reflexão sobre a noção de *enlaçamentos*² enquanto “processos pelos quais o texto de uma formação discursiva reflete sua própria enunciação” (Maingueneau, 1989:69).

Com efeito, a problemática dos enlaçamentos vem colocar em cena a ausência de exterioridade entre coerções enunciativas e práticas institucionais, representando, dessa forma, um modo de acesso privilegiado às condições de enunciação dos discursos.

Tendo em vista a pertinência de uma abordagem que explicita a “circularidade ideal”³ entre um dizer e um fazer, centraremos nossa atenção na análise de alguns dos dispositivos enunciativos que nos permitirão precisamente verificar que o universo do qual se fala e o modo como se fala encontram-se, na realidade, inelutavelmente intrincados, produzindo efeitos de interlegitimação.

Para tal fim, privilegiaremos, no presente trabalho, os seguintes dispositivos enunciativos:

- o vocabulário e o(s) tema(s) enquanto indicadores de uma dada intriga;
- os participantes da locução discursiva (enunciador e co-enunciador);
- os elementos referentes à topografia discursiva;
- os elementos referentes à cronografia discursiva;
- a construção de um ethos;
- o trabalho realizado no nível da língua que se constrói no interior desses discursos (negociação de um código de linguagem).

¹ Uma versão completa das reflexões ora apresentadas pode ser localizada em Rocha, 1997.

² No original, *bouclages*.

³ Expressão utilizada por D. Maingueneau 1990:180.

Nosso interesse estará voltado para a explicitação de diferentes possibilidades de inter-relação entre os referidos dispositivos, buscando-se afastar todo e qualquer procedimento de análise que preserve um grau de autonomia excessiva a cada um dos diferentes registros acima mencionados – autonomia que, a nosso ver, revela-se empobrecedora dos resultados a serem obtidos e que, portanto, cumpre dissolver.

Para superar tal limitação, pretendemos, pois, desenvolver uma concepção menos compartimentada de cada um dos registros que circunscrevem um posicionamento, procurando, assim, dinamizar o conceito de *enlaçamentos*. Em outras palavras, o que ora propomos é superar as evidências que, por exemplo, nos fazem limitar a investigação da topografia tão-somente a indicações de ordem espacial, isto é, a sintagmas que teriam diretamente alguma afinidade com a idéia de “localização no espaço”, ou então o estudo da cronografia aos elementos que explicitamente se encontrariam referidos a informações sobre o momento em que se desenrola a ação. A perspectiva que pretendemos desenvolver procurará, desse modo, afastar-se tanto quanto possível de um ponto de vista ainda excessivamente subserviente aos parâmetros da situação empírica, segundo o qual seria reafirmada nossa dependência frente aos dados fornecidos exclusivamente no nível da intriga, dissociando-se, então, **forma e conteúdo**.

2. Caracterização e interesse do corpus

Como *corpus* de análise, trabalharemos com um tipo de publicação destinada prioritariamente a adolescentes – as publicações sobre videogames – em francês e em português, sendo privilegiado o tema de *Jurassic Park*, o qual alcançou um grande sucesso no decorrer de 1993, ocasião que coincide com o lançamento de filme de S. Spielberg. Nesse sentido, foram selecionados três fascículos de uma revista em português e três fascículos de uma revista em francês, a saber⁴:

⁴ Os fascículos selecionados incluem textos que se referem a diferentes versões do jogo Jurassic Park: versões NES, SNES e Mega Drive. Foram mantidos os títulos originais das publicações das quais se extraiu o corpus de pesquisa, assim como os títulos dos jogos e do filme, por se tratar de material amplamente disponibilizado ao público em geral.

- em português, *Ação Games* 38 (julho/1993), 41 (agosto/1993) e 46 (novembro/1993);
- em francês, *Consoles+* 23 (setembro/1993), 24 (outubro/1993) e 25 (novembro/1993).

Nosso interesse pelas referidas publicações midiáticas em línguas diferentes justifica-se inicialmente por algumas “coincidências” que pudemos perceber. Com efeito, trata-se de publicações que apresentam os seguintes pontos em comum:

- cumprem uma “mesma função”: anunciar o jogo, fazer sua publicidade, oferecer “dicas” ao jogador, etc.;
- colocam em cena um mesmo tipo de suporte midiático: as publicações sobre videogames;
- aproximam-se também no que diz respeito ao modo de circulação: publicações periódicas (geralmente com uma periodicidade mensal) de fácil acesso ao público leitor (são vendidas em bancas de jornal);
- surgem num “mesmo momento”, considerando que tais publicações são introduzidas nos anos 90;
- surgem por ocasião de um “mesmo evento”: o lançamento de um dado jogo no mercado;
- surgem numa “mesma conjuntura”: a da “invasão” de um dado tema em diferentes registros de produção semiótica (cinema, videogame, história em quadrinhos, seriados na televisão e outros);
- atualizam um “mesmo enunciador”: o jornalista “gamemaníaco”;
- atualizam um “mesmo co-enunciador”: o adolescente interessado por videogames.

3. Pistas para uma revisão da noção de *enlaçamentos*

A pista que nos auxiliou a superar as limitações a que fizemos referência e a redimensionar o conceito de *enlaçamentos* localiza-se em *Carmen, les racines d'un mythe*, obra de Maingueneau cuja primeira edição data de 1984. Tendo por objetivo discutir o tema da constitui-

ção de um mito, o autor percorre os diferentes elementos que compõem a trajetória de *Carmen*, obra imortalizada na ópera de G. Bizet, de 1875, tomando por base não o texto de P. Mérimée, de 1845, mas a versão de H. Meilhac e L. Halévy, libreto realizado segundo as convenções da ópera-cômica.

Tendo em vista nosso propósito no momento, o interesse suscitado pela referida obra de Maingueneau reside precisamente no modo pelo qual o autor logra explicitar a articulação do “plano dos conteúdos” – a intriga – com os demais elementos integrantes da obra, a saber, caracterização física e psicológica dos personagens, espaço, tempo. Em outras palavras, nossa atenção estará voltada para a leitura a que procede Maingueneau – leitura que nos revela a maneira pela qual a intriga se desenrola nos diferentes planos da obra, sendo ratificada a cada momento por elementos de diversas ordens. Com efeito, a oposição entre os personagens José e Carmen e, em grau mais acentuado, entre Micaela e Carmen, remete a diferentes ordens de embate entre uma “Idade da Razão” e a ameaça de retorno à condição de selvageria:

- no plano religioso, a disputa entre o Bem e o Mal, onde a pureza de Micaela – a criança angelical que traja o azul – se distancia da lascívia demoníaca de Carmen – dama do vermelho e do negro;
- no plano social, o choque que se verifica entre a nobreza (genealogia de Don José de Lizarabengoa) e a plebe (inserção de Carmen, ou la Carmencita, nas camadas populares);
- no plano econômico, o conflito entre o modo de vida burguesa, no qual a poupança e a previsão são valores fundamentais, e a condição operária de Carmen, personagem que vive o cotidiano, o descompromisso, o supérfluo e a dissipação materializada no álcool e no fumo.

Todos esses diferentes planos em que se desenrola o conflito são magistralmente ratificados no nível da topografia: o Norte contra o Sul, o campo contra a cidade grande, o espaço fechado contra o espaço aberto, o centro contra a periferia, a pátria-mãe acolhedora contra o universo inóspito, o estrangeiro. Dessa maneira, a intriga se desenvolve

de modo não independente dos demais elementos integrantes do posicionamento da obra: o tempo e o espaço, por exemplo, também contam essa história de ascensão e decadência; Micaela e Carmen também são, além de personagens da intriga narrada, facetas inconciliáveis do ethos de José, que deve escolher entre a espiritualidade e a animalidade, a salvação e o pecado, a razão e o mergulho nas pulsões mais arcaicas.

A nosso ver, a análise de *Carmen* a que procede Maingueneau representa, de forma particularmente clara, uma “encenação” da problemática dos enlaçamentos. Em outras palavras, um modo “discreto” de fazer teoria, colocando em cena a necessária e desejável reversibilidade entre corpus e teorização: apresentando-nos a intriga, o autor deixa entrever a reflexão teórica que subjaz aos comentários que tece.

Nesse sentido, o que parece colocar em movimento o projeto de Maingueneau é precisamente a busca de um certo modo por intermédio do qual estão organizados os conteúdos de uma obra, isto é, o desvendamento daquilo que o autor denomina “esquemas aglutinadores”⁵ (Maingueneau, 1984:138). A função de tais esquemas é assim definida pelo autor:

[esquemas que] *percorrem o texto em todas as suas dimensões, conferindo-lhe uma unidade profunda, uma coerência flexível e eficaz que escapa à percepção imediata*⁶ (Maingueneau, 1984:138).

Considerando a função integradora não imediatamente perceptível que desempenham tais esquemas, justifica-se a insistência do autor em verbos como *crystalizar* e *cimentar*, como se verifica nos fragmentos abaixo:

⁵ No original, “des schémas agrégeants”.

⁶ Tradução nossa, procedimento a ser adotado nos demais fragmentos citados.

*Essa ambivalência [a Andaluza simultaneamente amorosa e assassina] **crystaliza-se** de modo privilegiado em uma parte do corpo da mulher, (...).* (Maingueneau, 1984:59)

*É ainda Carmen quem **cimenta** esses elementos de sentido [as regiões inferiores: “o Sul, a marginalidade, o sexo, a terra, a boca, a animalidade...”] *mais ou menos difusos.* (Maingueneau, 1984:54)*

É ainda no exercício dessa mesma função que compreendemos o uso reiterado dos vocábulos *constelação* e *crystalização*, como nos indicam os fragmentos abaixo:

*Toda essa **constelação** erótica [o fogo, a dança e a atividade sexual] se oferece à leitura no ato II.* (Maingueneau, 1984:52)

*Essa enorme **crystalização** em torno da imagem da Espanha, da qual Carmen é o sintoma mais conhecido, é inseparável do Romantismo.* (Maingueneau, 1984:22)

No que diz respeito à explicitação desses “esquemas aglutinadores”, particularmente feliz nos parece ser a escolha do vocábulo *crystalização*: remetendo simultaneamente às idéias de *enredamento*, *fixidez* e *transparência*, o fenômeno da *crystalização* pressupõe a solidificação, a estabilização de forças que antes se encontravam em estado amorfo, sendo ainda conseguido um grau de extrema limpidez e transparência. Conclui-se, desse modo, que a maneira mais segura de visualizar os diferentes registros (topografia, cronografia, ethos, etc.) é amalgamá-los, misturá-los, fazê-los transitar pelos diferentes planos da obra, reconhecendo, desse modo, a absoluta solidariedade de composição que os caracteriza.

A possibilidade de expandir conceitos como o de *topografia discursiva* para além da mera referência à localização no espaço – referência que tenderia a se confundir com as circunstâncias empíricas de produção – é o que autorizará Maingueneau a falar de **geografia imaginária**, **topografia imaginária**, **topografia vertical**, **topografia da consciência** e **topografia corporal**. Seguem alguns fragmentos que evidenciam tal “onipresença” da noção de *topografia*:

*Nessa época [século XIX], a Espanha, em razão de sua posição, instala-se numa **geografia imaginária** de múltiplos harmônicos.* (Maingueneau, 1984:17)⁷

*Essa **topografia imaginária** [oposição Norte X Sul, protestantismo X catolicismo, no romance *E o vento levou*] é tão rica de sentido que se poderia resumir (...) (Maingueneau, 1984:22) (...) *Micaela se inscreve perfeitamente na **topografia vertical**: por suas origens setentrionais e montanhasas, (...), mas também por tudo o que nela diz respeito [à idéia de] anjo, (...) por sua pura espiritualidade.* (Maingueneau, 1984:43).*

*A regressão representada pela tauromaquia não é apenas temporal; ela também deve ser lida na **topografia da consciência**: ela representa descida à região inferior, obscura da alma, (...) (Maingueneau, 1984:79).*

*Devoradora de charutos, de guloseimas e de vinho, dançarina lasciva, Carmen é definitivamente associada à região inferior da **topografia corporal*** (Maingueneau, 1984:121).

4. Repensando a problemática dos enlaçamentos em *Jurassic Park*

Os personagens da intriga de *Jurassic Park* – em especial, o Dr. Grant (paleontólogo que protagoniza o filme de Spielberg) e o dinossauro – não participam tão-somente da locução discursiva. Ao contrário, configuram-se simultaneamente como índices de construção de um **espaço** que busca alcançar uma distância máxima frente ao cotidiano que vivemos, isto é, a promessa de instituição de um espaço que viria “fraturar” a inércia e o tédio do cotidiano que se atualiza na experiência de cada um e de todos; concorrem ainda para a construção de uma **temporalidade** que pretende coincidir com o momento dos aconteci-

⁷ Na página 20 da mesma obra, o autor menciona ainda a “**geografia erótica imaginária**” que contribui para a caracterização do perfil de Carmen e, na página 24, a “**geografia imaginária**” que se delinea na oposição entre o norte e o sul da Espanha.

mentos iminentes, das situações de impasse que levarão inexoravelmente à afirmação de um “novo tempo” – o tempo da consagração da “prova qualificante” pela qual passará o personagem e que será responsável pelo deslocamento das diferentes forças que se confrontam no cenário da atualidade. Nesse sentido, “encarnar” o Dr. Grant implicará assumir a posição de herói e todos os traços de caráter – racionalidade, senso de justiça, altruísmo, etc. – que lhe são inerentes, desempenhando a “nobre” missão de salvar aqueles que se encontram em perigo; “encarnar” o dinossauro significará “mudar de lugar”, deslocando-nos rumo ao que de mais primitivo existe dentro de cada um de nós, ceder aos instintos que nos habitam, comprometendo-nos tão-somente com a egocêntrica tarefa de “salvar a própria pele”. Dupla paisagem que se desenha no interior do jogador.

Trata-se, desse modo, da encenação de uma **situação de impasse** que exigirá uma **ação** visando ao **restabelecimento da ordem perdida**: assumindo o papel do herói, o paleontólogo Dr. Grant, o leitor/jogador deve ser capaz de superar os obstáculos que encontra para devolver a paz ao universo desestabilizado do parque dos dinossauros; ou então, segundo anuncia a versão Mega Drive do jogo, incorporando o papel do dinossauro, escapar da ilha, “driblando” a vigilância dos humanos que pretendem capturá-lo. Acrescente-se que os motivos que geraram tal situação de desequilíbrio são minimizados tanto quanto possível: toda a ênfase recai diretamente sobre o momento do impasse, isto é, sobre a situação-problema que se coloca. É nesse sentido que entendemos o convite feito ao leitor/jogador, que deve aceitar o desafio que lhe é destinado, sendo-lhe dadas apenas duas possibilidades de desfecho: a vitória ou o fracasso.

Paralelamente à intriga que acima descrevemos, acreditamos ser possível descobrir outros “enredos” igualmente presentes nos discursos das publicações sobre as quais trabalhamos, ou seja, diferentes “desafios” que têm lugar em planos variados:

- desafio lançado ao Dr. Grant no filme de S. Spielberg – vencer os dinossauros –, a ser vivenciado pelo leitor/jogador⁸;
- desafio lançado aos produtores de jogos, no sentido de realizar um bom jogo (isto é, um jogo que esteja à altura do filme);
- desafio lançado à equipe de jornalistas, dos quais se espera a confecção de uma boa revista;
- desafio lançado ao jogador, a saber, obter êxito nas diferentes etapas do jogo.

Como se percebe, assiste-se a uma multiplicação de enredos que possuem um denominador comum: diante do impasse criado, a necessidade de uma ação que possibilite superar o problema. Nos diferentes planos acima referidos, a dupla possibilidade de desfecho que se entrevê: alcançar o sucesso ou naufragar no fracasso. O filme já tem seu sucesso garantido, como se percebe nos depoimentos que figuram em *Consoles+* e em *Ação Games*; quanto aos jogos, algumas versões são mais apreciadas que outras; a revista continua sua árdua tarefa de acompanhar o que de mais atual existe no mercado, lutando por conseguir transmitir aos leitores novidades em primeira mão; o futuro do jogador é como que antecipadamente anunciado como promissor.

A tal multiplicidade de desafios corresponde uma diversidade de cenários: as paisagens reais da pré-história; o Jurassic Park, isto é, o parque dos dinossauros no qual ingressamos por intermédio do filme; a página da revista, que, de um certo modo, procura recuperar elementos da “realidade” pré-histórica e do filme⁹; a cena que se desenrola sobre a tela do televisor. Eis, portanto, diversos cenários que se multiplicam e nos quais se procura reviver um “mesmo” roteiro – movimen-

⁸ Distinguimos o desafio lançado no filme de S. Spielberg e o desafio presente nas diferentes versões do jogo por uma dupla razão: por um lado, o desafio no jogo é múltiplo (o jogador poderá viver o papel do paleontólogo ou o do dinossauro, a cada papel correspondendo um desafio diferente); por outro, nem todos os desafios presentes no filme são mantidos no jogo (a exemplo do que ocorre no embate entre o poder da ciência, representado por John Hammond e sua equipe de pesquisadores, e o poder da natureza, anunciado pelo personagem Ian Malcolm).

⁹ A esse respeito, observemos, por exemplo, que em *Ação Games* 38, pp. 24-25, descobrimos sob o texto do jornalista a reprodução de uma cena do filme de S. Spielberg.

to que tende a tornar indistintos esses diferentes planos, criando-se a ilusão do **Mesmo**. Em outras palavras, tudo se passa como se um mesmo enredo, uma mesma história tivesse lugar, sendo a cada momento revivida com a mesma emoção e o mesmo prazer originais.

A inscrição do tempo nesses discursos parece obedecer a uma mesma lógica de “superposição”: assiste-se à reunião de um tempo remoto da pré-história, um passado recente que corresponde à realização do filme, o momento da execução da revista e, ainda, o momento iminente da emoção vivida diante do aparelho de videogame. Tal sincronismo parece corresponder ao sentido que se pretende construir para o que poderíamos chamar *atualidade*.

Inscrevendo-se, desse modo, numa “tradição” que coincide com a história de sucessivas alterações discursivas por que passa o tema *Jurassic Park*, os discursos das publicações sobre videogames deixam marcas de uma “origem” que, em última instância, vem legitimá-los, criando, por assim dizer, sua própria dêixis fundadora. No caso de *Consoles+*, essa tradição parece alcançar uma maior consistência, tendo em vista o fato de se justaporem os discursos da ciência e tecnologia, o livro de Michael Crichton, o filme de S. Spielberg, as diferentes versões do jogo e, finalmente, a publicação da revista. Já em *Ação Games*, tal tradição apresenta-se mais abreviada: toda a ênfase recai na passagem do filme às diferentes versões do jogo, e desse à revista, não havendo qualquer referência aos discursos da ciência ou ao livro. No entanto, apesar de tais deslocamentos a que assistimos ao compararmos as publicações francesas e brasileiras, algo sempre permanece: a mencionada lógica da “superposição”, lógica da coincidência, na qual uma multiplicidade de elementos – os conflitos da pré-história, os embates presentes no filme, a disputa entre diferentes produtores de jogos, a luta por conseguir alcançar a preferência do público leitor, o esforço para superar uma determinada dificuldade no jogo – parece convergir para um mesmo ponto. Homogeneizar o heterogêneo, reconhecer no Outro a condição imutável do Mesmo.

A construção de um código de linguagem vem colocar em cena uma convivência mais ou menos conflituosa de diferentes línguas, como verificamos por intermédio da presença do francês (ou português), do

inglês, do latim e, em *Consoles+*, do grego; ou ainda a escolha de uma dada modalidade de língua, como é o caso do investimento numa língua coloquial, bastante distanciada de um registro formal. Plurilingüismo interno e externo que parece remeter a diferentes planos de embate que podemos recuperar no nível das circunstâncias de produção desses discursos:

- grego/latim X inglês/francês ou português: plano da distância no tempo que separa uma “tradição” dos discursos da ciência e outros discursos da “modernidade”, como o filme, o jogo, etc.;
- inglês X francês ou português: plano do combate acirrado que se verifica entre os diferentes produtores de videogames, no qual as empresas americanas – e, é claro, as japonesas – parecem ocupar um lugar de destaque;
- língua culta X coloquial: plano no qual se assiste ao embate entre a tradição estabilizada e a língua dos adolescentes, destinatários privilegiados das publicações sobre as quais trabalhamos.

O que ora designamos como “desafio da língua” remete-nos a modos diferenciados de apreensão do Outro nesses discursos: por um lado, a “pacífica convivência” com esse Outro que parece encontrar seu lugar nesses discursos, sem que se configure qualquer situação de “estranhamento” – um **Outro** transfigurado em **Mesmo**, “domesticado”; por outro, a distância tomada frente ao elemento apreendido como “corpo estranho” que se imiscui nesses discursos. Esse duplo modo de apreensão do Outro se deixa entrever no nível do código de linguagem por meio dos seguintes procedimentos:

- presença do vocábulo em língua estrangeira harmonicamente integrado no enunciado:
“O game dos dinossauros famintos já está pintando ...”. Ação Games 41, p. 32
- presença do vocábulo em língua estrangeira enquanto tal, isto é, incorporado ao enunciado com uma certa distância:

“Mas você só entra aí se tiver pego a “night vision” numa das salas do Sub Level”. Ação Games 46, p. 13

“On vous explique que vous devez activer la génératrice avant de mettre en route le “system””. Consoles+ 25, p. 139

Parece-nos plausível supor que esse último modo de atualização da palavra estrangeira, no qual a distância é marcada pelas aspas, seria explicado em função da natureza do destinatário visado: o recurso ao inglês – língua em que é produzida a grande maioria dos jogos – se justificaria pelo compromisso de passar ao jogador as instruções (incluindo-se as instruções sobre o código lingüístico) necessárias à execução de uma dada tarefa¹⁰.

Uma última característica do investimento na construção de um código de linguagem a que faremos referência diz respeito à própria “ambiência” construída nesses discursos. Com efeito, por intermédio do emprego de um registro de língua deliberadamente informal, no qual o recurso às gírias é a cada momento reafirmado, preserva-se o clima de lazer e descontração dessas publicações, sendo desse modo ratificado o “contrato de prazer” firmado entre enunciador e co-enunciador. Em outras palavras, o código de linguagem é parte integrante do ethos.

No que diz respeito aos integrantes da locução discursiva, assistimos a um mesmo procedimento que consiste em superpor uma multiplicidade de embates em planos diferenciados, que tenderiam a se apagar. Senão, vejamos: a oposição entre os personagens (Dr. Grant e o dinossauro) assume a condição de oposição relativa diante da dupla possibilidade de jogo na versão Mega Drive. Com efeito, os papéis de “herói” e “vilão” – papéis bastante estabilizados no filme, onde Dr. Grant (herói) deve combater os temíveis dinossauros – podem ser invertidos no jogo, tendo em vista a dupla possibilidade de alianças do jogador: encarnando o paleontólogo, combater o vilão, o dinossauro; como aliado do dinossauro, combater o inimigo, isto é, Dr. Grant e os demais humanos. Tal relatividade das alianças que se estabelecem em função da opção de jogo que é feita vem, desse modo, alterar o lugar

¹⁰ Nos textos com os quais trabalhamos, muitas vezes a palavra estrangeira é acompanhada de sua tradução figurando entre parênteses.

ocupado pelos integrantes da locução discursiva (Grant nem sempre é o herói; o dinossauro pode ser “vilão e personagem”). Nesse sentido, a versatilidade das alianças estabelecidas entre o jogador e cada um dos personagens do jogo vem assegurar, em última instância, o que parece constituir a pedra de toque desses discursos: a presença de elementos ambivalentes que, interpondo-se à consecução de um dado objetivo, representam simultaneamente a garantia de diversão e prazer do destinatário dessas publicações.

A partir dessa mesma perspectiva, outros níveis de embate passam a assumir a mesma condição de “conflitos neutralizados”: oposições como as que se verificam entre *pré-história/atualidade*, *vida real/revista/tela do videogame*, *viver/jogar/ler*, *passado remoto/passado imediato/futuro próximo* são imediatamente rebatidas em um mesmo plano, confundindo-se numa mesma “realidade”. É ainda essa mesma lógica que nos autoriza sustentar que *sucesso* e *fracasso* se aproximam: num universo como o que se constrói nesses discursos, a grande vitória de hoje é rapidamente transformada na derrota de amanhã. Nada é garantia de sucesso para sempre: uma boa versão de um jogo sempre será superada por outra ainda melhor; uma determinada escolha temática, por mais atraente e emocionante que seja, encontrará fatalmente um adversário que acabará por suplantá-la. É o que percebemos, por exemplo, no fascículo 46 de *Ação Games*, onde, na página 12 (apresentação de *Jurassic Park*, versão SNES), fala-se de um jogo de grandes qualidades (um jogo inteligente, gráficos e som de boa qualidade, um “desafio infernal”), figurando na página 18 (apresentação de *Dinosaurs for hire*, versão Mega Drive) o seguinte comentário pouco elogioso:

Prepare-se para conhecer Archie, Lorenzo e Reese, três dinossauros mafiosos da Pré-história. Perto deles, os dinos jurássicos parecem até românticos. (...) Estes dinos mercenários estrelam o melhor game com dinossauros que já pintou. Dá até pena de Jurassic Park.

5. Considerações Finais

Por todas as considerações apresentadas, parece-nos bastante produtivo, no que concerne à articulação entre enunciado e enunciação, o modo pelo qual é abordada a problemática dos enlaçamentos em Maingueneau. Com efeito, por intermédio do intrincamento de diferentes dispositivos – locução discursiva, topografia, cronografia, ethos, código de linguagem –, apreende-se mais efetivamente a solidariedade entre marcas lingüísticas que se recuperam no fio do discurso e pistas remetendo aos processos enunciativos. Em outras palavras, o universo do qual se fala – em nosso caso, os desafios de *Jurassic Park* – é reiteradamente legitimado pelos diferentes dispositivos, permitindo-nos a leitura, em diferentes planos, de uma “mesma intriga”. Os desafios de *Jurassic Park* perdem a condição de meros conteúdos (objetos de um dizer) para se atualizarem no amálgama de dispositivos acionados pelo enunciador (processos que legitimam esse dizer).

Reafirma-se, desse modo, um ponto de vista que logra reconhecer nesses discursos o esforço por constituir um universo que, em meio à diversidade de elementos que exhibe, trabalha no sentido de homogeneizar o heterogêneo. Com efeito, um dos traços distintivos mais marcantes de tais publicações reside precisamente num certo modo de incorporação do Outro no Mesmo, promovendo a transformação do heterogêneo em homogêneo. Assimila-se o **novo** ao **já habitual**, estratégia que consiste em fazer do **desconhecido** algo que logo se **reconhece**.

Enviado em: 05/2000. Aceito em: 10/2002.

Referências bibliográficas

- MAINGUENEAU, D. 1984 *Carmen, les racines d'un mythe*. Sorbier.
_____. 1989 *Novas tendências em análise do discurso*. Pontes. Tradução de: *Nouvelles tendances en analyse du discours*. Hachette, 1987.
_____. 1990 *Pragmatique pour le discours littéraire*. Bordas.
ROCHA, D. 1997 *Produção de subjetividade: para uma cartografia dos discursos das publicações sobre videogames*. Tese de Doutorado inédita. LAEL – PUC-SP.

Corpus de análise:

AÇÃO GAMES, v. 38, jul.1993. São Paulo: Editora Azul.
AÇÃO GAMES, v. 41, ago.1993. São Paulo: Editora Azul.
AÇÃO GAMES, v. 46, nov.1993. São Paulo: Editora Azul.
CONSOLES+, v. 23, set. 1993. Paris: EM-Images SA.
CONSOLES+, v. 24, out. 1993. Paris: EM-Images SA.
CONSOLES+, v. 25, nov. 1993. Paris: EM-Images SA.

Décio Rocha is a Full Professor at the Rio de Janeiro State University (UERJ), Brazil, working for the Departments of Language Studies and Language and Literature, where he teaches Linguistics and French, respectively. He holds a Ph.D. in Applied Linguistics from PUC-São Paulo and his research interests focus on language in work situations and didactic discourses. He is a member of the Atelier research group and coordinates the MA in Linguistics at UERJ.