

## **XII CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DO IFSP ITAPETININGA**

Itapetininga, 19, 20 e 21 de maio de 2026

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

*Campus Itapetininga*

### **JOGOS DIGITAIS COMO SISTEMAS PERSUASIVOS: UMA LEITURA SEMIÓTICA DA RETÓRICA VISUAL, VERBAL E PROCEDURAL**

Natan Henrique Pereira da Silva<sup>1</sup>

Millene Cristine da Silva Ferreira<sup>2</sup>

Guilherme Augusto Estefani Souza<sup>3</sup>

Prof. Dr. Fabrício Tonetto Londero<sup>4</sup>

#### **Introdução**

Jogos digitais, assim como outras linguagens midiáticas, como livros e cinema, exploram discursos por meio de diferentes tipos de retórica em seus sistemas. Para persuadir o usuário, neste caso, o jogador, a realizar determinadas ações ou tomar decisões, constroem sentidos por intermédio de elementos visuais, verbais e procedurais, no sentido definido por Bogost (2007). A particularidade dos jogos está na atividade exercida pelo usuário: em vez de apenas interpretar signos de forma passiva, o jogador atua em sistemas de regras que respondem às suas decisões e o conduzem por experiências persuasivas específicas. Neste contexto, a retórica procedural, conforme Bogost (2007), diz respeito à capacidade de processos e sistemas de produzirem persuasão. Em jogos e simulações, essa persuasão emerge quando o participante é levado a compreender e agir segundo as lógicas internas e as regras que organizam o sistema. Diferentemente das retóricas verbal e visual, embora em diálogo com elas, a retórica procedural opera pela experiência interativa, fazendo com que a significação surja da própria dinâmica do jogo. Sua investigação exige examinar regras, dinâmica e experiência, o que conduz à semiótica como campo apto a explicar como esses sentidos se estruturam em termos sógnicos. Assim, este trabalho tem como objetivo analisar como retóricas visual, verbal e procedural se articulam em jogos digitais para produzir efeitos persuasivos, com ênfase na retórica procedural como capacidade de sistemas gerarem persuasão por meio de regras e processos (Bogost, 2007). Para isso, parte-se da semiótica e da retórica digital para compreender como elementos sógnicos visuais, verbais e procedurais organizam a experiência de jogo e orientam a ação do jogador. O estudo organiza-se em três análises de jogos sob diferentes perspectivas: a retórica visual em Resident Evil 4, a retórica verbal em BioShock (BS) e a retórica procedural em This War of Mine (TWOM). A semiótica oferece um arcabouço conceitual para compreender jogos digitais como sistemas de signos em funcionamento. Saussure (1959) inaugura a

<sup>1</sup>Estudante do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, UniFacens – Sorocaba/SP.  
Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-4457-0494>

<sup>2</sup>Estudante do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, UniFacens – Sorocaba/SP.  
Orcid: <https://orcid.org/0009-0009-5558-2435>

<sup>3</sup>Estudante do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, UniFacens – Sorocaba/SP.  
Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-9649-4921>

<sup>4</sup> Doutor em Educação, UniFacens - Sorocaba/SP.

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4822-4981>, Email: [fabriciotonettolondero@gmail.com](mailto:fabriciotonettolondero@gmail.com)

## **XII CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DO IFSP ITAPETININGA**

Itapetininga, 19, 20 e 21 de maio de 2026

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

*Campus Itapetininga*

semiologia ao propor um signo diádico, formado por significante (a imagem sonora ou visual) e significado (o conceito), em uma relação arbitrária e convencional. Essa arbitrariedade é central para entender como os jogos constroem linguagens próprias, pois signos visuais, sonoros e procedurais não possuem significado natural, sendo convencionalizados no interior de seus sistemas. Assim, a linguagem verbal, no sentido saussuriano, permanece um sistema sígnico privilegiado para a formulação precisa de ideias abstratas, mas passa a operar em articulação com outros sistemas, como imagens, sons e ações. Peirce (1931–1958), por sua vez, propõe um modelo triádico composto por representamen, objeto e interpretante e, ao classificar os signos em ícone, índice e símbolo, oferece categorias especialmente úteis para a análise de jogos. Tais categorias permitem compreender como uma mesma imagem pode remeter simultaneamente à semelhança (ícone), à causalidade ou contiguidade (índice) e à convenção cultural (símbolo). Nöth (1990), ao sistematizar diferentes paradigmas semióticos em seu *Handbook of Semiotics*, evidencia a multiplicidade de sistemas sígnicos que coexistem em objetos culturais complexos, fornecendo um referencial integrador para analisar mídias como os jogos eletrônicos, nos quais signos visuais, sonoros, verbais e procedurais se combinam em uma mesma experiência. A retórica visual opera com imagens e ícones que convencem o jogador por metáforas visuais e apelos emocionais. Kress e van Leeuwen (1996), em sua gramática do design visual, defendem que imagens não são meros acompanhamentos do texto verbal, mas sistemas semióticos autônomos, dotados de estrutura própria para a construção de sentidos socialmente situados. Composição, saliência, enquadramento e vetores visuais orientam o olhar e modulam afetos sem recorrer à linguagem escrita ou falada; nos jogos, a retórica visual atua precisamente por esse vocabulário não verbal. Em paralelo, a retórica verbal funciona por meio de textos e falas que argumentam de forma explícita, com maior clareza lógica. Zappen (2005), ao tratar da retórica digital, afirma que o ambiente digital não dissolve a retórica verbal clássica, mas a ressignifica em um contexto multimodal no qual texto, imagem e interação se combinam para produzir argumentos complexos. Já a retórica procedural designa a expressão persuasiva que emerge das regras e processos do sistema, tal como formulado por Bogost (2007), sendo particularmente adequada para pensar como jogos “argumentam” por meio de sua própria mecânica. Desse modo, jogos digitais podem ser compreendidos como mídias em que retóricas visual, verbal e procedural se entrelaçam sobre uma base semiótica comum, articulando diferentes sistemas de signos em experiências persuasivas interativas.

### **Metodologia**

Este estudo adota uma abordagem qualitativa, de caráter teórico-interpretativo, bibliográfico e empírico-analítico sobre o gameplay, centrada na análise de três jogos digitais: *Resident Evil 4* (Capcom, 2005; 2023), *BioShock* (2K Games, 2007) e *This War of Mine* (11 bit studios, 2014). Os títulos foram selecionados por combinarem reconhecimento crítico e relevância cultural com configurações retóricas distintas, considerando a presença de situações em que uma modalidade retórica se torna mais evidente, sem excluir a atuação complementar das demais. A partir de sessões de jogabilidade e descrição de cenas e mecânicas específicas, identificam-se signos visuais, verbais e procedurais em cada obra, interpretando-os à luz da semiótica de

## **XII CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DO IFSP ITAPETININGA**

Itapetininga, 19, 20 e 21 de maio de 2026

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

*Câmpus Itapetininga*

Saussure (1959), Peirce (1931–1958), Nöth (1990), Kress e van Leeuwen (1996) e da teoria da retórica digital e procedural de Zappen (2005) e Bogost (2007). As análises concentram-se em momentos emblemáticos de interação, como dilemas morais, discursos ideológicos e decisões de sobrevivência, a fim de evidenciar de que modo os jogos persuadem o jogador por diferentes vias retóricas. A noção de retórica predominante, neste estudo, refere-se à modalidade que assume maior centralidade na organização do efeito persuasivo de determinada cena, ainda que as demais continuem atuando de forma articulada. Em Resident Evil 4 (RE4), o jogador se depara, já nos minutos iniciais, com um dilema moral: salvar ou não um lobo preso a uma armadilha de urso, sem qualquer comando explícito para agir. Após o primeiro confronto com os camponeses infectados, em uma área rural, o jogador encontra um lobo ferido, preso em uma armadilha de metal no chão. O animal geme e recua, mas não é agressivo. Sem instruções ou recompensas, o encontro se torna um momento de decisão ética antes de qualquer retorno mecânico do jogo. As categorias de Peirce (1931–1958) ajudam a esclarecer o mecanismo: o lobo ferido funciona como ícone de fragilidade e índice de sofrimento, enquanto a armadilha opera como símbolo de crueldade. Esses signos visuais persuadem o jogador a libertar o animal, gerando consequências positivas mesmo sem informações prévias sobre tal ato. Ao mesmo tempo, a composição da cena com o enquadramento que destaca o animal, a saliência do corpo ferido em contraste com o ambiente hostil, o uso de sons que reforçam a sensação de dor, opera de acordo com a gramática visual proposta por Kress e van Leeuwen (1996), orientando o olhar e modulando afetos. Assim, a retórica visual atua como um sistema semiótico relativamente autônomo, que convoca o jogador à ação antes mesmo de qualquer instrução textual ou verbal, configurando um exemplo paradigmático da retórica visual em RE4. Mais do que apenas ilustrar uma leitura teórica possível, a cena mostra como a disposição dos elementos visuais antecipa uma tomada de posição do jogador, tornando a persuasão perceptível no próprio desenho da interação. Já em Bioshock, a retórica verbal assume papel central na apresentação da ideologia que sustenta a cidade submersa de Rapture, construída por Andrew Ryan como uma utopia baseada no individualismo radical. Logo na entrada, o fundador da cidade profere um discurso sobre liberdade individual e rejeição ao Estado, questionando: "Um homem não tem direito ao suor de sua testa?". Essa frase expressa a ideologia fundamental da cidade, baseada na defesa radical da autonomia individual. A linguagem verbal, no sentido saussuriano, opera aqui como sistema sígnico capaz de formular conceitos abstratos com precisão, condensando em poucas frases um posicionamento político e econômico. Essa retórica verbal, contudo, não está isolada: ela dialoga com a visualidade de Rapture - a arquitetura art déco decadente, os cartazes de propaganda, os corpos e ruínas espalhados pela cidade - e com as ações do jogador, compondo o tipo de retórica digital descrito por Zappen (2005), em que texto, imagem e interação se combinam para produzir argumentos complexos. Ao explorar a cidade em ruínas, a materialidade do cenário tensiona o discurso inicial, produzindo efeito persuasivo pelo contraste entre a promessa verbal e a experiência vivida. Desse modo, a centralidade da retórica verbal não decorre apenas da presença de um discurso explícito, mas do fato de que esse discurso organiza a leitura inicial do mundo ficcional, sendo posteriormente reavaliado pela exploração do espaço e pelo acúmulo de evidências visuais e narrativas. Para

## **XII CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DO IFSP ITAPETININGA**

Itapetininga, 19, 20 e 21 de maio de 2026

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

*Campus Itapetininga*

analisar a retórica procedural e seu modo de atuação, foi escolhido TWOM (11 bit studios, 2014). No jogo, o jogador controla civis com atributos distintos, inseridos em uma guerra civil fictícia e em um ambiente hostil, com pouca orientação direta. A jogabilidade se organiza principalmente pela gestão de recursos, como comida e remédios, e por indicadores de estado, como fome, moral e cansaço. Nesse cenário, sobreviver exige escolhas extremas e dilemas morais, como roubar inocentes ou arriscar a vida do grupo em busca de suprimentos. Sob a perspectiva da retórica procedural, em sentido proposto por Bogost (2007), o jogo não ensina por meio de discursos explícitos, mas por uma gramática de consequências. A lógica do sistema materializa-se nas próprias regras, de modo que o jogo "argumenta" sobre a precariedade ética da guerra pelas respostas que impõe a cada decisão do jogador. Assim, a persuasão não está em um enunciado verbal direto, mas na experiência prática de lidar com consequências inevitáveis, que orientam e restringem o comportamento do jogador dentro do sistema. Do ponto de vista semiótico, as regras e dinâmicas de TWOM funcionam como signos-processos que representam uma realidade análoga à experiência de civis em conflito. Por meio do processo de semiose, as consequências das ações do jogador geram interpretantes afetivos, como culpa e impotência, além de interpretantes morais e cognitivos. Desse modo, a experiência individual de cada jogador funciona como um simulador ético, no qual reflexões culturais e comportamentais emergem diretamente do peso das consequências sistêmicas das decisões de sobrevivência. Nesse caso, a predominância procedural se evidencia porque o sentido persuasivo não depende prioritariamente de imagens isoladas ou falas programáticas, mas da necessidade constante de agir sob restrição, experimentar perdas e responder a consequências que o próprio sistema impõe. A análise dos três títulos evidencia que, embora seja possível destacar retóricas predominantes em cada um: visual em RE4, verbal em BS e procedural em TWOM, o efeito persuasivo dos jogos digitais emerge justamente da articulação entre imagens, palavras e processos interativos. Em todos os casos, o jogador não apenas interpreta signos isolados, mas age segundo as lógicas que esses signos organizam: a imagem do lobo em perigo convoca à ação em RE4; o discurso ideológico molda a leitura de Rapture em BioShock; as regras de sobrevivência configuram o campo de possibilidades em TWOM. A semiótica permite descrever como esses signos se articulam em sistemas multimodais, enquanto a teoria da retórica digital e procedural ajuda a compreender de que modo esses sistemas assumem função persuasiva nos jogos. Embora a análise destaque uma modalidade retórica em cada título, as demais seguem operando de maneira complementar, evidenciando o caráter intrinsecamente multimodal da persuasão em jogos digitais. Com isso, o estudo não pretende isolar rigidamente cada tipo de retórica, mas demonstrar que sua diferenciação analítica é útil para compreender como os jogos distribuem, hierarquizam e articulam diferentes formas de persuasão.

### **Considerações finais**

Este estudo buscou analisar a retórica em jogos digitais, articulando semiótica e retórica procedural para compreender como os sentidos persuasivos são construídos em experiências interativas. A partir de três estudos de caso: RE4, BS e TWOM, observou-se que as retóricas visual, verbal e procedural operam de forma combinada,

## **XII CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DO IFSP ITAPETININGA**

Itapetininga, 19, 20 e 21 de maio de 2026

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

*Campus Itapetininga*

ainda que cada título enfatize uma modalidade específica. Os três estudos de caso exemplificam, respectivamente, a força da retórica visual na construção de dilemas morais por meio de imagens e composição de cena (RE44), da retórica verbal na explicitação de ideologias que são posteriormente tensionadas pela experiência de jogo (BioShock), e da retórica procedural na configuração de um argumento sobre a guerra civil e a vulnerabilidade dos civis (TWOM). O trabalho apresenta limitações quanto ao escopo do corpus e à profundidade empírica das análises, concentrando-se em uma leitura teórica e interpretativa de cenas específicas. Ainda assim, os resultados indicam que a integração entre semiótica e retórica procedural constitui um caminho promissor para investigar jogos digitais como máquinas sógnicas complexas e mídias persuasivas. A principal contribuição do estudo está em propor uma leitura integrada entre semiótica e retórica digital/procedural, mostrando que os efeitos persuasivos dos jogos emergem da articulação entre níveis visual, verbal e mecânico na experiência do jogador. Pesquisas futuras podem ampliar o corpus para além de cenas recortadas e incorporar métodos empíricos com jogadores, explorando como essas retóricas são percebidas, negociadas e resistidas na prática.

### **Referências**

- 2K GAMES. BioShock [jogo eletrônico]. 2K Games, 2007.
- 11 BIT STUDIOS. This war of mine [jogo eletrônico]. 11 bit studios, 2014.
- BOGOST, Ian. Persuasive games: the expressive power of videogames. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- CAPCOM. Resident evil 4 [jogo eletrônico]. Capcom, 2005.
- CAPCOM. Resident evil 4 [jogo eletrônico]. Remake. Capcom, 2023.
- KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. Reading images: the grammar of visual design. London; New York: Routledge, 1996.
- NÖTH, W. Handbook of semiotics. Bloomington: Indiana University Press, 1990.
- PEIRCE, Charles Sanders. Collected papers of Charles Sanders Peirce. 8 v. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1931–1958.
- SAUSSURE, F. de. Course in general linguistics. Edited by Charles Bally; Albert Sechehaye. Translated by Wade Baskin. New York: Philosophical Library, 1959.
- ZAPPEN, James P. Digital rhetoric: toward an integrated theory. Rhetoric Review, v. 24, n. 3, p. 319–341, 2005.