

Capítulo 3 - Da construção discursiva do corpo em jogos eletrônicos

Greciely Cristina da Costa

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

COSTA, G.C. Da construção discursiva do corpo em jogos eletrônicos. HASHIGUTI, S.T., ed. *O corpo e a imagem no discurso: gêneros híbridos* [online]. Uberlândia: EDUFU, 2019, pp. 47-60. *Linguística in focus collection*, vol. 12. ISBN: 978-85-7078-503-9.
<http://dx.doi.org/10.14393/EDUFU-978-85-7078-503-9>.



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença [Creative Commons Atribuição 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia [Creative Commons Reconocimiento 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Da construção discursiva do corpo em jogos eletrônicos

Greiciely Cristina da Costa (Univás)

greiciely@gmail.com

De tela em tela

A relação entre corpo e tecnologia pode ser discutida de várias perspectivas, mas nossa proposta é refletir sobre ela com base nos pressupostos teóricos da Análise de Discurso, visando compreender de que maneira o corpo está investido em um processo de significação, e de que modo a imagem de síntese contribui para a construção de um corpo e de um espaço no universo dos jogos eletrônicos. Com esse propósito, somos conduzidos pela série *homem-máquina-imagem* como ponto de partida de uma reflexão que realça a articulação do sujeito com seu corpo, do corpo com o espaço em que está inserido no mundo. Trazemos, ainda, para a reflexão a ideia de espelho atribuída à imagem. Começamos pela metáfora da imagem como espelho do mundo.

A metáfora de quadro como *janela aberta* para o mundo, proposta, em 1435, por Alberti, foi retomada e atualizada por artistas e diferentes pesquisadores que se interessam pelo estudo de imagens no que concerne à produção da ilusão de realidade. Com a metáfora da janela aberta, Alberti deu visibilidade para a relação entre pintura, mundo e homem, apontando o pintor como aquele que é, por meio da perspectiva, ou melhor, da linguagem pictórica pautada na perspectiva, capaz de fixar um ponto de vista, de dirigir o olhar observador em face de uma imagem à medida que produz a ilusão de realidade, de projetar na pintura espaços, objetos, pessoas como se representasse, com linhas, cores, sombras, uma

realidade. Como se assim pudesse dissolver as fronteiras entre o mundo e sua versão pictórica projetada no quadro.

A metáfora da janela aberta e a ilusão de realidade produzida por uma imagem em consonância com a ideia de representação, ou como efeito dessa última, têm sido ao longo da história trabalhadas não só pela pintura, mas pela fotografia, pelo cinema, pela televisão, considerando o mundo como referente e a imagem como resultado da captação desse mundo. A imagem especular, espelho do mundo.

Da pintura em tela para a tela de cinema, no campo cinematográfico, Bálazs (1970 apud Xavier, 1977), ao refletir sobre a linguagem do cinema, refere-se à metáfora da *janela*, agora acompanhada de um epíteto, *cinematográfica*. Segundo o autor, essa linguagem é capaz de carregar o espectador para dentro da tela na direção de diminuir as distâncias entre espectador e obra de arte, de criar a ilusão de que o espectador está no interior da trama cinematográfica, oferecendo a ele uma impressão de realidade. Nas palavras de Metz (1971 apud Xavier, 1977, p. 23), um mergulho dentro da tela. A tela como espelho no qual se pode imergir.

Da tela de cinema para as telas digitais, com o advento de novas tecnologias, a questão da imagem e da captação e projeção de uma realidade passam a ser amplamente discutidas tendo em vista o modo como a imagem digital é produzida, como modifica os modelos de representação do mundo e, conseqüentemente, a ilusão de realidade, intervindo na relação entre a imagem, o mundo e o homem na contemporaneidade, à medida que introduz um novo elemento, a máquina. Na era digital, não se trata mais da imagem especular, mas da imagem de síntese, aquela que de certa maneira não tem no mundo seu referente, pois, como afirma Robin (2003, p. 426, tradução nossa), “a imagem de síntese não tem mais a necessidade de referente. Ela é gerada pelo computador, a partir de uma maquete digital em três dimensões, produzida graças às linguagens simbólicas”, provocando uma ruptura referencial na medida em que é caracterizada como uma técnica autônoma. Ela é resultado de uma combinação numérica, da numerização codificada de uma informação. Robin ressalta que a imagem de síntese possibilita ao sujeito imergir na imagem, entrar na imagem e assim se deslocar para um mundo paralelo, “um mundo que não é mais o da representação, nem o da impressão, como aquele da foto tradicional, mas o mundo da simulação” (Robin, 2003, p. 426, tradução nossa).

De nossa perspectiva teórica, é importante dizer que nos situamos como críticos à ideia de representação e de ilusão ou impressão da realidade, uma vez que consideramos que a relação entre linguagem, ou, por que não dizer, entre a imagem e o mundo, não é direta, mas constituída pela ideologia. A “relação entre a imagem e a realidade que ela supostamente representa deve ser encarada como um processo” (Aumont, 1993, p. 198), nós diríamos, *processo de significação*, tendo em vista que a representação da realidade, na imagem, consiste na ilusão ancorada no efeito-realidade (Herbert, 1995)¹ produzido, no discurso, pela ideologia, enquanto a simulação é ela também construída discursivamente.

Ao mesmo tempo, a passagem da imagem especular para a imagem de síntese e a ideia de ruptura referencial afeta o modo como o sujeito se relaciona com o mundo, com a tecnologia, visto que os sentidos não são inertes às suas condições materiais de produção. Daí deriva a série *homem-máquina-imagem*, que, neste trabalho, é observada em funcionamento no universo dos jogos eletrônicos. Daí também parte a nossa hipótese de que o efeito-realidade não desaparece com a passagem de uma imagem à outra, mas é engendrado de outro modo. Desloca-se a referência, embora, nos dois casos, ela seja construída discursivamente. Pela filiação à memória discursiva, os mais diferentes já-ditos recaem na formulação, ainda que esta seja codificada, pois, de acordo com Gadet e Pêcheux (2004), a formulação em uma língua universal lógico-matemática tem sua memória.

O corpo no jogo, interatividade, imersão e informação

Em face da série *homem-máquina-imagem* no contexto dos jogos eletrônicos, entram em discussão as noções de imersão, interatividade e informação, posto que se apresentam na relação com a imagem contemporânea (tecnológica, digital) caracterizada como imagem de síntese. As duas primeiras noções são consideradas no campo da Comunicação e da Informática, entre outros, como formas de tornar os jogos mais realísticos. Articuladas, a imersão é tratada como um artifício que faz com que o jogador tenha a sensação de deslocamento do corpo, de entrar num outro espaço, enquanto a interatividade é vista como elemento fundamental dos jogos, concebida como possibilidade de fundir

¹ Pseudônimo usado por Michel Pêcheux em algumas de suas primeiras publicações.

o lugar do receptor e do emissor em um só (Lévy, 1999), interatividade entre homem-máquina, ou entre o jogador e o jogo.

Sobre imersão, Ferreira (2010) traça um panorama mostrando como essa noção é definida por Radford (2000), Murray (1998), Couchot (2003) e Ermi e Mäyrä (2005). Para Radford (2000 apud Ferreira, 2010, p. 165), a imersão diz respeito à “habilidade de se entrar no jogo através de seus controles”. Murray (1998 apud Ferreira, 2010, p. 165) refere-se a ela como “sensação de estar cercado por uma outra realidade”, enquanto Couchot (2003 apud Ferreira, 2010, p. 165) define a imersão como a “capacidade de um sistema de trazer seus espectadores ou usuários para dentro da realidade por ele construída”. Por fim, para Ermi e Mäyrä (2005 apud Ferreira, 2010), a imersão é resultado de uma série de estímulos audiovisuais provocados pelo *videogame*. O que essas definições têm em comum é, segundo Ferreira, o fato de ligar imersão e realidade como se o jogo digitalmente produzido levasse o jogador a se sentir presente em uma outra realidade.

Quanto às imagens, no universo dos *videogames*, elas são caracterizadas como realistas de alta definição, imagens essas que constituem a chamada realidade virtual; o corpo construído aí torna-se informação: imagem numérica (Dias, 2011) ou imagem de síntese.

Para Ferreira (2010, p. 159, grifo do autor), “a realidade virtual buscaria oferecer um ‘efeito de real’ às imagens por ela construídas, e uma sensação de presença em seus ambientes”.

Segundo Finco e Fraga (2013), os jogos eletrônicos tiveram origem no final da Segunda Guerra Mundial e no início da Guerra Fria como forma de distração no contexto tenso de guerra. Os autores explicam que, nesse período,

os físicos Thomas Goldsmith Junior e Estle Ray Mann, enquanto testavam equipamentos para o desenvolvimento de televisores e monitores em 1947, pensaram em um pequeno passatempo. Eles ligaram um tubo de raios catódicos em um osciloscópio. Os traços de luz exibidos simulavam mísseis. (Finco; Fraga, 2013, p. 3).

O que é então conhecido hoje como realidade virtual começava a ser desenvolvido. A partir de 1960, já com o desenvolvimento de imagens computadorizadas, a realidade virtual passa a ser aprimorada pela

indústria bélica na criação de testes e ambientes virtuais que simulavam ações militares.

Atualmente, os jogos eletrônicos compõem a mídia de entretenimento e são criados com os mais avançados recursos tecnológicos na tentativa de expandir a realidade virtual por meio da conexão entre o homem e a máquina, entre o espaço físico e o espaço do jogo. Para isso, precisam de uma interface, isto é, de um conjunto de elementos de hardware e software que possibilitem essa conexão. Audi (2014, p. 241-242) explica que a “interface pode envolver muitos elementos: controle, *display*, sistema de manipulação de personagem, o modo como o jogo se comunica com o jogador, entre outros”. O autor também descreve que a interface é composta por três camadas: *input* físico, que se refere ao modo como o jogador se insere no jogo e o altera por meio de um *joystick* ou teclado e *mouse*; *output* físico, que diz respeito ao retorno audiovisual da máquina (áudio, imagem etc.); e a camada virtual, que se situa entre o *input/output* físico e o mundo do jogo.

Para Audi (2014, p. 238), o corpo pode ser entendido como “interface de comando dos movimentos do mundo ficcional”, visto que é por intermédio do movimento corporal, com seus gestos (esquivar-se, dançar, saltar, golpear, atirar etc.), que o jogo se dá, uma vez que os comandos partem desse movimento. Dessa perspectiva, o corpo passa a funcionar como um dispositivo do próprio jogo, a ponto de se transformar em *joystick* (Finco; Fraga, 2013), ou como um mecanismo do próprio jogo. Desta forma, para alguns autores, dentre eles Finco e Fraga (2013), nos *videogames* atuais, como Xbox e o Wii, o corpo funciona como uma interface ao passo que se torna um dispositivo do jogo.

Observamos que tanto a ideia de interatividade quanto o corpo têm papel importante para a produção da realidade virtual, para o efeito de realidade, uma vez que as noções de interatividade e imersão aparecem ligadas, tendo o corpo como condição para coexistirem. A interatividade refere-se à conexão do jogador com a realidade criada pelo jogo e a imersão ao resultado da interatividade.

O corpo então configura-se como elo entre a interatividade e a imersão, e também entre um espaço no mundo, chamado de espaço “real”, e o espaço criado pelo/no jogo eletrônico, chamado por alguns de espaço virtual. Todavia, para nós, não existe um espaço mais real que o outro. O que está em questão é, na instância da significação, a projeção de espaços que

se constituem diferentes em relação ao modo como o sujeito se inscreve nele. Nesse processo de inscrição, o corpo ocupa um lugar específico. Como ele significa e significa o sujeito, o espaço e o próprio corpo? De que corpo se fala? Em outras palavras, nosso propósito é compreender como o corpo é discursivizado, significado e funciona, considerando-se que, como “corpo simbólico, corpo de um sujeito, ele é produzido em um processo que é um processo de significação, onde trabalha a ideologia, cuja materialidade específica é o discurso” (Orlandi, 2012, p. 85).

Nesse sentido, o estudo de Dias (2011) é uma contribuição, pois ao refletir sobre o corpo discursivamente, ela acentua que ele é afetado pelos sentidos engendrados tanto pela tecnologia quanto pela sociedade. Prova disso é o fato de que muitas tecnologias intervieram na sociedade de modo a conformar o corpo em determinadas lógicas sociais. Assim, analisando o modo de funcionamento do *kinect* (Microsoft, 2018), a autora ressalta que o corpo “toma o lugar dos periféricos como o mouse e o teclado e se torna, ele mesmo, um periférico. Um corpo-periférico” (Dias, 2011, p. 61-62), que funciona como periférico de si, projetado na tela como um avatar, pois dispensa controles físicos e funciona sob o comando da voz e do movimento corporal.

Em nossa análise, detemo-nos na quarta versão do jogo Battlefield (Battlefield, 2018), no que concerne ao discurso do jogo sobre suas possibilidades, observando o modo como o corpo é discursivizado e como se configura como parte da interface, como periférico. Como então esse processo de significação funciona discursivamente?

O corpo no meio do jogo

Battlefield 4 é um jogo de tiro em primeira pessoa, isso significa que o jogador entra no jogo, observando-o da perspectiva do protagonista da narrativa do *game*, como se jogador e personagem fossem um só observador, um efeito da relação *homem-máquina-imagem*. Para jogá-lo, é necessário usar um sapato especial, que desliza sobre uma esteira omnidirecional. Esta, por sua vez, permite ao jogador se inclinar para diversas direções, correr, andar, pular etc., sem sair do lugar. O jogador também tem de usar um óculos como o *Oculus Rift*², que dá acesso às imagens projetadas na tela, e uma arma, como mostra o recorte ao lado.

² A descrição dos equipamentos (Virtuix Omni) pode ser conferida no website Tecmundo (KARASINSKI, 2013)

Figura 1 – Jogadora



Fonte: https://fbcdn-sphotos-h-a.akamaihd.net/hphotos-ak-xpf1/v/t34.0-12/11009049_783624278390480_950592831_n.jpg?oh=976485d7d6177d29e9a42d9a5dc95532&oe=54E2C9E0&__gda__=1424214269_9787b805d054b279761f779e3dcc27d7. Acesso em 20/02/2015.

Figura 2 – Jogador



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=aTtfAQEeAJI>. Acesso em 20/02/2015.

Figura 3 – Cenário e jogador



Fonte: Philips, 2013.

É da perspectiva da arma empunhada, vista por meio dos óculos, que o jogador é lançado para o espaço do jogo. Seus movimentos corporais são capturados pela plataforma e simulados no interior da narrativa do *game*. É, portanto, o jogador que direciona com seus movimentos o desenvolvimento da narrativa (enredo, personagens, cenário etc.), já previamente construída graficamente pela máquina. As imagens do jogo são constituídas por imagens de síntese, o que quer dizer que não se trata de imagens especulares. Entretanto, a captura dos movimentos corporais se mistura com as imagens de síntese.

Embora o referente não seja o da imagem especular, trata-se ainda de uma construção referencial pautada em um imaginário de mundo e em suas mais diferentes relações sociais. Ou seja, é uma construção discursiva dos referentes. Em *Battlefield 4*, o imaginário é o de um confronto de inimigos, pois é um jogo de guerra cujo objetivo é vencer a batalha em um contexto caótico de destruição. A memória discursiva é aí convocada na constituição dos efeitos de sentido produzidos pela máquina, pelo

homem, pelas imagens por meio da projeção de pré-construídos, pelos quais “um elemento irrompe no enunciado [na imagem] como se tivesse sido pensado ‘antes, em outro lugar, independentemente’” (Pêcheux, 1988, p. 156, grifos do autor). Isso porque o efeito de pré-construído é um efeito provocado pelo retorno da memória na base do dizível, do visível, no intradiscurso. Em nossa maneira de compreender esse processo de significação, o corpo funciona como elo entre a máquina e o homem, entre jogo e jogador, configurando-se como um dispositivo e ao mesmo tempo (se) significando, inscrevendo o sujeito em uma posição discursiva por meio do “sempre já-aí” da interpelação ideológica que fornece-impõe a ‘realidade’ e ‘seu sentido’ sob a forma da universalidade” (Pêcheux, 1988, p. 164, grifos do autor).

O corpo dos jogos eletrônicos, assim, situa-se entre o mundo, a máquina e a imagem, entre-corpos, o corpo no mundo e o corpo, no mundo, projetado na tela, produzido pela/na imagem de síntese, entre-espacos. Não se trata de um corpo ciborgue que, para Haraway (2009), é a fusão do homem e da máquina, um híbrido de máquina e organismo, que rompe com oposições tais como natural/artificial, que transgride a fronteira entre o humano e a máquina. Trata-se de um corpo híbrido, constituído na instância da significação, como efeito de sentido que resulta de uma relação entre homem e máquina, entre imagem e tecnologia, como discursividade, pois partimos do pressuposto de que o corpo significa, pois é investido de sentidos (Orlandi, 2012, p. 86). Por conseguinte, “não se pode pensar o sujeito sem o corpo, e o corpo sem o sujeito e os sentidos” (Orlandi, 2012, p. 97).

Acerca desse modo de compreensão sobre o corpo, de acordo com Orlandi (2012, p. 93):

O corpo do sujeito é, nas condições sócio-históricas em que vivemos, parte do corpo social tal como ele está significado na história. Isto quer dizer, entre outras coisas, que o sujeito relaciona-se com o seu corpo já atravessado por uma memória, pelo discurso social que o significa, pela maneira como ele se individualiza.

Nessa direção, o corpo “não escapa à determinação histórica, nem à interpelação ideológica do sujeito. O corpo não é infenso à ideologia” (Orlandi, 2012, p. 95).

Em Battlefield, um dos dizeres sobre o jogo, presentes em sua página na internet, explicita o modo como o sujeito é convocado a ocupar um lugar no espaço do jogo ao descrevê-lo afirmando: “É um mundo de policiais contra criminosos”. Desta forma, caracteriza-o como um espaço de conflito entre inimigos: policiais e criminosos. Na sequência, convoca o jogador a fazer uma escolha já predeterminada historicamente: “Você pode invadir cofres ou salvar reféns. De qual lado da lei você quer estar?”. Há a projeção de um sujeito que pode se inscrever ou como policial, ou como criminoso, fazendo com que ocupe uma ou outra formação discursiva que por sua vez determina o que pode e deve ser dito (Pêcheux, 1988). Oposição essa que retoma a memória discursiva, marcando a dicotomia entre o bem e o mal.

Dentre as características do jogo anunciadas no site, aparece em destaque, em caixa alta: A EXPERIÊNCIA DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA COMPLETA. Nesse enunciado, a experimentação do tiro e a referência à primeira pessoa completa trabalham na construção imaginária de um espaço de experimentação para o “eu”, de um jogador que pode imergir nessa “realidade” por completo, produzindo pelo menos dois efeitos de sentido: o de estar por completo (imersão) e o de ser/estar completo na experiência (ilusão de completude).

Com a utilização de formas no imperativo, tais como “Faça o roubo perfeito”, “Lidere sua equipe”, “Dispute no mundo de policiais e criminosos”, um sujeito universal é enunciado e convocado a fazer, a liderar, a disputar, a estar no controle. Observamos aí a produção de um efeito de sentido: *de ser, de existir* e, ao mesmo tempo, *de controlar o jogo, controlar cada ação, controlar o espaço do jogo*.

Sobre a quarta versão de Battlefield, recortamos abaixo (grifos nossos) o modo pelo qual ela é apresentada, visando à constituição do sujeito-jogador e do espaço do jogo. Vejamos:

NO MEIO DE UM CONFLITO MUNDIAL

Battlefield 4 coloca você na pele do sargento dos fuzileiros navais americanos Daniel Recker, membro do pelotão Lápide. No meio do conflito mundial entre os **EUA**, a **Rússia** e a **China**, você participará da guerra a pé e em unidades terrestres, marítimas e aéreas.

LUTE PARA VOLTAR PARA CASA

Por sorte, **você não está sozinho** neste campo de batalha. **Os laços criados com os membros do seu pelotão serão fortalecidos a cada perigo enfrentado. Não os decepcione: eles precisam de você tanto quanto você precisa deles para sobreviver.**

CONFRONTOS NAS RUAS

O Battlefield 4 **transporta** a batalha para **diversos territórios urbanos**, como **o subúrbio de Baku e os arranha-céus de Xangai**, transformando-os em cenários dinâmicos e explosivos para o pelotão Lápide.

Situado *no meio de um conflito mundial* entre *EUA, Rússia e China*, o jogador é convocado a colocar-se *na pele* de um sargento americano, que não está sozinho e precisa *do seu pelotão para sobreviver*, ao mesmo tempo em que dele depende o pelotão. Relação essa que se dá na luta *para voltar para casa*. *Lute* é o imperativo do jogo. O confronto se dá em *diversos territórios urbanos*, de *Baku a Xangai*, ou seja, o espaço é o da rua, aquele possibilitado pelo Battlefield 4, que *transporta* o jogador para espaços extremos: para o subúrbio ou para um grande centro. O herói é americano, o inimigo Rússia e China. Em conjunto com o cenário de explosões e destruição, essas discursividades explicitam já-ditos de guerra, violência e caos, e ao mesmo tempo levam o sujeito-jogador a ocupar uma posição discursiva determinada: a de herói – que pode vencer ou perder, premissa do jogo – num mundo ideologicamente construído.

Considerações finais

O corpo “pode ser tão afetado quanto o é, em nossa sociedade de consumo, de mercado, de tecnologias. Ele funciona estruturado pelos modos de produção da vida material que condicionam o conjunto dos processos da vida social e política” (Orlandi, 2012, p. 95). Partindo dessa perspectiva, procuramos dar visibilidade para a forma como o corpo significa nos jogos eletrônicos tendo em vista a maneira como ele é discursivizado, significado, afetado pelo imaginário que, por sua vez, traz à tona certas relações sociais no universo construído discursivamente por imagens de síntese, cuja ligação se dá com a memória. Um espelho de memória.

O corpo, no jogo eletrônico, configura-se num processo de significação que passa pelo corpo empírico, corpo no mundo, corpo projetado na tela, construído por códigos binários. Corpo de um sujeito convocado a ocupar um lugar em uma formação discursiva preenhe de sentidos. O corpo aí se configura num mesmo-outro espaço. Um corpo dispositivo. Um corpo mediador entre um espaço e outro, entre um sentido e outro, entre um corpo e outro. Um corpo deslocado de uma formação discursiva para outra, constituindo uma ou outra posição-sujeito no jogo possível da linguagem, da memória, da ideologia e da história.

Referências

- AUDI, G. Uso do corpo como interface: reconciliação entre imersão e interatividade em jogos de videogame. *Rumores*, n. 16, V. 8, jul./dez., 2014.
- AUMONT, J. *A Imagem*. Trad. Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. Campinas, Sp: Papirus, 1993.
- BATTLEFIELD. *Website*. 2018. Disponível em: http://www.battlefield.com/pt_br/hardline/features/new-gadgets-new-strategy. Acesso em: 20 fev. 2015.
- DIAS, C. *Cidade, cultura e corpo: a velocidade do mundo*. Campinas, SP: Labeurb/Unicamp, 2011.
- FERREIRA, E. Paradigmas do jogar: interação, corpo e imersão nos videogames. *Ciberlegenda*, n. 22, 2010. Disponível em: <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/80>. Acesso em: 20 fev. 2015.
- FINCO, M. D.; FRAGA, A. B. *Corpo Joystick: cinema, videogames e estilo de vida Ativo*. *Licere*, Belo Horizonte, v. 16, n. 3, set. 2013.
- GADET, F.; PÊCHEUX, M. *A língua inatingível*. Trad. Bethania Mariani e Maria Elizabeth Chaves de Mello. Campinas, Sp: Pontes, 2004.
- HARAWAY, D. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, T. (org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- HERBERT, T. Observações para uma teoria geral das ideologias. *Rua*, Campinas, n. 1, p. 63-89, 1995.
- LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MICROSOFT. *Kinect*. 2018. Disponível em: <http://www.xbox.com/pt-br/kinect/home-new>. Acesso em: 20 fev. 2015.
- ORLANDI, E. P. *Discurso em análise: sujeito, sentido, ideologia*. Campinas, SP: Pontes, 2012.
- PÊCHEUX, M. *Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio*. Trad. Orlandi, E. P. et al. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 1988.

ROBIN, R. *La Mémoire saturée*. Paris: Stock, 2003.

KARASINSKI, Vinicius. *Virtuix Omni*: revolucionando a forma de jogar video game. 2013. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/tecnologia/39421-virtuix-omni-revolucionando-a-forma-de-jogar-video-game.htm>. Acesso em: 20 fev. 2015.

XAVIER, I. *O discurso cinematográfico*: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 1977.