



UNIVERSIDADE
CATÓLICA
PORTUGUESA

BRAGA

Análise Semiótica e Cognitiva de Videojogos:
O Caso de *Xenoblade Chronicles*

Dissertação de Mestrado apresentada à
Universidade Católica Portuguesa para
obtenção do grau de mestre em **Comunicação
Digital**.

Igor Nogueira Leite da Cunha

Faculdade de Filosofia e Ciências Sociais

NOVEMBRO 2025



CATÓLICA
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS SOCIAIS

BRAGA

Análise Semiótica e Cognitiva de Videojogos:
O Caso de Xenoblade Chronicles

Dissertação de Mestrado apresentada à
Universidade Católica Portuguesa para
obtenção do grau de mestre em **Comunicação
Digital**.

Igor Nogueira Leite da Cunha

Sob a orientação do Prof.º Doutor **Augusto Soares da
Silva**

Agradecimentos

À minha família, expresso o mais profundo reconhecimento pelo apoio incondicional, pela paciência e pelo incentivo constante ao longo de todo o percurso acadêmico. A vossa presença foi fundamental para que este trabalho pudesse ser realizado.

Ao Professor Doutor Augusto Soares da Silva, agradeço sinceramente por ter aceitado o desafio de orientar esta dissertação, mesmo não sendo a sua área de especialização direta. A sua experiência nas áreas da semiótica e da cognição, aliada ao seu sentido crítico e rigor acadêmico, foram essenciais para o desenvolvimento deste trabalho.

Ao Professor Doutor Diogo Santos, manifesto o meu agradecimento pela constante atenção e disponibilidade demonstradas ao longo deste processo. Apesar de não estar diretamente envolvido no projeto, mostrou-se sempre prestável e atento, oferecendo apoio sempre que necessário, o que representou um contributo muito valioso para a concretização deste trabalho.

Resumo

Esta dissertação propõe uma análise semiótica e cognitiva de *Xenoblade Chronicles: Definitive Edition* (2020), enquadrando o videogame como um texto multimodal e um espaço de construção simbólica. A partir de uma abordagem multidisciplinar que conjuga a semiótica, a linguística cognitiva e os estudos dos videogames, o trabalho procura compreender de que modo o jogo transforma conceitos complexos e abstratos — como vida, poder, corpo e transcendência — em experiências interativas. A metodologia combina uma análise qualitativa dos elementos narrativos, visuais e sonoros com a identificação e classificação de metáforas conceptuais segundo o modelo de Lakoff e Johnson (1980). A análise revela que *Xenoblade Chronicles* estrutura a sua narrativa em torno de metáforas ontológicas e existenciais, COMO A VIDA É UMA LUTA, O CORPO É UM RECIPIENTE e O PODER É UMA FORÇA INTERNA, que articulam temas de agência, sacrifício e liberdade. O estudo evidencia ainda o papel dos ícones, índices e símbolos na construção do sentido mítico da obra, bem como a relação entre tecnologia e espiritualidade no discurso do jogo. Conclui-se que *Xenoblade Chronicles* não é apenas uma narrativa interativa, mas um espaço cognitivo e semiótico de reflexão filosófica sobre a condição humana, demonstrando o potencial dos videogames como objeto legítimo de investigação estética e conceptual.

Palavras-chave: *Xenoblade Chronicles*; Metáforas Conceptuais; Semiótica; Cognição; Videogames; Narrativa Interativa

Abstract

This dissertation offers a semiotic and cognitive analysis of *Xenoblade Chronicles: Definitive Edition* (2020), framing the videogame as a multimodal text and a symbolic space of meaning construction. Adopting a multidisciplinary approach that combines semiotics, cognitive linguistics, and game studies, the research examines how the game transforms complex and abstract concepts — such as life, power, body, and transcendence — into interactive experiences. The methodology integrates qualitative narrative analysis with the identification and classification of conceptual metaphors, following the framework proposed by Lakoff and Johnson (1980). Findings demonstrate that *Xenoblade Chronicles* organizes its narrative through ontological and existential metaphors — such as LIFE IS A STRUGGLE, THE BODY IS A CONTAINER, and POWER IS AN INNER FORCE — which shape themes of agency, sacrifice, and freedom. The study also highlights the role of icons, indices, and symbols in constructing the game’s mythical dimension, as well as the interplay between technology and spirituality in its world-building. Ultimately, the dissertation concludes that *Xenoblade Chronicles* operates not merely as an interactive story, but as a cognitive-semiotic environment for philosophical reflection on human existence, demonstrating the value of videogames as legitimate objects of academic inquiry.

Keywords: *Xenoblade Chronicles*; Conceptual Metaphors; Semiotics; Cognition; Videogames; Interactive Narrative

Índice

Agradecimentos	i
Resumo	ii
Abstract	iii
Índice.....	iv
Índice de figuras.....	v
Glossário	vi
1 Introdução	1
2 Contextualização.....	5
2.1 RPGs e a sua origem	6
2.2 RPGs no mundo digital.....	7
2.3 Criadores e ideia base	8
2.4 Lançamentos e aparições	10
3 Revisão da Literatura	19
3.1 Videojogos	20
3.2 Cinematografia.....	40
3.3 Evolução tecnológica e cognição e semiótica no contexto dos videojogos	49
3.4 Aspectos cognitivos e semióticos dos videojogos	55
4 Metodologia	63
5 Análise Semiótica e Cognitiva.....	71
5.1 Narrativa	71
5.1.1 Xenoblade Chronicles	72
5.1.2 Xenoblade Chronicles: Future Connected	112
5.2 Metáforas Conceptuais.....	117
5.2.1 Metáforas ontológicas da vida e da existência.....	117
5.2.2 Metáforas espaciais e corporais	138
5.2.3 Metáforas emocionais e psicológicas.....	150
5.2.4 Metáforas do tempo e da estrutura narrativa.....	160
5.2.5 Metáforas do poder e da agência	164
5.2.6 Metáforas teológicas e tecnológicas	172
6 Conclusões	185
Referências bibliográficas.....	189

Índice de figuras

FIGURA 1 - FIM DA BATALHA ENTRE BIONIS E MECHONIS.	118
FIGURA 2 - HOMS A BATEREM EM RETIRADA.	119
FIGURA 3 - COLONY 9 E O SEU SISTEMA DE ALTELHARIA ANTI-MECHON.	120
FIGURA 4 - JUJU PRESO POR XORD.	121
FIGURA 5 - SHULK E MELIA A DAREM O GOLPE FINAL À TELETHIA.	122
FIGURA 6 - MELIA A INICIAR O TESTE.	124
FIGURA 7 - MORTE DE FIORA.	125
FIGURA 8 - PRIMEIRA VEZ QUE O GRUPO VÊ FACE NEMESIS.	126
FIGURA 9 - ZANZA E MEYNETH.	128
FIGURA 10 - MONADO A ABSORVER ÉTER.	129
FIGURA 11 - ZANZA REENCARNADO.	130
FIGURA 12 - SATORL MARSH, O PÂNTANO MÁGICO.	131
FIGURA 13 - GRUPO QUANDO CHEGA A VALAK.	132
FIGURA 14 - SHULK SALTA DA FORTALEZA EM COLAPSO PARA TENTAR SALVAR FIORA.	134
FIGURA 15 - CINEMATICA DA MORTE DE SOREAN.	135
FIGURA 16 - UMA DAS PRIMEIRAS VISÕES QUE SHULK TEM.	137
FIGURA 17 - COLONY 9, SITUADA NO TORNOZELO DE BIONIS.	139
FIGURA 18 - BIONIS'S INTIRIOR.	140
FIGURA 19 - FACE NEMESIS TENTA CHAMAR ZANZA À RAZÃO.	141
FIGURA 20 - CONFRONTO COM JADE FACE (GALDOT).	143
FIGURA 21 - QUANDO GADOLT REVELA QUE É O PILOTO DE JADE FACE.	144
FIGURA 22 - O LOCAL DO DESCANÇO FINAL DE EGIL.	145
FIGURA 23 - ZANZA A SAIR DO CORPO DE SHULK.	146
FIGURA 24 - FACE NEMESIS (FIORA) REVELA-SE A SHULK.	148
FIGURA 25 - MELIA A USAR A MÁSCARA DA IMPERATRIZ.	149
FIGURA 26 - QUEEN ARACHNO A TENTAR DEVORAR REYN.	151
FIGURA 27 - PANTANO DE SATORL DURANTE O DIA.	152
FIGURA 28 - SIMBOLO "KAMI" APARECE NA MONADO III.	153
FIGURA 29 - SHULK BEIJA FIORA.	154
FIGURA 30 - QUANDO O GRUPO ENFRENTA O FOG KING.	156
FIGURA 31 - MELIA NA CERIMÓNIA APÓS ENCONTRAREM E SALVAREM ALCAMOTH.	157
FIGURA 32 - TELETHIAS A ATIRAREM-SE PARA A FENDA.	158
FIGURA 33 - TORRE DE OSE APÓS TER CONSUMIDO AS ALMAS DOS HOMS.	161
FIGURA 34 - SHULK ACORDA NO LIMBO PARA DECIDIR O FUTURO COM ALVIS.	162
FIGURA 35 - SHULK A TER UMA VISÃO SOBRE O RAPTO DE REYN.	166
FIGURA 36 - MONADO II, QUANDO SHULK SE SENTE MAIS CONFIANTE.	168
FIGURA 37 - O GRUPO UNIDO PARA DERROTAR ZANZA.	170
FIGURA 38 - ZANZA COM AS DUAS MONADO EM SUA POSSE.	171
FIGURA 39 - COLONY 6 RECONSTRUÍDA.	172
FIGURA 40 - MEYNETH A INTERAGIR COM O GRUPO ATRAVEZ DE FIORA.	174
FIGURA 41 - MEYNETH A SAI DO CORPO DE FIORA.	175
FIGURA 42 - EGIL A ASEGURAR A QUALIDADE DOS MECHONS.	176
FIGURA 43 - ALVIS E SHULK A CONVERSAREM NO PLANO ASTRAL.	178
FIGURA 44 - ALCAMOTH VISTA DE ERYTH SEA.	179
FIGURA 45 - A PRISÃO QUE OUTRORA ABRIGOU ZANZA CAI DO CÉU.	181
FIGURA 46 - QUANDO O GRUPO ENFRENTA UMA FOG BEAST PELA PRIMEIRA VEZ.	182

Glossário

AAA – Pronunciando-se "triplo A" ou "Triplo-A", é uma classificação utilizada para jogos com os maiores orçamentos e níveis de promoção. Um título considerado AAA é esperado que seja de alta qualidade ou que tenha um orçamento maior.

CPU – Significa *Central Processing Unit*, Unidade Central de Processamento e é o cérebro do computador, das consolas de videojogos, dos smartphones ou qualquer outro dispositivo eletrónico. É responsável por executar todas as instruções e operações lógicas que fazem o sistema funcionar.

Cutscene – A palavra deriva de *cut* ("corte") e *scene* ("cena"), remetendo para o corte da jogabilidade para a exibição de uma cena narrativa. Este termo é usado na área dos videojogos para designar sequências narrativas não interativas, normalmente em formato cinematográfico, que interrompem ou enquadram a jogabilidade. As *cutscenes* podem servir para desenvolver a história, apresentar personagens, criar atmosferas ou marcar transições importantes na progressão do jogo.

DLC – *Downloadable Content* (Conteúdo Transferível) é um tipo de conteúdo adicional que pode ser descarregado para expandir um jogo já existente. As DLCs podem incluir diversos elementos, como novas missões, personagens, cenários, histórias, modos de jogo, melhorias gráficas ou até pequenas personalizações, como trajes e acessórios.

Easter Eggs – Termo utilizado na cultura dos videojogos para designar elementos ocultos, intencionais e não diretamente necessários ao progresso da narrativa ou das mecânicas principais, inseridos pelos criadores como forma de recompensa, referência cultural ou mensagem secreta. Os *easter eggs* podem assumir diversas formas: desde objetos escondidos e diálogos alternativos até alusões intertextuais a outras obras, membros da equipa de produção ou acontecimentos extrajogo. A sua função vai além do entretenimento: eles reforçam a relação entre criador e jogador, estimulam a exploração atenta do espaço ficcional e ampliam a dimensão interpretativa do jogo.

Ether – *Éter*, *Aether* ou *Ether* é um conceito muito antigo e aparece em várias áreas — filosofia, ciência, alquimia, e até na espiritualidade. Na filosofia antiga os gregos

(principalmente Aristóteles) acreditavam que o mundo era composto de quatro elementos: terra, água, fogo e ar. Mas eles diziam que os corpos celestes (as estrelas e os planetas) eram feitos de um quinto elemento: o éter (ou "*quinta-essência*"). Na alquimia e no ocultismo, o éter era a *quinta-essência*, o elemento mais sutil que ligava os outros quatro. Representava o espírito ou a energia vital que permeia tudo. Na ciência, por volta do século XIX, os físicos acreditavam que o éter era um *meio invisível* que preenchia todo o espaço e permitia a propagação da luz (tal como o ar faz com o som). Já na espiritualidade o éter é visto como um campo energético sutil, algo como a prana, o chi ou a energia vital universal.

Fist Party – São videogames que são desenvolvidos diretamente pela empresa proprietária de uma plataforma, como a Nintendo, a Sony ou a Microsoft. Significa que os estúdios que criam esses jogos pertencem à própria fabricante da consola.

FPS – *First-Person Shooter* (Jogo de Tiros em Primeira Pessoa) é um género de videogames em que o jogador experimenta a ação a partir da perspectiva em primeira pessoa, ou seja, através dos olhos da personagem que controla. O foco principal destes jogos está no combate com armas de fogo ou outros tipos de armamento.

Gnosticismo – Corrente filosófico-religiosa da Antiguidade tardia (séculos I–III d.C.), caracterizada pela crença de que a salvação da alma advém do *gnosis* (conhecimento espiritual) e não apenas da fé ou rituais externos. O gnosticismo distingue entre um Deus supremo transcendente (*Mónada*) e divindades inferiores ou demiurgos, que criaram o mundo material, muitas vezes visto como imperfeito ou corrupto. A dualidade entre espírito e matéria, luz e trevas, é central nesta tradição.

JRPG – Significa *Japanese Role-Playing Game* (jogo japonês de interpretação de personagens). É usada para distinguir os jogos RPG produzidos no Japão e influenciados pela cultura e estética japonesas. Os JRPGs têm muitas características distintas, como enredos profundos e emocionantes, personagens memoráveis, ambientes ricos e uma jogabilidade mais estratégica.

Lore – Conjunto de narrativas, mitologias, histórias de fundo e informações contextuais que sustentam e enriquecem o universo ficcional de uma obra, particularmente em videogames, literatura e cinema. A *lore* não corresponde apenas à história principal, mas inclui todos os

elementos narrativos que, muitas vezes, são revelados de forma indireta — através de diálogos, objetos, ambientes e mecânicas de jogo —, permitindo uma construção de mundo mais profunda e envolvente.

Mecha – (ou Mech) É um tipo de robô gigante, geralmente pilotado por um humano, que aparece em animés, mangás, videogames e em muitas outras obras de ficção científica. Os mechas podem ter diferentes tamanhos, desde exoesqueletos pequenos até colossais máquinas de guerra.

MMORPG – *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, que pode ser traduzido para “Enorme jogo de RPG multijogador online”, é um tipo de jogo online que suporta uma quantidade muito grande de jogadores simultaneamente, a qual pode chegar a milhões, além de ter um ambiente de interação permanente. Isso quer dizer que todos os jogadores interagem com o ambiente virtual do jogo, ao mesmo tempo e em tempo real; e que esse mesmo ambiente continua a funcionar mesmo na ausência do jogador. Esse gênero permite aos jogadores criarem personagens em um mundo virtual dinâmico online.

Ouroboros – (ou Ouróboros) É um símbolo antigo que mostra uma serpente ou um dragão a comer a própria cauda, formando um círculo. Aparece em várias culturas ao longo da história, como no Egito, na Grécia, Japão, na alquimia e no misticismo. É o símbolo da natureza cíclica da matéria e da busca pela perfeição espiritual. Em algumas tradições esotéricas modernas, ele é usado como símbolo de transformação pessoal.

Port – É uma adaptação de um jogo de uma plataforma para outra. Existe quando um jogo originalmente feito para uma consola ou sistema específico é ajustado para funcionar em outro hardware, mantendo a jogabilidade e os elementos principais, mas podendo ter melhorias ou mudanças técnicas.

Psicologia Junguiana – Abordagem psicológica desenvolvida por Carl Gustav Jung, centrada na existência do inconsciente coletivo e dos arquétipos, símbolos universais que estruturam a experiência humana. Defende que o processo de individuação – integração das diversas partes da psique – é fundamental para o desenvolvimento pessoal e simbólico do indivíduo.

RPG – *Role Playing Game* (em tradução livre, jogo de interpretação de papéis). Um RPG é um jogo em que as pessoas interpretam os seus personagens e criam narrativas que giram em torno de um enredo. No caso de um RPG de mesa, cada uma dessas histórias é criada por uma pessoa que leva o nome de “mestre do jogo”. Para que a partida de um jogo de RPG comece, os participantes devem primeiro escolher todas as características de seu personagem, como raça, classe, aparência, idade e também atribuir-lhe algumas virtudes.

VR – *Virtual Reality* (Realidade Virtual) é uma tecnologia que cria um ambiente digital imersivo, no qual o utilizador pode interagir e explorar um mundo simulado como se fosse real. Para isso, normalmente utiliza-se um *headset* de realidade virtual (como o Oculus Quest ou HTC Vive), que cobre a visão do utilizador e apresenta imagens em 3D, acompanhadas por som espacial, simulando a percepção de estar dentro de outro ambiente.

Taoismo – (ou *Daoismo*) é uma tradição filosófica e religiosa originária da China, com raízes no século IV a.C., baseada nos ensinamentos atribuídos a Laozi, expressos principalmente no *Tao Te Ching*. O seu princípio central é o *Tao (Dao)*, entendido como o “Caminho” ou a ordem fundamental e harmoniosa do universo. O taoismo enfatiza a vivência em conformidade com esse fluxo natural, cultivando a simplicidade, a espontaneidade, a não-interferência (*wu wei*), a compaixão e a moderação. Além da vertente filosófica, desenvolveu-se também como religião, integrando práticas rituais, meditação, alquimia interna e busca da longevidade espiritual e física.

1 Introdução

Segundo os dados mais recentes da *Video Games Europe* (Associação de Empresas Produtoras e Distribuidoras de Videojogos), 50% dos europeus jogam videojogos, o que representa cerca de 23,3 mil milhões de jogadores apenas no nosso continente. Contrariamente ao que muitas pessoas pensam, a idade média dos jogadores não ronda os 13 anos, mas sim os 31. E se antes se dizia que videojogos eram coisa de rapaz, hoje também sabemos que na verdade 47% do público *gamer* na Europa é do sexo feminino.

Sabemos também que, na última década, a indústria dos videojogos já ultrapassou a indústria cinematográfica, tornando-se a forma de entretenimento mais lucrativa. Segundo o jornal *Expresso* “é um dos mercados em maior crescimento, com um valor de lucros totais estimados na Europa de 24,5 mil milhões de euros em 2022”. Mais do que isso, os videojogos são também uma poderosa forma de contar apazíveis histórias, como demonstram títulos como: *To the Moon* (2011), *Life is Strange* (2015), *Hollow Knight* (2017), *Spiritfarer* (2020) e até mesmo o *Metafor: ReFantasio* (2024). Para além dessas histórias, este meio também permite ao jogador perder-se em vastos mundos e abstrair-se um pouco do caos mundano da nossa sociedade, seja a explorar o vasto deserto de *Journey* (2012), a fauna e flora presente em *Abzu* (2016), ou a fazer longas caminhadas em *Death Stranding* (2019). No entanto, para além da narrativa evidente e da mensagem transmitida, existem também significados implícitos que, à primeira vista, o jogador pode não perceber: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), um jogo de exploração e aventura, esconde nas paredes das suas masmorras e nos artefactos que o jogador carrega durante a jornada símbolos icónicos como por exemplo a Triforce, que representa o poder, a coragem e a sabedoria; *BioShock* (2007), um jogo de tiros também focado em exploração e com alguns elementos de terror, coloca o jogador a explorar significados ideológicos, como o conceito de livre-arbítrio e o perigo do extremismo filosófico; *Dark Souls* (2011) constrói significados através da ambientação e da dificuldade, simbolizando a luta contra a adversidade. E estes são apenas alguns dos exemplos que mais ressoaram comigo. Há muitos mais.

Esta realidade levou-me a investigar a função ideológica de um videojogo e, consequentemente, a desenvolver uma análise semiótica e cognitiva dos processos de construção ideológica implícita neste meio, com incidência no *Xenoblade Chronicles*. O presente trabalho de investigação centra-se em *Xenoblade Chronicles: Definitive Edition*

(2020), procurando analisar com detalhe e rigor os seus signos e códigos, os seus significados, com destaque para os significados não literais ou figurativos e para a metáfora conceptual.

A investigação adota uma abordagem qualitativa, interpretativa e exploratória, assente na análise semiótica, cognitiva e narratológica. O objetivo central é compreender de que forma o jogo constrói sentido através de signos, metáforas conceptuais e estruturas narrativas, bem como de que modo esses sentidos se relacionam com visões de mundo e ideologias implícitas. Para tal, coloca-se a seguinte pergunta de investigação: de que forma *Xenoblade Chronicles* mobiliza processos semióticos e cognitivos para representar e problematizar conceitos de identidade, poder e destino?

Deste modo, a investigação orienta-se pela seguinte questão de pesquisa: *serão os videojogos instrumentos apenas lúdicos ou também ideológicos?* Para a responder, definem-se três hipóteses centrais: (H1) os videojogos cumprem uma função ideológica para além da sua dimensão de entretenimento; (H2) a metáfora multimodal desempenha um papel estruturante e ideológico nos videojogos; e (H3) personagens, ambientes e técnicas multimédia transmitem significados figurados, especialmente conceptualizações metafóricas. Tendo em vista estes pressupostos, os objetivos desta tese consistem em analisar as dimensões comunicacionais e cognitivas do videojogo; identificar visões do mundo e ideologias implícitas que neles se inscrevem; e interpretar os processos semióticos e narrativos de *Xenoblade Chronicles* como representações de sistemas de valores e formas de ver a realidade.

A escolha de *Xenoblade Chronicles: Definitive Edition* (2020) justifica-se pela sua relevância no panorama dos JRPGs contemporâneos, tanto pela densidade narrativa como pela riqueza simbólica dos seus cenários, personagens e objetos. Assim, ao explorar os processos semióticos, cognitivos e discursivos presentes no jogo, esta tese procura contribuir para a consolidação dos estudos académicos sobre videojogos, evidenciando-os não apenas como formas de entretenimento, mas como dispositivos culturais dotados de espessura estética, ideológica e comunicacional.

A presente dissertação encontra-se organizada em seis capítulos, articulados de modo a conduzir o leitor desde a contextualização histórica e conceptual do objeto de estudo até à análise semiótica e cognitiva da obra e às conclusões finais. Cada capítulo cumpre uma função específica no desenvolvimento do argumento central e na demonstração das hipóteses de investigação.

O **Capítulo 2 – Contextualização** apresenta o enquadramento histórico, cultural e técnico do género *Role-Playing Game* (RPG), traçando as suas origens e evolução até ao meio digital. O capítulo aborda a transição dos RPGs de mesa para os videojogos eletrónicos, destacando as

transformações que este processo implicou na experiência narrativa e na participação do jogador. Posteriormente, são introduzidos os criadores e a conceção base de *Xenoblade Chronicles*, assim como o percurso editorial da série e as suas diferentes versões e relançamentos. Este capítulo estabelece, assim, a base histórica e conceptual necessária para compreender o universo em análise e a relevância da obra no contexto da indústria e da cultura dos videojogos.

O **Capítulo 3 – Revisão da Literatura** reúne e discute o corpo teórico que sustenta a investigação. Inicia-se com uma abordagem aos estudos sobre videojogos enquanto *medium* artístico e cultural, articulando contributos de autores fundamentais das áreas dos *game studies*, da teoria narrativa e da estética digital. Segue-se uma análise da relação entre videojogos e cinematografia, salientando o diálogo intermedial e as influências recíprocas entre ambas as formas de expressão. Posteriormente, o capítulo explora a evolução tecnológica e a sua ligação às dimensões cognitivas e semióticas da experiência do jogador, examinando de que modo a interação, a perceção e a simbolização se interligam no ato de jogar. Finalmente, são sistematizados os principais contributos teóricos sobre a cognição e a semiose aplicadas aos videojogos, definindo o enquadramento conceptual que orientará a análise subsequente.

O **Capítulo 4 – Metodologia** descreve as abordagens e os métodos utilizados na investigação. Explica-se a opção pela análise semiótica e cognitiva como ferramenta de estudo da narrativa e da estética de *Xenoblade Chronicles: Definitive Edition*, justificando-se a relevância desta perspetiva para compreender o modo como o jogo produz e organiza significados. Detalham-se as etapas da análise — identificação de ícones, índices e símbolos, bem como a identificação de metáforas conceptuais — e os critérios de observação e interpretação. Este capítulo explicita também as questões e hipóteses de investigação, apresentando o quadro teórico que orienta o estudo e as razões epistemológicas para a escolha desta metodologia.

O **Capítulo 5 – Análise Semiótica e Cognitiva** constitui o núcleo central da dissertação. Divide-se em duas grandes secções. A primeira, dedicada à **narrativa**, examina de forma pormenorizada a estrutura e os elementos simbólicos de *Xenoblade Chronicles* e da expansão *Future Connected*. A análise identifica os principais arquétipos, motivos míticos e metáforas narrativas que sustentam o enredo e a evolução das personagens, revelando como o jogo transforma conceitos filosóficos e existenciais em experiências interativas. A segunda secção aborda as **metáforas conceptuais**, subdivididas em seis categorias temáticas — ontológicas, espaciais, corporais, emocionais, temporais, de poder e teológicas —, demonstrando de que modo estas metáforas organizam a perceção do mundo ficcional e traduzem dimensões

simbólicas da vida, da existência e da agência. Esta análise comprova que *Xenoblade Chronicles* constitui um espaço semiótico complexo, onde narrativa, mecânica e estética convergem na construção de uma reflexão sobre o humano.

Por fim, o **Capítulo 6 – Conclusões** retoma as questões e hipóteses apresentadas na metodologia, oferecendo respostas fundamentadas nos resultados da análise. O capítulo sintetiza as principais descobertas, nomeadamente o papel das metáforas conceptuais na estruturação narrativa e ideológica do jogo, e discute as implicações filosóficas e culturais de *Xenoblade Chronicles* enquanto artefacto simbólico e cognitivo. Conclui-se que o jogo ultrapassa a sua dimensão lúdica para se afirmar como um texto ideológico e reflexivo, capaz de interrogar temas universais como a liberdade, o poder e o sentido da existência. Nos últimos parágrafos, são ainda apresentadas **propostas de investigação futura**, sugerindo a aplicação da análise semiótica e cognitiva a outros videojogos, géneros e contextos culturais, e destacando o potencial desta abordagem para o desenvolvimento dos estudos interdisciplinares sobre videojogos e cultura digital.

2 Contextualização

Xenoblade Chronicles, conhecido no Japão apenas como *Xenoblade*, é o primeiro jogo de uma franquia de videogames RPG desenvolvidos pela Monolith Soft e publicados pela Nintendo. A série consiste atualmente em uma trilogia e em um *spin-off*, que abrange a Nintendo Wii, Wii U e Switch, bem como uma versão para a New Nintendo 3DS. Para além dos jogos, a série também fez algumas aparições em outros jogos como em *Super Smash Bros.* (2014), *Project X Zone 2* (2015), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) e *Super Smash Bros. Ultimate* (2018).

Lançado originalmente em 2010 para a consola Nintendo Wii, *Xenoblade Chronicles* rapidamente se afirmou como um marco significativo na história dos videogames japoneses de role-play (*JRPG*), em um período em que o género enfrentava algumas críticas por estagnação e perda de relevância no mercado ocidental. O título destacou-se pela sua ambição narrativa, pelo vasto mundo semi-aberto, pela complexidade das suas tecnologias e, sobretudo, pela maturidade temática que o distingue de muitos títulos contemporâneos. *Xenoblade Chronicles* introduziu um universo denso e profundamente simbólico, onde questões ontológicas, éticas e ideológicas são exploradas de forma subtil através das personagens, ambientes e da estrutura narrativa. A sua receção crítica e o forte apoio da comunidade global de fãs contribuíram não só para o reconhecimento da obra como uma referência do género, mas também para reforçar a posição da Nintendo enquanto editora de obras com elevado valor artístico e cultural. The Guardian descreveu *Xenoblade* como “um jogo de rara qualidade e pensado para a Wii”, elogiando a narrativa e a escala épica do mundo criado. Cubed³ atribuiu a classificação máxima de 10/10, considerando-o uma “obra-prima” e destacando o impacto visual, a banda sonora, e o valor para o jogador.

Em 2020, a Nintendo relançou o título na forma de *Xenoblade Chronicles: Definitive Edition* para a Nintendo Switch. Esta nova versão não se limitou a uma simples remasterização gráfica: introduziu melhorias substanciais na apresentação visual, na interface do utilizador e na fluidez da jogabilidade, tornando a experiência mais acessível sem comprometer a sua profundidade. Mais relevante para os objetivos desta investigação, esta edição incluiu também um novo epílogo jogável intitulado *Future Connected*, que prolonga a história para além do final do jogo original, expandindo o universo narrativo e aprofundando o desenvolvimento de personagens secundárias, como Melia. Esta expansão permite observar, de forma mais clara, como o jogo constrói e reconfigura sentidos ideológicos e simbólicos ao longo do tempo,

oferecendo uma oportunidade rica para a análise comparativa entre a obra original e a sua versão revista.

2.1 RPGs e a sua origem

Antes de falar de *Xenoblade* convém explicar um pouco daquilo que é um RPG, um dos géneros mais populares do mercado dos videojogos. Surgiu primeiro em formato de jogo de tabuleiro, onde as pessoas se juntavam na casa de um amigo para jogarem juntas, como o famoso *Dungeons & Dragons* que ainda hoje recebe novas atualizações, mas mais tarde foi levado aos videojogos transformando-se e ganhando assim outras nuances.

A sigla RPG significa *Role Playing Game* (em tradução livre, jogo de interpretação de papéis). Um RPG é um jogo em que as pessoas interpretam os seus personagens e criam narrativas que giram em torno de um enredo. No caso de um RPG de mesa, cada uma dessas histórias é criada por uma pessoa que leva o nome de “mestre do jogo”. Para que a partida de um jogo de RPG comece, os participantes devem primeiro escolher todas as características do seu personagem, como a raça, a classe, a aparência, idade e também atribuir-lhe algumas virtudes, como inteligência, força e etc. É essencial que um personagem de RPG seja forte, inteligente e hábil, a fim de superar possíveis obstáculos contidos na história em que ele está inserido. Quando esses traços são definidos, o mestre do jogo começa a narrar a história para os participantes, que interpretarão os seus personagens fielmente durante o desenrolar da trama.

Os jogos de RPG permitem exercitar a criatividade de várias maneiras, e o mestre tem total autonomia para inserir elementos que tenham sido criados por ele ao longo do jogo. É difícil dizer uma data específica para o surgimento dos RPGs. No entanto, o primeiro RPG moderno de mesa e comercializado ao público foi o já referido *Dungeons & Dragons*, de 1974. Criado por dois estudantes de história Gary Gygax e Dave Arneson, influencia muitas das regras e convenções dos RPGs atuais, como as tecnologias de classes, habilidades, raça, experiência, pontos de vida, pontos de experiência, e etc. Obviamente que, com a popularidade de *Dungeons & Dragons*, outros RPGs de mesa foram aparecendo ao longo dos anos, como *Tunnels & Trolls* (1975), *Traveler* (1977), cuja história era de ficção científica, e *RuneQuest* (1977) que trouxe um sistema de simulação de combate mais realista, tornando assim possível que personagens poderosos fossem mortos por personagens mais fracos graças a uma jogada de dados mais sortuda.

2.2 RPGs no mundo digital

Os primeiros RPGs eletrônicos surgiram em meados da década de 1970, inspirados diretamente por *Dungeons & Dragons* e desenvolvidos para mainframes universitários, de que surgem títulos como *Dungeon!* (1975) e *DND* (1977). A transição para computadores pessoais concretizou-se com títulos como *Akalabeth: World of Doom* (1980), precursor da série *Ultima*, e *Wizardry* (1981).

A partir de meados da década de 1980, o gênero consolidou-se comercialmente com marcos como *Dragon Quest* (1986), que estabeleceu o modelo dos JRPGs subsequentes, ao combinar uma narrativa envolvente com um design acessível. Seguiram-se *Megami Tensei* (1987), pioneiro por ter uma ambientação mais contemporânea, já que a maioria destes jogos se passavam na era medieval, e na integração de temas filosóficos e religiosos; e *Final Fantasy* (1987), que popularizou o gênero no ocidente. Nos anos 1990, destacaram-se obras como *Chrono Trigger* (1995), que é citado frequentemente entre os melhores jogos de sempre, e *Final Fantasy VII* (1997), cuja escala de produção e sucesso comercial redefiniram o impacto cultural dos RPGs. Títulos como *Xenogears* (1998) e *Star Ocean: The Second Story* (1998) exploraram narrativas complexas com múltiplos finais, contribuindo para a diversificação do gênero. O início do novo milênio trouxe *Diablo II* (2000) e *Baldur's Gate II* (2000), que expandiram o RPG para formatos online com experiências narrativas ricas. *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003) demonstrou a viabilidade de franquias cinematográficas em RPGs de elevada qualidade, enquanto *World of Warcraft* (2004) consolidou-se como o MMORPG mais bem-sucedido de sempre, um verdadeiro fenômeno global.

A segunda metade da década introduziu inovações híbridas, como *Persona 3* (2006), que integrou a simulação social e combate por turnos, influenciando amplamente o design posterior. Já em 2010, *Mass Effect 2*, *Xenoblade Chronicles* e *Fallout: New Vegas* exemplificaram a convergência entre mundos abertos, narrativa ramificada e mecânicas de ação. Nos anos seguintes, títulos como *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), *Xenoblade Chronicles X* (2015) e *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) expandiram o escopo dos RPGs em termos de escala, realismo e densidade narrativa. *Persona 5* (2016) e *Xenoblade Chronicles 2* (2017) reforçaram a vitalidade dos JRPGs, enquanto *Dragon Quest XI* (2019) combinou tradição e o moderno trazendo um gameplay mais velha guarda, mas com gráficos modernos. Na década de 2020, obras como *Cyberpunk 2077* (2020), *Tales of Arise* (2021), *Xenoblade Chronicles 3* (2022) e *Baldur's Gate III* (2023) demonstraram maturidade técnica e complexidade narrativa, atingindo um elevado reconhecimento crítico. Mais recentemente,

Metaphor: ReFantazio (2024) reafirmou a relevância cultural do gênero ao abordar temas sociais e políticos com profundidade.

Assim, a evolução dos RPGs reflete a intersecção entre avanços tecnológicos, inovação mecânica e ambição narrativa, moldando-se continuamente às transformações culturais e às possibilidades interativas oferecidas pelos videogames.

2.3 Criadores e ideia base

Xenoblade surgiu de uma ideia de Tetsuya Takahashi, o fundador da Monolith Soft. A empresa foi fundada em 1999 por Tetsuya Takahashi, Hirohide Sugiura e Yasuyuki Honne depois de terem deixado a Square Enix. Na altura, a Square estava a dar prioridade aos IPs mais estabelecidos, em parte causado pela imensa popularidade da série *Final Fantasy*, após o lançamento de *Final Fantasy VII* (1997). A Bandai Namco era, na altura, a empresa que mais investia na Monolith Soft devido aos valores partilhados e, por isso, a Monolith Soft tornou-se sua subsidiária.

Como primeiro trabalho na Bandai Namco, a Monolith Soft começou a trabalhar em *Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht* (2002) o primeiro sucessor espiritual de *Xenogears*, o grande amor de Takahashi. Depois de 2002, as relações entre as duas empresas começaram a deteriorar-se lentamente. Mais tarde, lançaram *Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean* para a Nintendo GameCube em 2003. No mesmo ano, Honne foi abordado por Satoru Iwata, que era na altura o presidente da Nintendo, para desenvolver um novo jogo da série *EarthBound* (1994), mais conhecida por *Mother* no ocidente. Honne desenvolveu uma proposta que descreveu como uma "recriação em estilo retro da América dos anos 80", mas a sua ideia acabou por ser rejeitada por Shigesato Itoi, o criador original de *Earthbound*. *Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse* (2004) é lançado, mas com um sentimento agridoce. *Xenosaga* foi nessa altura re-imaginada como uma trilogia em vez de uma hexalogia, com o futuro da série a depender do sucesso do segundo episódio. Em 2006, a Monolith Soft lança *Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra* e *Baten Kaitos Origins*, bem como *Xenosaga I & II*, uma compilação dos dois primeiros jogos *Xenosaga* levados para a Nintendo DS. Após o lançamento de *Xenosaga Episode III*, a série provou ser uma mistura tanto comercial como para a crítica, o que encerrou os planos futuros do estúdio para a mesma. Nesta altura, outro jogo *Baten Kaitos* para a Nintendo DS estava em desenvolvimento, mas a Bandai Namco decidiu cancelá-lo, pois estava apreensiva com os riscos criativos, preocupando os fundadores da Monolith Soft.

Foi então que decidiram consultar Shinji Hatano, que na altura era diretor executivo da Nintendo, e que os aconselhou a continuarem a trabalhar em projetos inovadores, motivando-os a romper com a Bandai Namco e a tornarem-se subsidiários da Nintendo. A compra de 80% das ações da Monolith Soft por parte da Nintendo foi anunciada em 2007, enquanto a Bandai Namco manteve 16% e manteve-se como parceira. Já os restantes 4% foram divididos entre Tetsuya Takahashi, Hirohide Sugiura e Yasuyuki Honne. A Bandai Namco declarou ainda que esta troca também fortaleceu a sua relação com a Nintendo. Os primeiros jogos lançados sob a liderança da Nintendo foram *Soma Bringer* (2008), *Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier* (2008) para a Nintendo DS e *Disaster: Day of Crisis* (2008) para a Wii. Durante este período, também trabalharam em *Super Smash Bros. Brawl* (2008) para a Nintendo, e em *Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans* (2009). Takahashi tinha, desde meados de 2006, ideias para um jogo sobre "civilizações rivais a emergir nos corpos congelados de dois deuses em guerra". Esse projeto foi trazido para a Nintendo e iniciado em 2007. O jogo foi desenhado desde o início com um lançamento internacional em mente, ao contrário dos projetos anteriores da Monolith Soft. Era também na altura o maior projeto em que a empresa tinha trabalhado e estava sob ameaça de ser reduzido internamente, mas com o apoio da Nintendo, o jogo foi capaz de ir ao encontro do que estava originalmente previsto. Foi exibido pela primeira vez durante a E3 2009 sob o título *Monado: Beginning of the World* e tinha um lançamento previsto para a Wii. Em janeiro de 2010, Satoru Iwata propôs mudar o título do jogo para *Xenoblade Chronicles* para homenagear os jogos anteriores de Takahashi.

Tal como já tinha referido, o primeiro título da série teve um lançamento conturbado. A Nintendo of America achava que o jogo não ia chamar a atenção das massas e, por isso, tinha decidido não o publicar. Isto só mudou com a Operation Rainfall, apelidada de oprainfall, uma campanha de fãs fundada para promover o lançamento de jogos não disponíveis na América do Norte. Inicialmente, o objetivo foi promover o lançamento de três jogos na antiga Wii. Os 3 jogos em questão foram: *Xenoblade Chronicles* (2010), que apesar de ser um jogo first party a Nintendo of America não queria lançar; *The Last Story* (2011), mais um jogo exclusivo da Nintendo que foi desenvolvido pela Mistwalker, o novo estúdio de Hironobu Sakaguchi; e, por último, *Pandora's Tower* (2011) desenvolvido pela XSEED Games. A campanha foi reconhecida pela Nintendo e, apesar de inicialmente terem dito que não tinham planos para publicar os jogos fora do Japão, os três títulos acabaram por ser lançados na América do Norte, o primeiro pela própria Nintendo e os dois últimos pela XSEED Games. A receção da campanha foi globalmente favorável, e o seu sucesso percebido quando comparado com campanhas anteriores semelhantes também foi notado.

Este projeto, desenvolvido em exclusividade para a Nintendo, tornar-se-ia uma das maiores franquias de RPG da atualidade. Os seus jogos são até hoje muito aclamados, quer pelos fãs, quer pelos críticos e causam um impacto que ainda hoje pode ser visível na indústria. Desde então, a série vendeu mais de 8,74 milhões de cópias em todo o mundo. *Xenoblade Chronicles* foi bem recebido pelo seu design de mundos, música, histórias e temas.

2.4 Lançamentos e aparições

A série consiste atualmente numa trilogia e em um *spin-off*, que abrange a Nintendo Wii, Wii U e Switch, bem como uma versão para a New Nintendo 3DS. Para além dos jogos, a série também fez algumas aparições em outros títulos e aqui irei falar um pouco das suas aparições e daquilo que estas contribuíram para a indústria.

Xenoblade Chronicles foi anunciado durante a E3 2009, quando um trailer foi divulgado aos meios de comunicação social. Em janeiro de 2010, o jogo foi renomeado de *Monado: Beginning of the World* para *Xenoblade* para homenagear Tetsuya Takahashi, "que dedicou a sua alma a fazê-lo e que tem trabalhado na série *Xeno*". O jogo foi lançado a 10 de junho de 2010 no Japão e a 19 de agosto de 2011 nas regiões PAL. O jogo foi lançado na América do Norte a 6 de abril de 2012. Transmite a sensação de liberdade aos jogadores através de ambientes grandes e abertos, e não é tão focado em cenas e histórias como os seus jogos irmãos *Xenogears* e *Xenosaga*. *Xenoblade Chronicles*; possui um sistema de batalha baseado em ação onde os ataques normais acontecerão automaticamente em intervalos, semelhante ao configurado em *Final Fantasy XII* (2006). No entanto, tudo o resto é feito manualmente, incluindo o movimento das personagens que os jogadores utilizam, o que desempenha um papel fundamental nos ataques especiais de Shulk. Os ataques especiais são recarregados separadamente quando utilizados e são definidos pelos jogadores numa Paleta de Batalha na parte inferior do ecrã. O jogo conta ainda com o sistema *Visions*, onde os jogadores podem vislumbrar o futuro e tentar reagir ou evitar que algo mau aconteça durante as batalhas.

Xenoblade Chronicles 3D foi anunciado durante uma apresentação japonesa da Nintendo Direct a 29 de agosto de 2014. O jogo foi lançado a 2 de abril de 2015 no Japão e na Europa, e na América do Norte a 10 de abril de 2015. Como a Monolith Soft estava a trabalhar no que viria a ser *Xenoblade Chronicles 2* (2017), *Xenoblade Chronicles 3D* foi co-desenvolvido pela Monster Games. Originalmente planeado para a Nintendo 3DS, mas devido a limitações de hardware, faltava-lhe potência e memória para correr o jogo de forma eficiente. Sem o conhecimento de que as capacidades de processamento da Wii eram superiores às da

3DS, a Monster Games solicitou que a 3DS necessitasse de uma versão atualizada com um CPU mais potente e mais memória para executar o port corretamente. Como tal, a Nintendo anunciou a New 3DS que era mais poderosa que o modelo anterior, e o seu aumento de potência possibilitou o funcionamento adequado do port. Com a inclusão dos botões ZL e ZR, bem como do C-Stick, o layout original dos botões do Comando Clássico Wii podia ser utilizado sem precisarem de fazer ajustes.

Xenoblade Chronicles X é um videogame RPG desenvolvido pela Monolith Soft e publicado pela Nintendo para a consola Wii U. Foi lançado a 29 de abril de 2015 no Japão e a 4 de dezembro de 2015 na América do Norte e na Europa. Foi anunciado sob o título provisório de "X" em uma Nintendo Direct em janeiro de 2013. Antes do programa da E3 de 2014, pouco se sabia sobre o jogo, exceto que seguia um estilo semelhante de *Xenoblade Chronicles* no seu estilo de batalha e exploração. Durante a E3 de 2014, uma demo do jogo na Nintendo Treehouse incluiu comentários que sugeriam que, embora mantivesse o nome, era mais um sucessor espiritual de *Xenoblade Chronicles* sem qualquer história que ligasse os dois títulos. No entanto, partilha ainda características semelhantes ao original, como a raça Nopon, a espécie Telethia, o sistema geral de jogo e o foco na exploração. *Xenoblade Chronicles X* tem muitas mecânicas de jogo semelhantes a *Xenoblade Chronicles*, como a liberdade de explorar o mundo, a capacidade de correr para praticamente qualquer lugar visto à distância e o regresso de um sistema de batalha em Arts que envolve ataques automáticos. O jogo apresentava ainda mechas gigantes sob o nome de Skells, nome dado a partir da palavra exo-esqueleto, que pode ser utilizado tanto em combate como para viagens/exploração. Os Skell têm uma quantidade limitada de combustível que pode ser restaurado por um preço ou regenerado lentamente quando o Skell não está a ser utilizado.

Xenoblade Chronicles 2 foi anunciado durante a apresentação da Nintendo Switch a 12 de janeiro de 2017 e foi lançado a 1 de dezembro do mesmo ano no Japão, na América do Norte, na Europa, China, Hong Kong e Taiwan. Foi o primeiro jogo da franquia a ter tradução a peso: com vozes disponíveis em inglês em cartuchos internacionais e japonês em cartuchos asiáticos e conteúdo de download gratuito para cartuchos internacionais, enquanto o texto é oferecido em inglês, francês, espanhol, alemão e italiano em cartuchos internacionais, coreano como conteúdo de download gratuito para cartuchos internacionais; e japonês, chinês simplificado e chinês tradicional em cartuchos asiáticos. *Xenoblade Chronicles 2* utiliza uma abordagem de mecânicas de jogo semelhantes às de *Xenoblade Chronicles* e de *Xenoblade Chronicles X*, como a liberdade de explorar o mundo de Alrest, a capacidade de correr para praticamente qualquer lugar visto à distância e o regresso de um sistema de batalha que usa

Arts: envolve ataques automáticos e um tempo de espera para cada arte. Neste jogo, as personagens jogáveis são chamadas de Drivers e são apoiadas por formas de vida chamadas Blades, que determinam a arma atualmente empunhada e as artes disponíveis. As Blades aparecem como personagens no campo, embora não possam ser controlados diretamente, e estabelecem uma ligação com o seu Driver enquanto os apoiam durante o combate.

Torna ~ The Golden Country é uma expansão para *Xenoblade Chronicles 2*, e mais tarde foi também lançada como um jogo independente. Foi publicada pela Nintendo e desenvolvida pela Monolith Soft para a Nintendo Switch. Foi anunciada pela primeira vez durante a apresentação da Nintendo na E3 de 2018. Originalmente fazia parte do Pacote de Expansões e ficou disponível a 14 de setembro do mesmo ano. Teve o seu lançamento de forma independente a 21 de setembro. Este título apresenta uma mecânica de jogo muito semelhante ao jogo base. No entanto, ao contrário do mesmo, no qual apenas os Drivers podem ser controlados diretamente, os jogadores podem controlar os Drivers e as suas Blades ressonantes. Em batalha, tanto as Blades como os Drivers podem alternar entre posições de suporte e de ataque, com novas Battle Arts conhecidas como Switch Arts que são executadas imediatamente quando se troca de posição. Os drivers e as Blades partilham as mesmas estatísticas, incluindo Level, EXP, HP, e etc. Em termos de narrativa é uma prequela direta de *Xenoblade Chronicles 2*, que decorre durante a Guerra de Aegis, aproximadamente 500 anos antes dos eventos do jogo base. Centra-se principalmente em Lora e no seu Blade, Jin, bem como nos seus aliados nas suas batalhas contra Malos.

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition marca o aniversário de 10 anos do primeiro jogo da franquia, lançado mundialmente a 29 de maio de 2020. Esta edição melhora os gráficos do jogo original trazendo um visual com alta definição e com as personagens principais redesenhadas. A maioria das faixas musicais foram remasterizadas com novas gravações, embora as versões originais continuem disponíveis como opção para quem preferir. A interface do utilizador foi atualizada para uma maior facilidade de utilização. A *Definitive Edition* não inclui as funcionalidades de *Xenoblade Chronicles 3D*, nomeadamente o modo de coleção e a compatibilidade com amiibo. Uma das outras melhorias é o Time Attack, uma nova funcionalidade durante a qual os inimigos devem ser derrotados no menor tempo possível. É semelhante ao modo Challenge Battle de *Xenoblade Chronicles 2*. O Time Attack pode ser alcançado através de portais que aparecem em vários locais. O Nopon Archsage está à espera do jogador e irá propor dois tipos de desafios: desafios “Livres” onde o grupo atual pode ser utilizado, e desafios “Restritos” que utilizam um grupo definido. Depois de escolher o tipo de batalha inicia-se um ataque contra o tempo, os inimigos aparecem um após o outro e devem

ser combatidos. Depois de todos serem derrotados, dependendo da avaliação (tempo de tarefa concluída, sucesso na batalha), é dado ao jogador, como forma de recompensa, Noponstone, que pode ser trocado por equipamento e jóias, em particular novos conjuntos de armaduras que não podem ser obtidos no jogo normal. A nova funcionalidade Events Theatre, semelhante à de *Xenoblade Chronicles 2*, apresenta todas as cinemáticas do jogo e permite aos jogadores voltar a vê-las quando quiserem e aplicar várias modificações aos eventos, nomeadamente, alterar o equipamento, alterar o horário e a meteorologia.

Future Connected é uma expansão de *Xenoblade Chronicles: Definitive Edition* e foi criada para o aniversário de 10 anos do jogo original e para dar uso ao “Ombro de Bionis”, uma região que teve de ser cortada durante a fase final de desenvolvimento. A Narrativa gira em torno de Melia, que é acompanhada por Shulk e dois novos Nopon, Kino e Nene, que se vão aventurar nesta nova área em busca de vestígios da terra natal de Melia. Esta história adicional pode ser jogada sem se ter jogado a narrativa principal o que não é o recomendado a fazer visto que *Future Connected* é um epílogo de *Xenoblade Chronicles* e passa-se um ano após o mesmo. As mecânicas de batalha são globalmente semelhantes, mas as Visões e as Árvores de Habilidades desapareceram e os Ataques em Cadeia foram substituídos por uma nova mecânica de batalha, os Union Strikes. Isto envolve os Ponspectors, que apoiam as personagens Nopon e participam em batalhas com fortes ataques em grupo. Shulk e Melia mantêm as suas artes do jogo principal, enquanto que Kino e Nene lutam com as artes semelhantes às de Sharla e Reyn respetivamente.

Lançado mundialmente a 29 de julho de 2022, *Xenoblade Chronicles 3*, utiliza uma abordagem semelhante à mecânica dos outros jogos, como a liberdade de explorar o mundo de Aionios, a capacidade de correr para praticamente qualquer lugar visto à distância e um sistema de batalha baseado em semi-ação com o regresso do sistema de artes que envolve ataques automáticos e um temporizador de arrefecimento para cada arte. Nesta edição, os soldados de Keves e Agnus podem materializar à vontade as armas que utilizam em batalha, conhecidas como Blades. A arma de cada soldado é um reflexo dos mesmos, pelo que podem assumir diferentes formas, como espadas, armas de fogo, escudos ou lanças. O sistema de batalha traz uma dimensão mais estratégica com o sistema de Táticas e Funções que são amplamente classificadas em três categorias: Atacante, Defensor e Curador. Cada um deles possui habilidades e capacidades diferentes. Os atacantes especializam-se em atacar e infligir grandes danos nos flancos e nas costas do inimigo. No entanto, o seu elevado poder de ataque torna-os vulneráveis aos ataques inimigos, pelo que é importante ser capaz de lutar a partir de uma posição vantajosa enquanto se esquiva dos ataques inimigos. Os curandeiros são especializados

em curar o grupo. Além disso, apenas os curandeiros são capazes de reanimar membros incapacitados do grupo. Outra opção estratégica é o Quick Move, que permite à personagem jogada retrair-se temporariamente e mover-se para uma determinada distância a alta velocidade. Da mesma forma que em *Torna ~ The Golden Country*, a personagem controlada pelo jogador pode ser trocada por outra enquanto explora o mundo. Além disso, ao contrário de *Torna*, o jogador pode alternar entre personagens durante a batalha. *Xenoblade Chronicles 3* tem uma história que liga o futuro dos mundos dos seus antecessores. Está centrada em torno das duas nações hostis, Keves e Agnus. Seis soldados vindos destas nações, liderados pelos dois protagonistas Noah e Mio, participam numa grande história que tem a vida como tema central.

Uma expansão de *Xenoblade Chronicles 3, Future Redeemed*, publicada pela Nintendo e desenvolvida pela Monolith Soft foi anunciada pela primeira vez durante a Nintendo Direct de abril de 2023 e foi lançada como parte da Onda 4 do Pacote de Expansões a 25 de abril de 2023 na América do Norte e em 26 de abril globalmente. A jogabilidade é praticamente idêntica a *Xenoblade Chronicles 3*, embora com algumas diferenças assinaláveis. A exploração ocorre exclusivamente na região Cent-Omnia de Aionios, e a progressão das estatísticas de classe de cada personagem é agora determinada pela árvore de crescimento de afinidade em vez da classificação da classe. Os laços de Crescimento de Afinidade podem ser adquiridos ao gastar Pontos de Afinidade que estão ligados a várias novas características, como a Comunidade, que lembra *Torna ~ The Golden Country*, a Enemypaedia que concede pontos com base no número de certos inimigos derrotados, a Collectopedia, a visualização Cenas de Afinidade, completar novas missões de batalha, como Fog Rifts e Enemy Territories, e ao explorar novos locais e pontos de referência. As ranhuras de gemas e acessórios já não estão bloqueadas atrás do nível, mas sim atrás de kits de desbloqueio de gemas e kits de desbloqueio de acessórios que podem ser encontrados ao explorar. Além disso, as secções do Crescimento de Afinidade estão bloqueadas por defeito para cada personagem e requerem um Kit de desbloqueio para serem utilizadas. O combate difere de *Xenoblade Chronicles 3* em algumas áreas importantes. Não existem heróis ou classes separadas, cada personagem possui apenas uma classe única. A mecânica Ouroboros foi agora suplantada pelo recurso Unity. Cada personagem tem um par único com todas as outras personagens jogáveis que vêm com uma habilidade de unidade que concede um buff poderoso na batalha, e um combo de unidade que afeta um estado de reação a um inimigo. Os estados de reação Smash, Burst e Blowdown são agora exclusivos de certos Unity Combos. Cada personagem jogável possui também um slot de equipamento separado, exclusivo para Manuais, que pode conceder à personagem equipada uma Corrente Heroica,

uma Ordem de Cadeia ou durante um Ataque em Cadeia. Da mesma forma que as Ordens Ouroboros, escolher as Chain Orders de um dos pares fará com que as personagens apareçam com uma Ordem de Unidade, o que pode ser decisivo em batalha. *Future Redeemed* é uma prequela direta de *Xenoblade Chronicles 3*, com uma história que liga todas as três partes da trilogia *Xenoblade*.

No dia 20 de março de 2025, como comemoração de 10 anos do título original, a Nintendo e a Monolith Soft publicaram *Xenoblade Chronicles X: Definitive Edition*. Trata-se de um port do jogo de 2015 com visuais aprimorados e modelos de personagens atualizados. Baseia-se na versão inglesa lançada para a Wii U. Por essa razão, certas funcionalidades que estavam apenas na versão japonesa do jogo original, como alguns trajes de personagens e opções de personalização para Cross, foram removidas. No entanto, o conteúdo que anteriormente estava disponível como DLC pago na versão original está incluído desde já no jogo base. Também conta com novos elementos narrativos, incluindo uma continuação da história de Lao após os eventos da campanha principal. Foram ainda reveladas novas personagens, como a Qluriano, Neilnail, e um piloto de Skell mascarado. Além disso, foram introduzidos dois novos Skells. Várias adições à jogabilidade também foram implementadas. O Overdrive Counter Guidance será exibido durante o Overdrive, servindo como um auxílio visual para as mecânicas de combos, anteriormente pouco claras. Foi adicionada uma nova barra, denominada "Quick Recast", que permitirá reduzir o tempo de recarga das artes ao pressionar o botão Y. O Follow Ball agora indicará a localização dos itens necessários para completar missões. Há também uma nova região chamada "Floating Continent", pronta para ser explorada. Além disso, foram incluídas novas opções de personalização para Cross, incluindo vários traços faciais e penteados inspirados em personagens de outros jogos da série *Xenoblade Chronicles*, como a Pyra, a Mythra e a Nia, de *Xenoblade Chronicles 2*.

Em *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS & Wii U (2014)*, a série *Xenoblade Chronicles* recebeu uma representação significativa, com Shulk como personagem jogável e diversos elementos inspirados no jogo original de 2010. Shulk trouxe consigo um estilo de combate único, baseado na sua icônica arma, a Monado. A sua jogabilidade distingue-se pelo uso das Monado Arts, uma mecânica que lhe permite alternar entre diferentes buffs durante a luta, como Speed (aumenta a velocidade), Jump (maior alcance nos saltos), Shield (mais defesa), Buster (aumenta o dano causado) e Smash (facilita a execução dos adversários). Esta mecânica reflete de forma fiel as habilidades que Shulk utiliza em *Xenoblade Chronicles (2010-2020)*. Além do protagonista, o cenário "Gaur Plain", um dos locais mais emblemáticos do primeiro jogo da série, foi recriado em *Super Smash Bros.* e incluído em ambas as versões do título. No

entanto, a versão da Wii U destacou-se ao incluir um detalhe adicional: à noite, Metal Face, um dos antagonistas surgia no palco para atacar os jogadores, adicionando um elemento dinâmico à luta. A banda sonora de *Xenoblade Chronicles* também marcou presença no jogo, com várias faixas incluídas, tanto em versões originais como em remixes. Para além disso, troféus colecionáveis de personagens como Dunban, Fiora, Riki e o próprio Metal Face foram adicionados, permitindo aos jogadores explorar mais sobre o universo do jogo.

Em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017), *Xenoblade Chronicles* foi homenageado através de um conjunto especial de equipamento inspirado em Rex, o protagonista do segundo jogo da série. Esta aparição veio na forma de um evento promocional exclusivo para os jogadores da versão da Nintendo Switch. Com o lançamento de *Xenoblade Chronicles 2* em 2017, a Nintendo adicionou uma missão especial a *Breath of the Wild*, disponível através de uma atualização gratuita. Nesta missão, intitulada "Xenoblade Chronicles 2", os jogadores eram desafiados a encontrar três cofres misteriosos espalhados por Hyrule, seguindo pistas deixadas em locais estratégicos. Ao completar a missão, os jogadores recebiam o Salto das Ilhas, um equipamento que faz referência à roupa de Rex, protagonista de *Xenoblade Chronicles 2*. Este conjunto não oferecia defesa elevada, mas podia ser combinado com a habilidade de resistência ao frio, tornando-se útil em determinadas áreas do jogo. Esta colaboração entre *The Legend of Zelda* e *Xenoblade Chronicles* foi uma forma de celebrar o lançamento do segundo título da saga e introduzir os fãs de *Zelda* ao universo de *Xenoblade*. Além disso, mostrou o reconhecimento da série como uma das principais propriedades intelectuais da Nintendo, colocando-a lado a lado com uma das suas franquias mais icónicas.

Lançado em 2018 para a Nintendo Switch, *Super Smash Bros. Ultimate* trouxe de volta Shulk, o protagonista, como personagem jogável. Mantendo a sua jogabilidade baseada na *Monado*, Shulk continuou a destacar-se pelo seu sistema de *Monado Arts*, permitindo-lhe alternar entre diferentes estilos de combate em tempo real. A sua presença garantiu que a série permanecesse representada no maior crossover da história dos videojogos. No entanto, a ligação com a saga *Xenoblade Chronicles* não ficou por aqui. Em 2021, a Nintendo anunciou a inclusão de Pyra e Mythra, as duas *Blades* protagonistas de *Xenoblade Chronicles 2*, como personagens jogáveis via DLC. Funcionando como uma dupla intercambiável durante as lutas, Pyra especializa-se em ataques poderosos e devastadores, enquanto Mythra compensa com maior velocidade e combos rápidos, oferecendo uma jogabilidade versátil e estratégica. A sua inclusão foi recebida com grande entusiasmo pelos fãs, expandindo ainda mais a representação da série no jogo. Para além das personagens, *Super Smash Bros. Ultimate* também trouxe vários elementos adicionais de *Xenoblade Chronicles*, incluindo cenários e músicas icónicas da

franquia. O palco "Cloud Sea of Alrest", baseado no mundo flutuante de *Xenoblade Chronicles 2*, permitiu aos jogadores lutar sobre o lendário titã Azurda. Além disso, uma seleção de faixas musicais dos diferentes títulos da saga foi incluída, enriquecendo ainda mais a experiência para os fãs.

Em 2020, *Tetris 99*, o popular jogo battle royale da Nintendo Switch, recebeu um evento especial dedicado a *Xenoblade Chronicles: Definitive Edition* para celebrar o lançamento da remasterização do clássico RPG. Durante este evento de tempo limitado, os jogadores tiveram a oportunidade de competir em partidas temáticas inspiradas no universo de *Xenoblade Chronicles*. O destaque do evento foi o tema exclusivo que alterava a interface do jogo com fundos, peças e efeitos visuais inspirados no mundo de Bionis e Mechonis. Além disso, a banda sonora do jogo também marcou presença, com faixas icônicas como Engage the Enemy a acompanhar as partidas, proporcionando uma experiência nostálgica e envolvente para os fãs da série. Os jogadores que acumulassem 100 pontos durante o evento desbloqueavam permanentemente este tema, permitindo-lhes utilizá-lo mesmo após o término da competição. Esta colaboração entre *Tetris 99* e *Xenoblade Chronicles* foi uma forma criativa de promover o relançamento do jogo e, ao mesmo tempo, introduzir novos jogadores ao universo da saga.

Em *Astral Chain* (2019), um dos títulos de ação desenvolvidos pela PlatinumGames, conhecida pelo seu trabalho em *Bayonetta* (2009), é possível encontrar várias referências subtis a *Xenoblade Chronicles X*, oferecendo aos fãs da série uma surpresa agradável. Embora *Astral Chain* seja um jogo completamente distinto e original, situado num universo futurista com uma narrativa própria, os desenvolvedores esconderam alguns "easter eggs" que fazem alusão ao título da Wii U. Existe uma referência à cidade de New Los Angeles (NLA), que é a principal cidade em *Xenoblade Chronicles X*, alguns NPCs têm nomes inspirados na cultura e no vocabulário usado em *Xenoblade Chronicles X*. Estes pequenos detalhes criam uma conexão entre os dois jogos. Estes easter eggs não são parte da trama principal, mas funcionam como uma homenagem para os jogadores que estão atentos, reforçando o apreço entre os universos criados pela Monolith Soft. Embora não seja uma referência explícita, essa inclusão de detalhes de *Xenoblade Chronicles X* em *Astral Chain* é uma forma de celebrar a continuidade do trabalho da desenvolvedora Monolith Soft, especialmente no que toca à construção de mundos ricos e imersivos, mesmo fora dos jogos principais da série Xenoblade.

3 Revisão da Literatura

Os videogames são hoje uma das principais indústrias de entretenimento, resultado de décadas de evolução tecnológica e cultural. Desde a criação de *Tennis for Two* (1958) até às experiências atuais de realidade virtual e serviços de streaming como o *GeoForce NOW* (2020), a sua história reflete avanços significativos na tecnologia e na forma como interagimos com os media digitais. Paralelamente, a análise semiótica das imagens e o estudo da cognição tornaram-se ferramentas fundamentais para compreender a construção de significado nesse contexto digital.

Este capítulo visa demonstrar a evolução dos videogames, a sua relação com a semiótica e o papel da cognição nos processos de criação de significado. Com foco na aplicação de conceitos semióticos e cognitivos, pretendo demonstrar como os videogames utilizam diferentes tipos de signos e metáforas para comunicar e gerar interpretações culturais diversas. Antes de proceder à análise cronológica dos géneros de videogames, importa esclarecer o próprio conceito de *género* no contexto dos estudos sobre videogames. Tal como em outras formas de media, o género nos videogames pode ser entendido como uma categoria que agrupa obras com características estruturais, temáticas, mecânicas ou estilísticas comuns. No entanto, ao contrário da literatura ou do cinema, os géneros nos videogames dependem também fortemente das regras interativas, dos sistemas de jogo e da forma como os jogadores se envolvem com o médium. Autores como Wolf (2001) e Apperley (2006) destacam que o género nos videogames deve ser compreendido não apenas como um rótulo taxonómico, mas como uma prática cultural que evolui consoante a tecnologia, o design e a receção dos jogadores. Além disso, deve-se considerar a natureza multimodal e procedural dos videogames: cada género estabelece expectativas quanto ao tipo de agência do jogador, ao grau de liberdade, à estrutura narrativa e ao tipo de desafio cognitivo ou motor requerido “videogames são obras de arte inerentemente multimodais, combinando elementos visuais, auditivos, textuais e procedimentais numa experiência unificada”. (Tavinor, 2009, p. 55)

Esta complexidade torna o estudo dos géneros uma ferramenta crítica para analisar não só a evolução técnica e comercial da indústria dos videogames, mas também os discursos sociais, ideológicos e culturais que estes veiculam. O presente capítulo propõe, por isso, uma abordagem cronológica que articula a emergência e transformação dos géneros com os contextos histórico-tecnológicos em que se inserem. O estudo dos videogames enquanto fenómeno cultural, económico e tecnológico beneficia consideravelmente de uma análise que

privilegie os gêneros. Os gêneros de videogames constituem categorias dinâmicas que refletem não apenas tipologias mecânicas ou temáticas, mas também mudanças tecnológicas, sociais e estéticas. Esta abordagem cronológica e tipológica visa, por conseguinte, oferecer uma compreensão aprofundada da forma como os diferentes gêneros emergiram, se consolidaram e evoluíram ao longo do tempo.

3.1 Videogames

A história dos videogames remonta à década de 1950. O mais interessante é que “não é possível definir exatamente quem criou os videogames, ou quem criou o primeiro videogame. Primeiro porque a própria ideia de jogo já existia antes de chegar ao formato digital” (Zagalo, 2013, p. 8) e também porque foi uma ideia que foi surgindo em vários locais simultaneamente. Durante as décadas de 1950 e 1960, os videogames eram predominantemente experiências acadêmicas e laboratoriais, muitas vezes associadas à experimentação computacional. Neste período inicial, não se falava ainda em gêneros consolidados, mas sim em protótipos de jogos com regras simples e objetivos limitados.

Há algumas semelhanças entre os videogames e os jogos tradicionais, como os de tabuleiro: apesar de ambos dependerem de regras, os videogames criam uma experiência mais imersiva ao adicionar imagens e som. Outra semelhança é a sua base em regras formais e quantificáveis que determinam o que o jogador pode e não pode fazer. Estas regras são essenciais para definir a experiência de jogo. Contudo, os videogames também apresentam mundos ficcionais que fornecem contexto e narrativa para as ações do jogador. Esta diferença amplia a possibilidade de criar mundos ficcionais ricos e complexos, algo impossível nos jogos tradicionais. Por exemplo, num jogo de futebol virtual, as regras simulam o desporto real, enquanto o mundo ficcional cria a ilusão de estar num estádio. “Os videogames são simultaneamente meio reais, porque as regras são reais e tangíveis, e meio fictícios, porque os seus mundos são representações de fantasia ou simulações” (Juul, 2005, p. 15).

Outro fator que distingue os videogames dos jogos mais tradicionais é a interatividade. O jogador tem um papel ativo e as suas ações influenciam diretamente o resultado do jogo, ao contrário de outras formas de narrativa, como os livros ou os filmes. “A interatividade dos videogames torna-os diferentes da maioria das outras formas de arte, pois permite que o público participe e até mesmo molde a experiência estética.” (Tavinor, 2009, p. 37) Embora os mundos ficcionais dos videogames possam parecer realistas, a sua lógica interna é por vezes muito diferente da realidade. As regras do jogo podem ser arbitrárias e, muitas vezes, o realismo é

sacrificado em prol da jogabilidade. Por exemplo, um jogo de corridas pode ignorar as leis da física para proporcionar uma experiência mais divertida. “O realismo nos videogames é sempre relativo — é uma ilusão cuidadosamente construída, guiada por regras que não precisam de imitar a realidade para serem eficazes” (Juul, 2005, p. 110). Este tipo de media também funciona pela dualidade entre a frustração e a recompensa, havendo jogos que levam isso mais ao extremo, como os jogos da série *Dark Souls*, mas a frustração, até um certo ponto, é uma parte essencial da experiência, pois o jogador precisa de ultrapassar os obstáculos para se sentir satisfeito. Sem os desafios, o jogo torna-se aborrecido, sem recompensas, e o jogador perde a motivação. Os videogames equilibram a dificuldade e recompensa para manter o jogador envolvido. Essa mecânica é o que faz com que muitos jogadores voltem repetidamente, em busca de uma sensação de conquista (Juul, 2005, pp. 150-170).

Os videogames são, pois, uma combinação única de regras e ficção, que oferece uma experiência híbrida que não é totalmente real, mas também não é puramente ficcional. Essa dualidade é o que faz dos videogames uma forma de entretenimento tão cativante e inovadora. São “um meio diferente de qualquer outro, precisamente porque misturam regras rígidas com imaginação livre, criando uma experiência que é simultaneamente desafiante e envolvente” (Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, 2005, p. 210).

Como já referido, autores como Wolf (2001, p. 123) destacam que “os géneros de videogames, ao contrário dos géneros cinematográficos ou literários, surgem frequentemente pelas mecânicas do jogo, dos esquemas de controlo e dos objetivos do jogador, e não apenas do conteúdo narrativo” ou que, segundo Apperley (2006, p. 9), os géneros são “uma prática cultural que evolui a par do desenvolvimento tecnológico, da inovação do design e da receção do jogador, tornando-a inerentemente dinâmica e dependente do contexto”. Além disso, deve-se considerar a natureza multimodal e procedural dos videogames: cada género estabelece expectativas quanto ao tipo de agência do jogador, ao grau de liberdade, à estrutura narrativa e ao tipo de desafio cognitivo ou motor requerido. Esta complexidade torna o estudo dos géneros uma ferramenta crítica para analisar não só a evolução técnica e comercial da indústria dos videogames, mas também os discursos sociais, ideológicos e culturais que estes veiculam. O presente capítulo propõe, por isso, uma abordagem cronológica que articula a emergência e transformação dos géneros com os contextos histórico-tecnológicos em que se inserem.

O estudo dos videogames enquanto fenómeno cultural, económico e tecnológico beneficia consideravelmente de uma análise que privilegie os géneros. Os géneros de videogames constituem categorias dinâmicas que refletem não apenas tipologias mecânicas ou temáticas, mas também mudanças tecnológicas, sociais e estéticas. Esta abordagem

cronológica e tipológica visa, por conseguinte, oferecer uma compreensão aprofundada da forma como os diferentes géneros emergiram, se consolidaram e evoluíram ao longo do tempo.

O género **Arcade** foi um dos primeiros a emergir. Estes jogos destacavam-se pela sua jogabilidade rápida, mecânicas repetitivas e pela dependência de reflexos. A estrutura lúdica destes títulos baseava-se na obtenção de pontuações elevadas, o que fomentava a competição entre jogadores. Um dos primeiros jogos reconhecidos deste género foi o já mencionado *Tennis for Two* (1958), criado por William Higinbotham em um osciloscópio. Na verdade, “a ideia de Higinbotham não terá partido do desporto de Ténis, mas antes das visualizações dos cálculos de balística que eram realizados no laboratório com computadores analógicos e que se serviam dos monitores dos osciloscópios para apresentação das representações gráficas” (Zagalo, 2013, p. 12). Por volta de 1960, surgiram experiências como *Spacewar!* (1962), um dos primeiros jogos interativos de computador, desenvolvido por estudantes do MIT que surgiu “do impulso tecnológico e da vontade exploratória de maximizar essa tecnologia” (Zagalo, 2013, p. 14). Na década seguinte, surge a Atari que lançou *Pong* (1972) “um sucesso ainda maior à escala global” (Zagalo, 2013, p. 16), sendo um marco que popularizou os **Arcades** e deu início à indústria comercial dos videojogos, “*Pong* foi mais do que um jogo simples; foi o ponto de partida para a criação de uma nova indústria” (Kent, 2001, p. 45).

A década de 1970 marcou o início do uso de consolas caseiras com o Magnavox Odyssey, a primeira consola de jogos doméstica. O que fez com que esta indústria se expandisse na década de 1980, que ficou marcada pela institucionalização da indústria dos videojogos e pela expansão dos géneros, com os clássicos *Pac-Man* (1980) e *Donkey Kong* (1981). Este último foi um dos marcos dos jogos de **Plataformas**, que introduziram um design de níveis progressivos, *power-ups* e mecânicas de movimento lateral. Os **Jogos de Plataformas** são caracterizados pela ênfase na deslocação do jogador através de cenários compostos por diferentes níveis, obstáculos e superfícies em altura, exigindo saltos precisos e coordenação motora. A sua mecânica central assenta no ato de correr, saltar e escalar, muitas vezes em ambientes repletos de armadilhas, inimigos e itens colecionáveis. Além da sua acessibilidade, o género destaca-se pela capacidade de conjugar simplicidade mecânica com desafios progressivamente complexos, mantendo-se relevante até hoje.

Paralelamente, os **Shoot 'em Ups**, como *Galaga* (1981), ofereciam experiências focadas na destreza e nos reflexos, ambientadas maioritariamente em cenários de ficção científica. Este género de videojogos centrado na ação rápida e no combate contínuo contra ondas de inimigos, normalmente com o jogador a controlar uma nave, um avião ou uma personagem armada que dispara de forma constante. A jogabilidade assenta nos reflexos, na

precisão e na capacidade do jogador se desviar de múltiplos projéteis. Popularizado com títulos como *Space Invaders* (1978), e *Gradius* (1985), os **Shoot 'em Ups** ajudaram a definir o ritmo frenético e a lógica de “arcade”, oferecendo desafios diretos, mas altamente viciantes. Embora tenham perdido protagonismo face a outros géneros, continuam a ser valorizados pela sua estética estilizada, pela simplicidade de comandos e pela profundidade que emerge da dificuldade e da memorização de padrões.

Consolas como a Atari 2600 tornaram-se populares. O que realmente difere esta consola das mais atuais, para além das suas características menos potentes, é o processador que tinha de trabalhar em perfeita sincronia com o feixe de eletrões do ecrã da televisão para desenhar cada linha de píxeis em tempo real. Essa técnica ficaria conhecida por “racing the beam” (correr com o feixe). Ao contrário das consolas modernas, o Atari não armazenava os frames (quadros) completos na memória, o que obrigava os programadores a criarem gráficos “à medida que o feixe varria o ecrã”. “Os programadores não estavam apenas a escrever código, estavam a manipular diretamente a forma como cada linha de píxeis era desenhada no ecrã” (Montfort & Bogost, 2009, p. 37). Esta técnica exigia um nível de precisão e engenho raramente encontrado em outros sistemas, tornando o desenvolvimento para a Atari 2600 uma mistura de arte e ciência. Como é de se esperar, uma consola sozinha não vende. Tem de haver títulos fortes o suficiente para atrair o público, e nesse aspeto, a Atari 2600 tinha os seus fortes: *Adventure* (1980), este jogo inovador foi um dos primeiros a introduzir o conceito de um mundo aberto, permitindo que os jogadores explorassem livremente um ambiente virtual. Apesar das limitações gráficas, *Adventure* trouxe uma experiência narrativa nunca antes vista em videojogos; *Pitfall!* (1982), desenvolvido por David Crane, é considerado por muitos o primeiro verdadeiro jogo de plataforma visto que *Donkey Kong* (1981) pode ser também taxado como um jogo arcade. O uso criativo do “racing the beam” permitiu a criação de cenários contínuos e animações suaves; e *Yars' Revenge* (1982), um exemplo de inovação pura, este videojogo demonstrou como o Atari 2600 podia ser usado para criar experiências únicas e experimentais, combinando elementos de ação e estratégia. Cada um destes títulos teve de enfrentar e superar os desafios técnicos impostos pela consola que estimularam a criatividade dos programadores (Montfort & Bogost, 2009, pp. 75-110).

As restrições técnicas obrigavam os desenvolvedores a pensar de forma inovadora para criar efeitos visuais e sonoros impressionantes com recursos mínimos, o que fazia com que as “restrições técnicas da Atari 2600 não fossem obstáculos; eram o ponto de partida para a criatividade” (Montfort & Bogost, 2009, p. 135). A consola não foi apenas uma peça de hardware; foi um catalisador para o crescimento da indústria dos videojogos e influenciou

diretamente as gerações futuras de programadores e designers de jogos. A “Atari é um símbolo de uma era em que a programação era tanto uma forma de arte quanto uma ciência” (Montfort & Bogost, 2009, p. 175). A forma como esta consola desafiou os programadores a pensarem fora da caixa deixou uma marca duradoura na história dos videogames, influenciando a maneira de como os jogos são desenvolvidos até hoje. Temos aqui um exemplo claro de como o hardware e o software podem trabalhar juntos para criar experiências inovadoras. Muitos argumentam que estudar a Atari é essencial para entender a evolução dos videogames, pois revela a criatividade e a engenhosidade necessárias para trabalhar com uma tecnologia limitada.

Mas apesar de todo este sucesso o mercado entrou em colapso em 1983, devido à saturação de produtos de baixa qualidade. Muitos apontam um certo título como o responsável desse colapso, ou pelo menos, como a última gota de água, *E.T. The Extra-Terrestrial* (1982). É citado como um dos piores jogos de todos os tempos. Desenvolvido por Howard Scott Warshaw, foi produzido sobre uma enorme pressão, tendo apenas cinco semanas para ser criado e lançado, devido a um contrato milionário com a Amblin Entertainment e à urgência de capitalizar sobre o sucesso do filme dirigido por Steven Spielberg. Mas ainda no período de desenvolvimento já havia uma aura negra a pairar sobre este título. A Atari pagou 25 milhões de dólares pelos direitos do filme, um dos contratos mais caros na história dos videogames até então. Howard Scott Warshaw, que já havia desenvolvido jogos de sucesso como *Yars' Revenge* (1982) e *Raiders of the Lost Ark* (1982), recebeu a tarefa de criar o jogo em tempo recorde. Normalmente, o desenvolvimento de um jogo para a Atari 2600 durava entre seis a oito meses, mas Warshaw teve apenas 35 dias para terminar *E.T.* a tempo das vendas natalícias de 1982. Segundo o mesmo, foi “um desafio quase impossível, mas aceitei porque acreditava que conseguiria fazer algo especial em tão pouco tempo”.

O objetivo do jogo era ajudar o E.T. a recolher peças de um telefone intergaláctico para que ele pudesse ligar para casa, evitando inimigos como cientistas e agentes do FBI. A jogabilidade, no entanto, foi considerada confusa e frustrante. O mapa do jogo era composto por várias telas interligadas, mas o design não era intuitivo. Os jogadores caíam com bastante frequência em buracos que eram difíceis de sair, o que tornava a experiência repetitiva e aborrecida. Muita gente considerava a trilha sonora e os efeitos sonoros muito repetitivos e irritantes. Apesar das expectativas elevadas, *E.T. The Extra-Terrestrial* vendeu 1,5 milhões de cópias, enquanto a Atari tinha produzido 4 milhões de cartuchos, o que resultou em milhões de unidades encalhadas. O jogo tornou-se um símbolo do excesso e das más decisões comerciais da indústria naquele período. Muitas lojas devolveram os cartuchos não vendidos, levando a perdas financeiras significativas para a Atari. Estima-se que o fracasso de *E.T.* contribuiu

diretamente para a perda de 536 milhões de dólares para a Atari e que teria originado o colapso da mesma. Após o fracasso, nasceu uma lenda urbana de que a Atari teria enterrado milhões de cartuchos de *E.T.* no deserto de Alamogordo, no Novo México.

Durante anos, essa história foi tratada como um mito, mas em 2014, arqueólogos e documentaristas encontraram os cartuchos numa escavação real, confirmando a história. “Encontrar os cartuchos foi como desenterrar um dos maiores segredos da história dos videogames” disse Zak Penn, diretor do documentário *Atari: Game Over*. (2014). *E.T. The Extra-Terrestrial* tornou-se um exemplo clássico de como a má gestão de tempo e expectativas desmedidas podem arruinar um projeto. É usado em estudos de caso para mostrar os riscos de um desenvolvimento acelerado e a importância de um jogo ter uma jogabilidade sólida. Apesar do seu fracasso, o jogo tornou-se um ícone cultural e um símbolo de uma época de altos e baixos na indústria dos videogames. “O colapso de 1983 quase destruiu a indústria, mas foi a Nintendo que a revitalizou com uma abordagem inovadora ao marketing e ao controle de qualidade” (Kent, 2001, p. 122).

Um pouco antes disso, temos os **Jogos de Aventura Gráfica**, ou **Graphic Adventure Games**, como o *King's Quest* (1984), videogames narrativos que colocam a ênfase na exploração, resolução de puzzles e interação com personagens e objetos em cenários visuais detalhados. Evoluíram das primeiras **Text Adventures**, como *Zork* (1980), ao integrar representações gráficas que ajudavam a contextualizar o mundo e a guiar o jogador. O controle baseia-se muitas vezes em comandos de texto combinados com cliques ou menus visuais, e mais tarde cristalizou no formato de **Point-and-Click**, popularizado por estúdios como o Sierra e o LucasArts com *The Secret of Monkey Island*, (1990). A sua força está na narrativa: mais do que ação, convidam o jogador a resolver enigmas e a tomar decisões que moldam a progressão da história. Estes jogos tiveram uma grande importância nos anos 1980 e 1990, por aproximarem os videogames de formas artísticas literárias e cinematográficas, reforçando o seu potencial como meio expressivo e não apenas lúdico. Segundo Kent (2001, p. 2005), a “década de 1980 foi quando as linhas que dividiam os géneros de jogos começaram a se fortalecerem, estabelecendo convenções que ainda hoje influenciam o design de jogos.”

Mas o verdadeiro ressurgimento dos videogames só aconteceu em 1985, quando a Nintendo lançou o Nintendo Entertainment System (NES), estabelecendo os novos padrões de qualidade mencionados por Kent (2001, p. 122) que podem ser resumidos nos seguintes aspetos:

- licenciamento obrigatório, apenas editoras e estúdios com um acordo formal com a Nintendo podiam lançar jogos para a NES. Isto permitia limitar a proliferação de títulos de baixa qualidade;

- *Seal of Quality* (Selo de Qualidade da Nintendo), um selo impresso nas embalagens e cartuchos, que garantia ao consumidor que o jogo tinha passado por testes de compatibilidade e validação mínima de qualidade;

- Bloqueio técnico (chip 10NES), a consola integrava um chip de autenticação que impedia o funcionamento de jogos não licenciados, restringindo a entrada de software não autorizado;

- Gestão da oferta, a Nintendo controlava também a quantidade de jogos que cada estúdio podia lançar por ano, de modo a evitar inundações de títulos sem critério, prática comum antes de 1983, para assim a empresa também ter tempo de traduzir e localizar os seus jogos.

Enquanto a empresa implementava isso conseguiu, simultaneamente, criar franquias como: *Super Mario* (1985), um marco nos jogos de **Plataforma**, muitas vezes apontado como o responsável pela salvação da indústria dos videogames; *The Legend of Zelda* (1986), um dos percutores dos jogos de **Ação e Aventura**, combina elementos de combate em tempo real com exploração narrativa. O jogador não se limita a superar inimigos através da destreza, mas também precisa de resolver puzzles, explorar ambientes e interagir com a história. São títulos que valorizam tanto a agilidade e os reflexos do jogador (dimensão da ação) como a imersão em mundos ficcionais ricos, onde a progressão depende de descobrir segredos, cumprir missões ou desvendar mistérios (dimensão da aventura). Este género distingue-se por privilegiar o equilíbrio entre intensidade e contemplação, criando experiências mais prolongadas e narrativamente estruturadas do que os jogos de ação pura. Ainda nesse ano, a Nintendo lança *Metroid* (1986), que juntamente com o *Castlevania* (1986) da Konami, seria mais tarde homenageado com o seu próprio subgénero, o **Metroidvania**. Este termo refere-se a um subgénero dos jogos de **Ação e Aventura**. A sua principal característica é a estrutura de mapa interconectado, onde o jogador progride gradualmente, desbloqueando novas áreas ao adquirir habilidades ou objetos específicos. Esta lógica incentiva a exploração não-linear, uma vez que locais inacessíveis no início tornam-se acessíveis à medida que o jogador se fortalece. O progresso, portanto, não é apenas narrativo, mas também espacial e mecânico, transformando a aprendizagem e o regresso a zonas já conhecidas em parte integrante da experiência. Os **Metroidvanias** distinguem-se assim por fundirem combate, plataforma e exploração, privilegiando a sensação de descoberta e de domínio gradual sobre o mundo do jogo.

É também, em 1986, que os **Role-Playing Games** (RPGs) tiveram a adaptação para o formato digital mais exposta ao meio, com a popularidade de *Dragon Quest* (1986), e mais tarde de *Final Fantasy* (1987). Jogos que incorporaram elementos narrativos, construção de mundo e sistemas de progressão baseados em níveis e classes. Este género, profundamente influenciado pelos jogos de mesa como *Dungeons & Dragons*, viria a desdobrar-se em múltiplas subcategorias, incluindo os *JRPGs* (RPGs japoneses) e os *WRPGs* (RPGs ocidentais). A sua estrutura baseia-se em três elementos principais: progressão de personagem (através de níveis, atributos e habilidades), exploração de mundos ficcionais ricos em *lore*, e um sistema de combate — que pode variar entre turnos estratégicos, ação em tempo real ou híbridos. Os **RPGs** tornaram-se um dos géneros mais influentes, oferecendo narrativas profundas, dilemas éticos e universos expansivos.

Sabemos que o mercado voltou a erguer-se devido ao facto de a competição se ter intensificado, o que levou a SEGA (com o Mega Drive/Genesis) a colocar no mercado *Sonic the Hedgehog* (1991), que foi pensado para competir diretamente com o *Super Mario World* (1990). O novo mascote da SEGA, o ouriço-cacheiro azul, tornar-se-ia um dos “Mario Killers” mais famosos de sempre.

Os **Jogos de Luta**, como *Street Fighter II* (1991), consolidaram-se como experiências competitivas baseadas em domínio técnico e temporização precisa, promovendo o jogo local entre dois participantes. Outros títulos como *Fatal Fury: King of Fighters* (1991), *Mortal Kombat* (1992), *Killer Instinct* (1994) e *Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes* (1998) foram arrastando mais gente para a pista de luta. Cada jogo tinha o seu estilo de combate fosse ele mais visceral ou mais estratégico. Este género é centrado no confronto direto entre personagens, geralmente em arenas delimitadas e em combates de curta duração. A sua mecânica principal assenta na execução precisa de comandos que permitem realizar ataques, defesas e combinações especiais, exigindo do jogador reflexos rápidos, coordenação motora e leitura estratégica do adversário. Embora possam incluir narrativas e modos de campanha, o foco está na competição, seja contra a inteligência artificial ou contra outros jogadores. A ênfase na aprendizagem de padrões, na memorização de movimentos e na gestão de tempo de reação distingue os **Jogos de Luta** de outros géneros, tornando-os experiências altamente técnicas e frequentemente associadas a contextos competitivos (e-sports).

A introdução de ambientes tridimensionais veio redefinir vários géneros e permitiu o surgimento de novas tipologias de jogo. Os **Jogos de Tiros em Primeira Pessoa** (FPS), como *Wolfenstein 3D* (1992), *DOOM* (1993), e mais tarde o *Quake* (1996) revolucionaram a noção de imersividade. O **FPS** é um género centrado na experiência de combate mediada pela

perspetiva em primeira pessoa, colocando o jogador “dentro” do olhar da personagem. Esta escolha de câmara reforça a imersão, ao alinhar o campo visual do jogador com o da personagem, intensificando a sensação de presença no espaço virtual. A jogabilidade foca-se no uso de armas de fogo e na gestão de recursos (munição, saúde, equipamento), combinando rapidez de reflexos com consciência espacial e tática. Embora tradicionalmente associados a confrontos militares ou futuristas, muitos **FPS's** incorporam elementos narrativos e de exploração, expandindo o género para além da ação pura. A sua popularidade deve-se em grande parte à capacidade de oferecer experiências intensas e competitivas, tanto em campanhas a solo como em modos multijogador online.

A Sony também decidiu entrar na competição, neste caso sozinha, após uma discussão com a Nintendo por causa do hardware da Nintendo 64. Originalmente, as duas empresas trabalhavam em conjunto com no desenvolvimento de um leitor de CD para a Super Nintendo (o SNES-CD). Contudo, desacordos contratuais e receios da Nintendo sobre o controlo dos direitos levaram a empresa a cancelar o projeto com a Sony e a estabelecer conversações com a Philips. Mas devido ao sucesso das consolas Nintendo, e de em parte esse sucesso ser um produto de exclusividade da franquia *Final Fantasy* as duas empresas nipónicas, no caso as 3 se contarmos com a SQUARE ENIX, entraram em acordos de novo para criarem um leitor de CD para a Nintendo 64. Esta colaboração entre a Nintendo e a Sony seria o meio perfeito para a SQUARE ENIX lançar o tão esperado *Final Fantasy VII*, visto que o jogo estava a ficar tão grande que as clássicas disquetes da Nintendo não iriam conseguir conter o jogo na sua totalidade. Infelizmente este projeto nunca foi para a frente pois após muitas falhas técnicas e de algum receio da Nintendo a Sony transformou o seu protótipo num produto autónomo: a PlayStation, lançada em 1994, que acabaria por redefinir o mercado e eclipsar a Nintendo em termos de popularidade junto de públicos mais maduros e de desenvolvedores ocidentais. *Final Fantasy VII* só viria a ver a luz do dia em 1997 em uma plataforma que trazia gráficos 3D e experiências mais imersivas (Kent, 2001, pp. 170-250).

Apesar de *Alone in the Dark* (1992) ser considerado o percutor do género, podemos dizer que a PlayStation seria a responsável pela popularização do **Survival Horror** com títulos exclusivos como o *Resident Evil* (1996), conhecido no oriente como *Biohazard*, e o *Silent Hill* (1999). Este género de jogos eletrónicos é um derivado dos jogos de **Ação e Aventura**, no qual os temas são a sobrevivência, o terror e o mistério. O elemento mais importante no **Survival Horror** é o de proporcionar uma certa quantidade de tensão sobre o jogador, mas também providenciar uma sensação de conquista que é alcançada ao derrotar as criaturas e ao superar a tensão e o medo. O principal objetivo do jogo é sobreviver a factos inicialmente

incompreendidos e misteriosos e, ao longo do jogo, descobrir os detalhes, desvendar os mistérios da história e encontrar soluções para os diversos quebra-cabeças apresentados.

Muitos defendem que “a década de 1990 foi um ponto de viragem para o design profissional de jogos, impulsionado por motores gráficos modulares que facilitaram a hibridização de géneros” (Herz, 1997, p. 87). Com a viragem do século, os videojogos tornaram-se um dos principais setores de entretenimento, devido ao avanço das tecnologias, como gráficos em alta definição e a popularização de jogos online. Temos consolas como PlayStation 2, que para muitos “não foi apenas uma consola, mas um centro de entretenimento completo, mudando para sempre o conceito de uma consola doméstica” (Kent, 2001, p. 328) já que a consola conseguia ler DVDs com muita qualidade e era vendida a um preço mais acessível que os leitores de DVD comuns da marca; Xbox, um produto da Microsoft que entrou no mercado das consolas em 2001, posicionando-se como a primeira empresa americana a competir diretamente com a Sony e a Nintendo após o declínio da SEGA. Com uma arquitetura mais próxima de um PC, a Xbox introduziu funcionalidades inovadoras, como um disco rígido interno e suporte nativo para jogos online através do serviço *Xbox Live*, lançado em 2002. Mas isso não era tudo, a Microsoft tinha mais uma carta na manga, *Halo: Combat Evolved* (2001) um marco para a consola, que ajudou a definir o género de *tiros em primeira pessoa* para consolas e a consolidar a Xbox no mercado, visto que este título “mostrou que uma consola podia oferecer uma experiência de jogo online de alta qualidade, comparável aos jogos de PC” (Kent, 2001, p. 342). E ainda a GameCube, constituindo a resposta da Nintendo ao hardware das suas rivais. Apesar de ter sido lançada em 2001 e ser uma máquina poderosa, não conseguiu repetir o sucesso da sua antecessora, a Nintendo 64. A falta de suporte para DVDs e uma aposta em discos próprios limitaram o seu apelo a um público mais amplo. Mesmo assim, o GameCube destacou-se pela qualidade dos seus exclusivos, como *Super Smash Bros. Melee* (2001), *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (2002) e *Metroid Prime* (2002) que expandiram a audiência, mas não o suficiente para competir com os seus rivais.

Simultaneamente a esta “Guerra de Consolas”, havia mais um fenómeno a espalhar-se pela indústria: os jogos online. Até então, a experiência de jogar era, na maioria dos casos, individual ou restrita a competições locais, seja em consolas domésticas seja em “LAN Parties” (jogos em rede local). No entanto, com a popularização da internet de banda larga, o mundo dos videojogos foi rapidamente expandido para um espaço global e interconectado. Os chamados **MMORPG**'s começaram a ganhar popularidade no final dos anos 1990, com títulos como *Ultima Online* (1997) e *EverQuest* (1999). Mas foi o foi *World of Warcraft* (2004) da Blizzard Entertainment que definiu o género e o levou às massas. *WoW*, como era apelidado,

criou um mundo persistente, onde milhares de jogadores podiam interagir simultaneamente, formarem clãs, explorar masmorras e participar em batalhas épicas, o que fazia com que *World of Warcraft* não fosse apenas um jogo, “mas uma experiência social revolucionária, onde jogadores de todo o mundo podiam colaborar ou competir num universo digital vasto e dinâmico” (Kent, 2001, p. 358). Os **MMORPG**'s são caracterizados por pegarem nas mecânicas base dos *RPG*'s enquanto suportam uma quantidade muito grande de jogadores simultâneos, a qual pode chegar a milhões, além de um ambiente de interação de estado permanente. Ou seja, todos os jogadores interagem com o ambiente virtual do jogo, ao mesmo tempo e em tempo real; e que esse mesmo ambiente continua a funcionar na ausência do jogador.

Estes jogos não eram apenas sobre completar missões, eles proporcionavam uma verdadeira sensação de comunidade. Os jogadores podiam personalizar os seus avatares, socializar em tabernas virtuais e até formar alianças estratégicas. O conceito de "guildas", grupos organizados de jogadores, tornou-se central na experiência dos **MMORPG**'s, promovendo uma cooperação inédita nos videojogos. Os videojogos deixaram de ser apenas uma forma de lazer para se tornarem plataformas de entretenimento multimédia. Consolas como a PS2 e a Xbox passaram a ser usadas para ver filmes, ouvir música e navegar na internet.

Os **Jogos em Mundo Aberto** tornaram-se um dos géneros mais influentes, com jogos como *Grand Theft Auto III* (2001) e *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006), permitindo liberdade de exploração e múltiplas linhas narrativas. Este género, também conhecido pelo termo “*Sandbox*” (*Caixa de Areia*) é um conceito de *level design* em que um jogador pode se mover livremente num mundo aberto e lhe é dada liberdade considerável na escolha de como ou quando realizar os objetivos. O termo "mundo aberto" sugere a ausência de barreiras artificiais, em contraste com muros invisíveis e telas de carregamento, comuns em jogos lineares. Em um jogo verdadeiramente "sandbox", o jogador possui ferramentas para modificar o mundo e criar a forma como ele o joga. Geralmente, **Jogos em Mundo Aberto** ainda impõem algumas restrições ao ambiente do jogo, seja devido a limitações técnicas, seja pelas limitações do próprio jogo (como áreas bloqueadas) impostas pela linearidade, ou por questões artísticas.

Thief: The Dark Project (1998) foi um jogo revolucionário quando saiu, mas o subgénero **Sealth**, ou **Furtivo**, consolidou-se mais tarde nos anos 2000 com títulos como *Metal Gear Solid 2* (2001) e *Splinter Cell* (2002). Os jogos **Furtivos** são conhecidos por fazerem o jogador evitar ser visto pelos inimigos, usando a furtividade para evadir ou criar uma emboscada aos seus oponentes. Jogos deste género empregam mecânicas como esconder o nosso personagem nas sombras, usar disfarces, e ser o mais silencioso possível. Alguns títulos

permitem ao jogador escolher entre uma aproximação sigilosa ou um ataque direto aos antagonistas, recompensando-o por níveis maiores de furtividade. O género utiliza temas de espionagem e contraterrorismo, com protagonistas como oficiais das forças especiais, espões e ninjas. Certos jogos juntaram elementos de jogos de **Stealth** com outros géneros, tais como **FPS** ou jogos de **Plataforma**.

Newman (2004, pp. 20-27) salienta que o papel da narrativa tornou-se central nesta década, sendo possível observar um aumento da densidade emocional e temática dos videojogos, aproximando-os de formas artísticas mais tradicionais. Por exemplo, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) é frequentemente citado como um divisor de águas não só pela sua inovação técnica em 3D, mas pela forma como articula a narrativa, as suas mecânicas e a emoção. A história de Link é construída como uma jornada de amadurecimento: o protagonista começa como uma criança ingénuo e é forçado a crescer, assumindo responsabilidades adultas. Este arco narrativo traduz temas universais como a perda da inocência, passagem do tempo e inevitabilidade do destino. A mecânica da ocarina, usada para manipular o tempo e o espaço, entrelaça a narrativa e a jogabilidade, transformando a música em um símbolo da memória, da amizade e da ligação com o mundo. O momento em que Link acorda sete anos mais velho sublinha a densidade emocional da narrativa: a infância foi-lhe tirada, e o jogador partilha essa perda de forma quase visceral. *Ocarina of Time* aproxima-se das “formas artísticas tradicionais” referidas por Newman, porque constrói uma narrativa épica comparável à literatura de fantasia e à dramaturgia clássica, mas experienciada de forma interativa.; *Ico* (2001) que, por outro lado, opta por uma abordagem minimalista, onde a densidade emocional vem não da exposição narrativa, mas da experiência simbólica e estética. A trama é simples — Ico tenta escapar de um castelo com Yorda —, mas a profundidade emerge da relação entre as personagens. A mecânica de dar a mão a Yorda não é apenas funcional (guiá-la), mas simbólica: representa confiança, dependência mútua e a vulnerabilidade partilhada. O gesto banal transforma-se em uma metáfora emocional central. A ausência quase total de diálogos inteligíveis (visto que a língua de Yorda é incompreensível para o jogador) reforça o peso da comunicação não-verbal, aproximando o jogo de formas artísticas como o cinema mudo ou a poesia visual. A atmosfera estética — arquitetura imponente, silêncio, luz difusa — confere ao jogo uma aura de obra de arte plástica, onde a narrativa se inscreve através do ambiente e das interações, mais do que em diálogos expositivos. *Ico* aproxima-se das artes tradicionais porque constrói uma experiência estética e simbólica que pode ser comparada à pintura, ao teatro visual e ao cinema contemplativo; *Shin Megami Tensei III: Nocturne* (2003) apresenta uma narrativa densamente filosófica, centrada

em temas como o apocalipse, o renascimento, livre-arbítrio e a reconstrução do mundo. Cada escolha narrativa feita pelo jogador reflete posições éticas e ideológicas — como alinhar-se com a Lei (os Anjos), com o Caos (os Demónios), ou permanecer Neutro (Humanos, e por vezes alguns Anjos e Demónios) — transformando a progressão em uma reflexão existencial. A ambientação sombria e minimalista acentua o peso temático, afastando-se da fantasia tradicional para abordar questões metafísicas. A densidade emocional não vem apenas da relação entre personagens, mas do constante confronto com dilemas sobre o destino da humanidade.

O mercado de videogames também começou a expandir-se para públicos mais amplos, com jogos mais acessíveis, voltados para famílias e jogadores casuais. “O início dos anos 2000 foi a verdadeira transformação dos videogames em plataformas multimídia, abrangendo mais do que apenas o público hardcore” (Kent, 2001, p. 370). Entre alguns títulos, destaca-se *The Sims* (2000), um dos primeiros fenómenos globais fora da esfera hardcore. Centrado na simulação da vida quotidiana, permitia que jogadores de todas as idades e perfis criassem casas, famílias e histórias próprias. A sua acessibilidade e temática universal (vida, relações, trabalho) tornaram-no num dos jogos mais vendidos da história. Outro título é *Animal Crossing* (2001), que introduziu um modelo de jogo baseado no quotidiano e no convívio com os vizinhos antropomórficos. Sem pressão competitiva nem objetivos lineares, era acessível a públicos familiares e casuais. Tornou-se um exemplo de como os videogames podiam ser plataformas de socialização e descontração. Ainda outro é *Mario Kart: Double Dash!!* (2003) que já faz parte de uma série acessível por excelência, com foco na diversão familiar. Fácil de aprender, mas com profundidade suficiente para manter jogadores mais experientes. Refletia a aposta da Nintendo em expandir o público com experiências partilhadas.

Outro marco importante no crescimento dos jogos online foi o lançamento do já referido *Xbox Live*, da Microsoft, em 2002. Até então, os jogos online eram algo restrito aos jogadores de PC, mas o *Xbox Live* levou essa experiência às consolas domésticas. Com uma conexão estável e um sistema integrado de comunicação por voz, o serviço transformou títulos como *Rainbow Six 3* (2003), *Halo 2* (2004), *Star Wars: Battlefront II* (2005) em fenómenos multijogador. “O Xbox Live criou uma experiência de jogo contínua, onde a competição e a cooperação entre jogadores não terminavam quando o jogo era desligado, mas continuavam através de rankings, mensagens e partidas programadas” (Kent, 2001, p. 362). Além disso, o *Xbox Live* introduziu um conceito ainda hoje comum: as conquistas (*achievements*), pequenos objetivos que recompensavam os jogadores por feitos específicos nos jogos, incentivando a competição saudável entre amigos.

Obviamente que muitos géneros beneficiaram com este tipo de serviços. Mas os **Jogos de Tiros em Primeira Pessoa** (*Fist Person Shooters*) beneficiaram imensamente da expansão dos jogos online. Títulos como *Counter-Strike* (2000) e *Call of Duty* (2003) cresceram com a possibilidade de jogar contra pessoas de todo o mundo. O modo multijogador online tornou-se um elemento essencial para o sucesso desses jogos, ao oferecer desafios constantes e uma rejogabilidade infinita.

Com a internet, começaram a solidificar-se as comunidades de jogadores. Os videojogos deixaram de ser uma experiência individual para se tornarem um fenómeno social e colaborativo. Os fóruns online, dos torneios e da cultura *modding*, onde os jogadores modificam jogos existentes para criar novas experiências, começaram lentamente a ser a nova normalidade. “Os videojogos modernos são uma combinação de produção profissional e criação da comunidade, resultando numa colaboração contínua entre designers e jogadores” (Newman, 2004, p. 175). A popularidade dos jogos online transformou a forma como os jogadores interagem, permitindo colaborações em tempo real e criando uma nova dinâmica social.

Paralelamente ao crescimento dos jogos competitivos, surgiram também os **Jogos Sociais**, mais casuais, que atraíam um público mais amplo e menos experiente e que vieram reforçar as comunidades. *Habbo Hotel* (2000), *The Sims Online* (2002), *Club Penguin* (2005) e outros títulos baseados em redes sociais começaram a captar novos jogadores, expandindo ainda mais o alcance da indústria. São jogos concebidos com ênfase na interação entre jogadores, geralmente mediados por plataformas digitais conectadas a redes sociais. O termo popularizou-se sobretudo no final dos anos 2000, associado a títulos jogados em navegadores (browser games) ou em plataformas como o Facebook, mas o conceito é mais amplo: designa experiências lúdicas cujo foco principal não é a performance individual, mas o engajamento coletivo e relacional. “A indústria dos videojogos estava pronta para um futuro de constante evolução, marcada pela inovação tecnológica e pela crescente aceitação cultural” (Kent, 2001, p. 378).

Isto culminou com a aparição dos **MOBAs** (*Multiplayer Online Battle Arena*). É um subgénero dos videojogos de **Estratégia em Tempo Real** (RTS), caracterizado por confrontos em equipas dentro de arenas fechadas, onde o objetivo principal é destruir a base adversária. Este género combina elementos de estratégia, ação em tempo real e jogabilidade cooperativa, sendo fortemente orientado para a competição online. Títulos como *League of Legends* (2009), *Dota 2* (2013) e *SMITE* (2014), consolidaram-se como arenas virtuais competitivas, com vastas comunidades globais e sistemas económicos próprios, impulsionados, em grande parte, pelo

crescimento dos e-Sports, campeonatos de videogames com audiências globais e com direito até a prêmios.

O gênero de **Sobrevivência** tornou-se extremamente popular com *Minecraft* (2011), ao introduzir crafting, criação de itens, exploração e construção aberta num ambiente persistente. Este gênero consiste na capacidade de o jogador resistir e se adaptar a condições hostis durante o maior tempo possível. Ao contrário de gêneros mais lineares, onde existem missões claras e finais definidos, os *jogos de sobrevivência* tendem a valorizar a autonomia, colocando o jogador perante necessidades básicas (alimentação, abrigo, saúde, recursos) e ameaças externas (inimigos, ambiente, catástrofes). Apesar de *Minecraft* ter sido o catalisador do gênero, podemos também destacar títulos como *Rust* (2013) e *ARK: Survival Evolved* (2015)

Entretanto, surgiram experiências narrativas imersivas e contemplativas, conhecidas como **Walking Simulators**, exemplificadas por *Journey* (2012) e *Firewatch* (2016), que exploram progressões narrativas ambientais e emocionais. Mas podemos dizer que o título mais famoso deste gênero é a obra de Hideo Kojima, *Death Stranding* (2019). Um **Walking Simulator** é um tipo de jogo de aventura focado na exploração, na interação ambiental e na descoberta narrativa, geralmente de uma perspectiva em primeira pessoa, com condições mínimas ou sem combate e de vitória/perda tradicional. Embora o conceito de movimento e narrativa nos jogos existisse anteriormente, o termo surgiu no final dos anos 2000 para descrever jogos como *Dear Esther* (2008) e era inicialmente usado pejorativamente para implicar jogos de baixa qualidade, mas depois foi moldando a sua reputação graças aos títulos mencionados acima.

O gênero **Battle Royale** foi impulsionado pelo *Fortnite* (2017) e mais tarde jogos como *PlayerUnknown's Battlegrounds* (2017), também conhecido por *PUBG*, e *Apex Legends* (2019) também foram criando a sua base de fãs. O gênero **Battle Royale** é uma ramificação dos jogos de tiro e sobrevivência. Baseia-se na ideia de um grande número de jogadores (geralmente 50 a 100) que são colocados num mapa vasto e competem até restar apenas um sobrevivente — ou uma equipa. O nome deriva do filme japonês *Battle Royale* (2000), que apresentou esse conceito narrativo de sobrevivência em massa. Estes jogos combinaram exploração, sobrevivência e combate em tempo real numa estrutura competitiva de eliminação progressiva.

A década de 2010 também foi marcada pela democratização das ferramentas de desenvolvimento e das plataformas digitais, que permitiram o surgimento de estúdios independentes e experiências inovadoras. “A autenticidade tornou-se um valor central na produção de jogos independentes, fomentando novas expressões estéticas e lúdicas que muitas

vezes desafiam as expectativas do género convencional” como disse Juul (2019, p. 42), jogos profundamente autorais como *Hollow Knight* (2017), *Celeste* (2018) *Disco Elysium* (2019), *Outer Wilds* (2019), *Hades* (2020) que desafiam convenções narrativas e mecânicas tradicionais para formar assim algo novo, mas ao mesmo tempo familiar.

Na década atual, 2020, os avanços em realidade virtual e realidade aumentada abriram as portas para a criação de experiências imersivas sem precedentes, com *Half-Life: Alyx* (2020) a ser considerado um marco na integração do VR com narrativa e design tradicionais. Mas também outros títulos como *Beat Saber* (2018) e *The Walking Dead: Saints & Sinners* (2020). Um **Jogo VR** (realidade virtual) é um videogame pensado para ser jogado com óculos de realidade virtual e controladores de movimento. O objetivo é criar imersão total, fazendo o jogador sentir-se dentro do mundo digital. Os óculos projetam imagens em 3D e seguem os movimentos da cabeça. Os controladores permitem usar as mãos virtuais para interagir com objetos. O áudio espacial reforça a sensação de presença. O corpo do jogador torna-se a interface principal: andar, disparar, abrir portas ou resolver puzzles exige gestos reais.

Jogos como *Tell Me Why* (2020) ilustram o esforço crescente na promoção da diversidade e inclusão, através de personagens e histórias representativas de múltiplas identidades. Simultaneamente, plataformas como *Roblox* (2006) e o *Fortnite Creative Mode* evoluíram para espaços híbridos de criação, socialização e consumo cultural, aproximando-se do conceito de metaverso. Criando assim uma forma mais atual dos **Jogos Sociais**.

Nieborg e Poell (2018, p. 4276) destacam o fenómeno de “plataformização” como estruturante, integrando videogames com redes sociais, mercados de conteúdo e infraestruturas digitais globais. Isto deve-se, em parte, ao serviço Xbox Game Pass, da Microsoft, que transformou completamente a indústria, tornando-a também mais acessível devido ao serviço deixar o jogar pagar por mês em vez de por jogo. Nos dias de hoje, o setor é a maior indústria de entretenimento do mundo, com jogos cada vez mais sofisticados e conetados. De certa forma, esta evolução dos videogames deve-se “à sua alta densidade modal, são um terreno fértil para análises multimodais, especialmente considerando elementos como interatividade e proceduralidade” (Haweriak, 2019, pp. 6-7) e como “os jogos são sistemas interativos que permitem múltiplas interpretações, o que pode tornar a análise semiótica complexa, mas não impossível” (Haweriak, 2019, p. 23) cada jogador terá a sua visão sem que ela esteja necessariamente errada.

Histórias que retratam movimento literal podem, metaforicamente, mapear forças físicas do domínio da VIAGEM (JOURNEY) para o domínio da MISSÃO (QUEST), e elementos como "voltas"/ordenação de

subpartes para o domínio da HISTÓRIA (STORY) de uma forma particularmente ressonante. Além disso, o narrador da história impõe coerência estética à narrativa através da criação de motivos, contrastes, conexões e referências intertextuais. (Kromhout & Forceville, 2013, p. 11)

A narrativa nos videogames pode não ser essencial, mas, quando bem implementada, reforça a imersão e oferece orientação e contexto, especialmente através de sequências cinematográficas (Luz, 2009, p. 293). Através da análise de conceitos como *agency*, *imersão física*, *temporal* e *emocional* e o uso de técnicas cinematográficas, podemos apreciar o impacto destas dimensões na experiência do jogador juntamente com a narrativa.

Convém, mesmo assim, destacar que nem todos os videogames contam uma história tradicional. Embora alguns jogos, como a franquia *Final Fantasy* ou o *The Last of Us* (2013), se concentrem fortemente na narrativa, muitos outros são puramente baseados em mecânicas de jogo, como por exemplo o *Tetris* (1984) ou o *Pac-Man* (1980). “Nem todos os videogames são veículos para narrativas lineares; muitos deles são sistemas baseados em regras e objetivos, oferecendo experiências não narrativas” (Newman, 2004, p. 12). Também há a ideia de narrativa emergente, situações e histórias criadas pela interação do jogador com o mundo do jogo, em vez de serem pré-determinadas pelos criadores. Tudo isto está ligado ao conceito de *agency*, o prazer que o jogador sente ao controlar o mundo digital, sendo este um dos pilares da experiência interativa, complementado por uma narrativa que cria um envolvimento emocional (Luz, 2009, p. 295). O que também é alimentado pelo *feedback instantâneo*, um elemento-chave nos videogames, que é quando o “jogador recebe constantemente informações sobre as suas ações, permitindo-lhe ajustar a sua estratégia e melhorar o desempenho” (Newman, 2004, p. 42). Estes elementos juntos ajudam a criar a imersão e o envolvimento emocional nos jogos, a ponto de muitos jogadores se sentirem completamente absorvidos pelos mesmos. Isto também é influenciado pela escolha do ponto de vista, que é determinante para o tipo de imersão experienciado: *imersão diegética*, mais comum em jogos de primeira pessoa, e *imersão intra-diegética*, típica de jogos em terceira pessoa (Luz, 2009, p. 296). O uso de técnicas cinematográficas nos videogames, as chamadas *cutscenes*, elevam o impacto emocional, aproximando os videogames da linguagem do cinema, mas também pode interromper a sensação de liberdade do jogador (Luz, 2009, p. 296), pelo que, em um videogame perfeito tem de haver um bom equilíbrio entre o jogar (*gameplay*) e a narrativa.

Os videogames, como já foi mencionado, são um meio híbrido que combina narrativa, interatividade e imersão, proporcionando uma experiência única ao jogador, ao contrário dos outros meios como o cinema ou a literatura. Apesar de esta liberdade de exploração ser uma

característica central dos videogames, a narrativa desempenha um papel fundamental para enriquecer a experiência emocional e envolver o jogador. E uma coisa é inegável: os “jogos que contam histórias continuam incrivelmente populares porque, bem, porque as histórias continuam incrivelmente populares. Até o *Fortnite* oferece uma narrativa baseada em eventos” (Sheldon, 2023, p. xvi). A jogabilidade e a narrativa devem evoluir simultaneamente, evitando a abordagem a que Sheldon chamou de “colagem”, onde uma história é apenas anexada ao jogo e está lá quase como um extra em vez de algo intrínseco ao jogo (2023, p. 2).

Há quem encontre algumas semelhanças entre as narrativas dos jogos modernos e as histórias clássicas de Homero, de Aristóteles, que destacam a importância de temas universais e onde a Jornada do Herói está presente. O conflito e o desenvolvimento dramático são elementos centrais para manter o interesse do jogador (Sheldon, 2023, p. 31), a ponto de estar presente até em jogos mais atuais. Consideremos o exemplo de *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (2023), um dos jogos mais antecipados e mais bem-sucedidos da Nintendo, que tem a Jornada do Herói bem presente na sua narrativa. Joseph Campbell no seu livro *The Hero with a Thousand Faces* (1949) refere que esta estrutura identifica um padrão comum em histórias de diversas culturas, onde o herói parte para uma aventura, enfrenta desafios, transforma-se e regressa ao mundo inicial, mas como uma pessoa renovada. Campbell dividiu esta estrutura em 12 capítulos e em três grandes atos: *Partida* (ou Mundo Comum), *Iniciação* (ou Mundo Especial) e *Retorno*. No primeiro ato, o herói vive a sua vida normal até ser chamado para a aventura. Algo perturba a sua rotina e o herói recebe um convite para sair do seu mundo normal. Inicialmente há uma *Recusa do Chamado*; o herói hesita ou recusa partir, muitas vezes por medo ou insegurança. Até ter o famoso *Encontro com o Mentor*, uma figura sábia que lhe oferece ajuda, treino ou conselhos essenciais. *Travessia do Primeiro Limiar*, o herói aceita a aventura e entra no mundo desconhecido, cruzando uma fronteira simbólica. No caso de *Tears of the Kingdom* Link, agora a morar em Hateno, vai às ruínas do castelo de Hyrule com a Zelda; sem querer, acordam o Ganondorf e a Zelda desaparece; por fim, o Rei Rauru apresenta-se ao Link para o guiar e este aceita, mesmo tendo perdido a sua Espada Mestra. No segundo ato *Iniciação* (ou Mundo Especial), o herói passa por uma transformação. *Provas, Aliados e Inimigos*, enfrenta os primeiros desafios, conhece novos aliados e descobre quem são os inimigos. *Aproximação da Caverna Oculta*, prepara-se para a grande prova, que o levará ao limite das suas forças. *Prova Suprema*, o momento mais perigoso ou difícil, onde o herói enfrenta a morte simbólica ou literal. *Recompensa*, após superar a prova, o herói conquista uma recompensa importante (um objeto, conhecimento ou transformação pessoal). Em *Tears of the Kingdom*, vemos este ato dividido pelos dois protagonistas: Link e Zelda. Por

um lado, Link vai por Hyrule fora à procura dos descendentes dos guerreiros que se opuseram a Ganondorf há 10.000 anos atrás, enquanto que a Zelda se questiona se engolir a lágrima de poder será algo viável, já que depois não terá como voltar ao normal. Zelda decide mesmo assim fazê-lo, perdendo a sua humanidade. Graças a isso, Link consegue reaver a sua espada mestra e prepara-se também para enfrentar Ganondorf. Até que, no terceiro ato, o herói volta ao mundo comum, mas como uma pessoa transformada. *Caminho de Volta*, onde o herói inicia a viagem de regresso, mas ainda pode enfrentar novos perigos. *Ressurreição*, o herói passa por uma última prova que simboliza a sua transformação final. *Retorno com o Elixir*, regressa ao mundo comum com algo que pode beneficiar a sociedade: um conhecimento, um poder ou uma nova perspetiva. Tudo isto pode ser visto quando Link e Zelda se deparam com a ausência um do outro, enfrentam juntos o grande vilão e Link consegue usar os poderes mágicos da sua espada para fazer com que a Zelda volte ao normal. Dito isto, não faz mal nenhum usar estas estruturas, mas tal como Sheldon refere, é importante evitar os estereótipos e criar personagens complexos e multifacetados, pois assim eles tornam-se um destaque essencial para uma narrativa rica (2023, p. 55). Mas também há autores que defendem a ideia de que as “narrativas dos videojogos estão geralmente inseridas na jogabilidade, tornando as ações do jogador uma parte constitutiva da história.” (Tavinor, 2009, p. 103)

Ao mesmo tempo, a interação entre o jogador e as personagens não-jogáveis (NPCs) é essencial para a criação de uma narrativa viva e envolvente, até porque muitas das vezes são estes os personagens que mais nos chamam a atenção. O traficante de *Resident Evil 4* (2007), a Cortana de *Halo* (2001), Aerith Gainsborough de *Final Fantasy VII* (1997) são alguns dos personagens mais carismáticos da indústria, mesmo que o jogador não os controle (Sheldon, 2023, p. 31).

Também é importante referir aqui a distinção entre *narrativa linear* e *não linear*. Nos videojogos, há duas abordagens fundamentais na criação de histórias interativas. Ambas têm vantagens e desafios, dependendo do tipo de experiência que o criador pretende oferecer ao jogador. Lee Sheldon (2023) explora essas diferenças e sugere como aplicar cada uma no contexto dos jogos. A *narrativa linear* é sequencial e predefinida, levando o jogador a seguir uma história já escrita pelo designer. Cada evento acontece de forma cronológica e predeterminada, sem desvios significativos ou alterações importantes na progressão: estrutura clara e organizada, semelhante à de um filme ou livro; foco na experiência cinematográfica e no desenvolvimento de uma história sólida; controle total por parte do designer sobre o ritmo e os eventos narrativos. Os jogadores experienciam a história de forma semelhante, independentemente das suas escolhas. Por exemplo, *The Last of Us* (2013) segue uma história

cuidadosamente escrita, onde a jornada emocional de Joel e Ellie é vivida na mesma sequência por todos os jogadores. *God of War (2018)* apresenta uma narrativa linear estruturada, com foco no desenvolvimento de personagem e na narrativa emocional. Isto permite um maior controlo sobre a qualidade narrativa, facilita a criação de momentos dramáticos e emocionais bem calculados e é mais fácil de desenvolver e testar.

No entanto, pode ser percebida como limitada ou restritiva para jogadores que procuram uma maior liberdade. Reduz a *replayability* (poder jogar de novo) devido à previsibilidade. Já a narrativa *não linear* oferece uma liberdade de escolha ao jogador, permitindo que os eventos ocorram em diferentes ordens ou que a história se adapte às decisões tomadas ao decorrer da aventura. Este tipo de narrativa é modular, pode ter múltiplos finais ou variações significativas na progressão e o jogador influencia a história através das suas escolhas. Pode apresentar múltiplas ramificações e finais alternativos. Baseia-se na exploração, no improviso e na experimentação narrativa. Em *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)*, as escolhas do jogador afetam profundamente o mundo do jogo e a relação com as personagens, resultando em diferentes finais. *Detroit: Become Human (2018)* oferece uma história altamente ramificada, onde cada decisão altera o destino das personagens. Este tipo de narrativa proporciona uma experiência personalizada, única para cada jogador. Aumenta a imersão e o sentido de *agency*. Estimula múltiplas jogadas para explorar todas as possibilidades. Mas é mais complexa de desenvolver e testar devido às inúmeras ramificações. Pode perder coesão narrativa se não for bem estruturada. O risco de criar uma história menos impactante aumenta, já que o designer tem menos controlo sobre a experiência total (Sheldon, 2023, p. 150-172).

Sheldon (2023, pp. 150-172) sublinha a importância de uma estrutura modular para organizar a narrativa não linear. A história é construída como um conjunto de módulos narrativos independentes, que podem ser reorganizados de várias formas para adaptar-se às escolhas do jogador, garantindo coesão. No jogo *Mass Effect (2007)*, o jogador pode decidir em que ordem completar as missões principais, mas cada decisão tem consequências no desenrolar da história, criando um equilíbrio entre liberdade e coesão narrativa.

Existem alguns jogos que usam todas estas funções, não para fins lúdicos, mas fins educativos. É o caso de *Minecraft: Education Edition (2016)*, *The Oregon Trail (1971)* e do *Duolingo (2012)*. Mas também há jogos a usarem a Realidade Virtual para tentar ensinar alguns conceitos às crianças, por exemplo.

A realidade virtual oferece vantagens únicas no ensino, como a capacidade de visualizar conceitos abstratos, criar ambientes inacessíveis no mundo real e proporcionar interação em tempo real. Estudos anteriores demonstraram que experiências em VR melhoram a retenção a

longo prazo, como demonstrado por simuladores de física que permitem aos alunos ajustar variáveis e experimentar diretamente os conceitos (Xu, Tong, & Wei, 2024, p. 8). No entanto, o uso da VR na educação ainda enfrenta alguns desafios, como a tendência a ser vista como uma atividade de lazer, desviando a atenção dos alunos dos objetivos educativos. Por isso, é importante desenvolver ferramentas que mantenham o foco na educação, como o Art Mirror, que irei referir adiante.

“Os videogames são obras de arte porque são o produto de atos criativos e expressivos que visam produzir experiências estéticas nos jogadores.” (Tavinor, 2009, p. 4). Em jeito de síntese, “São mais do que um passatempo; são uma parte integral da cultura moderna, um campo dinâmico que continuará a crescer e a influenciar outras formas de arte e comunicação” (Newman, (2004, p. 260).

3.2 Cinematografia

Visto que, com o passar dos anos, muitos videogames acabaram também por usar técnicas de cinema para contar as suas histórias, a compreensão dos princípios cinematográficos pode ser uma ferramenta valiosa no auxílio à análise semiótica, especialmente quando se trata de interpretar metáforas visuais complexas. Merecem destaque três exemplos: (1) *Max Payne* (2001), inspirado pelos *films noir* e pelo cinema de ação de John Woo, introduziu a iluminação de alto contraste, diálogos em tom cínico e a estrutura narrativa de *flashbacks* que remetem explicitamente para técnicas de linguagem cinematográfica; (2) *Uncharted 2: Among Thieves* (2009) é muitas vezes citado como “um filme jogável” pois recorre a enquadramentos de câmara inspirados em *blockbusters* de Hollywood, sequências coreografadas ao estilo *Indiana Jones* e cortes dinâmicos que imitam a montagem cinematográfica; (3) todos os títulos de *The Last of Us* (2013-2020) seguem uma lógica profundamente cinematográfica, usando enquadramentos fechados para intensificar o drama, diálogos intimistas e uma montagem que alterna entre momentos de silêncio e ação de forma quase idêntica a um drama de guerra. Ao explorar essas técnicas visuais, é possível decifrar metáforas visuais mais subtis, tornando a cinematografia um recurso útil para compreender os processos de significação que ocorrem nos videogames.

Desde os anos 40 do século passado, o ensino da cinematografia tem sido documentado e estudado por cineastas e académicos. O trabalho de John Alton, *Painting with Light* (1948), é um exemplo clássico que serviu como um guia abrangente para cinematógrafos americanos. Outros estudos, como o de Barry Salt sobre a evolução tecnológica nos anos 40, e a análise de

Sven Nykvist sobre a cinematografia europeia, oferecem uma visão detalhada das técnicas de iluminação ao longo da história do cinema. "A cinematografia é uma linguagem visual. Cada movimento de câmera, cada escolha de lente ou configuração de iluminação é uma palavra dessa linguagem" (Brown, 2016, p. 5). Embora exista uma vasta literatura sobre iluminação em cinematografia, o ensino ainda depende fortemente de manuais e aulas práticas em soundstages físicos. Alguns autores sugerem a Art Mirror, que abre novas oportunidades para integrar tecnologia digital e VR no ensino cinematográfico (Xu, Tong, & Wei, 2024, p. 7).

A expansão da internet e das tecnologias digitais revolucionou os media tradicionais, como a televisão, o rádio e o cinema, que passaram a adaptar-se a novas formas digitais para permanecerem relevantes. Este novo meio ajudou muito na disseminação de novas técnicas e para os meios anteriores. Os primeiros jornais surgiram no século XVIII, acompanhando a consolidação da burguesia. No final do século XX, os media digitais começaram a competir diretamente com os media impressos, marcando uma nova era de comunicação. A internet desempenhou um papel central nesta transformação, permitindo a rápida difusão de informação e oferecendo novas oportunidades de interação, como no caso de produções interativas, incluindo a experiência do episódio Bandersnatch da série *Black Mirror* (Kotliar, Mykhalov, & Pereiaslavets, 2021, p. 71). Com quase 5 mil milhões de utilizadores de internet em todo o mundo, os media digitais tornaram-se essenciais para a sociedade contemporânea, apresentando informações de forma mais acessível e diversificada. As publicações impressas, como jornais e revistas, encontraram uma nova vida digital, complementando textos com imagens e vídeos, enquanto televisão e cinema passaram por uma evolução para formatos mais interativos, com a possibilidade de pausar programas ou ver episódios perdidos. No entanto, a facilidade de acesso à produção e distribuição de informação trouxe vantagens significativas, mas também deu origem à disseminação de informações falsas e de baixa qualidade, geradas por utilizadores sem formação adequada (Kotliar, Mykhalov, & Pereiaslavets, 2021, p. 73).

Tal não deve acontecer com os nossos técnicos de cinema, já que, estas equipas devem trabalhar sempre em conjunto e estão sempre dependentes uns dos outros. Este ambiente também é o que vemos dentro do mundo dos videojogos, com a produção das *cutsscenes*, já que as equipas devem trabalhar como um todo e usam, na verdade, o mesmo conceito do cinema e da televisão. A equipa deve trabalhar de forma coordenada e colaborativa para garantir a qualidade do produto final. Cada membro desempenha um papel específico, mas a comunicação e a cooperação entre eles são essenciais em todas as fases da produção, desde a preparação inicial até à pós-produção (Kotliar, Mykhalov, & Pereiaslavets, 2021, p. 74). O

processo de criação é longo e é por norma dividido em 3 partes diferentes: **Fase de Preparação**; **Fase de Produção**, onde ocorrem as filmagens; e **Fase de Pós-Produção**.

Na **Fase de Preparação**, a primeira etapa, o realizador, o diretor de fotografia, o engenheiro de som e o diretor artístico trabalham em conjunto para desenvolver o conceito visual e sonoro do projeto. O operador de câmara deve participar ativamente no desenvolvimento do guião, especialmente no que diz respeito à solução visual e à composição das cenas. O *storyboard* é criado nesta fase para planear cada sequência (Golovnya, 1965, p. 45). E ainda aqui o diretor de fotografia e os operadores de câmara devem decidir que tipo de lente usar. As lentes são descritas como "os olhos do filme". Brown (2016, pp. 200-240) explica que cada tipo de lente afeta a imagem e a sensação de espaço: grande angular (wide-angle), que amplia o espaço e pode criar uma sensação de distorção; teleobjetiva (telephoto), que comprime o espaço, tornando a imagem mais íntima e emocional; lente normal, que se aproxima da visão humana, criando uma imagem natural. Brown também enfatiza a importância da profundidade de campo na criação de foco seletivo e na direção da atenção do espectador.

Depois de este processo ter terminado começa então a **Fase de Produção**. Durante as filmagens, o trabalho em equipa é crucial. O diretor e o operador de câmara escolhem os pontos de filmagem e definem as *mise-en-scènes* (movimentos e posições das personagens e da câmara), garantindo que cada cena seja capturada da forma mais expressiva e coerente possível. A configuração de iluminação é ajustada pelo cameraman e pelo diretor para criar a atmosfera desejada, evitando alterações durante a filmagem e maximizando o tempo de produção (Kotliar, Mykhalov, & Pereiaslavets, 2021, p. 73). Nesta fase, os operadores da camara guiam-se muito pelo princípio da regra dos terços e a simetria. A composição correta guia os olhos do espectador e fortalece a narrativa, pois o movimento de câmara pode mudar a perceção emocional de uma cena, por exemplo, movimentos suaves transmitem calma, enquanto movimentos rápidos sugerem tensão e urgência. Alguns dos movimentos mais comuns são: o Dolly, um movimento físico da câmara para a frente ou para trás; panorâmico, movimento horizontal, geralmente para seguir uma ação; e o chamado Steadicam, que proporciona fluidez e estabilidade; "O movimento de câmara é como a pontuação numa frase; ele pode mudar completamente o significado de uma cena" (Brown, 2016, p. 67). Tudo isto vai em conjunto com o trabalho de iluminação, uma das ferramentas mais poderosas do diretor de fotografia. A luz não só revela o que está em cena, mas também estabelece o tom, o humor e a profundidade emocional. "O objetivo não era apenas iluminar o cenário, mas guiar subtilmente o olhar do espectador e manipular a perceção emocional" (Keating, 2009, p. 125), enquanto que nos

filmes mais antigos, a “luz e a sombra tornaram-se personagens próprias no cinema expressionista, projetando emoções ocultas e revelando a essência das histórias” (Nykqvist, Bertolucci, & Mastoianni, 2003, p. 85). Há três tipos de iluminação: luz principal (*key light*), que é a fonte de luz dominante; luz de preenchimento (*fill light*), que reduz sombras e controla o contraste; e a luz de recorte (*back light*), que cria a separação entre o sujeito e o fundo. Todos estes tipos de iluminação trabalham em conjunto com a luz forte e suave e como isso pode afetar a percepção de uma cena. “A iluminação não deve ser apenas funcional; ela deve ser emocionalmente ressonante” (Brown, 2016, p. 145) e, por outras palavras, “a iluminação no cinema é tanto uma arte quanto uma ciência — um meio de esculpir a luz para criar mundos visuais carregados de emoção” (Keating, 2009, p. 126).

Finalmente, a **Fase de Pós-Produção**. Nesta etapa, a equipa reúne todo o material filmado para iniciar o processo de edição e da correção de cores. A teoria das cores e a “temperatura” da cor assim como a paleta cromática afetam a narrativa. Muitas vezes usa-se filtros e gradação de cor para criar uma estética visual única, sublinhando que cada decisão de cor deve ser intencional. Por exemplo, o uso de tons frios para transmitir isolamento emocional, como em *Blade Runner 2049* (2017), e tons quentes para sugerir nostalgia ou conforto, *Midnight in Paris* (2011). “A cor é uma emoção visual: ela comunica antes que as palavras o façam” (Brown, 2016, p. 275). A montagem é descrita como o processo de unir as filmagens individuais para criar uma sequência coerente. O mais comum de se encontrar nesta fase é a montagem contínua (*continuity editing*), típica do cinema clássico de Hollywood, que procura manter uma ilusão de continuidade espacial e temporal. “A regra dos 180 graus assegura que a orientação espacial entre personagens seja consistente, evitando confundir o público” (Bordwell, Thompson, & Smith, 2008, p. 220). Outros estilos de montagem, como a **montagem intelectual** de Sergei Eisenstein, uma abordagem de edição cinematográfica que vai além da continuidade narrativa tradicional, também pode ser usada para passar diferentes mensagens ao espectador.

Eisenstein (1949) propõe o uso de cortes que provocam uma colisão de imagens, criando novas ideias ou significados a partir dessa justaposição. A **montagem intelectual** não se limita a representar eventos de forma literal; em vez disso, explora associações simbólicas e metáforas visuais para transmitir conceitos abstratos e provocar uma reação intelectual e emocional no público, tal como o próprio Eisenstein fez no seu filme *Bronenosets Potyomkin* (1925). Na famosa sequência da escadaria de Odessa, temos a montagem rápida de planos aparentemente desconexos: um carrinho de bebé a descer as escadas; soldados a marcharem; e rostos aterrorizados, que não só representam a brutalidade do evento, mas também criam um

significado maior sobre opressão e resistência. Eisenstein acreditava que a “colisão entre dois planos gera uma ideia que não está presente em nenhum deles isoladamente” (Bordwell, Thompson, & Smith, 2008, p. 223). Outro exemplo desta técnica é o uso de imagens de animais ou objetos simbólicos para reforçar temas políticos ou sociais. Em *October: Ten Days That Shook the World* (1928), Eisenstein sobrepõe imagens de uma estátua de um deus pagão com cenas de corrupção política, sugerindo uma crítica ao Antigo Regime. A **montagem intelectual** consiste em três passos: justaposição de imagens contraditórias, em que o confronto entre dois planos distintos gera uma terceira ideia; ritmo e choque, em que o ritmo dos cortes cria tensão, choque e significado simbólico; e associação metafórica, através da qual os planos não têm apenas valor narrativo e funcionam também como símbolos de conceitos mais amplos. Durante esta fase, o editor trabalha em estreita colaboração com o diretor para manter a coesão narrativa e a estética visual pretendida. Segundo Romanenko (*The Main Stages of Film Production*, 2018), é aconselhado que o material seja armazenado e preservado em vários suportes para garantir a segurança e evitar perdas de conteúdo. E também é nesta altura em que o som recebe um destaque maior, já que ele também é usado para dar um maior impacto ao espectador. Hoje em dia há várias formas de se poder gravar os sons: **mecânica**, **fotográfica**, **magnética** e a **digital**, a mais comum atualmente.

A gravação **mecânica** foi a primeira forma de registo de som, introduzida por Thomas Edison em 1877 com o fonógrafo. Neste método, o som era capturado através de vibrações mecânicas que criavam sulcos numa superfície física, como os cilindros de cera ou discos de vinil. O som faz vibrar uma agulha ligada a uma membrana. A agulha grava essas vibrações diretamente numa superfície giratória. Durante a reprodução, outra agulha lê os sulcos e transforma as vibrações novamente em som. Devido à sua natureza mais arcaica, a qualidade de som é limitada e muito baixa e não permite fazer uma edição ou uma cópia.

Já a gravação **fotográfica** foi utilizada principalmente no cinema, especialmente para registar bandas sonoras de filmes em película. O som é convertido em sinais elétricos, que controlam a intensidade de uma luz. A luz é projetada numa película fotossensível, criando uma linha ou padrão de luz correspondente às ondas sonoras. Durante a reprodução, a luz passa novamente pela película, e um sensor converte as variações de luz em som, o que permite uma sincronização perfeita entre som e imagem em filmes antigos. No entanto, este processo é muito complexo e está sujeito à degradação da película.

A gravação **magnética**, que se tornou muito popular na década de 80, surgiu no século XX e revolucionou a indústria, sendo amplamente utilizada em fitas cassete, bobinas de fita e gravadores de áudio analógico. O som é convertido em sinais elétricos que alteram o campo

magnético de uma fita revestida com partículas metálicas. Durante a reprodução, as variações magnéticas na fita são reconvertidas em sinais elétricos e transformadas novamente em som. Permite edição, corte e colagem da fita e apresenta uma boa qualidade de som. Há, porém algumas desvantagens: o risco de a fita se degradar com o tempo e o som poder perder qualidade.

Por último, mas não menos importante, a gravação **digital**, que é a forma mais moderna e dominante de gravar som hoje em dia. Em vez de registrar o som como vibrações físicas ou campos magnéticos, o som é convertido em dados binários, sequências de 0 e 1. O som é captado por um microfone e convertido num sinal elétrico. Um conversor analógico-digital (ADC) transforma o sinal em dados digitais, que podem ser armazenados num computador ou outro dispositivo de armazenamento. Na reprodução, um conversor digital-analógico (DAC) reconverte os dados binários em som. Permite uma alta qualidade de som, mas depende da taxa de amostragem e da resolução. É facilmente editável e copiável sem perda de qualidade e ocupa menos espaço, especialmente em formatos comprimidos como o MP3 (Yunyk, Riazantsev, & Serhii, 2021, p. 67).

O engenheiro de som moderno deve possuir competências em várias áreas, como a utilização de software e hardware para a gravação e edição de som, conhecimento sobre acústica e técnicas de manipulação sonora e, também, desenvolvimento de audição crítica para criar misturas sonoras equilibradas e detalhadas. O microfone é o elemento central para a captação de som. A gravação pode ser feita não só com microfones, mas também a partir de dispositivos externos conectados a computadores (Yunyk, Riazantsev, & Serhii, 2021, p. 65). Entre os formatos mais populares e utilizados pelos engenheiros de som, destacam-se: Mono, um dos primeiros formatos de áudio; Stereo, áudio de dois canais, introduzido com os CDs; MP3, O formato mais popular atualmente, por ser leve e fácil de armazenar; MP3 Pro e VQF, versões melhoradas para uma maior qualidade sonora e menor ocupação de espaço; e Super Audio CD (Sony), formato multicanal para uma experiência mais imersiva (Yunyk, Riazantsev, & Serhii, 2021, p. 68). Mas o som é explorado como um elemento crucial na experiência cinematográfica, e há quem faça a distinção entre o som diegético, proveniente do mundo do filme, e o som extradiégético, como a banda sonora. O som também tem a capacidade de amplificar emoções, criar ritmos ou fornecer informações adicionais ao público. A sobreposição de diálogos, música e efeitos sonoros é uma forma de criar textura e profundidade em uma cena (Bordwell, Thompson, & Smith, 2008, pp. 266-315).

Um verdadeiro filme nunca está completo sem narrativa, organização das cenas ao longo do tempo, donde o papel fundamental do espaço e do tempo na construção das histórias

cinematográficas. A narrativa clássica é baseada em causa e efeito, com eventos encadeados e uma resolução clara no final. “A narrativa clássica enfatiza uma progressão lógica dos eventos, com personagens motivados por objetivos claros” (Bordwell, Thompson, & Smith, 2008, p. 84). O conceito de *plot* (enredo) e *story* (história) também é importante. A história refere-se a todos os eventos, explícitos ou implícitos, enquanto o enredo inclui apenas os elementos que aparecem no ecrã. Este contraste ajuda a compreender como o cineasta pode omitir ou reorganizar eventos para criar tensão ou mistério. Estes conceitos também são importantes para entender aquilo a que chamam de *mise-en-scène*. Quando um cineasta se refere à composição visual dos elementos presentes no enquadramento — como a iluminação, a disposição dos objetos, o guarda-roupa e a interpretação dos atores. “A iluminação direcional pode criar sombras marcantes, conferindo dramaticidade a uma cena” (Bordwell, Thompson, & Smith, 2008, p. 125). Assim, a cor de um elemento expressivo pode simbolizar as emoções ou o estado psicológico das personagens. A profundidade é uma ferramenta para manipular o espaço visual, oferecendo ao realizador o controlo sobre o que ou em quem o público se deve focar.

Como disse Edward O. Wilson na sua obra *Consilience: The Unity of Knowledge* (1998) “A consiliência [...] ocorre quando explicações e evidências de diferentes áreas do conhecimento começam a alinhar-se e reforçar-se mutuamente.” Vejamos como os videojogos podem estar a revolucionar a indústria cinematográfica e da educação.

Evidentemente que os técnicos desta área têm de estrar preparados para lidarem com estes softwares e hardwares diferentes. Se é verdade que manuais e aulas ajudam nesse sentido, também não podemos negar a ajuda que aquilo a que chamam de Art Mirror pode oferecer a estes técnicos. O Art Mirror recria virtualmente um *soundstage*, permitindo que estudantes e professores pratiquem configuração de luz e efeitos visuais sem a necessidade de um estúdio físico. Os estudantes podem visualizar a direção e alcance da iluminação, compreendendo melhor os seus efeitos sobre o cenário e as personagens. Os professores podem demonstrar conceitos abstratos de forma visual e interativa, facilitando a comunicação e a compreensão.

O sistema foi avaliado por 16 participantes, incluindo 8 professores e 8 estudantes, e os resultados mostraram que o Art Mirror facilita a compreensão dos conceitos de iluminação e melhora a experiência de aprendizagem, além de reduzir as dificuldades na comunicação de ideias abstratas sobre configuração de luz (Xu, Tong, & Wei, 2024, pp. 4-5). A comunicação eficaz em ambientes virtuais pode ser melhorada através de anotações visuais e sinais não-verbais, como o uso de avatares, gestos e visualização de atenção, conceitos esses importados dos videojogos.

O Art Mirror incorpora algumas dessas ferramentas para facilitar a interação entre alunos e professores, permitindo uma experiência mais rica e colaborativa (Xu, Tong, & Wei, 2024, p. 10). Foi desenvolvido com quatro componentes de design principais: (1) iluminação em cenas e personagens: o sistema recria estúdios de cinema virtuais, permitindo que os alunos simulem diferentes configurações de iluminação em personagens virtuais (avatars) e ambientes como uma cozinha clássica; (2) controlo de iluminação: a plataforma oferece controlo detalhado de iluminação, simulando equipamentos reais como as luzes HMI e SkyPanel, que são comuns em estúdios físicos; o utilizador pode ajustar a altura, a posição e o ângulo das luzes de forma intuitiva; (3) Auxílios Visuais para Iluminação: o sistema usa linhas auxiliares para indicar a direção, alcance e intensidade das luzes, ajudando os estudantes a entender e ajustar a iluminação com precisão; (4) Design Colaborativo para Cinematografia: o Art Mirror suporta interação simultânea entre professores e alunos, permitindo a visualização em tempo real das configurações de câmara e iluminação. Os professores podem demonstrar conceitos diretamente, enquanto os alunos experimentam diferentes configurações. (Xu, Tong, & Wei, 2024, pp. 16-21) Esta nova ferramenta foi implementada ao utilizar o Unity, uma ferramenta muito usada por desenvolvedores de videogames, com suporte para múltiplos utilizadores através da Unity Multiplayer Networking. A plataforma é compatível com o Meta Quest 2, e os objetos e cenários, como a cozinha e as luzes, foram criados no Blender para garantir fidelidade visual.

Para além do Art Mirror, também há uma plataforma semelhante chamada Metashadow, que também é uma simulação em realidade virtual projetada para replicar um estúdio cinematográfico, permitindo aos alunos manipular equipamentos virtuais e aprender iluminação cinematográfica de forma mais realista e interativa. Metashadow é baseado na teoria da presença, que consiste em proporcionar uma sensação de imersão total, simulando fielmente o ambiente físico do estúdio cinematográfico, incluindo texturas, iluminação e equipamentos. “O sistema fornece uma experiência educativa altamente imersiva, facilitando a aprendizagem sem a necessidade de estúdios físicos” (Wei, et al., 2023, p. 1129). Com o teste desta ferramenta, os autores foram mais exigentes. Foram recrutados 24 participantes divididos em dois grupos: metade recebeu ensino tradicional com PowerPoint, e a outra metade usou o Metashadow para aprender iluminação cinematográfica em VR. A avaliação envolveu dois testes práticos para medir o desempenho dos alunos. No Teste 1 (Controlo de Razão de Luz), os alunos deviam criar um design de iluminação com uma relação de luz de 4:1. Os alunos de Metashadow tiveram resultados significativamente melhores em comparação aos do ensino tradicional. No Teste 2 (Expressividade), os alunos foram avaliados na criação de um design

de iluminação que transmitisse o conceito de "Paixão". Os resultados demonstraram que o grupo Metashadow apresentou expressões criativas superiores aos restantes alunos (Wei, et al., 2023, pp. 1130-1131).

Nesse sentido, o Metashadow demonstrou ser uma alternativa eficaz ao ensino tradicional, oferecendo resultados superiores em termos de criatividade e compreensão de conceitos abstratos. Os autores destacam a importância de explorar ainda mais o potencial da realidade virtual no ensino de cinematografia, incluindo outros aspetos além da iluminação, como trabalho com câmaras e composição. “Metashadow é uma solução inovadora que pode revolucionar a forma como a educação cinematográfica é conduzida, proporcionando um ambiente de aprendizado acessível e envolvente para todos os estudantes” (Wei, et al., 2023, p. 1136). O Metashadow pode ser uma alternativa revolucionária para o ensino de iluminação cinematográfica, mostrando como a realidade virtual pode ser usada para oferecer experiências educativas imersivas e acessíveis.

A tecnologia não só melhora o desempenho e a criatividade dos alunos, como também reduz as limitações físicas e financeiras associadas ao ensino tradicional. É nesse sentido que ferramentas como as aqui mencionadas estão a ser implementadas no ensino dos técnicos de cinema. Alguns exemplos: *Zoombinis* (1998) desenvolve o pensamento lógico, reconhecimento de padrões, e resolução de problemas através de puzzles progressivamente complexos; *Scratch* (2007) ensina lógica, sequência e estimula a criatividade e é usado para a iniciação à programação para crianças; *Minecraft Education* (2016) estimula a criatividade, a resolução de problemas, colaboração em grupo e até a aprendizagem de programação básica (*coding*), tendo sido usado em aulas de matemática, ciências, história e até literatura digital, permitindo assim que os alunos se tornem participantes ativos no processo, e não apenas recetores de informação. Estes jogos aumentam a motivação intrínseca, tornando o estudo mais atrativo, e estimulam competências como raciocínio lógico, pensamento crítico, criatividade e tomada de decisão. Os jogos colaborativos ensinam cooperação, comunicação e empatia. Podem ser adaptados para diferentes ritmos de aprendizagem, ajudando os alunos com dificuldades. Traduzem conceitos abstratos (como física ou matemática) em experiências tangíveis.

3.3 Evolução tecnológica e cognição e semiótica no contexto dos videogames

Importa sublinhar, desde logo, que a cognição e a semiótica nos videogames não se confinam unicamente à esfera narrativa. Pelo contrário, estão imbricadas em quase todos os elementos que compõem a experiência lúdica, desde a organização espacial dos níveis e o design sonoro, até aos sistemas de regras e à forma como o jogador interpreta feedback visual ou auditivo. Estes aspetos convidam a processos cognitivos variados — percepção, inferência, memória, resolução de problemas — e operam através de complexas cadeias semióticas que articulam signos textuais, icónicos, auditivos e até procedimentais, contribuindo para uma compreensão mais ampla do videogame enquanto ecossistema de significados. “As regras e mecânicas de um videogame podem ser expressivas, representando ideias, valores e até argumentos filosóficos.” (Tavinor, 2009, p. 118)

A evolução tecnológica tem desempenhado um papel incontornável na complexificação dos videogames enquanto objetos culturais, epistemológicos e semióticos. Desde as primeiras manifestações do médium, observa-se que o incremento do poder computacional e o desenvolvimento de interfaces cada vez mais sofisticadas possibilitaram não apenas um refinamento estético, mas sobretudo a emergência de ecossistemas de significação que exigem do jogador processos cognitivos cada vez mais elevados. Paralelamente a isso, a semiótica dos videogames — isto é, o estudo dos sistemas de signos, símbolos e processos de significação que estruturam a experiência lúdica — tem acompanhado e beneficiado da progressiva sofisticação tecnológica do meio. À medida que o hardware e o software evoluíram, também aumentou a capacidade dos videogames para comunicar sentido através de múltiplas modalidades: visuais, sonoras, textuais e procedimentais. Na década de 70 e início dos anos 80, jogos como *Space Invaders* (1978) ou *Pac-Man* (1980) apresentavam desafios que se concentravam sobretudo na rapidez de reação e no reconhecimento de padrões visuais imediatos.

Com a transição para consolas domésticas como a NES e computadores pessoais, os videogames começaram a estabilizar um conjunto de convenções visuais e simbólicas. Elementos como barras de vida, contadores de tempo e ícones de inventário tornaram-se signos partilhados por comunidades globais. James Paul Gee observa que os “Os videogames são domínios semióticos: espaços onde são criados tipos específicos de significado, não apenas através de palavras, mas através de imagens, ações e inter-relações entre vários sistemas” (2007, p. 19). A década de 1980 estabeleceu o léxico visual básico do meio, que serviria de base para representações mais complexas. A cognição implicada restringia-se, em larga medida, a

processos de percepção e atenção seletiva, associados a um *loop* de feedback imediato. “Nos videogames, o significado é criado através da processualidade — a forma como as regras e os processos computacionais representam sistemas reais ou imaginários.” (Bogost, 2007, p. 3) *Super Mario Bros.* (1985) foi um dos primeiros videogames a consolidar uma gramática visual compreensível à escala global: a barra de tempo, o contador de moedas e vidas, o inventário simbólico (*power-ups*) e a disposição lateral do ecrã tornaram-se signos universais do meio. Estes elementos não serviam apenas para transmitir informação, mas criavam uma linguagem visual de progresso, risco e recompensa. *Super Mario Bros* estabeleceu o modelo de leitura intuitiva dos videogames — o jogador “lê” o ecrã como um sistema semiótico. Por outro lado, *Metroid* (1986) misturou ação e exploração, empregando barras de energia, contadores de mísseis e ícones de *power-ups* que se tornaram arquétipos de representação de progresso e resistência. A ausência de texto durante grande parte do jogo reforçou a dependência da leitura icónica e visual. *Metroid* demonstrou como a interface podia narrar e comunicar, antecipando a ideia de Bogost de que o significado nos videogames emerge da processualidade — das regras e sistemas que o jogador interpreta.

Com o advento de tecnologias que permitiram simular universos narrativos mais vastos e complexos, começaram a emergir experiências que integravam memória de longo prazo, planeamento e raciocínio inferencial. *The Legend of Zelda* (1986) introduziu um mundo explorável que requeria do jogador não apenas destreza manual, mas também a construção de mapas mentais e estratégias para resolver enigmas. Este jogo ilustra um momento decisivo onde a evolução tecnológica — aqui expressa em maior capacidade de armazenamento e processamento gráfico — viabilizou sistemas lúdicos que induzem a formação de representações cognitivas internas complexas. *Prince of Persia* (1989) também foi um marco nesse sentido, ao introduzir uma jogabilidade que exigia precisão, antecipação e cálculo espacial. O jogador precisava de memorizar armadilhas, planejar movimentos e coordenar ações com o tempo de resposta das animações, num ambiente que simulava física e peso corporal de forma inédita. A experiência deixava de ser puramente reflexiva para se tornar cognitivamente projetiva, pedindo ao jogador que antecipasse e internalizasse padrões de movimento. “Os jogos geralmente distribuem tarefas cognitivas entre o jogador e o sistema, envolvendo a percepção, a memória e a resolução de problemas do jogador de maneiras exclusivamente proporcionadas por ambientes digitais interativos.” (Salomon, Perkins, & Globerson, 1991, p. 6)

Nos anos 90, com o desenvolvimento de gráficos tridimensionais e de *engines* cada vez mais robustas, verificou-se uma inflexão significativa. *DOOM* (1993) não só popularizou a

perspetiva em primeira pessoa — intensificando a imersão sensório-motora — como, através do design labiríntico dos seus níveis, convocava o jogador para processos de orientação espacial e antecipação tática. O advento de ambientes tridimensionais com títulos como *Heretic* (1994), *Super Mario 64* (1996) ou até *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) alterou profundamente o espaço semiótico dos videojogos. O design passou a incluir perspetiva, escala e profundidade como elementos significantes, não apenas estéticos. Segundo Buckingham, “videojogos são talvez o exemplo mais completo de textos multimodais, integrando imagens, som, movimento e interactividade num ambiente semiótico coerente” (2006, p. 105). A tecnologia 3D permitiu que a linguagem dos videojogos se expandisse para incluir gestos de câmara, iluminação ambiental e arquitetura virtual como veículos de significado.

Poucos anos depois, outros jogos levaram esta tendência a outro patamar: *Command & Conquer: Red Alert* (1996) introduziu o conceito de estratégia simultânea entre múltiplas frentes, pedindo ao jogador que antecipasse ações do inimigo e adaptasse a sua estratégia em tempo real. A interface visual clara e a rapidez dos combates tornam-no um exemplo de pensamento procedural, onde cada decisão é uma forma de representação simbólica das lógicas de guerra e controlo; *StarCraft* (1998) ao articular gestão de recursos em tempo real com planeamento estratégico de grande complexidade. Neste contexto, a evolução tecnológica proporcionou condições para simular sistemas dinâmicos que solicitam capacidades cognitivas de previsão, gestão multitarefa e adaptação contínua, o que depois veio culminar em títulos como *Age of Empires II: The Age of Kings* (1999). Eis aqui um exemplo paradigmático de como a gestão de recursos e o planeamento estratégico se tornaram mais acessíveis, mas igualmente complexos. Exige a coordenação entre economia, expansão territorial, defesa e ataque — todas em tempo real. Reforça o argumento sobre a simulação de sistemas dinâmicos e o desenvolvimento de pensamento estratégico a múltiplos níveis. “Os videojogos são domínios semióticos: espaços onde são criados tipos específicos de significado, não apenas através de palavras, mas através de imagens, ações e inter-relações entre vários sistemas.” (Gee, 2007, p. 19)

No plano semiótico, a sofisticação gráfica e sonora que se consolidou nos anos 2000 abriu caminho à multimodalidade plena. A proliferação da internet de banda larga e dos MMORPGs trouxe a necessidade de criar sistemas de signos que servissem não só a comunicação jogador-jogo, mas também jogador-jogador. Elementos como economias virtuais, leilões e guildas tornaram-se símbolos carregados de valor cultural e social. Bogost sublinha que “nos videojogos, o significado é criado através da proceduralidade — a forma como as regras e os processos computacionais representam sistemas reais ou imaginários”

(2007, p. 3). Essa proceduralidade passou a ser um código semiótico em si, permitindo que as regras e mecânicas representassem ideias e estruturas do mundo real. *World of Warcraft* (2004), o aclamado MMORPG da Blizzard, não só exigia do jogador uns processos cognitivos multifacetados — desde a gestão simultânea de inventários, habilidades e posicionamento espacial em combates dinâmicos, até à coordenação social com outros jogadores em raids complexas — como também oferecia um rico sistema semiótico. Os significados emergiam não apenas dos diálogos ou da *lore* textual, mas do próprio ambiente visual, dos *emotes* gestuais das personagens e dos sinais sonoros que indicavam ameaças ou oportunidades, criando um mundo interpretável muito para além da narrativa linear. Outros títulos, como por exemplo *The Sims* (2000), construíram um universo em que a comunicação entre jogador e jogo se dá através de múltiplos sistemas semióticos: ícones visuais (barras de necessidade, emoções, ícones de ação), sons contextuais (o “Simlish” como linguagem fictícia, mas também sinais sonoros que transmitem estados e urgências), e uma lógica procedural que simula dinâmicas sociais, económicas e afetivas. “Os videojogos são talvez o exemplo mais completo de textos multimodais, integrando imagens, som, movimento e interatividade num ambiente semiótico coerente.” (Buckingham, 2006, p. 105)

Com o avanço dos gráficos foto realistas, da inteligência artificial e da física simulada, os videojogos adquiriram a capacidade de criar mundos altamente imersivos, onde cada elemento visual ou sonoro tem um valor semiótico específico. Tavinor reforça várias vezes esta ideia na sua obra ao afirmar que os “videojogos são obras de arte inerentemente multimodais, combinando elementos visuais, auditivos, textuais e procedimentais numa experiência unificada” (2009, p. 55). Nesta altura, é mais raro haver jogos com apenas um género pois a hibridização tornou-se algo banal no meio. Jogos como os aclamados *Shadow of the Colossus* (2005) são um exemplo paradigmático da hibridização entre ação, aventura e arte interativa. A linguagem visual minimalista e a escala monumental dos colossos transformam o espaço em discurso — a topografia é a narrativa, e o silêncio é um signo. A ausência de interface tradicional reforça a leitura semiótica direta do ambiente; *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006) introduz mundos abertos altamente interativos e reativos. Cada elemento ambiental (ciclos diurnos, clima, comportamento de NPCs) participa na criação de uma experiência cognitiva situada — reforçando o conceito de cognição ecológica, por exemplo, ou o *Crysis* (2007) que é um marco técnico do realismo gráfico e da física simulada, em que o ambiente reage dinamicamente à ação do jogador. A relação entre o corpo, o espaço e a tecnologia é de natureza semiótica — o fato do protagonista funciona como uma interface simbólica que expressa simultaneamente poder e vulnerabilidade. O jogo recorre a representações visuais hiper-

realistas, a um design sonoro subtil e a uma física ambiental que transmite significados através da própria materialidade do mundo virtual. Aqui, o signo não se limita ao ícone ou ao símbolo textual; manifesta-se na forma como a água conduz eletricidade ou como o fogo se propaga, obrigando o jogador a estabelecer inferências causais a partir de pistas semióticas distribuídas pelo ambiente. A cognição operada é, neste caso, profundamente ecológica, pois depende da leitura contextual e da experiência situada no ambiente digital.

Esta trajetória culmina, de certo modo, em títulos como *Red Dead Redemption 2* (2018), onde a linguagem corporal, o olhar e o ritmo da animação constroem significados tão importantes quanto os diálogos. Os sistemas de interação com NPCs, baseados em escolhas subtis de tom e atitude, funcionam como um código não verbal de empatia e moralidade. O jogo exige *planeamento estratégico e memória contextual* — o jogador precisa gerir recursos, relações e reputação num mundo dinâmico. O realismo aqui não é apenas técnico, mas interpretativo: a leitura das intenções alheias (expressões, hesitações, gestos) torna-se parte da jogabilidade, ativando processos de teoria da mente (a capacidade de inferir estados mentais de outros). *The Last of Us Part II* (2020) permite que a performance facial hiper-realista e a sonoplastia (respiração, hesitação, ruído ambiente) funcionem como portadores de significado emocional. O jogo explora dilemas éticos e empatia, levando o jogador a reconfigurar continuamente as suas categorias morais (herói/inimigo, culpa/perdão). Representa o auge da narrativa performativa: cada expressão ou pausa é um signo de interioridade, obrigando o jogador a um tipo de leitura emocional comparável à análise de performance teatral; e até no mais recente *Death Stranding 2: On the Beach* (2025) que permitiu que a estética do isolamento e os sistemas de ligação social (“Social Strand System”) transformassem a cooperação assíncrona num signo da própria condição humana. O jogo obriga o jogador a planear e navegar em ambientes hostis, mas também a interpretar sinais simbólicos de outros jogadores — rastros, construções, mensagens — que substituem a linguagem direta. Kojima leva ao extremo a ideia de cognição social distribuída, onde a empatia e a colaboração são mediadas por sistemas técnicos, não por interação direta. Trata-se de um momento particularmente denso: os signos ultrapassam o meramente verbal ou visual, configurando-se como performances corporais e emocionais que codificam intenções e estados mentais. “Os avanços tecnológicos permitiram que os jogos oferecessem sistemas cada vez mais complexos que desafiam as capacidades cognitivas dos jogadores em planeamento estratégico, orientação espacial e tomada de decisões adaptativas.” (Gee, 2007, p. 58)

A introdução da realidade virtual e aumentada, bem como o surgimento de plataformas criativas como *Roblox* (2006) — que desde 2016 oferece suporte para óculos VR — e *Fortnite*

Creative (2018), expandiram a semiótica dos videogames para contextos meta-lúdicos, onde os jogadores deixam de ser apenas intérpretes e passam a atuar como produtores de signos e arquitetos de mundos virtuais. O espaço semiótico desloca-se, assim, do domínio interno do jogo para ecossistemas mais amplos, que integram economias virtuais, redes sociais e eventos digitais interativos. Como salientam Nieborg e Poell, “a plataforma estrutura todo o circuito da produção cultural, integrando os jogos com as redes sociais, os mercados de conteúdos e as infraestruturas digitais globais” (2018, p. 4276).

O avanço das tecnologias de realidade virtual abriu caminho a experiências interativas de grande sofisticação semiótica e cognitiva, como *Half-Life: Alyx* (2020), que reinterpreta o universo do célebre FPS da Valve através de uma imersão tátil e ambiental. É considerado um marco na história da realidade virtual porque traduz uma linguagem tradicional de *first-person shooter* (FPS) para uma semiótica corporal. Cada ação — abrir uma gaveta, recarregar uma arma, empurrar uma porta — deixa de ser um comando digital e torna-se um gesto físico interpretável dentro do sistema. O jogador precisa de ler o espaço tridimensional como um texto, inferindo pistas visuais, sonoras e táteis para resolver enigmas e enfrentar inimigos. Envolve integração entre percepção espacial, motricidade fina e planejamento estratégico, aproximando-se da ideia de “cognição incorporada” (embodied cognition). Cada interação é um signo: o gesto substitui a palavra, e o espaço comunica tanto quanto o diálogo. Assim, *Horizon: Call of the Mountain* (2023) converte o imaginário visual da franquia *Horizon* (2017) num espaço tridimensional de percepção e exploração corporal. Destaca-se pela sua abordagem sinestésica e ecológica da percepção. O jogo transforma a observação paisagística e a escalada em práticas cognitivas complexas. O jogador deve coordenar a visão, a audição e o movimento corporal para navegar ambientes verticais e interpretar padrões visuais e sonoros que indicam ameaças ou caminhos possíveis. O mundo natural — a luz, o vento, a vibração sonora — funciona como uma linguagem ambiental: o espaço comunica estados de perigo, tranquilidade ou transcendência. A experiência exige leitura contextual e inferência ambiental, ativando processos de atenção distribuída e memória espacial. *Asgard's Wrath 2* (2023), um RPG de larga escala concebido inteiramente para realidade virtual, exemplifica a maturidade da VR enquanto meio narrativo e cognitivo. A sua estrutura combina ação física, resolução de puzzles e manipulação de objetos, o que requer coordenação visual e motora com raciocínio causal em tempo real. A particularidade está na forma de como o jogo utiliza metáforas corporais de poder e divindade — o gesto do jogador torna-se o veículo da agência mítica, o corpo é simultaneamente o controlador e o signo da transformação. Cria um sistema de signos multimodais (gesto, voz, som e textura visual) em que cada elemento responde à ação do

jogador, reforçando a sensação de presença e agência. Requer planeamento dinâmico, atenção dividida e adaptação contínua às respostas do ambiente. Estes exemplos marcam a consolidação dos videojogos enquanto ambientes multimodais de criação e participação, nos quais a narrativa, a tecnologia e agência do jogador se integram numa experiência sensorial e simbólica total. A VR desloca o centro da experiência lúdica da simples observação para a cognição incorporada, em que o corpo do jogador participa ativamente na produção de sentido. O espaço semiótico já não se restringe ao ecrã, mas expande-se para um ecossistema que articula gesto, movimento e interpretação, transformando a perceção em linguagem e a interação em discurso.

Conclui-se, portanto, que a evolução tecnológica não se traduziu apenas em progressos estéticos ou de fidelidade gráfica, mas antes possibilitou a criação de dispositivos lúdicos que solicitam uma cognição cada vez mais sofisticada e que articulam múltiplos modos de significação. A multimodalidade contemporânea — que integra texto, imagem, som, simulação física e interação procedural — permite que os videojogos se constituam como sistemas semióticos complexos, onde o significado emerge não só da representação, mas da própria participação ativa do jogador na decifração e reconstrução do universo lúdico. “Jogar videojogos envolve tarefas cognitivas complexas, desde a resolução de problemas e navegação espacial até à interpretação de pistas simbólicas e narrativas” (Tavinor, 2009, p. 140). Este fenómeno atesta o poder dos videojogos enquanto meio privilegiado para estudar o entrecruzamento entre tecnologia, cognição e cultura.

3.4 Aspetos cognitivos e semióticos dos videojogos

A compreensão dos videojogos enquanto fenómeno cultural não se esgota na sua dimensão de entretenimento; exige também uma análise mais profunda dos processos de significação e interpretação envolvidos na experiência de jogo. É neste contexto que a semiótica e a cognição se tornam ferramentas fundamentais para explorar como os videojogos constroem e comunicam significados. Ao integrar elementos visuais, narrativos e interativos, os videojogos desafiam as formas tradicionais de análise textual e visual, exigindo uma abordagem que contemple tanto a construção simbólica das suas representações, como os processos mentais que estas desencadeiam no jogador.

Historicamente, a semiótica cognitiva surgiu como um programa de pesquisa que reúne resultados de pesquisas em semiótica, linguística e ciência(s) cognitiva(s). A ideia básica por trás do programa era

integrar as humanidades, as ciências sociais e as ciências naturais nos seus esforços para descrever adequadamente e explicar o fenômeno do significado e dos processos de criação de significado. (Konderak, 2018, p. 21)

Com a ascensão da tecnologia digital, a semiótica das imagens adquiriu novas dimensões. A facilidade de produção e disseminação de imagens levou a um aumento exponencial de signos visuais. Esse fenômeno desafia as práticas tradicionais de interpretação, pois as imagens são frequentemente retiradas de seus contextos originais e “remixadas”.

Os “memes” são um exemplo contemporâneo de como a semiótica se manifesta nas redes sociais. Eles são criados e compartilhados frequentemente com significados que mudam rapidamente, refletindo uma cultura visual, dinâmica e em constante evolução. A análise semiótica de “memes” pode revelar as complexas interações sociais e culturais que moldam o nosso entendimento coletivo.

A multimodalidade, ou seja, a interação entre diferentes modos de comunicação, como texto, imagem e som, na criação de significados complexos sugere que a análise semiótica se estenda para incluir não apenas palavras, mas também símbolos visuais e elementos sonoros, especialmente no contexto digital. "A combinação de modos visuais, textuais e auditivos cria uma camada adicional de significado que transcende as limitações de cada meio individual" (Brandt, 2004, p. 102). As metáforas multimodais emergem da interação entre diferentes modos semióticos. Por exemplo, modo visual (imagem): Um carro exibido a brilhar em uma publicidade; modo musical (som): Uma trilha sonora épica ou poderosa associada à imagem. Neste caso, o carro é o domínio-alvo (produto para venda) e a música poderosa atua como o domínio-fonte (associando o carro a força, prestígio ou confiança).

As “metáforas multimodais ocorrem quando o alvo e a fonte são representados de forma exclusiva ou predominantemente em modos diferentes. Exemplos incluem um anúncio de TV no qual o alvo é representado visualmente e a fonte musicalmente” (Forceville, 2009, p. 383). Hoje em dia, os signos aparecem com uma certa frequência na cadeia do marketing, por exemplo, “por ser digitais e oferecerem produtos com essa tecnologia aos seus clientes” (Santos, Cesar de Freitas, & Araújo, 2019, p. 152).

Também podemos usar o "muro fenomenal" para descrever a separação entre o signo e o significado, tal como é proposto por Brandt (2011, pp. 50-52) para entender a distinção entre o que é percebido proximamente (o signo) e o que é representado distalmente (o significado). As imagens também desempenham um papel crucial nas dinâmicas de poder. A semiótica analisa como certas imagens podem ser utilizadas para perpetuar ideologias, estereótipos ou

narrativas hegemônicas. Por exemplo, a representação de gêneros ou raças em anúncios publicitários pode influenciar percepções sociais e moldar comportamentos. A semiótica, ao abordar as imagens como signos, oferece um vasto campo de estudo que abrange a compreensão dos significados que as imagens comunicam.

Através da análise de signos – das categorias ícones, índices e símbolos –, bem como do contexto cultural e social em que estão inseridos, podemos aprofundar a nossa compreensão sobre a comunicação visual. Num mundo saturado de imagens, a semiótica torna-se uma ferramenta essencial para decifrar as complexidades da representação e do significado, permitindo-nos navegar criticamente nas relações entre imagem, cultura e sociedade. O estudo da cognição tem uma forte influência sobre a semiótica, pois combina processos mentais com a criação de significado através de signos. “O nosso sistema conceptual quotidiano, através do qual pensamos e agimos, é fundamentalmente metafórico por natureza.” (Johnson & Lakoff, 2003, p. 3), as metáforas conceptuais são um exemplo claro dessa conexão, onde o corpo é uma fonte central de metáforas que ligam experiências físicas a conceitos abstratos. A integração conceptual está por trás da maioria das metáforas conceptuais, que são fundamentalmente mecanismos cognitivos fundamentais para o pensamento humano. Elas permitem a transposição de estruturas de um domínio para outro, criando metáforas como "O amor é uma jornada", "A vida é uma batalha" ou "Política é guerra”.

As metáforas e a integração conceptual “são essenciais para a cognição porque tornam conceitos abstratos mais acessíveis através da associação com experiências concretas” (Fauconnier & Turner, 1998, p. 161). Essas metáforas refletem a forma como a cognição humana organiza a percepção e o discurso, mediado pela cultura. "O próprio corpo humano é um centro de expansão metafórica bastante produtivo: são vários os termos de partes do corpo humano que desenvolveram sentidos metafóricos..." (Thurow & Prestes-Rodrigues, 2016, p. 511) ou seja, o corpo, sendo universal, permite metáforas emergentes que variam culturalmente, sendo filtradas pelas normas sociais. Além disso, as metáforas estruturais “têm a sua base na nossa experiência física e cultural. Por exemplo, FELICIDADE É PARA CIMA (HAPPY IS UP) e TRISTEZA É PARA BAIXO (SAD IS DOWN) estão fundamentadas na nossa experiência corporal (e.g., postura curvada quando estamos tristes e postura ereta quando estamos felizes)” (Johnson & Lakoff, 2003, p. 14) e exemplificam como a cognição estrutura o entendimento do corpo, atribuindo-lhe propriedades físicas e simbólicas. "Enquanto o corpo é uma fonte potencialmente universal para metáforas emergentes, a cultura funciona como um filtro..." (Thurow & Prestes-Rodrigues, 2016, p. 511). A semiótica, ao estudar esses signos,

ganha profundidade ao considerar a influência da cognição e como ela molda a forma como os significados são criados e transmitidos através de signos culturalmente situados.

Abordarei a semiótica focando-me mais na sua aplicação ao estudo das imagens, discutindo conceitos fundamentais e as suas implicações. A semiótica cognitiva combina a semiótica clássica com as ciências cognitivas, propondo o estudo do significado como uma interação entre processos mentais e culturais. A comunicação linguística é vista como apenas uma das várias manifestações expressivas da mente humana (Brandt, 2011, p. 49). O signo é o elemento central da semiótica. Saussure definiu o signo como uma união entre um "significante" e um "significado". O significante refere-se à forma física do signo (como uma imagem ou palavra), enquanto o significado é o conceito que esse signo evoca. Em imagens, o significante pode ser a própria representação visual (como uma fotografia ou pintura), enquanto o significado está ligado às ideias e emoções que a imagem desperta no observador. Ou seja, podemos entender o signo "como um facto perceptivo que representa alguma coisa atualmente não perceptível" (Nöth, 2020, p. 32). Dentro da semiótica, é importante distinguir entre os níveis de significado. O significado denotativo refere-se ao sentido literal, objetivo da imagem, enquanto o significado conotativo abrange associações e interpretações subjetivas que podem variar de acordo com o contexto cultural e pessoal do observador. Por exemplo, uma imagem de uma flor pode denotar simplesmente a flor em si, mas conotar sentimentos de amor, beleza ou fragilidade.

A teoria dos espaços mentais sugere que o significado emerge de cenários situacionais, onde a cognição humana é moldada pela interação com o ambiente físico e social (Brandt, 2011, p. 59). "A mente humana não apenas processa informação; ela cria redes dinâmicas de significado que conectam o real, o possível e o imaginário" (Brandt, *Spaces, Domains, and Meaning*, 2004, p. 32). Os espaços mentais, teoria originalmente proposta por Fauconnier, mostra como estes espaços interagem para criar novos significados. Os espaços mentais são "cenários" cognitivos onde o cérebro humano constrói e combina elementos de diferentes experiências, criando interpretações únicas e complexas. Fauconnier e Turner (1998, pp. 143-145) explicam que a integração conceptual envolve quatro componentes principais: espaços de entrada (*input spaces*), sendo dois ou mais espaços que contêm informações distintas; espaço genérico (*generic space*), constituindo um espaço comum que fornece a estrutura básica compartilhada entre os espaços de entrada; e o espaço integrado (*blended space*), onde as informações dos espaços de entrada se combinam para formar novos significados.

Charles Sanders Peirce propôs uma classificação dos signos em três categorias: ícones, índices e símbolos. Essa classificação é crucial para entender como as imagens operam como

signos. Os ícones são signos que têm uma relação de semelhança com o objeto que representam, ou seja, “eles têm algumas características que nos lembram do seu significado” (Hoopes, 1991, p. 239). A imagem de uma maçã, por exemplo, é um ícone, pois assemelha-se diretamente à fruta. Os ícones são fundamentais nas artes visuais, onde a representação visual busca capturar a essência do que é retratado. O *blending* e o uso de metáforas são processos essenciais na criação de significado. As metáforas são vistas como uma forma especial de signo icônico, que liga domínios de experiências aparentemente distintos (Brandt, 2011, p. 57).

Os índices estabelecem uma relação de causalidade ou contiguidade com o objeto. Fumo indica que há fogo por perto. É um exemplo clássico de índice. Nas imagens, os índices “possuem o carácter que nos faz assimilar o seu signo” (Hoopes, 1991, p. 239) e podem manifestar-se em fotografias que capturam momentos específicos ou sinais visuais que apontam para realidades mais amplas. Uma fotografia de uma pessoa em uma situação de crise pode ser um índice da condição social ou política de um determinado contexto. Os símbolos são signos cujo significado é estabelecido por convenções sociais e culturais.

A interpretação de uma imagem é sempre influenciada pelo contexto em que é apresentada. O contexto inclui fatores como a cultura, a época, e até mesmo o estado emocional do observador. Assim, uma mesma imagem pode ser interpretada de maneiras distintas por diferentes pessoas. A intertextualidade é um conceito que se refere à relação entre diferentes textos e como eles influenciam a interpretação de um signo. As imagens podem dialogar com outras imagens, obras literárias, filmes e contextos históricos. Por exemplo, uma representação visual de uma cena famosa do passado pode ser reinterpretada em um novo contexto cultural, criando novas camadas de significado. “A dinâmica do significado pode ser considerada em diferentes escalas de tempo – dependendo do fenômeno discutido” (Konderak, 2018, p. 25)

A cultura desempenha um papel central na semiótica das imagens. Diferentes culturas podem ter significados distintos para os mesmos signos visuais. Por isso, a análise semiótica deve considerar as especificidades culturais ao interpretar uma imagem “um relato do explícito e implícito conhecendo os elementos e as regras subjacentes a uma forma visual específica de uma cultura” (Kress & Leeuwen, 2021, p. 4). O que é visto como belo em uma cultura pode ser considerado ofensivo em outra. Esse fenômeno ressalta a importância de uma abordagem crítica que considere as nuances culturais na análise semiótica. Um exemplo disso seria a aprendizagem matemática como um processo social e cultural, onde as práticas matemáticas desenvolvidas em sala de aula desempenham um papel crucial. O foco do RME é a emergência do significado matemático nas interações em sala, comparado ao enfoque vygotskiano de transmissão de significados culturais (Kirshner & Whitson, 1997, p. 163). Juntamente a isso,

também temos a teoria dos espaços mentais, que sugere que o significado emerge de cenários situacionais, onde a cognição humana é moldada pela interação com o ambiente físico e social (Brandt, 2011, p. 59) que depois varia de cultura para cultura.

A semiótica, enquanto disciplina dedicada ao estudo dos signos e da significação, tem-se revelado uma ferramenta fundamental para a análise do meio dos videogames. Conforme sublinham Neiva e Romano "a semiótica, enquanto estudo dos signos e da significação, oferece ferramentas essenciais para compreender como os videogames constroem significado através de sistemas multimodais" (2007, p. 32).

Ao contrário de outros media, os videogames articulam simultaneamente linguagem verbal, elementos visuais, sonoros e, de forma única, interatividade. Assim, "os videogames combinam texto, imagem, som e interatividade num único sistema comunicativo, onde cada elemento contribui para a construção de sentido" (Neiva & Romano, 2007, p. 33). Esta combinação não é meramente somatória: a integração destas modalidades cria camadas de significação que exigem do jogador uma interpretação constante. Com isso em mente, alguns autores defendem que "as histórias de viagem como estes jogos envolvem movimento físico e buscas e, além disso, baseiam-se em algum tipo de "história", mas só as histórias permitem mapeamentos ricos da metáfora conceptual ATIVIDADE COM PROPÓSITO É MOVIMENTO EM DIREÇÃO A UM DESTINO" (Kromhout & Forceville, 2013, p. 101).

O papel do jogador, nesta perspetiva, ultrapassa a passividade característica de outros formatos narrativos. A "experiência do jogador não se limita à receção passiva; ela envolve interpretação ativa, tomada de decisões e manipulação de sistemas simbólicos" (Neiva & Romano, 2007, p. 34). Esta interação contínua não apenas molda o desenrolar da experiência, como também modifica a própria natureza dos signos. Ao contrário dos textos fixos, "os signos nos videogames não são apenas representações estáticas, mas entidades dinâmicas que reagem e evoluem consoante as ações do jogador" (Neiva & Romano, 2007, p. 35). Esta dimensão dinâmica reforça o carácter processual da significação nos videogames, onde cada escolha e cada ação podem alterar o percurso narrativo ou modificar a perceção do universo ficcional. Ao contrário das outras formas de entretenimento não "existe um mapeamento metafórico dos recursos da JORNADA para a MISSÃO. A MISSÃO do jogo continua a ser um movimento linear em direção ao nível mais elevado" (Kromhout & Forceville, 2013, p. 113).

A análise semiótica revela-se, assim, particularmente apta para examinar tanto as dimensões narrativas como os elementos lúdicos e procedurais que definem o meio. Uma "análise semiótica dos videogames permite desvendar não só o conteúdo narrativo, mas também as estruturas de interação e as regras que moldam a experiência" (Neiva & Romano, 2007, p.

36). Ao aplicar este enquadramento a exemplos concretos, é possível perceber como jogos como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) constroem significado não apenas através da narrativa e do diálogo, mas também pela exploração espacial, pela mecânica de física aplicada aos puzzles e pela reação adaptativa do mundo às ações do jogador. Da mesma forma, *Journey* (2012) recorre a símbolos visuais, música e interações cooperativas silenciosas para transmitir emoções e mensagens sem recurso a palavras, demonstrando como a significação nos videojogos pode ser essencialmente multimodal e experiencial. E *Half-Life 2* (2004) usa o “movimento está diretamente envolvido na resolução de QUESTs e a resolução destas QUESTs permite que o movimento continue” (Kromhout & Forceville, 2013, p. 112).

Assim, a semiótica dos videojogos não se limita a interpretar narrativas, mas estuda um ecossistema de signos em constante transformação, onde o jogador é simultaneamente recetor e coautor da obra.

4 Metodologia

A presente investigação insere-se no domínio das ciências humanas e sociais, mais concretamente nos estudos sobre videojogos enquanto objeto cultural e multimodal, abordados a partir de uma perspetiva semiótica e cognitiva. Neste sentido, torna-se fundamental definir uma metodologia coerente com os objetivos do estudo, as questões de investigação e a natureza do objeto analisado. Assim, optou-se por uma abordagem qualitativa, de inspiração exploratória, com base na análise semiótica da narrativa presente no videojogo *Xenoblade Chronicles: Definitive Edition* e na sua expansão *Future Connected*. O objetivo é compreender como os videojogos mobilizam elementos visuais, narrativos e simbólicos para construir significados complexos que exigem um envolvimento cognitivo por parte dos jogadores.

Para operacionalizar os objetivos da investigação, recorreu-se ao **estudo de caso**, enquanto estratégia metodológica que possibilita a análise intensiva de unidades específicas (Yin, 2005, p. 40). Esta tese estará mais inclinada para um estudo de caso com características interpretativas e exploratórias, centrado num único objeto — desvendar o universo narrativo e estético do videojogo *Xenoblade Chronicles: Definitive Edition*.

As pesquisas de cunho qualitativo optam por buscar pessoas ou fontes de dados que lhes deem respostas iniciais às suas indagações, a fim de alcançar seus objetivos, e o Estudo de Caso finda por ser escolhido por investigadores, principalmente nos seus primeiros levantamentos de dados. (Moreira, Sá, & Costa, 2021, p. 14)

A escolha deste jogo justifica-se pela sua riqueza simbólica e pela complexidade da sua estrutura narrativa, que favorece a análise aprofundada dos signos, das metáforas e das dinâmicas de agência do jogador. A natureza desta investigação afasta-se de uma abordagem estatística e aproxima-se da análise do discurso e da semiótica cognitiva, explorando as formas de produção de sentido e representação cultural no ambiente interativo do jogo.

“A escolha do tipo de abordagem qualitativa está intimamente ligada à pergunta de investigação e ao fenómeno a ser estudado” (Creswell, 2007, p. 104) e, nesse sentido, a presente investigação parte de uma questão central que orienta toda a estrutura analítica e metodológica do estudo: *Serão os videojogos instrumentos apenas lúdicos ou também ideológicos?* Esta problemática assume relevância acrescida num contexto cultural em que os videojogos, enquanto produtos multimodais e interativos, ocupam um lugar crescente no imaginário social, educativo e mediático. A sua complexidade narrativa, estética e simbólica levanta importantes

questões sobre a sua natureza enquanto veículos de representação do mundo e potenciais transmissores de ideologias. Assim, é crucial compreender se, para além do entretenimento, os videojogos operam também como dispositivos discursivos que estruturam e refletem formas de ver e compreender a realidade. Neste sentido, a investigação propõe-se alcançar os seguintes **objetivos gerais e específicos**:

- **Analisar as dimensões comunicacionais e cognitivas dos videojogos**, destacando a forma como estes constroem experiências interativas que implicam não apenas a receção passiva de conteúdos, mas também a participação ativa do jogador na produção de sentido.
- **Identificar visões do mundo ou ideologias implicitamente transmitidas aos jogadores**, considerando os videojogos como artefactos culturais que contêm e veiculam sistemas de valores, normas sociais e representações simbólicas.
- **Analisar os processos semióticos e cognitivos de construção de ideologia nos videojogos em geral e na série *Xenoblade Chronicles* em particular**, adotando uma perspectiva interdisciplinar que cruza a semiótica cognitiva, os estudos dos media e a teoria crítica.
- **Identificar os significados figurados, principalmente de natureza metafórica, nas personagens**, reconhecendo que estas são frequentemente concebidas como arquétipos simbólicos que representam conceitos abstratos ou tensões ideológicas (como ordem vs. caos, natural vs. tecnológico, humano vs. divino).
- **Identificar os significados figurados dos ambientes**, tendo em conta que os espaços virtuais — cidades, florestas, ruínas, máquinas, etc. — são construídos com intencionalidade estética e simbólica, podendo representar categorias como a civilização, o poder, a destruição ou a utopia.
- **Identificar os significados figurados das narrativas digitais**, considerando os enredos, as missões e os conflitos como estruturas simbólicas que podem remeter para mitologias, ideologias ou metáforas conceptuais recorrentes.

- **Identificar os significados figurados das técnicas multimédia utilizadas nos videojogos**, tais como a música, os efeitos sonoros, os enquadramentos visuais ou os modos de navegação, e como estas contribuem para reforçar ou desconstruir sentidos ideológicos.

Tendo em vista estes objetivos, a investigação sustenta-se nas seguintes **hipóteses de trabalho**:

- **H1:** *Os videojogos têm uma função ideológica para além da sua função lúdica.* Esta hipótese parte da ideia de que o entretenimento não é neutro, sendo antes um meio eficaz de naturalizar determinadas formas de pensar, agir e sentir.
- **H2:** *A metáfora multimodal desempenha uma função estruturante e ideológica nos videojogos.* Através da articulação entre imagem, som, linguagem e interatividade, as metáforas operam como mecanismos cognitivos e discursivos que moldam a perceção da realidade virtual.
- **H3:** *Personagens, ambientes e técnicas multimédia transmitem significados figurados, especialmente conceptualizações metafóricas.* Assim, os elementos visuais e narrativos dos jogos não são apenas decorativos ou funcionais, mas constituem formas complexas de significação.

A investigação segue uma **abordagem qualitativa**, que “não está associada a quantidades, mas a qualidades, ou seja, aos dados coletados, não podemos atribuir parâmetros de proporcionalidade” (Sá, Costa, & Moreira, 2021, p. 91), dado que visa compreender e interpretar significados presentes nos discursos e nas estruturas dos videojogos, em vez de quantificar comportamentos ou fenómenos. Esta opção é sustentada pelo entendimento de que “os métodos qualitativos são particularmente adequados ao estudo de significados e experiências” (Creswell, 2007, p. 36), permitindo captar as dimensões simbólicas e culturais presentes na obra analisada. Neste contexto, adotam-se metodologias de **análise do discurso** e **análise semiótica**, com especial enfoque na semiótica cognitiva, tal como proposta por autores como Brandt (2004) e Kress e Van Leeuwen (2021), uma vez que o “principal objetivo da Análise do Discurso é mostrar as relações entre linguagem, história e sociedade. Isto é feito através dos efeitos de sentido, mas muitas vezes este sentido está no que não é dito, ou seja, o interdiscurso.” (Costa, Moreira, & Sá, 2021, p. 33)

Esta escolha metodológica permite analisar as relações entre signos visuais, interação, narrativa e cognição no interior do jogo, considerando-o como um sistema de representação multimodal. A escolha de uma metodologia qualitativa, ancorada na análise do discurso e na semiótica, permite uma abordagem aprofundada e crítica da forma como os videogames constroem significados e participam na cultura visual contemporânea. Esta abordagem é particularmente relevante para estudar obras como *Xenoblade Chronicles*, que se distinguem pela riqueza dos seus universos simbólicos e pelas suas complexas estruturas narrativas. A análise de videogames como discurso cultural e mediático exige ferramentas que articulem a interpretação simbólica com o reconhecimento da interatividade, sendo a semiótica cognitiva e a análise crítica do discurso ferramentas adequadas a esse fim.

O objeto desta investigação é o videogame *Xenoblade Chronicles: Definitive Edition* (2020), uma remasterização do clássico JRPG lançado originalmente para a Wii em 2010. Esta edição definitiva, lançada para a Nintendo Switch, apresenta melhorias gráficas, uma interface de utilizador mais intuitiva, ajustes na jogabilidade e, para além disso, inclui um epílogo inédito intitulado *Xenoblade Chronicles: Future Connected*, que decorre um ano após os eventos do jogo principal. Este conteúdo adicional foca-se na personagem Melia e introduz um novo cenário, o "Ombro de Bionis", bem como um sistema de combate renovado que substitui os ataques em cadeia por "Union Strikes", envolvendo reforços Nopon. Com uma duração estimada de 112 horas para a história principal e até 120 horas com conteúdo extra, *Future Connected* expande o universo narrativo do jogo e oferece novas perspetivas aprofundando a análise semiótica e discursiva pretendida nesta investigação.

A análise dos dados será conduzida segundo uma **análise crítica e semiótica do discurso**, estruturada em torno de categorias previamente definidas (signos, metáforas, agencialidade, narrativa, cognição), mas aberta a emergências analíticas durante a exploração empírica visto que “o investigador é o principal instrumento de recolha e análise de dados” (Creswell, 2007, p. 39). Serão utilizados excertos visuais, diálogos, sequências narrativas e elementos do *gameplay* como unidades de análise. A organização dos dados e a codificação dos temas serão assistidas com recurso ao software **NVivo**, uma ferramenta que facilita a organização de dados qualitativos, a marcação de unidades significativas e a análise cruzada de categorias. Paralelamente, considerar-se-á o conceito de **agency**, entendido como a capacidade de o jogador exercer escolhas significativas dentro do universo do jogo (Murray, 1997). Este conceito será explorado no cruzamento entre a liberdade do jogador e as limitações impostas pela estrutura narrativa, representando um ponto central na compreensão da interação

entre jogador e obra. A análise dos dados baseia-se nas seguintes abordagens teóricas e metodológicas:

- **Análise semiótica**, com base na tríade de Charles Sanders Peirce (ícone, índice e símbolo) e nos princípios de Ferdinand de Saussure (significante e significado), adaptados à leitura de imagens, sons e interações digitais;
- **Análise cognitiva**, assente nas contribuições de Brandt (2004), Fauconnier & Turner (1998) e Lakoff & Johnson (1980), particularmente nas teorias da metáfora conceptual, integração conceptual (*conceptual blending*) e espaços mentais;
- **Análise multimodal**, conforme Kress e van Leeuwen (2006), considerando a articulação entre texto, imagem, som e movimento;
- **Análise narratológica**, com base em autores como Jenkins (2004), Juul (2005) e Murray (1997), para compreender a construção de sentido narrativo em ambientes interativos;
- **Elementos de análise cinematográfica**, explorando enquadramento, iluminação e mise-en-scène, de acordo com Bordwell & Thompson (2008) e Brown (2016), aplicados à linguagem visual dos videojogos.

Para a realização da análise semiótica e cognitiva do objeto de estudo, adotou-se uma metodologia prática de exploração sequencial do videojogo *Xenoblade Chronicles: Definitive Edition*, articulando a experiência de jogo com a recolha sistemática de dados qualitativos. A estratégia consistiu na realização de sessões de jogo completas, respeitando a progressão narrativa do jogo. No final de cada capítulo, procedeu-se ao registo de anotações descritivas e interpretativas relativas a elementos considerados relevantes — como personagens, eventos narrativos, ambientes simbólicos e técnicas multimodais. Estas anotações foram fundamentais para a identificação preliminar de categorias analíticas e indícios semióticos. Posteriormente, recorreu-se à funcionalidade *Event Theatre*, disponibilizada pelo próprio jogo, que permite ao jogador rever de forma isolada as *cutscenes* (cenas cinemáticas) previamente desbloqueadas. Esta ferramenta revelou-se essencial para uma análise mais cuidada e repetida dos segmentos narrativos cruciais, uma vez que possibilitou a observação pormenorizada da linguagem visual, dos enquadramentos, dos diálogos, da banda sonora e dos efeitos sonoros em contexto. Tal abordagem permitiu confirmar interpretações, aprofundar leituras simbólicas e recolher excertos relevantes para a análise discursiva. Esta prática de alternância entre jogo ativo, anotação reflexiva e revisão cinematográfica constituiu um processo iterativo e hermenêutico,

garantindo um olhar crítico, atento e fundamentado sobre os fenómenos semióticos e cognitivos presentes na narrativa e estética do jogo.

A metodologia adotada nesta investigação é coerente com os seus objetivos e com a natureza do objeto em análise. Através da análise semiótica e da análise crítica do discurso, pretende-se desvendar as camadas de sentido presentes nos videojogos enquanto artefactos culturais complexos, recorrendo a ferramentas analíticas que permitem compreender as articulações entre narrativa, interação e cognição. A utilização de uma amostra focalizada, de técnicas de análise detalhadas e de software especializado garante a consistência e profundidade da análise, oferecendo um contributo relevante para os estudos dos videojogos numa perspetiva humanista e interdisciplinar.

Há, no entanto, uma questão ética dos direitos de imagem nos videojogos que levanta debates significativos, sobretudo quando se trata de empresas como a Nintendo, amplamente conhecida pela sua postura conservadora e protetora em relação às suas propriedades intelectuais. Ao contrário de outros estúdios que disponibilizam ferramentas ou modos de câmara livre para fins académicos ou criativos, a Nintendo raramente oferece meios oficiais para a captura de imagens de alta qualidade dos seus jogos. Na prática, os investigadores, criadores de conteúdo ou mesmo jornalistas especializados ficam limitados ao uso de **placas de captura** conectadas a consolas físicas — processo dispendioso e tecnicamente exigente — ou recorrem à **emulação**, uma via mais acessível no computador, mas que entra em conflito com as políticas da empresa. A Nintendo tem demonstrado reiteradamente resistência ao uso de emuladores, mesmo quando o objetivo é académico ou preservacionista, o que cria um dilema entre o **direito de acesso à cultura e ao estudo** e a **proteção legal da propriedade intelectual**. Este cenário coloca em evidência as tensões éticas entre a liberdade de investigação e criação, por um lado, e os limites jurídicos impostos pelos detentores dos direitos, por outro, exigindo cautela e, idealmente, diálogo entre as partes envolvidas.

Contudo, com o lançamento da Nintendo Switch 2, no dia 5 de junho de 2025, há uma oportunidade para atenuar parte da problemática ética ligada aos direitos de imagem dos videojogos, especialmente no contexto académico. A nova consola integra funcionalidades nativas de captura de imagem e vídeo com uma maior qualidade, e permitir partilhas controladas para fins educativos e de investigação — por exemplo, através de permissões específicas no modo "GameChat" ou via integração com plataformas educativas — oferece assim uma alternativa legítima às soluções até agora limitadas e muitas vezes juridicamente ambíguas, como a emulação ou o uso de placas de captura.

Deste modo, a Nintendo teria a possibilidade de manter o controlo sobre as suas propriedades intelectuais, mas ao mesmo tempo permitir a investigação e análise crítica dos seus jogos, respeitando os princípios do uso justo e fomentando um diálogo mais construtivo entre os criadores e a comunidade académica.

5 Análise Semiótica e Cognitiva

Este capítulo propõe uma análise de *Xenoblade Chronicles* em duas dimensões principais. Na secção 5.1, será realizada uma análise da narrativa, procurando evidenciar a estrutura dos acontecimentos e a progressão do enredo. Na secção 5.2, será conduzida uma análise das metáforas conceptuais, com o intuito de identificar os significados simbólicos e as dinâmicas entre linguagem, imagem e experiência do jogador.

Xenoblade Chronicles apresenta-se como um dos exemplos mais ricos e complexos no panorama dos videojogos contemporâneos, tanto do ponto de vista semiótico como cognitivo e narrativo. Do ponto de vista semiótico, os jogos da série constroem universos simbólicos densos, onde cada personagem, ambiente e objeto assume o papel de signo, gerando significados figurados — muitas vezes metafóricos — que remetem para estruturas mitológicas, deológicas e filosóficas. O uso consistente de oposições binárias (como natural/artificial, passado/futuro, divino/humano) reforça o carácter simbólico do enredo e das suas figuras centrais. Em termos cognitivos, os jogos solicitam ativamente a interpretação do jogador, quer através da complexidade das suas mecânicas e sistemas de combate, quer pela necessidade de reconstruir *lore* fragmentado, exigindo processos mentais de categorização, inferência e construção conceptual. Já no plano narrativo, a saga distingue-se por oferecer histórias imersivas e emocionais, com temas existenciais profundos, onde a identidade, o destino e o livre-arbítrio são explorados através de narrativas ramificadas e personagens multidimensionais. Esta sinergia entre signos, cognição e narrativa transforma *Xenoblade Chronicles* num caso exemplar para a investigação interdisciplinar que cruza semiótica, estudos da cognição e teoria narrativa nos videojogos.

5.1 Narrativa

A série *Xenoblade* é rica em termos de história, mas apresenta uma narrativa não linear. Para o jogador conseguir compreendê-la de forma plena, é necessário percorrer os diferentes jogos e juntar as peças de informação que vai encontrando ao longo do caminho, formando uma visão mais clara do enredo global. Existe um ponto inicial, um evento fundamental que dá origem a todos os acontecimentos subsequentes. Seguidamente, a história pode tornar-se confusa, já que *Xenoblade Chronicles* (2010) e *Xenoblade Chronicles 2* (2017) acontecem simultaneamente, mas em linhas temporais distintas, originadas a partir do evento inicial. Antes desses acontecimentos, porém, temos os eventos da Guerra de Torna em *Xenoblade Chronicles*

2: *Torna ~ The Golden Country* (2018), que se desenrolam 500 anos antes de *Xenoblade Chronicles 2*, na mesma linha do tempo. Por outro lado, *Xenoblade Chronicles: Future Connected* (2020) decorre exatamente um ano após os eventos de *Xenoblade Chronicles*, mas o tempo que os Mobius levaram para fundir os dois universos e criar a linha do tempo de *Xenoblade Chronicles: Future Redeemed* (2023) e *Xenoblade Chronicles 3* (2022) permanece desconhecido, resultando na formação de uma "nova" linha do tempo. Cada um desses jogos fornece mais informações sobre os eventos do tema de análise, mas que não serão aqui abordados, a menos que estritamente necessários.

A análise semiótica da narrativa de *Xenoblade Chronicles* será realizada a partir da tríade **ícone**, **índice** e **símbolo** proposta por Charles Sanders Peirce, complementada pela leitura mítica e conotativa de Roland Barthes. Esta abordagem permite compreender como o jogo estrutura o seu universo simbólico e comunica ideias complexas através da interação entre imagem, som e narrativa. O estudo dos **ícones** permitirá identificar elementos visuais que reproduzem ou evocam diretamente a realidade (como as formas dos titãs ou a fisionomia dos personagens); a leitura dos **índices** permitirá observar relações de causa e consequência no enredo, onde objetos ou gestos funcionam como vestígios de ações e emoções; e a interpretação dos **símbolos** revelará como determinados elementos — como a Monado, o corpo de Fiora ou o confronto entre Bionis e Mechonis — condensam significados culturais e filosóficos que ultrapassam a literalidade do enredo. A incorporação da **semiótica mítica** de Barthes visa ainda expor como o jogo reutiliza arquétipos universais — o herói, o sacrifício, o deus criador — para construir uma nova mitologia tecnológica. Assim, esta análise justifica-se por permitir decifrar como *Xenoblade Chronicles* traduz, através de signos visuais e narrativos, conceitos de identidade, poder e transcendência, oferecendo uma leitura mais profunda da experiência simbólica e filosófica que o jogo propõe.

5.1.1 Xenoblade Chronicles

Os eventos de *Xenoblade Chronicles* estão distribuídos por dezassete capítulos. O jogador é solicitado a salvar o jogo ao final de cada capítulo. Os títulos dos capítulos não aparecem no jogo original, mas foram publicados em *Xenoblade: The Complete Guide* (2010) e foram explicitamente adicionados na *Definitive Edition*. Esses capítulos determinam também quando certas missões ficam disponíveis ou expiram.

Prologue: The Chance to Change Our Destinies (Prólogo: A Oportunidade de Mudar o Nosso Destino). Começa por mostrar ao jogador a batalha entre Mechonis e Bionis, dois deuses, a lutar por toda a eternidade. Eles continuam a lutar até que Bionis decepa a mão esquerda de Mechonis, e então suas espadas se perfuram simultaneamente. Séculos depois, a vida floresceu sobre esses deuses, mas a batalha travada entre Mechonis e Bionis seria continuada pelos seus descendentes, os Homs de Bionis e os Mechon de Mechonis.

Séculos mais tarde, em Sword Valley (Vale da Espada), o exército Homs enfrenta uma invasão brutal dos Mechon. Perante o avanço implacável do inimigo, os Homs vêm-se forçados a recuar até à Colony 6 (Colónia 6), onde preparam a sua última resistência. É então que Dunban, o atual portador da lendária Monado, decide desobedecer às ordens superiores e enfrenta os Mechon com a ajuda de Dickson e Mumkhar. No entanto, Mumkhar foge do campo de batalha, planeando regressar apenas depois da morte dos seus companheiros para se apoderar da Monado. O seu plano falha tragicamente — acaba por ser morto pelos Mechon ao tentar infiltrar-se na base inimiga. Empunhando a Monado — a única arma capaz de atravessar a armadura Mechon —, Dunban e Dickson conseguem repelir as forças invasoras e eliminar todos os Mechon presentes.

A vitória garante a sobrevivência dos Homs e confere a Dunban o prestigiado título de “*Hero of the Homs*”. Contudo, a vitória tem um preço. Incapaz de controlar totalmente o poder da Monado, Dunban sofre danos irreversíveis no braço direito e é forçado a repousar, imobilizado, durante um ano.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** O visual da Monado (com símbolos brilhantes, forma distinta) evoca imediatamente poder e misticismo.
- **Índices:** A mudança de cor no céu e os sons do mundo são indicadores sensoriais de transições emocionais ou temporais (ex. chegada dos Mechon).
- **Símbolos:** O nome Mechonis evoca **mechanics**, sugerindo frieza, lógica, artificialidade; *Bionis*, por sua vez, vem de **bio**, remetendo ao orgânico e natural.

Significado Mítico: Barthes falava de como certos signos carregam mitos — ideias culturalmente impregnadas. O duelo entre titãs (Bionis vs. Mechonis) é uma atualização do mito clássico do caos primordial / luta entre forças opostas. A espada Monado é mais do que uma arma — é um símbolo de escolha, destino e sacrifício. Como a Excalibur ou os Lightsabers (Sabres de Luz), carrega uma conotação heroica universal.

Chapter 1: Something Really Special (Capítulo 1: Algo Realmente Especial) - Um ano depois dos acontecimentos do Prólogo, um jovem de 18 anos chamado Shulk, engenheiro especializado em armamento, encontra-se a vasculhar destroços de Mechon em Mechon Wreckage Site (Zona de Destroços Mechon) em busca de materiais úteis para a Colony 9 (Colônia 9), quando é subitamente atacado por um Krabble. É então que Reyn, o seu grande amigo, surge para o salvar, e juntos regressam à Colônia 9. Reyn volta para as fileiras da Defence Force (Força de Defesa), pois o seu tempo de descanso terminou — e sabe bem que o "Square-Tache" ("Bigode Quadrado" alcunha de Vangarre, o coronel da Força de Defesa da Colônia 9) não ficaria nada contente se ele chegasse atrasado.

Shulk, por sua vez, dirige-se ao Weapon Development Lab (Laboratório de Desenvolvimento de Armas), onde encontra Dickson à sua espera, recém-chegado de uma longa viagem. Os dois conversam sobre as capacidades da lendária Monado, objeto das suas pesquisas. Após algum tempo, Dickson sugere que Shulk vá apanhar ar fresco, e este decide subir até ao Outlook Park (Miradouro).

Enquanto isso, Fiora leva comida ao seu irmão mais velho, Dunban. Apesar de debilitado, Dunban insiste em alimentar-se sozinho e mantém-se determinado: se os Mechon atacarem novamente, está disposto a voltar a empunhar a Monado — para grande inquietação de Fiora. Depois de cuidar do irmão, Fiora parte para levar uma refeição a Shulk no laboratório, mas cruza-se com Dickson, que a informa de que Shulk já não está lá. Agradecendo a informação, Fiora segue então para o Miradouro (Outlook Park).

Fiora encontra Shulk sentado num dos bancos do Miradouro, observando calmamente a paisagem — a terra e as águas que se estendem abaixo. Ela oferece-lhe uma sandes, e os dois conversam durante algum tempo, partilhando um momento tranquilo. No entanto, destroços caem repentinamente do céu, obrigando-os a regressar à Colônia. Isto acontece porque as Anti-Air Batteries (Baterias Anti-Aéreas), responsáveis por destruir os destroços aéreos, não protegeram por algum motivo a zona do Outlook Park.

De regresso ao Laboratório de Desenvolvimento de Armas (Weapon Development Lab), encontram Reyn que por curiosidade, pega na Monado. A lâmina ativa-se de imediato e começa

a girar descontroladamente pela sala, danificando várias máquinas e cortando uma ao meio antes de atingir diretamente Fiora. Contudo, a Monado não consegue ferir os Homs, desativando-se automaticamente antes de lhe causar qualquer dano. Mesmo assim, Fiora fica abalada e furiosa quando Shulk demonstra mais preocupação com o estado da Monado do que com a possibilidade de ela ter sido magoada. Shulk tenta desvalorizar o comentário, mas o momento deixa uma tensão evidente no ar. Reyn, então, explica que veio procurar Shulk para o acompanhar às Ruínas de Mag Mell (Mag Mell Ruins) com o objetivo de recolher Cilindros de Éter.

A única Artilharia Móvel (Mobile Artillery) da Colónia 9 havia-se despenhado numa fileira de casas no Residential District (Distrito Residencial), provocando um vazamento completo do Éter. Shulk aceita o pedido e os dois seguem em direção à Tephra Cave (Caverna Tephra). À entrada da caverna, Fiora aparece com um sorriso e atira-lhes contentores de Éter, provocando um momento descontraído. Apesar do embaraço inicial, Shulk e Reyn acabam por aceitar que Fiora os acompanhe. Os três aventuram-se então pela caverna, combatendo criaturas à medida que avançam. Ao chegarem às Ruínas de Mag Mell, trocam algumas palavras antes de prosseguir. Quando saem para o exterior, encontram-se numa planície deslumbrante, com vista sobre toda a Colónia 9 (Colony 9). Dali, dirigem-se ao Cylinder Hangar (Hangar dos Cilindros). Após Reyn recolher os cilindros de Éter, o grupo é atacado por duas máquinas estranhas, que, curiosamente, não são Mechon. Conseguem derrotá-las, mas logo a seguir ouve-se uma sirene a soar ao longe. O trio corre para o exterior e o que vêem faz gelar o sangue: uma horda de Mechon aproxima-se velozmente da Colónia 9.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** A Monado com seus glifos que representa poder e mistério.
- **Índices:** A mudança no comportamento de Shulk durante as visões que indica a causalidade entre futuro e presente.
- **Símbolos:** Mechon como a figura do “Outro”. Culturalmente associado à ameaça fria e desumanizada

Significado Mítico: Shulk representa o arquétipo do “escolhido relutante”, cuja ligação à Monado reinterpreta o mito da Excalibur: uma espada que concede poder e destino, mas que aqui é recebida com hesitação. Assim, a narrativa atualiza o mito heroico, destacando a vulnerabilidade e a dimensão ética do protagonista.

Chapter 2: Repay Them (Capítulo 2: Dar-Lhes o Troco) - As Baterias Antiaéreas disparam contra os Mechon, mas uma delas é destruída quase de imediato quando um Faced Mechon (Mechon com Rosto) a ataca brutalmente. Shulk, Reyn e Fiora decidem regressar à Colónia 9 para ajudar na defesa. Entretanto, Dunban sai da cama com dificuldade, agarrado ao braço direito, claramente em dor.

À entrada principal, os três são surpreendidos por um Mechon. Fiora corre para casa para ver como está Dunban, enquanto Shulk e Reyn enfrentam o inimigo. Depois de o neutralizarem, Fiora regressa e avisa que não encontra o irmão. Shulk suspeita que ele tenha ido buscar a Monado e os 3 correm até ao laboratório. Ao chegarem, veem as Forças de Defesa em desespero, sem conseguir travar o avanço da invasão. Vangarre, furioso, grita com os soldados que recuam, incitando-os a continuar a lutar. Nesse momento, um novo Mechon aparece. A sua aparência intimidadora — um rosto metálico que o distingue dos outros — deixa Vangarre perturbado. Nervoso, tenta atacá-lo com a sua arma, mas o disparo não tem qualquer efeito. O Mechon atira um veículo contra ele, bloqueando completamente a entrada do laboratório. Enraivecido, Reyn jura vingança pela morte dos seus companheiros.

Lembram-se da Unidade de Artilharia Móvel estacionada no Distrito Residencial e correm para reabastecê-la. Se conseguirem usá-la para destruir os destroços, poderão reabrir o caminho para o laboratório. No entanto, ao chegarem ao cruzamento, um grande grupo de Mechon bloqueia a passagem. Shulk pede a Fiora que siga em frente e reabasteça a artilharia, enquanto ele e Reyn os detêm. Fiora hesita, mas acaba por aceitar e foge.

Após um combate intenso, uma decoração suspensa desaba, bloqueando o caminho mais curto até Fiora. De repente, Reyn é atacado pelas costas e quase capturado por um Mechon. Shulk tenta salvá-lo, mas não consegue evitar o pior. Nesse instante, Dunban surge empunhando a Monado — e, com mestria, derrota os inimigos com facilidade. Reunidos novamente, o grupo parte imediatamente em busca de Fiora.

Ao chegarem à Entrada Principal, Dunban é subitamente atacado por uma violenta dor e cai no chão. A Monado escapa-lhe das mãos e desliza alguns metros, parando a meio da ponte. Apesar dos protestos de Reyn e Shulk, Dunban estende a mão para a espada, mas acaba por cuspir sangue e desmaiar. Nesse momento, um grupo de Mechon começa a marchar na direção

deles, vindo do lado oposto da ponte. Shulk corre para pegar na Monado. Assim que lhe toca, a espada brilha nas suas mãos, e ele vê uma visão do futuro: um raio laser de um Mechon prestes a atingi-lo. Consegue desviar-se do golpe a tempo — graças à visão — e derrota todos os inimigos com facilidade. Reyn e Dunban recuperam-se e os três, agora unidos, eliminam os restantes Mechon com a ajuda da nova habilidade de Shulk de ver o futuro e empunhar a Monado sem sentir dor.

Rapidamente seguem em direção ao Distrito Residencial, mas detêm-se subitamente ao ficarem cara a cara com o Metal Faced Mechon (Mechon com Rosto Metálico). Mesmo com a Monado, o grupo não consegue feri-lo. O inimigo domina-os com facilidade e os três são projetados para o chão. No momento em que o Mechon com Rosto Metálico (Metal Faced Mechon) se prepara para desferir o golpe final, é atingido nas costas por um disparo: Fiora surge a pilotar a Unidade de Artilharia Móvel. Shulk tem então uma nova visão — vê Fiora a ser morta — e grita para que ela fuja. Mas Fiora recusa-se a ouvir e continua a atacar. O Mechon corta um dos braços da artilharia, mas Fiora avança determinada, disparando à queima-roupa contra o rosto metálico do inimigo. O golpe finalmente danifica o Mechon, mas não o destrói. A força do disparo faz a artilharia recuar, e o Mechon com Rosto Metálico agarra o veículo, atira-o contra um edifício, e em seguida trespassa Fiora com as suas garras, matando-a. Consumido pela raiva, Shulk grita e ataca o Mechon, mas é derrotado mais uma vez. O inimigo retira-se em voo, juntamente com os outros Mechon, deixando os heróis a lidar com a perda devastadora de Fiora.

No dia seguinte, Shulk encontra-se novamente no Miradouro da Colónia, contemplando a Colónia 9. Está pensativo. Reyn junta-se a ele, e os dois falam sobre o ataque. Shulk conta que já falou com Dunban, que lhe disse: "*You've got to treasure the gift of life that Fiora's given you, mate.*" Shulk então revela a sua decisão: quer perseguir o Mechon com Rosto Metálico e destruí-lo. Reyn concorda de imediato, surpreendido por Shulk não tentar dissuadi-lo. Combinam seguir viagem até à Colony 6 (Colónia 6), outra colónia existente, na esperança de encontrarem mais informações sobre os Mechon. Os dois partem e Dunban observa-os da janela, prometendo a si mesmo que se juntará a eles assim que recuperar. Dickson, escondido, observa com um leve sorriso.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícone:** A Monado continua a ser um ícone visual fortíssimo. A sua forma, os símbolos que mudam com o tempo e os efeitos de luz representam conhecimento oculto.
- **Índice:** O comportamento de Shulk após as visões funciona como índice do seu sofrimento — ele reage antes que as coisas aconteçam. Isso comunica que o tempo no jogo é distorcido, fluido.
- **Símbolos:** Os Mechon representam a alteridade absoluta: sem rosto, sem emoção, sem som humano. Eles simbolizam uma ameaça maior — o inumano que destrói o humano.

Significado Mítico: A morte de Fiora cumpre a função mítica de catalisar o percurso do herói, onde perda equivale a iniciação e o amor perdido torna-se um propósito épico, ecoando tradições clássicas como a Odisseia ou narrativas modernas como Star Wars. O assassinato de Fiora funciona como um ritual de passagem para Shulk — o mito do herói motivado pela perda. A invasão dos Mechon lembra mitos clássicos de queda do paraíso ou do herói trágico (ex: Aquiles perdendo Pátroclo). A Monado ainda carrega o mito da arma sagrada: é o equivalente de Excalibur, mas com um peso mais psicológico do que simbólico.

Chapter 3: Grow With You (Capítulo 3: Crescer Contigo) – Vemos um flashback de uns eventos que se passaram catorze anos antes da narrativa do jogo. Em criança, Shulk participou numa expedição com os seus pais e mais quatro Homs. O grupo viajava por uma região coberta de neve até que encontraram aquilo que parecia ser uma torre antiga. Ao entrarem, toda a estrutura começou a brilhar com uma luz azul intensa. Pouco depois, Dickson chegou ao local, apenas para descobrir todos os Homs mortos, exceto Shulk, que dormia calmamente sob um pedestal onde repousava a Monado. Dickson levou o rapaz e a espada de volta para a Colónia 9.

No presente, Shulk e Reyn entram na Caverna de Tephra, onde descobrem que uma das portas nas Ruínas de Mag Mell, anteriormente selada, estava agora aberta. Os dois aventuram-se pelo novo caminho e acabam por encontrar viajantes da Colónia 6 mortos — tudo indica que seriam mercadores. Como forma de homenagem, Shulk e Reyn devolvem os corpos a Bionis, depositando-os numa poça de água nas redondezas. Reyn comenta sobre a força dos

monstros que ali habitam, especulando o quão fortes seriam para conseguir matar os comerciantes. Decidem descansar um pouco, organizando turnos de vigia. Durante o sono, Shulk tem um sonho estranho — mais uma visão do futuro.

No sonho, Shulk conversa com uma figura envolta em sombras. Esta diz-lhe que todos querem mudar o futuro, e que a Monado o pode ajudar nessa missão. *”The Monado is now in your hands. The Monado will grow with you. If you can find the True Monado the future is yours.”* A visão que se segue mostra Reyn a fugir de um grupo de Arachno (Aracno, aranhas) e a entrar em uma área coberta de teias. Uma Arachno gigante aparece e trespassa Reyn com uma das suas patas, matando-o instantaneamente. Shulk, chocado, opta por não contar nada ao amigo, mas segue mais cauteloso, determinado a protegê-lo.

De repente, Reyn é capturado por uma substância branca e pegajosa, sendo arrastado para uma zona superior da caverna. Shulk corre freneticamente, seguindo os gritos do amigo até encontrar Reyn rodeado por aranhas. Do teto, surge a Arachno Queen (Rainha Aracno). O momento da visão parece concretizar-se — Reyn ergue o escudo, pronto para o impacto. Mas nesse instante, a Monado brilha intensamente, e Shulk desbloqueia a sua primeira Monado Art (Arte Monado, as habilidades especiais dos personagens): Shield (Escudo), salvando Reyn da morte certa. Segue-se uma batalha intensa, mas Shulk e Reyn derrotam a Rainha Aracno e os seus servos. Conseguem escapar da caverna e chegam a Kneecap Hill (Colina da Rótula), onde são recebidos por uma paisagem deslumbrante: Mechonis ergue-se ao longe, rodeado por quilómetros de água cintilante.

Sem saberem, um Mechon voador observa-os ao longe e relata a sua presença a um Mechon com Rosto, envolto em sombras.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** As teias da Rainha Aracno representam visualmente a prisão e o medo — são semelhantes ao que culturalmente associamos ao "perigo iminente".
- **Índices:** A mudança de ambiente (escuridão, bioluminescência, sons cavernosos) funciona como um índice de tensão e iminência de batalha.

- **Símbolos:** A Monado continua a funcionar como símbolo de mudança e agência. O desbloqueio da arte “Escudo” reforça a ideia de que proteger os outros é uma forma de poder.

Significado Mítico: O “chamado ao herói” de Shulk é literalizado com as visões e a jornada. O mito clássico da figura escolhida que resgata o amigo da morte é central aqui. A torre do início do capítulo, onde a Monado foi descoberta, é uma metáfora visual do conhecimento escondido no passado — evoca o mito da “revelação” (como Prometeu ou o Santo Graal). O cenário de Kneecap Hill (Colina da Rótula), com Mechonis ao longe, cria uma imagem mitológica do “inimigo a vencer” — o Gigante sombrio que aguarda a vingança.

Chapter 4: Heading There Ourselves (Capítulo 4: Partir Pelos Nossos Próprios Meios) - Quando Shulk e Reyn chegam à Bionis' Leg (Perna de Bionis) e entram na Gaur Plain (Planície de Gaur), avistam fumo a erguer-se junto a um riacho. Dirigem-se até lá e encontram um buggy avariado, o que deixa Shulk intrigado, pois o veículo parece relativamente novo — ninguém o abandonaria sem razão. Ao tocar no buggy, Shulk tem uma visão de um jovem rapaz a ser perseguido por monstros gigantes perto de um pequeno lago.

Shulk e Reyn começam a procurar pela área até encontrarem o rapaz, que está a ser atacado por dois monstros gigantes. Shulk ordena-lhe que recue e, juntamente com Reyn, enfrenta os monstros, conseguindo derrotá-los. O rapaz apresenta-se como Juju. Shulk e Reyn também se apresentam, e Juju conta-lhes sobre o seu acampamento, convidando-os a ficar lá como forma de agradecimento por o terem salvo. Após dar instruções sobre como chegar ao acampamento, e depois de Shulk reparar o buggy, os três seguem caminho.

Ao chegarem ao acampamento, Sharla, irmã mais velha de Juju e médica treinada, sai ao encontro deles e repreende Juju por ter tentado regressar sozinho à Colónia 6, antes de o abraçar num misto de alívio e preocupação. Após se separarem, Juju apresenta Sharla a Shulk e a Reyn, e ela diz-lhes o seu nome. De repente, Sharla agarra Reyn com força e exige saber o que aconteceu a Gadolt, o seu noivo, ao ver o uniforme da Força de Defesa. Reyn, confuso, afasta-a e explica que não faz ideia de quem ela está a falar; Shulk acrescenta que são da Colónia 9, não da Colónia 6. Juju diz que os convidou para descansarem um pouco, e Sharla acaba por concordar. Após explorarem o acampamento, Shulk e Reyn vão conversar com Sharla. Ela explica-lhes que o pequeno grupo de Homs e Nopon que lidera são os últimos sobreviventes da Colónia 6. Foram forçados a fugir à um mês, quando os Mechon atacaram — e fica horrorizada ao saber que também atacaram recentemente a Colónia 9. Sharla revela que

era médica da Força de Defesa da Colónia 6 e que agora lidera o grupo de refugiados. Informa também que o coronel Otharon e Gadolt, um soldado da Força de Defesa, ainda se encontram na Colónia 6.

Ao descobrir que Shulk e Reyn se dirigem à Colónia 6, Juju implora para os acompanhar. Sharla dá-lhe uma bofetada e repreende-o por ser tão imprudente. Juju, revoltado, grita e diz que todos têm medo de enfrentar os Mechon, e que ele o fará se ninguém mais tiver coragem. Reyn, irritado com a falta de respeito, ordena-lhe que ele ouça a sua irmã. Sharla comenta que Reyn a faz lembrar de Gadolt, especialmente pela forma como chamou Juju de "kid". Contrariado, Juju resmunga e vai preparar o jantar.

Enquanto os três continuam a conversar, ouvem o som do buggy a arrancar. Correm para o exterior apenas para descobrir que Juju desapareceu com o buggy. Shulk tem então uma visão de um enorme Mechon a matar Juju e Sharla. Reyn, percebendo a expressão de Shulk, explica a Sharla que o amigo consegue ver o futuro. Sharla, ainda cética, acaba por ajudar na procura por Juju. Menciona que ele provavelmente terá seguido em direção à Raguel Bridge (Ponte de Raguel), pois seria o caminho mais seguro para chegar à Colónia 6 de buggy.

A cena muda para Juju, furioso, depois de ter despenhado o buggy no início da Ponte de Raguel (Raguel Bridge). Determinado, Juju continua a pé em direção à Colónia 6, prometendo "mostrar a todos" do que é capaz. Sharla, Reyn e Shulk encontram o buggy destruído e, pouco depois, chegam ao Spiral Valley (Vale Espiral). Ali, encontram Juju — mas um Mechon M71, um tipo de Mechon com inúmeros tentáculos, agarra o rapaz. Sharla corre na direção dele para tentar salvá-lo, mas Shulk lembra-se que, na sua visão, era exatamente ali que Sharla iria morrer. Um novo símbolo surge na Monado, e Shulk consegue criar uma aura protetora em torno de Sharla, aumentando drasticamente a sua velocidade, permitindo-lhe esquivar-se dos tentáculos que emergem do chão. Após uma primeira batalha contra o Mechon M71, este recua para o topo do Vale Espiral (Spiral Valley). Os três escalam até ao cimo e finalizam o combate. Juju é salvo, e todos respiram de alívio. No entanto, Shulk revela que, na sua visão, tinha visto outro Mechon. Como previsto, surge então um novo Mechon com Rosto — mais arredondado e robusto do que o Rosto Metálico (Metal Face).

Shulk e Reyn ficam estupefactos ao perceber que este Mechon consegue falar, e usa a sua voz para os insultar e menosprezar. É muito mais forte do que eles e derrota-os facilmente, preparando-se para os eliminar... até que as luzes do seu corpo mudam de vermelho para verde, momento em que recolhe Juju e se retira em direção à Colónia 6.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** O visual do Mechon M71 (cheio de tentáculos) é um ícone claro de predador e armadilha — invoca visualmente a imagem de uma aranha ou polvo, associada ao perigo.
- **Índices:** A mudança da cor das luzes do Mechon (vermelho para verde) indica uma alteração de estado (hostilidade → retirada), funcionando como um índice sensorial direto de mudança narrativa.
- **Símbolos:** Spiral Valley (Vale Espiral) simboliza o caminho tortuoso e difícil para o crescimento pessoal: subir, cair, escalar novamente — a espiral é uma metáfora antiga para evolução e renascimento. Mais uma vez o Ouruboros presente.

Significado Mítico: Juju representa o arquétipo clássico do jovem rebelde que precisa de enfrentar o mundo para se transformar. A sua fuga impulsiva e quase fatal mitifica a ideia de que "a coragem juvenil é necessária, mas perigosa". O Monado como símbolo de evolução interior: A nova habilidade desbloqueada no Monado reforça a ideia de que a verdadeira força vem da adaptação, não apenas da força bruta — ecoando o mito de "crescer através da adversidade".

Chapter 5: Promise (Capítulo 5: Promessa) - Sharla fica tão perturbada que desmaia e acorda quatro horas depois no Refugee Camp (Acampamento de Refugiados), após um pesadelo sobre a morte de Juju. Reyn consola-a, garantindo que, com a ajuda dele e de Shulk, ela conseguirá resgatar o irmão. Determinados, Shulk, Reyn e Sharla dirigem-se à entrada da Colônia 6 no nível superior de Bionis' Leg (Perna de Bionis). Sharla observa que o portão principal da colônia deve estar fortemente guardado pelos Mechon, e que tentar entrar diretamente seria demasiado perigoso. Ela acrescenta então que, sob a Colônia, existe uma Ether Mine (Mina de Éter) interligada, sendo essa a melhor oportunidade de entrada.

O trio explora a Mina de Éter (Ether Mine) até encontrarem Otharon, que revela que Gadolt desapareceu após um ataque surpresa mal-sucedido, restando apenas a sua espingarda, e que os Mechon levam os Homs capturados para a Central Pit (Fossa Central). Shulk tem uma visão de Otharon a disparar contra o Mechon com Rosto (Faced Mechon) usando uma Unidade de Artilharia Móvel, mas acaba por cair num lago de éter no processo. Shulk tenta avisar

Otharon, mas desiste no último momento, convencido de que ele não acreditaria. Otharon, impaciente, avança sozinho. Quando o grupo chega à base da mina, é cercado por Mechon, liderados pelo mesmo Mechon com Rosto que capturou Juju. Este apresenta-se como Xord. Sharla exige saber onde está Juju e os outros. Xord responde: "*You want the brat? Well, he's right here.*", apontando para um campo de força em forma de diamante com Juju inconsciente lá dentro. "*As for the others, well... I just couldn't help myself. I ate them all up!*"

Otharon, que está escondido, ouve tudo e enche-se de fúria. Shulk, Reyn e Sharla atacam Xord, mas a força dele revela-se avassaladora. Entretanto, Otharon consegue infiltrar-se numa Unidade de Artilharia Móvel e combate Xord. Shulk percebe que aquele é o local onde Otharon iria morrer e rapidamente traça um plano para o salvar. Otharon empurra Xord em direção ao rio de éter abaixo, onde seria desintegrado. Em homenagem a Gadolt, Otharon força Xord a cair, mas a sua própria unidade também começa a tombar. Shulk opera uma grua, usando-a para agarrar o veículo de Otharon, mas uma explosão lança-o pelos ares. Pensando ter falhado, Shulk é surpreendido quando Reyn corre pela grua e salva Otharon no ar.

Otharon pede desculpa pelo seu comportamento e agradece a Shulk, reconhecendo as suas habilidades. Em seguida, entrega a Sharla a espingarda de Gadolt. Com Juju salvo, o grupo começa a regressar ao Acampamento de Refugiados (Refugee Camp), mas enquanto sobem no elevador, Xord, já gravemente enfraquecido, reaparece e ataca-os. A sua armadura, corroída pelo éter, torna-o fácil de derrotar. Antes de morrer, Xord menciona que Shulk ainda não desbloqueou o verdadeiro poder da Monado. Quando Shulk pergunta o que isso significa, Xord cai no poço do elevador e explode.

O grupo chega ao exterior, na região de Bionis' Waist (Cintura de Bionis), onde são subitamente confrontados por um Rosto Metálico, agora capaz de falar, e vários outros Mechon com Rosto idênticos a Xord. O Rosto Metálico provoca Shulk sobre a morte de Fiora, levando o grupo a atacá-lo; porém, a quantidade de Mechon é avassaladora. Dickson e Dunban, já suficientemente recuperados para lutar com a mão que restava saudável, chegam como reforços, mas ainda assim são sobrepujados.

De repente, uma criatura voadora misteriosa, que Dickson reconhece como uma Telethia, ataca os Mechon, aniquilando a maioria e ferindo Rosto Metálico. Shulk consegue atingi-lo com a Monado, amolgando-lhe a armadura. Ao mesmo tempo, Shulk recebe uma visão em que derrota Rosto Metálico com facilidade. Os Mechon batem em retirada e a Telethia também parte, pousando numa colina próxima onde um Hom desconhecido pergunta por Shulk e recebe boas notícias. Shulk partilha a sua visão com o grupo, e Dickson decifra que ela ocorre em

Prison Island (Ilha-Prisão), na cabeça de Bionis, onde dizem viver os míticos High Entia. O grupo decide então seguir para lá.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** A forma monstruosa dos Mechon com *Rosto* (com "faces") representa ironicamente a desumanização; ao terem rostos, tornam-se ainda mais assustadores.
- **Índices:** A mudança no brilho da Monado e o aparecimento da Telethia funcionam como índices de que o mundo está a alterar-se — novas forças, novas regras.
- **Símbolos:** A Monado continua a ser símbolo de escolha e transformação; cada novo "símbolo" que aparece nela (como a aura da velocidade) é uma chave semiótica para um novo estágio de crescimento de Shulk.

Significado Mítico: O rio de éter carrega a conotação mítica do "rio da morte" (como o Estige na mitologia grega) — uma barreira entre o mundo dos vivos e dos mortos. A batalha no elevador é um microcosmo do mito da "ascensão heróica": subir enquanto enfrenta perigos é um ritual de passagem universal. A entrada da Telethia ecoa o mito da intervenção divina — como uma águia salvando Prometeu — sugerindo que forças maiores protegem os escolhidos.

Chapter 6: He's Gonna Pay (*Capítulo 6: Ele Vai Pagar*) - Para chegarem à Ilha-Prisão (Prison Island), Shulk, Reyn, Dunban, Otharon, Sharla, Juju e Dickson atravessam Satorl Marsh (Pântano de Satorl), uma terra lamacenta, de beleza peculiar situada na cintura de Bionis. Ao chegarem a um pequeno posto, montam ali o acampamento, mas Shulk não consegue dormir — encontra-se demasiado atormentado pela morte de Fiora e pelas visões que teve. Dickson acaba por consolá-lo.

Na manhã seguinte, o grupo chega ao fim do pântano, mas depara-se com a necessidade de recolher alguns itens para um Nopon e derrotar o Satorl Guardian (Guardião de Satorl) antes de poderem avançar. Depois de cumprirem estas tarefas, Otharon e Juju decidem regressar para ajudar na reconstrução da Colónia 6, enquanto Dickson parte novamente em viagem. Ao

afastar-se, Dickson murmura algo que o grupo não consegue ouvir. Já sem os três, Shulk pede permissão a Dunban para continuar a usar a Monado, e Dunban diz-lhe para a manter. O grupo segue então para o próximo destino: a Makna Forest (Floresta de Makna).

Enquanto isso, bem longe, em Mechonis, uma mulher misteriosa, cuja silhueta não é revelada, trabalha num Mechon com Rosto, a quem se refere como Meyneth.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** A floresta brilhante que vem após o pântano representa visualmente a renovação — as cores vivas e a luz contrastam com a escuridão de Satorl.
- **Índices:** A visão recorrente de Fiora e os gestos silenciosos de Dickson funcionam como sinais indiretos de intenções ocultas e sentimentos reprimidos.
- **Símbolos:** A Monado continua a simbolizar não só o poder, mas também o peso do destino. A forma como Shulk a pede e Dunban a concede é um ritual simbólico de passagem de gerações.

Significado Mítico: O Pântano de Satorl funciona quase como um espaço liminar, entre o sofrimento passado (Fiora) e a promessa futura (Prison Island). É o "mito do herói que desce ao inferno" para renascer. A silhueta feminina representa o mito do arquétipo da Deusa ou da figura materna distante e poderosa, recorrente em narrativas de fantasia e ficção científica. É um presságio de conflito ideológico entre criação e destruição.

Chapter 7: Legendary Heropon (Capítulo 7: O Lendário Heropon¹) - Nas profundezas da Floresta Makna (Makna Forest), uma jovem e quatro soldados — que parecem ser seus criados — enfrentam uma enorme Telethia. Os soldados são mortos e a rapariga acaba por desmaiar. O grupo encontra-a inconsciente e com défice de éter, e Shulk reconhece-a de uma visão em que derrota o Rosto Metálico. Ele também tem outra visão: a lutar ao lado dela contra uma Telethia gigante. O grupo leva-a para um abrigo, onde Sharla a examina — ela precisa

¹ “Heropon” é um termo específico usado pelos *Nopon* (raça ficcional do jogo) para designar um herói da sua espécie. Em português, normalmente mantém-se o termo *Heropon* por razões de fidelidade e estilo, mas pode também ser adaptado como “Herópon” para um tom mais local sem perder o sentido.

urgentemente de cristais de éter aquáticos, que se podem encontrar junto a uma cascata. Dunban lembra-se de uma cascata perto da entrada da floresta, e Shulk decide ir lá sozinho.

Ao chegar à cascata, Shulk encontra-se com o homem que já vira a comunicar com uma Telethia e que também surgira no sonho que tivera na Caverna Tephra. O homem revela-se como sendo Alvis, um Homs que diz que Shulk é "*Wielder of the Monado. Defender of Colony 9. The hero that has every Mechon running. You're famous amongst all Homs.*" São atacados por quatro pequenas Telethia. Shulk tenta lutar com base nas suas visões, mas as Telethia antecipam cada movimento e derrubam-no repetidamente. Alvis explica que as Telethia conseguem ler a mente, o que torna inúteis as visões da Monado. A única forma de vencê-las é anular essa capacidade. Alvis pega na Monado, desbloqueia um novo símbolo e derrota uma das Telethia, surpreendendo Shulk. Juntos derrotam as restantes, mas Alvis avisa que aqueles eram apenas crias de Telethia — "*The primary Telethia dwells elsewhere in Makna Forest. Is it...wounded? I see. The Telethia is hurt and lies in rest. Wounded by a girl.*" Ele também revela que a Monado pode manipular éter. Quando Shulk lhe pergunta como sabe tanto sobre a arma e como consegue usá-la, Alvis não responde: Reyn aparece à procura de Shulk, e quando este olha de novo, Alvis desaparecera. Reyn acha que Shulk está a inventar, enquanto Alvis observa-os de longe, em silêncio.

De volta ao acampamento, Sharla usa os cristais de éter para libertar partículas no ar, restaurando a energia da jovem. Quando Shulk lhe toca no braço para a acalmar, ela dá-lhe uma bofetada. Apresenta-se como Melia, mas recusa revelar o que fazia sozinha na floresta. Mesmo assim, decide retribuir o resgate oferecendo-se para guiar o grupo até à Cabeça de Bionis, passando pelo Eryth Sea (Mar de Eryth). Para isso, precisam de ir até à Frontier Village (Aldeia da Fronteira), uma cidade dentro de uma árvore gigante, onde vivem os Nopon.

Quando lá chegam o grupo repara que os Nopon chamam Melia de "*Bird Lady* (Senhora Pássaro)". Melia pede ao Chefe Dunga que lhes conceda acesso ao Mar de Eryth (Eryth Sea), e depois afasta-se com um ar sombrio. Preocupado com ela, Shulk segue-a. Shulk encontra Melia a murmurar sozinha sobre uma criatura que escapou da sua terra natal e que deve destruir. Shulk lembra-se do que Alvis disse sobre a Telethia ferida e confronta-a. Ela confirma que é disso que se trata. Shulk conta-lhe sobre as Telethia que derrotou e as suas visões, embora ela não acredite nesta última parte. O grupo oferece ajuda para derrotar a Telethia, mas Melia recusa. No entanto, o Chefe Dunga convence-a e, como bônus, envia com eles o "*Heropon*" da aldeia — o guerreiro mais valente dos Nopon — que ele está a preparar.

No local combinado, Dunga apresenta-lhes Riki, o Heropon. Inicialmente, o grupo fica desapontado: Riki parece despreparado, pouco sabe sobre a "*Dinobeast* (*Besta Dino*)" e ainda

espera que lhe tragam o seu equipamento. Mais tarde, descobre-se que Riki só foi escolhido porque, ao fazer esta missão, as suas dívidas com a aldeia seriam perdoadas. Riki, no entanto, sabe de um local onde a Telethia pode estar: uma grande concentração de cristais de éter no coração da floresta. O grupo dirige-se para lá.

Ao chegarem, encontram a zona devastada — a Telethia absorveu tanto éter que o ambiente está instável. Enquanto Melia reflete sobre os poderes da Monado, a Telethia ataca. Conseguem enfraquecê-la, mas descobrem a meio da luta que ela possui poderes regenerativos. O grupo fica em choque, e Melia quase desiste. Shulk reacende a sua confiança, o que possivelmente marca o início dos sentimentos de Melia por ele. Com esforço e determinação, Melia liberta uma rajada de energia tão intensa que faz a Telethia implodir.

De volta à Aldeia da Fronteira (Frontier Village), o grupo prepara-se para se despedir de Riki, mas Dunga revela que ele agora se juntará permanentemente à equipa rumo à Ilha-Prisão. Descobre-se então que Riki é bem mais velho do que aparenta: tem uma esposa chamada Oka e onze filhos! Enquanto se preparam, Melia revela que, para chegarem à Ilha-Prisão, precisarão de uma autorização do imperador dos High Entia. Atravessam então o Mar de Eryth numa cápsula flutuante em forma de bolha, o que deixa Reyn bastante desconfortável.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** A floresta vibrante e a vila Nopon são ícones visuais de contraste com o luto anterior — cor e vida simbolizam um novo capítulo.
- **Índices:** Os gestos de Melia (o isolamento, o silêncio) indicam um orgulho ferido e uma dor reprimida. A postura de Riki e suas gaffes revelam a sabedoria escondida sob a comédia.
- **Símbolos:** A Monado mantém-se como símbolo central da responsabilidade. Melia e Riki representam novas facetas da identidade heroica: razão, emoção e leveza.

Significado Mítico: A figura do bobo sábio, subestimado, mas valente, encarna o mito do herói improvável. Riki é o “louco” do tarot: ingênuo na aparência, profundo na função. O anti-herói arquetípico. Já Melia, é uma mistura de realeza, dever e fragilidade, ela personifica o mito da

“virgem poderosa” — uma figura dual, emocionalmente contida, mas feroz. A princesa guerreira arquetípica. A Telethia representa um mito moderno sobre traumas que retornam, nos quais apenas a união de mentes e corações pode trazer a cura definitiva.

Chapter 8: Melia Antiqua (Capítulo 8: Melia Antiqua) - Ao chegarem ao Mar de Eryth, o grupo tem a sua primeira visão da Ilha-Prisão, bem como da capital dos High Entia, Alcamoth, cuja tecnologia os maravilha pela sua sofisticação e imponência. Usam transportadores para alcançar a entrada da cidade – o que provoca visível desconforto em Reyn. Lá, são recebidos por guardas High Entia que tratam Melia por "*Lady* (Senhora)", o que causa perplexidade entre os restantes membros do grupo. Melia segue com os guardas, pedindo aos outros que aguardem enquanto procura obter autorização e apoio das autoridades locais. Pouco depois, porém, outro destacamento de guardas surge, detendo o grupo e confinando-os numa câmara suspensa, luxuosamente decorada.

Sem saber que os amigos foram detidos, Melia encontra-se com o Imperador e informa-o da morte da Telethia, obtendo, dessa forma, o apoio político e institucional necessário para auxiliar o grupo. Ao dirigir-se à audiência, é observada com desdém por três figuras: a sua madrastra Yumea, a serva mascarada Tyrea, e a conselheira Lorithia. Descobre-se então que Melia é filha do Imperador Sorean e tem um meio-irmão mais velho, Kallian. Sorean anuncia que ela será a próxima na linha de sucessão. Ao tomar conhecimento da detenção dos seus companheiros, Kallian explica que, segundo uma profecia, o verdadeiro herdeiro da Monado — Shulk — acabará por destruir os High Entia. Melia recusa a acreditar nisso, mas Sorean já enviou o Divine Seer (Vidente Divino) para interrogar o grupo.

Na prisão, apenas Shulk permanece convicto de que Melia não os traiu. O Vidente Divino (Divine Seer) revela-se e é na verdade Alvis, que considera o grupo inocente e autoriza-os a circularem livremente em Alcamoth. Shulk procura esclarecimentos sobre a Monado, mas Alvis retira-se antes de responder. Enquanto aguardam novos desenvolvimentos, Riki decide procurar Melia, mas acabam por ajudar os guardas High Entia numa missão de resgate.

Entretanto, Sorean e Kallian preparam a cerimónia de coroação de Melia. A Primeira Consorte Yumea, mãe de Kallian, sugere que a coroação inclua o antigo “Trail of the Tomb” (Teste do Túmulo), um ritual há muito abandonado devido à sua perigosidade. Kallian opõe-se, mas Sorean aceita, valorizando o prestígio da tradição. Melia também concorda. Em segredo, Yumea instrui Tyrea a assassinar Melia durante o teste, expondo o seu desprezo pela

raça Homs e o intento de a erradicar. Como Melia tem sangue Homs (por parte da mãe, a Segunda Consorte), torna-se um alvo direto.

Após a missão de resgate, o grupo regressa ao quarto e observa os High Entia reunidos no exterior. Sorean anuncia publicamente que Melia — agora vestida com um traje cerimonial que a cobre por completo, complementado por uma máscara ritual — será a nova herdeira. Dunban é o único que não se mostra surpreendido. Melia parte de imediato para o Teste do Túmulo (Trail of the Tomb). Concluída a cerimónia, Shulk tem uma visão profética em que Melia é assassinada sobre um altar sagrado. Ao partilhar a visão, o grupo é subitamente atacado por cinco assassinas trajadas de modo idêntico a Tyrea. Alvis surge para prestar auxílio ao grupo, embora este já tenha conseguido derrotar as inimigas. Kallian chega logo depois, e Alvis sugere que os atacantes pertencem à mítica Bionite Order (Ordem Bionite) — antigos extremistas que serviram a família imperial. Kallian lembra-se do encontro entre Tyrea e Yumea. Quando Shulk relata a visão da morte de Melia, Kallian hesita, uma vez que as leis dos High Entia proibem a entrada no túmulo. Dunban contorna a regra alegando que, por serem Homs, não estão sujeitos a essa lei. Kallian cede e Alvis leva-os ao túmulo.

À entrada, Shulk volta a perguntar a Alvis sobre a Monado. Alvis revela pertencer a uma linhagem de Videntes Divinos dotados da capacidade de prever o futuro e manipular a Monado — ainda que as suas visões se manifestem através de rituais, em contraste com as de Shulk, que ocorrem de forma espontânea. Tal constatação leva Alvis a inferir que Shulk possui um poder superior. Antes de entrarem, Alvis acrescenta enigmaticamente: “The Bionis is stirring.”

Melia entra no túmulo, sendo identificada geneticamente como herdeira legítima. Quando o grupo tenta segui-la, Reyn ativa inadvertidamente o mesmo mecanismo, mas é identificado como Homs e, juntamente com os restantes, cai numa armadilha que os conduz às profundezas do túmulo. Melia, isolada, supera os desafios e alcança uma câmara guardada por uma entidade artificial que personifica os seus antepassados. A entidade manifesta “alegria” pelo facto de Melia possuir 80% de sangue Homs, declarando que ela será a próxima — e possivelmente a última — imperatriz. Afirmar ainda que Melia representa a esperança dos High Entia, ecoando palavras anteriormente proferidas por Sorean e Kallian. Explica que os antepassados buscavam uma cura para uma antiga maldição, sendo que apenas uma configuração genética específica poderá libertá-los.

Após obter o selo real, Melia é subitamente atacada por Tyrea. O grupo, tendo sobrevivido à queda, percorre um caminho alternativo e enfrenta múltiplos inimigos até se reunir novamente com Melia. Inicia-se então o confronto com Tyrea, interrompido, porém, pela súbita aparição de uma poderosa Telethia. Durante o combate, a máscara de Tyrea cai,

revelando a identidade híbrida de Melia — metade Homs — facto que surpreende profundamente Shulk. Após a vitória, a Telethia absorve uma quantidade excessiva de éter e acaba por explodir. Alvis intervém para proteger o grupo, mas Tyrea aproveita a confusão para escapar. Shulk expressa a sua gratidão a Alvis, enquanto Melia, agora sem máscara, manifesta emoção e agradecimento ao grupo, abraçando Riki num gesto de reconciliação e afeição.

Mais tarde, Melia, Alvis e os restantes membros do grupo relatam os acontecimentos a Sorean e a Kallian. A coroação é agendada para um ano após a morte de Sorean. Durante o período de repouso do grupo, Dunban questiona a razão pela qual Melia, e não Kallian, será designada como próxima governante. Shulk é então convocado por Sorean, que o interroga acerca das motivações do grupo para derrotar os Mechon. Após ouvir a explicação de Shulk, Sorean revela que a invasão está a provocar o esgotamento dos níveis de éter em Bionis. De acordo com uma profecia ancestral, a Monado é descrita como a espada destinada a salvar o povo. Assim, Sorean concede ao grupo autorização formal para prosseguir o combate contra os Mechon. Shulk solicita permissão para visitar a Ilha-Prisão, mas Sorean recusa, afirmando que o local encerra um segredo de origem tão remota que já nem a própria família imperial o conhece plenamente, devendo, por isso, permanecer intocado.

Por fim, Sorean formula um pedido de natureza pessoal: que Shulk permaneça amigo de Melia para sempre. Shulk aceita. Sharla questiona-se se a verdadeira Melia reside na jovem frágil encontrada na Floresta de Makna ou na princesa altiva que agora se apresenta. Shulk responde que ela incorpora ambas as naturezas — ainda que com alguma hesitação, revelando ambiguidade emocional. No desfecho, Lorithia e Alvis trocam palavras de forma discreta, sugerindo uma aliança ou entendimento implícito.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** A cidade flutuante constitui um ícone literal da “elevação” social e espiritual dos High Entia, simbolizando simultaneamente a sua alienação em relação ao mundo terreno. A cerimónia com máscara e vestes longas opera como um ícone ritualístico da tradição, cuja rigidez reprime a expressão individual..
- **Índices:** Os olhares de Yumea e Tyrea funcionam como índices de desprezo e de ameaça latente. O desconforto de Reyn perante o uso dos transportadores é um índice de comicidade e, simultaneamente, de exclusão cultural/tecnológica.

- **Símbolos:** O Túmulo surge como símbolo da ancestralidade e do destino coletivo dos High Entia. O selo real, por sua vez, constitui símbolo duplo de legitimação genealógica e de fardo hereditário, tanto no sentido biológico como no simbólico.

Significado Mítico: Melia encarna o arquétipo da “Rainha Cativa”. O mito da princesa dividida entre dois mundos — Homs e High Entia — retoma um padrão simbólico recorrente: o da herdeira híbrida que desafia a ordem estabelecida simplesmente pela sua existência. Conotativamente, Melia representa a possibilidade de regeneração social através da mestiçagem, funcionando como ponte entre o império isolado e o mundo exterior. Yumea corresponde à figura da “Madrasta Arquetípica”, corporizando o mito da soberana cruel e conservadora, símbolo do império decadente que persiste na defesa da “pureza” mesmo perante a sua extinção iminente. Por fim, Alvis assume o papel de “Oráculo Ambíguo”. À semelhança dos profetas clássicos, detém o conhecimento do futuro, mas comunica-o de forma velada. Representa, assim, a mediação entre o saber e o mistério, a antecipação e a dúvida.

Chapter 9: Zanza (Capítulo 9: Zanza) - Um mês antes dos acontecimentos principais, Alvis mostra a Sorean uma visão premonitória do futuro. À semelhança das visões de Shulk, esta revela o grupo em combate contra os Mechon com Rosto na Ilha-Prisão, culminando na morte inevitável de Sorean. O imperador aceita serenamente o seu destino, enquanto Alvis confirma que tal desfecho ocorrerá em breve.

No presente, em Mechonis, Vanea encontra-se com uma figura encapuzada que lhe ordena o lançamento de um ataque à Ilha-Prisão. Vários Mechon com Rosto são então produzidos em série, sob a liderança de Metal Face, e partem de imediato para a ofensiva. Durante o percurso, Metal Face provoca um Mechon de menor porte com um rosto prateado — o mesmo que Vanea reparara anteriormente. No trajeto, a frota encontra as unidades aéreas anti-Mechon dos High Entia, iniciando-se um confronto direto.

O grupo decide visitar Melia na sua residência. É a primeira ocasião em que a jovem surge com a cabeça descoberta: as suas asas de High Entia, notavelmente mais pequenas do que as dos restantes membros da sua espécie, evidenciam a sua origem híbrida. A vila onde habita constitui o único espaço em que lhe é permitido exibi-las livremente. Após contemplarem os jardins da villa, Melia explica a tradição matrimonial da família imperial, segundo a qual os imperadores devem contrair uniões poligâmicas — uma com uma consorte High Entia (Yumea, mãe de Kallian) e outra com uma consorte Homs (a mãe de Melia, já

falecida devido à diferença de longevidade entre as raças). Esta prática tem suscitado controvérsia entre os High Entia, motivo pelo qual Melia, enquanto meio-Homs, é obrigada a cobrir o corpo integralmente em público. Seguidamente, convida o grupo para um banquete, convite que todos aceitam com cortesia.

No entanto, quando Melia se retira para se preparar, Shulk é subitamente tomado por uma nova visão — análoga àquela que Alvis mostrara a Sorean — com idêntico desfecho trágico. Perturbado, Shulk relata o ocorrido a Melia, mesmo enquanto os alarmes de ataque ecoam pela cidade. O grupo dirige-se apressadamente à sala do trono, tentando impedir Sorean, mas o imperador já partira.

Na Ilha-Prisão, Sorean procura erguer uma barreira de éter destinada a proteger Alcamoth e a enfraquecer as forças invasoras dos Mechon. Todavia, para concretizar tal feito, necessita de violar o segredo ancestral selado na ilha. A barreira é erigida com êxito, mas, em simultâneo, o segredo é desvelado: um membro de uma raça antiga, tida como extinta — os Gigantes (Giants) — saúda Sorean como se dele guardasse memória.

O grupo sobe até ao cume da Ilha-Prisão, onde encontra Sorean com o Gigante. Este revela-se como Zanza, o criador da Monado. Pergunta a Shulk se deseja que ele desbloqueie o verdadeiro poder da Monado, para que esta possa ferir os Mechon com Rosto. Apesar das hesitações de Melia, Shulk aceita e liberta Zanza. Nesse instante, Rosto Metálico surge e atira uma lança contra Zanza, perfurando a barreira de éter e matando-o. De seguida, Rosto Metálico explica como usam éter para desintegrar matéria, facilitando a matança. Sorean, apanhando-o desprevenido, usa o seu cetro para ativar o sistema de defesa anti-Mechon da ilha, fazendo com que Rosto Metálico caia. Sorean corre para junto de Melia e abraça-a, mas o ataque não foi suficiente: Rosto Metálico ergue-se de novo e, num último movimento, Sorean empurra Melia para longe antes de ser perfurado.

À medida que Zanza morre, uma Mechon com rosto prateado — Face Nemesis (Rosto Némesis) — implora que ele pare, mas é ignorada. Shulk, destroçado por não ter conseguido evitar a morte de Sorean, vê a Monado reagir às palavras de Zanza: a lâmina muda de forma e torna-se muito mais poderosa. Enfurecido, Shulk lança-se contra Rosto Metálico com toda a força, mas é impedido por Rosto Némesis, cuja armadura é danificada o suficiente para revelar um piloto no seu interior — uma Homs. Ao retirar o capacete, a piloto revela-se como Fiora, viva, mas sem vontade de lhes dirigir palavra. Rosto Metálico e Rosto Némesis recuam para evitar mais danos causados pela Monado, deixando Shulk em choque ao vê-la desaparecer novamente.

No seu leito de morte, Sorean afirma que tudo aconteceu como devia — Melia é agora a imperatriz dos High Entia. Mais tarde, Alvis é visto a falar calmamente com o éter no local onde Zanza foi morto. Faz uma observação enigmática, dizendo “*I could very easily have stood in for you.*”

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** A forma etérea de Prison Island, suspensa no ar, simboliza a fragilidade e sacralidade do conhecimento escondido. O design da máscara de Face Nemesis, delicado e distinto, sugere uma natureza diferente das demais "Faces".
- **Índices:** O colapso da barreira de éter indica, sem palavras, a quebra de uma ordem antiga. A hesitação de Face Nemesis perante Zanza e Shulk aponta para um conflito interno da personagem — uma pista não verbal da identidade de Fiora.
- **Símbolos:** A Monado, agora transformada, é mais do que uma arma: é o símbolo da herança divina e da luta contra o destino. O bastão de Sorean, usado contra Metal Face, simboliza o derradeiro gesto de proteção e autoridade imperial.

Significado Mítico: Mais uma vez, temos a Monado como espada mítica — o momento em que Zanza "liberta" o verdadeiro poder da Monado reforça a ideia da arma como relíquia sagrada — um artefacto quase bíblico, agora legitimado pela presença do seu criador. Trata-se do mito da arma divina que responde apenas ao herói digno. A morte do imperador como sacrifício régio — Sorean morre de forma quase cerimonial, rodeado por luz e transcendência. Este momento ativa a conotação do rei-sacerdote que se entrega para manter o equilíbrio do mundo — um mito recorrente em narrativas épicas e religiosas. Fiora é mártir viva — Face Nemesis é um paradoxo semiótico e cognitivo —, uma figura simultaneamente morta e viva, humana e mecânica. Representa o mito da ressurreição invertida: ela não retorna triunfante, mas distorcida, ausente da sua vontade.

Chapter 10: Agent of Meyneth (Capítulo 10: Emissário de Meyneth) - Na Sala do Trono, Kallian informa os ministros reunidos de que Melia ascenderá ao trono dentro de um ano, e

que, até lá, ele assumirá as funções imperiais como regente. Lorithia propõe uma reunião de estratégia para discutir os próximos passos contra os Mechon.

De volta à Whitewing Palace (Palácio da Asa Branca), em Alcamoth, Shulk e Reyn contam aos restantes o que aconteceu com Fiora. Shulk, perturbado pelo facto de Fiora não os ter reconhecido, vai à procura de Dunban. Dunban admite que a situação é estranha, mas mostra-se feliz por ela estar viva e diz que têm de ajudá-la a recuperar as memórias. Kallian convoca o grupo para lhes falar do plano de formar um exército aliado, e pede-lhes que apresentem essa proposta aos Homs e aos Nopon. No entanto, Shulk pede algum tempo para pensar. De volta aos aposentos, Melia incentiva Shulk a ir atrás de Fiora, afirmando que ela própria ficará para ajudar a organizar o exército. Kallian interrompe o grupo e pede a Melia que acompanhe Shulk, apresentando uma mulher que servirá como substituta de Melia durante a sua ausência. Kallian partilha ainda um relatório que indica que o Mechon de Rosto Prateado, Face Nemesis, fugiu para Galahad Fortress (Fortaleza Galahad), no Vale da Espada. Alvis informa-os de que terão de atravessar Valak Mountain (Monte Valak) para lá chegar, e oferece-se como guia, por conhecer bem a montanha. Um módulo de transporte de curto alcance leva-os de volta à Floresta de Makna, onde encontram a passagem para o Monte Valak (Valak Mountain).

Na Fortaleza Galahad (Galahad Fortress), a Face Nemesis encontra-se em reparações enquanto Meyneth comenta que Zanza continua vivo. Questiona-se sobre os motivos que levaram Zanza a arriscar-se libertando as restrições da Monado. Sente que desenvolveu sentimentos por Shulk e decide que tem de vê-lo novamente. Metal Face observa-a a sair, reconhecendo-a de algum lado.

O grupo continua pela encosta do Monte Valak e faz uma pausa em Ose Tower (Torre Ose). Alvis explica que a Monado esteve ali selada até ser descoberta pelos Homs, e que tanto ele como Shulk adquiriram a capacidade de ver o futuro ao tocarem na Monado, uma vez que a lâmina pode alterar o futuro ao interagir com o éter — a base do seu mundo. Ao chegarem à base da montanha, encontram Fiora dentro do Face Nemesis. Ela continua sem os reconhecer e dirige-se a Shulk, não pelo seu nome, mas como “*Young Heir to the Monado*”, afirmando que deseja falar com ele. No entanto, são interrompidos pela chegada de Metal Face, que dispara sobre Face Nemesis para a imobilizar e ameaça Fiora, exigindo a Monado em troca. Shulk cede e entrega a arma. O peito de Metal Face abre-se, revelando o seu piloto — Mumkhar.

Dunban exige uma explicação sobre o ataque a Colónia 9, ao que Mumkhar responde que o fez porque era a casa de Dunban. Dunban ataca-o, mas Mumkhar controla remotamente Metal Face para apontar uma garra ao pescoço de Fiora, ameaçando-a. Exige que entreguem a

Monado — e que supliquem. No entanto, Melia lança uma poderosa rajada de éter que atinge Metal Face, fazendo-o cair e soltando a Monado, que Shulk recupera. Mumkhar então ativa as suas garras e entra em combate com o grupo.

Durante a luta, uma chuva de Mechon de Produção em Massa desce do céu, juntamente com um Mechon dourado gigante. O piloto apresenta a máquina como “the strongest Mechon ever built, controlled by me, Egil. Leader of Mechonis and agent of Meyneth.” — e criador dos Mechon com Rosto. Shulk exige saber por que razão ele coloca Homs dentro dos Mechon, mas Egil ignora a pergunta e parte com Mumkhar e Fiora.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** A armadura de Face Némesis é a imagem literal da fusão entre humano e máquina — um corpo reconfigurado. A montanha gelada simboliza a travessia interior e o embate com o desconhecido.
- **Índices:** O olhar de Fiora (morto, neutro) é um índice de despersonalização. O gesto de Shulk ao entregar a Monado mostra vulnerabilidade total — índice de confiança emocional extrema.
- **Símbolos:** A Monado continua a funcionar como símbolo dual: tanto de poder absoluto como de responsabilidade emocional. A figura de Egil como “criador de rostos” é símbolo de um demiurgo invertido — um deus tecnológico que fabrica corpos e anula identidades.

Significado Mítico: *Fiora* encarna o mito da mulher renascida por mãos alheias — bela, mas desconectada, símbolo da alma sequestrada pelo progresso. Conotativamente, ela representa o medo humano de perder-se na máquina. Uma “Eva mecânica”. *Egil* não é apenas um vilão, é o mítico reformador apocalíptico, que vê na destruição da carne a libertação do espírito. Ele pretende inverter o mundo, e vencê-lo. É o “Profeta do Inorgânico”. Ainda que brevemente, Melia surge como símbolo de ligação ao que está a ser deixado para trás — cultura, império, linhagem. Ela é a resistência do orgânico num mundo que se mecaniza, a “Guardiã do Mundo Perdido”.

Chapter 11: Kill 'Em All (Capítulo 11: Mata-Los a Todos) - À medida que o grupo chega ao Vale da Espada, Dickson dá-lhes as boas-vindas com armas anti-Mechon e transmite-lhes que uma aliança entre os Homs, os High Entia e os Nopon foi criada. Depois de ouvir falar sobre o Mumkhar e a Fiora, Dickson parte com Alvis de regresso a Alcamoth. O grupo atravessa o Vale da Espada até se aproximar da Fortaleza Galahad, onde Mumkhar os volta a emboscar. Dunban está prestes a matá-lo, mas é travado por Shulk, que lembra que a Fiora poderá estar na mesma situação. Dunban recua ligeiramente e Shulk tem então uma visão em que Mumkhar investe contra o grupo e acaba por morrer acidentalmente. Percebendo que os acontecimentos da visão estão a concretizar-se, Shulk tenta impedir Mumkhar, mas este recusa-se a ouvir. Mumkhar dispara um feixe de energia que parte uma coluna, que o trespassa e o faz cair, ainda dentro do seu Rosto (o seu Mechon), em direção ao oceano.

O grupo encontra Egil e a Face Nemesis à espera deles na base da fortaleza. Egil desativa a Monado e derrota o grupo com facilidade. Fiora implora a Meyneth, que ainda controla o seu corpo, que ajude Shulk. Meyneth liberta-se do controlo de Egil e ataca-o com um poder que o surpreende; grande parte da Fortaleza Galahad é destruída e a Face Nemesis fica gravemente danificada. Com a fortaleza a desmoronar-se, a Face Nemesis desliza e Shulk atira-se atrás dela, enquanto o resto do grupo cai no oceano.

De volta a Alcamoth, Kallian recebe a notícia de que a Fortaleza Galahad colapsou. Dickson diz ter uma ideia de onde o grupo de Shulk possa ter ido parar e incita Kallian a iniciar o ataque.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** A Fortaleza Galahad é um ícone literal de poder mecanizado, colapsando sob o peso do orgulho e do excesso. A Rosto Némesis simboliza visualmente a fusão impossível entre humano e máquina.
- **Índices:** O grito de Fiora e a hesitação de Meyneth são índices de conflito interno e despertar emocional. As faíscas e ruínas metálicas são índices de um sistema em colapso — tanto físico como ideológico.
- **Símbolos:** O mar, para onde o grupo cai, é símbolo do desconhecido, da purificação e da possibilidade de recomeço. A Monado desativada representa a

perda momentânea de visão, controle e agencialidade — um símbolo de fragilidade humana.

Significado Mítico: Mumkhar, “o traidor que cai pela sua própria mão”, é a figura clássica do vilão trágico — aquele que rompe com a tribo e tenta ser deus por meios tecnológicos. O seu fim ecoa o mito de Ícaro: voa demasiado alto, confiando na sua armadura, mas cai devido à sua própria arrogância. Fiora, “a alma dividida”. Fiora, entre Meyneth e ela mesma, personifica o mito da heroína fragmentada — simultaneamente recipiente divino e vítima tecnológica. A sua luta silenciosa para emergir representa a esperança de que, mesmo no interior da máquina, permanece algo de humano. Shulk, “o redentor”. A sua decisão de salvar Fiora, mesmo sem garantias, posiciona-o no arquétipo do herói que escolhe o amor e a compaixão em vez da vingança — um eco de Orfeu a descer ao mundo dos mortos em busca da amada.

Chapter 12: Welcome Back (Capítulo 12: Bem-Vinda de Volta) - Shulk desperta junto ao corpo danificado de Face, retira rapidamente Fiora do seu interior e deita-a cuidadosamente no chão. De seguida, acende uma fogueira e permanece ali, à espera que ela recupere os sentidos. Tenta acordá-la dando-lhe água, mas, por estar inconsciente, Fiora não consegue bebê-la sozinha. Em vez disso, Shulk coloca água na sua boca e transmite-lhe a água através de um beijo — ao que Fiora acorda, comentando que foi o seu primeiro beijo. Shulk pergunta-lhe se ela se lembra dele, e ela confirma que sim: Meyneth recuou dentro da sua mente, devolvendo-lhe o controlo do corpo. Fiora explica que conseguia ver tudo o que acontecia à sua volta, mas não tinha qualquer controlo enquanto pilotava a Face Nemesis. Partilham um abraço caloroso, e ela pede-lhe mais água, que Shulk se apressa a buscar com um sorriso. De seguida, partem juntos em busca dos restantes companheiros.

Reencontram Dunban e os outros numa aldeia, onde conhecem os Machina, o povo de Mechonis. Linada, uma médica, leva Fiora para a enfermaria para a examinar, com Sharla a acompanhá-las. Shulk e os restantes dirigem-se então ao encontro de Miqol, o líder da aldeia. Miqol revela-lhes que Egil é seu filho... e faz-lhes um pedido: que o matem.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** A Face partida representa o fim do domínio de Meyneth sobre Fiora. A fogueira junto ao mar é ícone de sobrevivência e intimidade.

- **Índices:** O modo como Shulk cuida de Fiora indica amor profundo e constância emocional. O olhar vazio de Fiora antes de recuperar os sentidos funciona como índice da alienação da sua própria identidade.
- **Símbolos:** A aldeia dos Machina representa a humanidade da máquina — um símbolo de que tecnologia e alma não são mutuamente exclusivas. Miqol, como líder pacífico de um povo "mecânico", subverte o símbolo clássico do inimigo metálico.

Significado Mítico: Este capítulo assemelha-se bastante ao anterior. Fiora, "a alma recuperada", surge como a figura mitológica da donzela cativa não por um dragão, mas por uma consciência externa. O seu "despertar" é também simbólico: a sua subjetividade é restaurada através do amor e da memória. Shulk, "o herói restaurador", não vence com violência, mas com cuidado — representando o arquétipo do herói que salva sem espada, apenas com empatia. Um herói que, neste momento, é mais um curador do que um guerreiro. Miqol, "o patriarca sacrificial", personifica o arquétipo do líder sábio que aceita a dor pessoal para evitar um mal maior. Há ecos aqui do mito de Abraão (pai que aceita perder o filho pelo bem de todos), mas com o sacrifício pedido aos outros.

Chapter 13: Disarray (*Capítulo 13: Em Ruptura*) - Uma comitiva de Homs e Nopon chega a Alcamoth, liderada por Dickson, Otharon e o Chefe Dunga, para ouvir a proposta de Kallian sobre a formação de uma força aliada. Após Otharon e Dunga aceitarem a proposta, Dickson parte para encontrar o grupo de Shulk, levando consigo uma mensagem de Kallian.

Em Machina Village (Aldeia Machina), Miqol explica que Lady Meyneth é a criadora de Mechonis, e que lutou para defender os Machina contra Bionis. Apesar de ter conseguido travar o Bionis, Egil encontra-se agora cego pelo desejo de vingança devido ao ataque que sofreu quando ainda era jovem. Depois de o corpo de Fiora ser reparado, Shulk diz a Miqol que devem regressar a Bionis para alertar Kallian sobre a nova arma de Egil, mas Dickson aparece e oferece-se para entregar a mensagem em seu lugar. Antes de partirem, Miqol recomenda ao grupo que procurem Vanea, irmã de Egil, que ainda se encontra em Mechonis.

Entretanto, Egil reflete sobre a situação, reconhecendo que os Mechon com Rosto são imperfeitos, pois os Homs que os pilotam mantêm memórias da sua vida anterior. Decide então

apagá-las por completo, e convoca Face 20814 que guarda recordações de Sharla. Egil elimina essas memórias à força, enquanto o Mechon se agita violentamente.

O grupo abandona a aldeia e segue rumo à capital de Mechonis, Agniratha, subindo através de Mechonis Field (Campo de Mechonis). No piso superior, são emboscados por Jade Face, que se revela ser Gadolt, o noivo presumivelmente falecido de Sharla. Ele não a reconhece, e dispara o canhão numa tentativa de os eliminar.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** Jade Face — com o rosto coberto — é um ícone do apagamento identitário: um corpo conhecido, mas irreconhecível. Mechonis Field é visualmente labiríntico, ícone da desorientação moral e existencial dos seus habitantes.
- **Índices:** As reações físicas de Gadolt (a violência instintiva) são índice da sua fragmentação e controlo externo. As palavras hesitantes de Sharla e o silêncio de Gadolt indicam uma relação rompida.
- **Símbolos:** A Aldeia Machina é um símbolo de resistência e luto prolongado — uma utopia escondida à espera de reconciliação. A mensagem de Dickson é um símbolo narrativo clássico: o portador da palavra, embora com intenções ambíguas.

Significado Mítico: Egil, “Deus da purificação mecânica”, encarna o mito do engenheiro demiurgo, que tenta criar um mundo “puro” apagando imperfeições humanas. O seu projeto é totalitário: o controle absoluto do corpo e da alma (memória). Conotativamente, representa o terror da desumanização tecnológica. Gadolt, “O noivo sem rosto”. Jade Face reforça o mito da figura amada perdida e transformada num monstro. A tragédia é potencializada por Sharla, que o reconhece, mas não é reconhecida — evocando arquétipos clássicos de separação entre amantes (Orfeu e Eurídice, por exemplo). Miqol, “O Pai que perdeu o Filho para a guerra”, é a imagem do velho sábio magoado. Ele simboliza a linhagem corrompida pelo ódio, mas também a esperança de que a nova geração (Shulk, Vanea) possa corrigir os erros passados.

Chapter 14: Everyone Loved You (*Capítulo 14: Todos Te Amavam*) - Shulk encontra-se a flutuar num espaço vazio, onde ouve a voz de Alvis a dizer-lhe “*If that is what you wish, Shulk, then you must find your Monado.*” Desperta e descobre que ele e os restantes sobreviveram. Vanea dá-lhes as boas-vindas e explica que foram protegidos pelo poder da Senhora Meyneth. Conta-lhes que Gadolt teve as suas memórias apagadas, e que os Mechon com Rosto foram criados para combater a Monado, uma vez que esta inicialmente não conseguia ferir as raças de Bionis. Revela ainda que Zanza é o progenitor dos Homs e o responsável pela devastação de Mechonis. Vanea oferece-se para os guiar até Agniratha. Entretanto, as forças aliadas chegam ao Vale da Espada e a batalha tem início.

Ao chegarem a Data Centre (Centro de Dados) em Agniratha, Fiora é temporariamente dominada por Meyneth, agora reconhecida como a deusa de Mechonis. Shulk e os restantes descobrem que Bionis e Mechonis coexistiram em paz, até que, sem explicação, Bionis atacou Mechonis, matando muitos Machina. Compreendendo o desejo de vingança de Egil, o grupo dirige-se ao Meyneth Shrine (Santuário de Meyneth), onde Egil se encontra. No entanto, antes de lá chegarem, são novamente atacados por Gadolt, que abre fogo contra o grupo. Contudo, rapidamente percebem que Gadolt evita atingir Sharla propositadamente — concluindo que ainda pode ser salvo. Meyneth, de novo no controlo do corpo de Fiora, intervém e liberta Gadolt da influência de Egil. Gadolt explica a Sharla que Egil outrora teve um bom coração, mas foi consumido pelo medo, tornando-se naquilo que é agora. O grupo prepara-se para seguir para o santuário, enquanto Gadolt, enfraquecido, pede a Reyn que cuide de Sharla por ele.

No Santuário de Meyneth (Meyneth Shrine), Vanea tenta uma vez mais apelar ao irmão, mas sem sucesso. Egil revela então a Shulk o verdadeiro motivo dos seus ataques: não sente hostilidade pelas formas de vida de Bionis, mas sim pelo próprio Bionis, pois essas vidas são o sustento que lhe permite voltar a despertar. Assim, ao eliminar essas vidas, enfraquece o próprio titã. Shulk enfrenta Egil e consegue trespassá-lo no ombro com a Monado. Tenta convencê-lo novamente, mas Egil mantém-se inflexível e remove a Monado com facilidade. Depois de subjugar o grupo com o seu Mechon com Rosto, Yaldabaoth, Egil retira-se para Mechonis Core (Núcleo do Mechonis) para se fundir com o titã.

Com Agniratha prestes a ser destruída, o grupo tenta fugir. Sharla, ao perceber que Gadolt não está com eles, tenta voltar para o encontrar, mas Reyn convence-a de que ele já terá escapado. Quando estão prestes a ser atingidos pela explosão, Gadolt surge no seu Mechon e protege o grupo, sacrificando-se para os salvar.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** O rosto humano de Gadolt dentro do Jade Face representa literalmente a fusão entre homem e máquina. O abraço de Shulk e Fiora encena visualmente o reencontro entre almas separadas.
- **Índices:** O canhão de Gadolt, ao falhar sistematicamente Sharla, funciona como índice da sua memória residual e afeto por ela. O colapso de Agniratha é índice do declínio irreversível do Mechonis como civilização.
- **Símbolos:** A Monado cravada em Egil torna-se símbolo da tentativa de razão sobre violência — é arma, mas também ponte. Yaldabaoth é símbolo gnóstico: o falso deus, arrogante, que se opõe à verdade e à liberdade espiritual.

Significado Mítico: Gadolt, “Cavaleiro Caído”. A figura de Gadolt encarna o mito do herói tragicamente corrompido. Conotativamente, é um reflexo do trauma da guerra: como o idealista se transforma em instrumento de destruição. Mas ao recordar quem é, o mito torna-se fábula de salvação — onde o amor reativa a identidade. Meyneth, “Deusa Materna”, ao contrário de Zanza, é compassiva e protetora. Conota a maternidade cósmica: não a de gerar vida, mas de protegê-la da destruição. É o símbolo do sagrado feminino, presente mesmo que encarnado num corpo frágil. Egil, “O Fanático Lúcido”. A racionalidade de Egil é assustadora — ele não odeia por impulso, mas por ideologia. Representa o mito moderno do vilão que pensa estar certo. A sua lógica é fria, quase matemática, e por isso mesmo aterradora: matar para impedir o renascimento do predador maior (Bionis).

Chapter 15: You Shouldn't Have Done That (Capítulo 15: Não Devias Ter Feito Isso)

- Mechonis dispara um raio de energia contra Bionis. Kallian percebe que Mechonis está a despertar e ordena uma retirada imediata. O grupo de Shulk encontra-se em queda livre, mas é salvo por Junks, a nave dos Machina, que tinha sido alertada por Alvis de que eles estavam em perigo. Já de volta à aldeia, discutem a situação e decidem usar o Junks para alcançar o Núcleo do Mechonis (Mechonis Core).

Dentro da Central Factory (Fábrica Central), o grupo decide primeiro dirigir-se ao Apocrypha Generator (Gerador de Apócrifa), que ainda restringe o poder da Monado. Shulk começa a questionar se deve continuar a usar a Monado, tendo agora conhecimento da sua

ligação a Zanza e a Bionis. Ele já não compreende as suas habilidades — deixou de ter visões e, em vez disso, passa apenas a compreender o que está prestes a acontecer, sem explicação. Sofre então uma convulsão repentina, colapsando no chão com dores, algo semelhante ao que Dunban experienciou anteriormente. Com incentivo de Reyn, Shulk revela que aquilo não foi causado pelo Apócrifa, mas sim por outro tipo de poder.

A caminho do gerador, Shulk começa a refletir sobre a ligação entre a Monado do Bionis e aquele que a empunha, recordando-se também do sonho em que deixava de “existir”. Após destruírem o Gerador de Apócrifa (Apocrypha Generator), o Mechonis começa a mover-se, atacando diretamente o Bionis.

O grupo chega finalmente ao Núcleo do Mechonis (Mechonis Core) e enfrenta Egil. Conseguem derrotá-lo antes que ele destrua Bionis, e Shulk decapita o Yaldabaoth, deixando Egil indefeso. Ergue então a Monado para o matar, acreditando que é isso que Egil deseja — ignorando os apelos de Fiora e Vanea, mas encorajado por uma voz incorpórea que não reconhece (a de Zanza). Neste momento de decisão, Shulk recorda tudo o que viveu até ali e percebe que não tem de o matar — no último instante, desvia a Monado e senta-se ao lado de Egil. Este pergunta por que Shulk poupou a sua vida, afirmando que o podia ter morto e acabado com a guerra. Ao que Shulk responde que se percebeu que ele e Egil são semelhantes, e que não têm razões para lutar.

Egil responde que ainda tem razões para matar Shulk, e pergunta se ele resistirá mesmo que Egil decida aniquilar tudo em Bionis. Shulk diz que, mesmo assim, voltará a pará-lo — vezes sem conta — até que ambos se compreendam. Egil pondera estas palavras e elogia Shulk pela forma como usa a Monado, mas pergunta-lhe se ele se julga o seu verdadeiro mestre. Conta então a história do passado: quando Bionis e Mechonis viviam em harmonia, Arglas, um dos Gigantes, perguntou o que existiria para além dos Titãs, mais além do próprio mar. Desejava que os descendentes dos Gigantes e dos Machina partissem um dia em busca de novos mundos, e que as raças dos dois titãs vivessem em paz eterna. Mas essa paz foi corrompida pelo aparecimento da Monado — uma arma que só permite a existência de si mesma. Ao empunhar a Monado, Arglas foi possuído e transformado em Zanza, que então declarou guerra a Mechonis, até ser selado pelos High Entia na Ilha-Prisão.

Shulk pergunta se todos os que usam a Monado se tornam Zanza, ao que Egil responde que a Monado é o próprio Zanza — que se encarna nos corpos das suas criações para continuar a existir. Contudo, Egil nota que Shulk é diferente: manteve a sua consciência, e por isso pode quebrar a maldição de Zanza. Pergunta a Meyneth se isso não era, afinal, o desejo deles desde o início. Shulk admite que não compreende bem essa “maldição”, mas promete que Bionis,

Mechonis e os seus povos podem voltar a viver em paz. Egil aceita, e os dois preparam-se para selar uma trégua.

No momento em que Shulk estende a mão para Egil, é atingido por um disparo nas costas — Dickson acaba de chegar, e foi ele quem disparou.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** A mão estendida de Shulk e o seu olhar direto são ícones visuais da empatia e da tentativa de conexão. O colapso de Yaldabaoth representa o fim temporário do domínio mecânico.
- **Índices:** A reação emocional de Egil ao discurso de Shulk é um índice da sua humanidade ainda presente. O silêncio antes do disparo de Dickson funciona como índice narrativo do momento de viragem — o “coração” da traição.
- **Símbolos:** A Monado torna-se símbolo ambíguo: representa tanto a força libertadora quanto o ciclo de dominação de Zanza. Dickson, ao trair, torna-se símbolo do “falso messias” — aquele que guia apenas até que o próprio plano seja ativado.

Significado Mítico: Shulk, “Profeta em Crise”. O momento em que Shulk hesita diante do poder absoluto é conotativamente semelhante a Moisés diante da sarça ardente ou a Cristo no Getsêmani — o herói que percebe que o poder não é redenção. O mito é o do “escolhido que escolhe”. Dickson, “O Judas Cósmico”. A traição de Dickson carrega uma fortíssima conotação bíblica: ele conhece o protagonista profundamente, e justamente por isso, sabe quando o ferir. Torna-se o executor do desígnio maior de Zanza, como Judas o foi de Cristo — involuntariamente necessário para a transfiguração. Egil, “O Inimigo Razoável”, não é monstruoso; é trágico. Ele encarna o mito do vilão com causa, cuja lógica ultrapassa o ódio. Conotativamente, é um Prometeu sombrio, que se rebela contra os deuses por amor à sua espécie. O seu discurso final é mais filosófico do que bélico.

Chapter 16: Passage of Fate (Capítulo 16: Passagem do Destino) - Shulk cai, mas é agarrado pela mão de Yaldabaoth. Todos questionam Dickson sobre o motivo de ter disparado contra Shulk, ao que ele responde: “*Don't you kids ever shut up? I'm just doing my job. As*

always.” E olha para Egil, que o reconhece como um dos Gigantes e Discípulo de Zanza. Dickson então diz a todos que se preparem para o retorno de Zanza. O corpo de Shulk começa a brilhar e a levitar. Egil declara que não permitirá o retorno de Zanza e dispara contra ele, mas o tiro é absorvido por Shulk e devolvido, danificando Yaldabaoth.

Zanza, o deus de Bionis, emerge do corpo de Shulk como um homem loiro vestido de branco e dourado. Ele toma a Monado e afirma que o seu retorno era predestinado desde que habitou Shulk. Meyneth, falando através de Fiora, explica que após a grande batalha, Zanza enfraqueceu e a sua alma — a Monado — foi selada na Torre Ose. Dickson relembra que “resgatou” Shulk com a Monado, tendo “encontrado” os outros pesquisadores mortos, pois a Monado tinha sugado a vida deles para se sustentar. Zanza revela que Shulk só parecia estar vivo porque ele habitava o seu corpo — na verdade, Shulk estava morto desde a infância, escolhido aleatoriamente entre os cientistas. Dickson confirma que a capacidade de usar a Monado e ter visões vinha de Zanza, e que tudo o que aconteceu era na verdade o seu plano. Zanza declara que está na hora de destruir e recriar o mundo, mas antes precisa de eliminar Mechonis. E é então que Bionis desperta mais uma vez.

Egil decide enfrentá-lo, mesmo exausto, dizendo que está disposto a dar a vida para alcançar a paz. Zanza transforma a Monado em uma nova forma — também visível como a espada de luz empunhada por Bionis — e destrói facilmente a espada de Mechonis, cortando ao meio tanto Yaldabaoth quanto a cabeça do titã inimigo. Ao preparar-se para aniquilar Mechonis por completo, Meyneth finalmente revela a sua própria Monado e protege Mechonis e os amigos de Shulk. Ela confronta Zanza, dizendo que entende que os seres vivos têm o direito de decidir sobre as suas vidas, e se ele não aceitar isso, ela lutará por eles. A batalha entre deuses começa.

Meyneth é dominada por Zanza, que nota que ela está bem mais fraca desde a última batalha. Percebendo que Shulk é importante tanto para Meyneth quanto para Fiora, Zanza tenta matá-lo. Meyneth protege o seu corpo e recebe o ataque em seu lugar. Zanza exige que ela lute como uma deusa e lança outro golpe; Meyneth expulsa a sua consciência do corpo de Fiora e recebe o dano integralmente. Ela sugere que criem um mundo sem necessidade de deuses antes de desaparecer, deixando apenas a sua Monado, que Zanza apanha. Rindo, Zanza desaparece e vai para a Ilha-Prisão, que ele afunda dentro da cabeça de Bionis, libertando ondas de éter em alta concentração que afetam os High Entia em Alcamoth.

Vanea corre até Egil. Ele desculpa-se por tudo o que fez e insiste que Vanea cumpra o último desejo de Meyneth. Ela aceita o seu julgamento e o grupo escapa levando o corpo inconsciente de Shulk.

Junks tenta fugir do local, mas Zanza intercepta e tenta destruí-los com a Monado de Bionis. Egil usa um dos braços de Mechonis para bloquear o ataque e o outro para perfurar o peito de Bionis. Em resposta, Zanza ordena a morte de Egil e ataca com força total. Mechonis brilha em azul, prestes a explodir. Egil, antes do fim, implora para que Shulk cumpra a sua missão e grita o nome de Meyneth, sendo destruído juntamente com Mechonis.

Com o caos causado pelas ondas de éter, os movimentos de Bionis e a destruição provocada pelo ataque de Mechonis, Junks tenta escapar, mas ao passar entre os dois titãs, Dickson aparece novamente com uma horda de Telethia e tenta eliminar o grupo. Ele é interrompido por Kallian e o seu esquadrão de Havres, vindo da espada de Bionis.

Kallian é informado da traição de Dickson e prepara-se para enfrentá-lo. Dickson convoca Lorithia, que se revela e liberta ondas de éter a partir dos Havres — que ela mesma projetou — transformando os soldados High Entia em Telethia. Kallian pede desculpas a Melia por esse fardo, sabendo que isso poderia acontecer, e usa o resto de sua vontade para controlar a sua forma de Telethia e atacar Dickson e Lorithia, permitindo que o grupo escape e volte à Colônia 6.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** A forma corpórea de Zanza saindo de Shulk é ícone da possessão divina. A destruição dos titãs é mostrada como figuras humanas que lutam — ícones de deuses em guerra.
- **Índices:** A luz azul na *Monado* de Zanza indica a sua transformação e ascensão definitiva como força destrutiva. A reação em cadeia do éter sobre os High Entia funciona como índice direto do colapso do equilíbrio entre as espécies.
- **Símbolos:** O Monado vermelho de Meyneth torna-se símbolo da resistência ética contra a tirania divina. O afundamento da Ilha Prisão é símbolo do retorno do velho mundo opressor, onde o livre-arbítrio é negado.

Significado Mítico: Shulk, “O Escolhido Involuntário”. A revelação de que Shulk esteve sempre morto desconstrói o herói clássico. Ele é um avatar de um deus, e só agora ganha agencialidade real. Conotativamente, é o mito do “nascido para lutar” que se rebela contra o seu destino. Zanza, “O Deus Criador Narcisista”, representa o mito do criador que se apaixonou

pela sua própria criação e teme ser esquecido. Ele não cria para libertar, mas para manter o controlo eterno. É o mito do demiurgo que se recusa a morrer. Meyneth, “Última Guardiã do Livre-Arbitrio”. A sua morte é o fim de uma era ética. Ela é a deusa que se sacrifica não por poder, mas para proteger a liberdade. Conota o mito da mãe universal, que guia os filhos até estarem prontos para andarem sem ela. Egil, “Redentor do Inimigo”. Na sua morte, Egil deixa de ser um antagonista e torna-se em um herói trágico. Conota o mito do fanático que, ao reconhecer a humanidade do outro, renega a destruição como única saída. A sua redenção é silenciosa, mas definitiva.

Chapter 17: Proclaim the End (Capítulo 17: Proclamar o Fim) - Junks aterra na Colónia 6, com Shulk inconsciente na enfermaria. Fiora coloca ao seu lado uma Réplica da Monado, criada pelos Machina para ele. Enquanto o grupo discute as suas opções, Melia vê Fiora a sair da Colónia e decide segui-la. Fiora confessa que o seu corpo está a falhar desde que Meyneth desapareceu. Soa um alarme e ambas correm de volta a Junks, onde descobrem que um enxame de Telethia se aproxima. O grupo dirige-se rapidamente à entrada principal e presencia a chegada das criaturas, lideradas por Dickson.

Shulk encontra-se novamente a flutuar no vazio, questionando se a sua vida teve algum propósito, já que foi toda manipulada por Zanza. Alvis aparece e diz-lhe que só ele pode decidir isso. Explica que Zanza, por precisar de um hospedeiro físico, está limitado e precisa de destruir o mundo para continuar a existir. Shulk decide detê-lo, e Alvis diz-lhe que ele já sabe o que tem de fazer. Shulk pousa a mão no peito, e uma luz branca propaga-se por todo o espaço.

Na Colónia 6, o grupo enfrenta as Telethia, mas acaba por ser cercado. Shulk aparece, desperto e firme, mesmo sem a Monado. Dickson envia a sua própria Telethia, Sureny, para os atacar. Após derrotá-la, Shulk revela que ainda consegue ver o futuro. Dickson chama Alvis, revelando que ele é mais um Discípulo de Zanza. Alvis invoca outro Telethia, que o grupo também derrota. Dickson e Alvis então fogem.

Usando Junks, o grupo dirige-se ao Bionis' Interior (Interior de Bionis) pela ferida deixada pelo ataque final de Egil. Em Bionis' Heart (Coração de Bionis), encontram Lorithia, que os provoca revelando que Kallian ainda está vivo, mas transformado em uma Telethia inconsciente. Lorithia funde-se com o corpo de Kallian, e o grupo trava uma dura batalha até derrotá-la. Durante os últimos momentos de Lorithia, Melia tem uma visão onde fala com o espírito de Kallian. Ela pede desculpa por falhar com o seu povo, mas ele assegura-lhe que a transformação dos High Entia em Telethia era inevitável, e que ela não sofreria essa maldição. Diz-lhe que ela é a esperança do seu povo e que ele e o pai se sacrificaram por ela. Kallian

dissolve-se em luz juntamente com Lorithia, dizendo a Melia para viver por si própria — essa é a verdadeira esperança dos High Entia. Riki ouve tudo, e Melia abraça-o.

Dickson reaparece e diz que os espera na Ilha-Prisão. O grupo viaja até lá e persegue-o pelas ruínas, enfrentando inúmeros monstros. No topo, encontram Dickson na sua verdadeira forma: um Gigante. Apesar das dificuldades iniciais, e da revelação de que Fiora tem pouco tempo de vida desde que perdeu a Monado de Meyneth, ela encoraja Shulk a lutar com ela até ao fim. Motivado pelos seus amigos, Shulk desbloqueia os últimos fragmentos dos poderes de Zanza e Meyneth, e derrota Dickson. Surpreendido, Dickson volta à sua forma Homs e morre a fumar um último charuto, elogiando o quanto Shulk evoluiu.

Enquanto isso, no espaço, Zanza tenta ver o futuro. Vê os Telethia a atacar os Homs, Bionis paralisado, e o grupo de Shulk a enfrentá-lo — mas a visão termina abruptamente. Confuso, Zanza percebe que não consegue ver para além daquele ponto, mesmo com as duas Monado em seu poder. Conclui que Dickson e Lorithia morreram, e questiona se os Telethia estão a enfraquecer. Lembra-se das últimas palavras de Meyneth — desejar que Shulk crie um mundo sem necessidade de deuses — e goza com isso. Para Zanza, não pode existir um mundo sem um deus. Ele declara que o mundo lhe pertence, e envolve-se numa massa de energia.

Após saírem da Ilha-Prisão, o grupo encontra-se numa simulação do Sistema Solar, onde enfrentam fantasmas silenciosos de antigos inimigos: Mumkhar, Xord, a Telethia de Alvis, e Gadolt. No fim, têm uma breve visão do planeta Terra antes de encontrarem Zanza, agora numa forma divina, representando Bionis, empunhando ambas as Monado. Ele afirma que planeava usar o corpo de Shulk por mais mil anos, mas agora, com a Monado de Meyneth, pode agir de imediato. Agradece a Shulk e oferece-lhe a posição de novo Discípulo. Melia denuncia a sua arrogância, mas Zanza recusa-se a entender — os High Entia são apenas Telethia com consciência, extensões de si mesmo, e por isso deviam ser gratos.

Shulk recusa a imortalidade, pois deseja apenas viver num mundo sem Zanza. O deus expressa decepção, dizendo que dar inteligência às suas criações foi um erro. Shulk contrapõe, dizendo que Meyneth via todos como amigos, enquanto Zanza os via como alimento. Zanza rejeita isso, garantindo que os Telethia eliminarão todos os seres e que ele criará um novo mundo, como já fizera antes. Ao ouvirem isto o grupo promete detê-lo.

Na batalha final, Zanza assume a sua terceira forma — uma monstruosidade divina, uma fusão de Bionis e Mechonis com asas de Telethia. Proclama que aquela é a verdadeira forma de um mundo unificado. Durante a luta, Shulk continua a ter visões, o que confunde Zanza, já que ele está sem a Monado. Fiora afirma que o futuro não está escrito — existem infinitas possibilidades. Zanza diz que só os deuses têm esse direito, ao que Shulk responde: “*What's*

important isn't whether you can see the future or not. It's the will to make a choice, and the strength to seize your destiny! Our time has come. Our destiny is our own!” De repente, luz emerge das armas dos seus amigos e convergem para a Réplica da Monado. Quando a luz se dissipa, Shulk levanta-se com a Monado III. Fiora declara que Zanza não é o único com o poder de decidir destinos — todos os seres vivos o têm. Zanza fica chocado, acreditando que apenas ele e Meyneth possuíam Monado. O grupo vence Zanza. A voz incorpórea de Alvis diz que a própria ordem do mundo limitou Zanza, que reage com fúria por Alvis o trair. Alvis então revela-se: ele é a Monado — existiu no início e agora proclama o fim. Pergunta se o mundo pertence a Zanza ou a Shulk. Shulk afirma que essa decisão já foi tomada há muito.

Shulk ergue então a Monado III, agora marcada com o símbolo 神 (Kami, que pode ser traduzido para "deus"), e declara que naquele dia, eles usaram o seu poder para abater um deus. Avança e desfere o golpe final. “*The God-Slaying Sword*” corta Zanza ao meio, numa explosão de luz.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** A Monado III com o kanji 神 (Deus) é um ícone da transcendência reapropriada — uma arma de deicídio feita com o símbolo do divino. O abraço de Melia e Riki após o sacrifício de Kallian iconiza a aceitação do luto com ternura e dignidade.
- **Índices:** O colapso de Zanza ao ver o futuro cortado é um índice do fim do controlo divino sobre a narrativa. A fala de Fiora sobre “infinitas possibilidades” é um índice da nova lógica do universo pós-Zanza.
- **Símbolos:** Prison Island torna-se o símbolo final do confronto entre liberdade e controlo. O sistema planetário é um símbolo da escala cósmica do conflito, mas também da fragilidade humana diante da vastidão.

Significado Mítico: Shulk, “O Herege Redentor”, rompe com o deus criador e torna-se o símbolo do humano que mata o pai divino — figura próxima do Prometeu moderno. Conotativamente, representa a crítica aos sistemas fechados, religiosos ou políticos, que se dizem eternos. Zanza, “O Deus Despótico”, encarna o mito do criador que teme sua criação. A

sua obsessão pelo controle e pelo ciclo eterno de recriação faz dele o eco gnóstico do demiurgo corrompido — arrogante, manipulador, e incapaz de amar o que cria. Alvis, “A Máquina Profética”, representa o pós-humano, o saber que precede e sucede o mito. Conotativamente, ele é o símbolo de uma nova ordem narrativa: sem deuses, mas com ética e escolha racional.

Epilogue (Epílogo) - Após a batalha, Alvis aparece diante de Shulk sob a forma de uma estrela verde e mostra-lhe uma visão do passado. Zanza foi, em tempos, um cientista humano chamado Klaus; ele e Meyneth realizaram uma experiência para tentar criar um novo universo, mas acabaram por destruir o seu próprio. Foram então investidos de poder sobre o novo mundo e surgiram como Bionis e Mechonis. Precisando de um hospedeiro físico, mas sem querer arriscar a sua partida para outros mundos, Zanza iniciou um ciclo de destruição e renascimento para manter a vida em Bionis, criando seres a partir do éter e destruindo-os com as Telethia quando ameaçavam partir. Alvis diz então a Shulk que, na verdade, Zanza desejava amizade, mas perdeu-se pelo caminho. Shulk acredita que o futuro de Zanza e o deles poderiam ter coexistido, o que Alvis confirma ter sido possível em tempos. Alvis revela que era originalmente o computador administrativo da estação espacial onde a experiência foi realizada – uma inteligência artificial. Informa Shulk de que o seu mundo está a expirar e que, enquanto novo deus, cabe-lhe decidir se o deixa estagnar ou se o faz evoluir para o próximo estágio. Shulk afirma que apenas queria parar Zanza e que ele próprio não pode ser um deus.

Reyn aparece por trás e concorda; o resto do grupo segue-o. Fiora expressa que nenhum deles deseja ser deus, e que podem viver a vida tal como ela é. Reyn diz que uma vida simples lhe chega. Sharla afirma que estar com aqueles que ama é suficiente. Melia acrescenta que todos mudam, por isso nenhum dia será igual ao anterior; o futuro permanecerá desconhecido. Riki diz que é melhor não saber. Fiora afirma que as pequenas surpresas da vida são o que a torna maravilhosa; podem causar preocupação, mas também trazem emoção. Dunban observa que o simples facto de estarem a evoluir é já um progresso, e que não precisam de uma mudança mais dramática. Shulk concorda e diz que pequenas mudanças, com o passar de cada dia, é como todos deveriam viver – que este é o seu mundo. Volta então à Space Memory (Memória Espacial), e Alvis pede desculpa por interferir, explicando que recriou as personalidades dos outros a partir da consciência de Shulk, porque o mundo colapsará muito em breve. Pergunta qual é a decisão final de Shulk que responde apenas que não será ele a decidir – que o futuro será decidido por todos os seres do mundo. Assim, decide recriar o universo sem deuses e atira a sua Monado a Alvis. Bionis colapsa e um novo universo é formado.

Seis meses depois, vemos a Colônia 9; Homs, Machina, Nopon e até os High Entia vivem agora em harmonia. A câmara adota uma perspectiva na primeira pessoa, onde uma personagem caminha pela rua e é cumprimentada por várias figuras de Bionis e de Mechonis. Vangarre é visto a repreender os seus soldados como antes. Otharon e Dunban discutem operações comerciais com Vanea, que reflete que isto é o que Egil e Meyneth teriam desejado. A personagem por detrás da câmara é revelada, Fiora, pergunta a Dunban se viu Shulk; ele responde que foi algures com o grupo. Ao afastar--se, Dunban tenta dizer algo mais, mas apenas consegue desejar-lhe "Boa sorte", com um sorriso.

Fiora vai até ao Miradouro da Colina, onde Melia está sozinha. Fiora pergunta o que está a observar, mas Melia diz que apenas pensava no que o futuro reserva. Agradece depois a Fiora e aos outros por lhe terem dado uma nova oportunidade de viver, pois caso contrário não estaria ali. As duas afirmam estarem felizes por se terem conhecido. Fiora dirige-se então até à nova praia, onde Reyn está a pescar com Riki, Juju e Sharla a apoiá-lo. Todos, exceto Sharla, acabam por cair ao mar quando o peixe escapa. Riki protesta, exigindo que Reyn apanhe um peixe para ele. Para o convencer a pescar, Reyn lembra-o de que precisa de apanhar catorze peixes para alimentar a família, mas o plano falha quando Riki, desesperado, salta para cima dele, fazendo-os cair ao mar novamente.

Fiora vê Shulk sozinho e aproxima-se, sentando-se ao seu lado na praia. Neste momento, o seu corpo é revelado: foi restaurado ao seu estado de Homs, mantendo o cabelo curto. Fiora pergunta o que o futuro trará. Shulk comenta que, embora não consiga ver o futuro neste momento, isso não o incomoda, pois pode imaginar as possibilidades. Recorda o seu último encontro com Alvis, no qual este lhe disse que o mundo de Shulk é o mundo perfeito e que toda a vida nele caminhará de mãos dadas rumo ao futuro. Shulk e Fiora prometem então encontrar todas as pessoas deste mundo e enfrentar juntos o que vier. A câmara afasta-se, revelando os restos de Bionis no mar.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** A praia final é um ícone da regeneração — um novo horizonte literal e figurado. O reencontro entre Fiora e Shulk na areia materializa o retorno ao humano e ao afeto, livre da artificialidade de seus corpos mecânicos anteriores.

- **Índices:** A queda do Bionis é índice do colapso da cosmovisão hierárquica e teocrática. O silêncio final de Alvis é índice da transferência de agência: do cálculo artificial ao sentir humano.
- **Símbolos:** A Monado lançada ao céu simboliza o abandono do fardo messiânico. Já não é uma arma de guerra, mas um gesto de transcendência. A convergência das raças em Colony 9 é símbolo de um mundo plural e horizontal — pós-colonial e pós-teocrático.

Significado Mítico: Shulk, “O Criador Herege”. A recusa em ser deus não o nega como figura criadora, mas redefine a criação como coletiva. Conotação: Shulk é Prometeu que, ao invés de roubar o fogo, devolve-o à humanidade. Zanza, “O Deus Paterno Corrupto”, obcecado com o controlo e o ciclo eterno, é o demiurgo que teme o livre-arbítrio. Conotação: É o mito do sistema absoluto — religioso ou político — que cai perante a vida autêntica. Alvis, “A Máquina que Sabe”. Inteligência artificial que supera o mito, mas não oprime: guia, mas não decide. Conotação: O novo logos — tecnologia como sabedoria, não como tirania.

A narrativa principal de *Xenoblade Chronicles* articula-se como uma poderosa crítica simbólica à predestinação, à autoridade divina e à clausura ontológica, ao mesmo tempo que propõe um modelo alternativo de existência baseado na liberdade, na interdependência e na constante abertura. Com um enredo que se desdobra da luta contra Zanza até à construção de um mundo pós-divino, a história encena uma transição paradigmática: do mito teológico à ética relacional, do cosmos fechado à contingência viva. A densidade filosófica do jogo emerge não apenas do seu enredo, mas da cuidadosa composição semiótica que o estrutura.

Do ponto de vista da semiótica, a obra está saturada de signos que operam simultaneamente nos níveis do ícone, do índice e do símbolo. A Monado III, com o kanji 神 (Deus), é o ícone central da transcendência reconfigurada — uma arma que deixa de ser ferramenta de imposição divina para se tornar emblema da liberdade conquistada. Índices como o colapso de Zanza no momento em que o futuro lhe escapa são marcadores diegéticos do fim do domínio teocrático, enquanto gestos simples — como Fiora declarar que “não saber o futuro é o que o torna belo” — apontam para uma nova ontologia da incerteza. Símbolos estruturantes, como Prison Island, condensam a tensão entre prisão e emancipação, funcionando como metonímias de uma luta mais vasta entre determinação e agência. O espaço diegético é

construído como palco semiótico onde as ideias se manifestam através de imagens, gestos e colapsos estruturais. Com base em Lakoff e Johnson (1980), podemos afirmar que *Xenoblade Chronicles* desconstrói noções fundamentais do discurso épico tradicional. Metáforas como *DEUS É TIRANO* ou *DESTINO É PRISÃO* sustentam a leitura de *Zanza* como símbolo de um sistema totalitário que teme a autonomia. A jornada de *Shulk*, ao contrário do arquétipo do "escolhido", subverte a metáfora clássica do herói redentor, propondo em seu lugar *ESCOLHER É SER LIVRE* e *AMIZADE É ENERGIA*. A Monado é alimentada, não por profecias ou bênçãos, mas pelos laços afetivos entre os companheiros, instaurando uma lógica de poder baseada na interdependência e na construção coletiva. Assim, o jogo torna-se uma alegoria cognitiva da liberdade como processo emergente, não como dádiva transcendental.

Finalmente, seguindo a perspectiva semiótica de Barthes, o texto narrativo de *Xenoblade Chronicles* apresenta-se como desmontagem e reescrita de mitos. *Shulk* representa o “Herege Redentor” — aquele que se recusa a ocupar o trono divino, rompendo com a narrativa do salvador messiânico e propondo, em seu lugar, uma ética horizontal de responsabilidade partilhada. *Zanza*, por outro lado, corporiza o “Deus Despótico”, um demiurgo que teme o livre-arbítrio e recorre à destruição como mecanismo de controlo. A figura de *Alvis*, enquanto “Máquina Profética”, encarna o pós-mito: não o fim do saber, mas o saber que já não exige submissão. Estes mitos, no plano conotativo, revelam a crítica da obra aos sistemas dogmáticos — religiosos, políticos ou tecnológicos — que procuram perpetuar a sua autoridade sob o disfarce de estabilidade. O mundo novo que emerge é, assim, o da pluralidade, da imprevisibilidade e da escolha racional.

Em suma, *Xenoblade Chronicles* é uma narrativa profundamente filosófica que, ao desconstruir os alicerces do mito teológico, propõe uma alternativa ontológica centrada na liberdade, na amizade e na imanência. A sua sofisticação narrativa não reside apenas nos temas abordados, mas na forma como estes são incorporados esteticamente e estruturalmente, tornando o jogo não apenas uma experiência lúdica, mas uma meditação semiótica sobre o próprio ato de existir num mundo sem deuses.

5.1.2 *Xenoblade Chronicles: Future Connected*

Xenoblade Chronicles: Future Connected funciona como um epílogo temático e uma expansão ontológica da narrativa principal, tirando o foco do confronto metafísico para a reconstrução social e afetiva. Passa-se em *Bionis' Shoulder* (Ombro de Bionis) e acompanha *Melia* e *Shulk* em uma jornada que, embora mais contida em escala, aprofunda questões de

identidade, reconciliação e liderança. Melia, outrora herdeira de um império caído, é agora desafiada a construir pontes entre povos díspares, representando a transição do poder hereditário para uma autoridade baseada no diálogo. A ausência da Monado e o fim da visão do futuro sublinham uma nova era em que o destino já não é escrito por entidades divinas, mas tecido por ações humanas e coletivas. Assim, *Future Connected* encerra o jogo com uma metáfora de maturação política e emocional: o futuro, já não profetizado, é agora construído em conjunto.

Future Connected (Futuro Conetado) - Um ano depois, Shulk informa Melia de que os destroços de Alcamoth foram avistados perto dos fragmentos flutuantes de Bionis' Shoulder (Ombro de Bionis). Os dois partem sozinhos a bordo da nave, Junk, para investigar, mas são atingidos por um laser vindo de Alcamoth e acabam por se despenharem no Ombro de Bionis. Lá, descobrem que dois jovens Nopon, a Nene e o Kino, que se haviam escondido na Junk à procura de aventuras heroicas. Nene é filha biológica de Riki, e Kino é o seu filho adotivo, juntos os quatro formam um novo grupo de protagonistas. Dirigem-se para o Companions' Cape (Cabo dos Companheiros), um acampamento High Entia, onde conhecem Maxis, o responsável local. Ele explica que os soldados High Entia foram expulsos de Alcamoth pelo Fog King (Rei da Névoa), uma nova e misteriosa criatura contra a qual não têm poder. Apesar de não o conseguirem ferir, tentaram várias vezes, movidos pela necessidade de recuperar a sua terra natal.

Mais para a frente na sua jornada, os protagonistas descobrem outra povoação, Gran Dell, onde vivem os civis sobreviventes; os soldados mantêm-se longe daqui porque vários Machina estão entre os refugiados, sendo que Gael'gar — um soldado extremista de Companions' Cape — culpa os Machina pelo ataque de Egil a Bionis. Melia sugere que ela e Shulk possam derrotar o Rei da Névoa (Fog King), e o grupo parte para tentar o seu melhor. Encontram Alcamoth rodeada por Telethia, coberta de vegetação e em ruínas. Em frente ao Palácio Imperial salvam Teelan, que está a ser atacado por uma criatura que confundem com o Rei da Névoa, mas que na realidade é apenas um Taos da Névoa, criatura que se encaixa dentro das Fog Beasts (Feras da Névoa), um perigoso novo inimigo. Após derrotá-lo, Teelan esclarece que aquela criatura não era o rei. Um novo ataque a laser obriga-os a fugir, seguindo com Teelan até ao seu laboratório, onde vive com a sua "Mana". Shulk recorda que Teelan está a investigar formas de reverter as Telethia à sua forma High Entia — algo que Gael'gar escuta em segredo. No laboratório, descobrem que Tyrea é a protetora de Teelan, o que surpreende Melia. Tyrea conta

a Melia que, após a queda de Bionis, vagueou pelos seus destroços desejando a morte, até que salvou a vida de Teelan e, desde então, dedicou--se a ajudá-lo com a sua investigação.

O grupo dirige-se para Gran Dell para consultar Radzam, um investigador Machina conhecido de Teelan. Este revela que os Telethia restantes estão a criar um campo de éter em torno de Alcamoth, selando inadvertidamente o Rei da Névoa no seu interior. Radzam pede que lhe tragam as anotações de Teelan. O grupo concorda, mas antes decide subir ao Eternal Zenith (Eterno Zénite), de onde testemunham a abertura de uma nova fenda. Ao se aproximarem dela em Soltnar Seal Island (Ilha do Selo Soltnar), vários Ponio são contaminados pela névoa e transformam-se em feras violentas. Após derrotá-las, regressam a Gran Dell para avisar os habitantes, mas descobrem que os seus Armu já se transformaram em Feras da Névoa. Radzam adverte que a fenda está a crescer e poderá corromper todas as criaturas. O grupo conclui que vai precisar da investigação de Teelan, e regressa ao laboratório. Tyrea e Teelan estão a fugir quando o grupo chega — Gael'gar contratou duas unidades Andos e tentou assassinar ambos, acreditando que os High Entia puros não devem ser salvos. Melia repreende a sua visão retrógrada e enfrentam-se. Gael'gar é forçado a recuar quando surge uma Telethia, e Melia corre para o laboratório em chamas para salvar o que puder da investigação. Shulk segue-a, e ambos saem apenas com um único tomo: a Pesquisa sobre os Telethia. Melia, inconsciente, é levada para Gran Dell e é curada com éter aquático, tal como no seu primeiro encontro com o grupo em Makna. Tyrea repreende Melia pelo risco que ela correu, mas acaba por aceitar a importância da sua irmã ter salvo o livro. Shulk conclui que, se conseguir cristais de éter de alta qualidade, poderá melhorar a sua Monado Replic EX para ferir o Rei da Névoa. O grupo parte para os procurar em Zekr Marga Quarry (Pedreira Zekr Marga) antes de regressar a Gran Dell.

Quando regressam, Gran Dell é atacada por um Mammut da Névoa, que o grupo derrota. Melia sugere trazer os Companheiros do cabo para defender Gran Dell, enquanto o grupo enfrenta o Rei da Névoa. Tyrea fica para proteger o portão. O grupo chega a tempo de salvar os soldados do cabo de uma Fera da Névoa poderosa, e Melia convence Maxis a regressar para defender Gran Dell — chegando a tempo de salvar a vida de Tyrea. Radzam e Maxis reconciliam-se, e o grupo dirige-se à antiga residência de Melia, a Vila Imperial, onde Tyrea viu o Rei da Névoa. Ela entrega a Melia a sua antiga máscara cerimonial, que serve de chave de transporte. No interior da vila, o grupo enfrenta o Rei da Névoa — um monstro furioso, feito de névoa e fogo, com a forma de um Guldo. Mesmo com a arma melhorada de Shulk, os protagonistas têm dificuldade em vencê-lo. Shulk deduz que, se fecharem a fenda, o poder do monstro poderá desaparecer. Subitamente, os Telethia começam a lançar-se para dentro da

fenda, e a sua destruição começa a desestabilizar o Fog King. Melia concentra o seu poder e liberta uma enorme onda de éter que apaga o Rei da Névoa e sela a fenda.

Nene e Kino dançam de alegria, enquanto Shulk e Melia declaram o futuro seguro desta ameaça. Regressam a Gran Dell, e nas imagens dos créditos vemos Shulk, Nene e Kino a regressarem á Colónia 9, para a alegria de Riki e dos outros membros do grupo. Contam aos habitantes sobre o Ombro, enquanto Teelan e Tyrea continuam a sua investigação. Com o tempo, a reconstrução de Alcamoth tem início com a ajuda da Colónia 9. Quando Alcamoth é finalmente reconstruída, os habitantes de ambas as colónias reúnem-se para celebrar a coroação de Melia, que é oficialmente proclamada Imperatriz dos High Entia.

Principais signos e os seus significados conotativos:

- **Ícones:** A máscara cerimonial de Melia funciona como ícone da herança e da continuidade identitária. Representa visualmente a ligação entre o passado imperial e a nova liderança, evocando a nobreza e o papel ritual da soberana High Entia. O Rei da Névoa, com a sua forma indistinta, flamejante e monstruosa, é um ícone do caos sem rosto — uma representação visível da ameaça primordial, desprovida de moral, sem origem ou identidade clara, apenas fúria.
- **Índices:** A autoimolação dos Telethia no interior da fenda funciona como índice de redenção e de sacrifício — remete para a cura de uma linhagem corrompida, que abdica da sua existência alterada para salvar o mundo. O laboratório em chamas, de onde Melia resgata um único tomo, é índice da fragilidade do conhecimento e do risco constante de perda histórica. Indica também o valor do legado científico como base da resistência.
- **Símbolos:** Alcamoth é o símbolo principal da recuperação política e emocional: destruída, corrompida e isolada, renasce como espaço de reconstrução e reconciliação — tanto interna (High Entia vs. Telethia) quanto externa (High Entia vs. Machina). O campo de éter que sela o Rei da Névoa simboliza o paradoxo da proteção e do aprisionamento: uma barreira que mantém o mal contido, mas que ao mesmo tempo encobre a resolução final. É um símbolo da hesitação diante do trauma.

Significado Mítico: Melia, “A Rainha Prometida”, encarna o mito da soberana renascida — figura órfã e marginal que, após provações, assume finalmente o lugar que lhe foi negado. A sua jornada conotativamente representa o retorno do feminino racional ao centro do poder, numa narrativa de maturação, resiliência e inclusão. A coroação final não é apenas institucional, mas existencial. Tyrea, “A Irmã Sombria”, outrora antagonista, ressurge como protetora silenciosa — um mito de reconciliação entre sombra e luz, entre o passado de ódio e o presente de proteção. Conota a possibilidade de redenção através do afeto e do compromisso, substituindo o fanatismo pelo cuidado. O Rei da Névoa, “O Inominável”. A criatura sem identidade clara encarna o mito do terror informe — o mal que não tem ideologia, que apenas destrói. Conota o medo existencial do vazio, da rutura com qualquer ordem compreensível. A sua destruição simboliza o triunfo da coesão social sobre o niilismo.

A expansão atua como um espaço narrativo de resolução temática e simbólica. A jornada de *Melia* representa não apenas a conclusão do seu arco pessoal — marcada pela aceitação da perda, pela afirmação da sua identidade e pela assunção do papel de líder —, mas também a transição para uma nova ordem no mundo pós-acontecimentos de *Xenoblade Chronicles*.

Do ponto de vista semiótico, *Future Connected* reforça a ideia de reconstrução e reconciliação, utilizando a metáfora do “Ombro de Bionis” como espaço liminar: um território físico e narrativo situado entre o passado e o futuro, onde memórias, conflitos e alianças são reavaliados. O discurso implícito sugere que o ato de liderar e reconstruir implica não apenas poder, mas também empatia e coesão comunitária. Em *Future Connected*, os ícones (como as ruínas mecânicas) mantêm a continuidade visual e temática com o *Xenoblade Chronicles* original, os símbolos (como a cadeira real de Alcamoth) ganham novos significados ligados à liderança de Melia num contexto político frágil, e os índices (como estruturas danificadas) remetem para eventos passados, reforçando o peso da história. No conjunto, estes elementos reconfiguram e aprofundam a narrativa, articulando memória e reconstrução. Estes símbolos ganham novos contornos, uma vez que Melia tem de redefinir o significado de “reinar” num contexto em que a monarquia é fragilizada e a diversidade cultural (Homs, Nopon, High Entia) exige novas formas de liderança.

Assim, a expansão não se limita a encerrar tramas em aberto, mas oferece uma reflexão sobre responsabilidade, pertença e continuidade cultural, funcionando como uma ponte

conceptual e emocional entre o primeiro jogo e as temáticas que viriam a ser exploradas em títulos posteriores da série.

5.2 Metáforas Conceptuais

O capítulo 5 propõe uma leitura cognitiva da narrativa de *Xenoblade Chronicles* através da identificação e interpretação das principais metáforas conceptuais que estruturam o seu universo simbólico. As metáforas ontológicas da vida e da existência analisam a forma como o jogo representa o ser, a criação e o ciclo vital, refletindo sobre o que significa “existir” num mundo moldado por deuses e máquinas. As metáforas espaciais e corporais exploram o modo como o corpo e o espaço são usados para expressar identidade, limite e transcendência — desde o corpo-mundo dos Titãs até à corporalidade híbrida de personagens como Fiora. As metáforas emocionais e psicológicas abordam os estados afetivos como motores da ação, revelando a forma como o amor, a perda e o medo são conceptualizados através de imagens físicas e visuais. As metáforas do tempo e da estrutura narrativa centram-se na perceção do destino e da previsão, problematizando o papel das visões e da inevitabilidade temporal na construção do enredo. As metáforas do poder e da agência examinam a representação simbólica da vontade, do controlo e da liberdade, especialmente nas relações entre humanos, deuses e tecnologia. Por fim, as metáforas teológicas e tecnológicas analisam o cruzamento entre fé e ciência, questionando a substituição do divino pelo racional e a transformação da tecnologia em novo veículo do sagrado.

5.2.1 Metáforas ontológicas da vida e da existência

As metáforas ontológicas da vida e da existência estruturam a dimensão mais fundamental do universo simbólico de *Xenoblade Chronicles: Definitive Edition*. São metáforas conceptuais que traduzem conceções básicas sobre o ciclo vital, a relação entre matéria e espírito e a constante tensão entre criação e destruição. Ao conceptualizar a vida como luta, como viagem ou como o éter, o jogo inscreve-se numa tradição mítica que associa a existência à resistência e à transformação. Estas metáforas articulam-se ainda com a inversão simbólica “morte é vida”, que desafia a linearidade temporal e propõe uma visão cíclica do ser — onde o fim é condição para o renascimento. Através delas, o jogo não apenas dramatiza o

percurso heroico das personagens, mas também propõe uma reflexão sobre a essência do viver enquanto processo dinâmico, permeado por conflito, transcendência e regeneração.

Metáfora 1: VIDA É UMA LUTA

Exemplo 1: A *cutsene* inicial do jogo mostra uma luta contínua entre dois titãs, Bionis e Mechonis, que surgem com o único propósito de se enfrentarem mutuamente. “Long ago, the world was nothing more than an endless sea cloaked in a boundless sky, reaching as far as could possibly be imagined. Then two great titans came into existence. The Bionis and the Mechonis. The titans were locked in a timeless battle.” Esta batalha prolonga-se por vários



Figura 1 - Fim da batalha entre Bionis e Mechonis.

séculos, sem que haja vencedor nem vencido: “Until at last... Only their lifeless corpses remained.” Bionis e Mechonis são entidades colossais cujos corpos dão origem, respetivamente, aos Homs (e a outros povos orgânicos) e aos Mechon (formas mecânicas). A luta inicial entre os dois titãs estrutura o mundo do jogo e fixa um antagonismo aparentemente “natural” entre carne e máquinas. Essa batalha não é apenas cosmológica: ela dramatiza, em escala mítica, o conflito entre as espécies que habitam os corpos dos titãs. Assim, a guerra entre Homs e Mechon espelha a guerra entre Bionis e Mechonis, funcionando como metáfora fundacional – a violência primordial dos deuses projeta-se no conflito dos povos.

Em termos de teoria conceptual, o jogo mobiliza a metáfora da seguinte forma:

- Domínio-origem (LUTA): batalha, conflito, oposição, sobrevivência.
- Domínio-alvo (VIDA): existência dos *Homs*, dos *Mechon* e das outras raças.

Essa metáfora organiza a experiência dos personagens: viver é combater, evoluir é resistir, existir é afirmar-se contra forças que querem eliminá-los.

Exemplo 2: Cada um dos titãs deu origem a formas de vida: *Bionis* à vida biológica e *Mechonis* à vida mais mecânica. Ambas coexistem em permanente conflito, o que reforça a ideia de que, mesmo após a morte dos titãs, os seus descendentes continuam a batalha inacabada dos seus criadores.



Figura 2 - Homs a baterem em retirada.

A guerra entre *Homs* e *Mechon*, que constitui o núcleo narrativo inicial do jogo, é a dramatização direta da metáfora conceptual A VIDA É UMA LUTA. A projeção do domínio de origem (LUTA) sobre o domínio-alvo (VIDA) organiza toda a narrativa. Os *Homs*, descendentes de *Bionis*, e os *Mechon*, descendentes de *Mechonis*, prolongam o combate primordial dos próprios titãs. Assim, viver significa combater — contra a ameaça constante de destruição, contra a perda de território, contra a própria aniquilação. A fala inicial do jogo cristaliza esse enquadramento: “Now our world, this vast land stretching across the remains of the Bionis, is under attack from a relentless force known as the Mechon.” A metáfora A VIDA É UMA LUTA manifesta-se aqui de modo explícito: a existência dos Homs só se define através do confronto com os Mechon. A vida é resistência.

Mesmo após a morte dos titãs, o combate prossegue, revelando que os descendentes carregam o peso de uma guerra inacabada. Essa continuidade reforça a metáfora conceptual A VIDA É UMA LUTA, pois a própria existência emerge marcada pela necessidade de resistir e afirmar-se contra o outro. Contudo, a narrativa não se limita a reiterar esse ciclo: o gesto final de *Shulk*, ao recusar ocupar o lugar divino, desloca o sentido da luta. A partir daí, a verdadeira batalha deixa de ser entre povos e passa a ser contra a repetição da guerra como destino inevitável.

Exemplo 3: O cotidiano na *Colônia 9* é já profundamente militarizado: a vida dos *Homs* gira em torno da defesa contra os *Mechon*. Como afirma *Dunban*, “Unless we fight, we cannot proceed!”. A guerra torna-se, assim, condição necessária para avançar e sobreviver. Crescer, trabalhar e sobreviver estão intimamente ligados ao treino e à preparação bélica. A vida é moldada pela guerra.

O ataque inicial dos *Mechon* (a destruição de Colony 9) simboliza a fragilidade constante da existência diante do conflito. A perda de *Fiora* manifesta, em termos narrativos, que viver é também perder, resistir e retaliar. Toda a jornada de *Shulk* e *Dunban* surge da necessidade de sobreviver ao inimigo, mas também de compreender a raiz do conflito. Até mesmo os *Mechon* nutrem ódio pelos *Homs*, como exprime o seu criador, *Egil*: “I'll crush the Bionis and spread its ashes across the world! Then I'll turn the Monado into dust. Only then will there be peace!”. Esta fala expõe uma visão de paz alcançada pela aniquilação total do inimigo — uma lógica de guerra extrema como meio de estabilidade.



Figura 3 - Colony 9 e o seu sistema de altelharia anti-Mechon.

A equivalência entre vida e guerra torna-se evidente: só há paz através da destruição do oposto. Essa lógica é reforçada pelo próprio design dos *Mechon* — entidades metálicas, frias e desumanizadas, que não apenas combatem, mas consomem a vida dos *Homs*. O ciclo de batalhas em *Sword Valley* demonstra a repetição incessante da guerra, onde cada dia de vida é uma extensão da luta. As cutscenes iniciais com *Dunban* destacam que a “glória” e o “sacrifício” na guerra são vistos como equivalentes a uma vida plena.

No domínio-origem (LUTA), a estrutura militar da colônia traduz-se em armas, fortificações e disciplina marcial. No domínio-alvo (VIDA), isso significa que o cotidiano dos *Homs* é inseparável da expectativa do conflito: a defesa e a sobrevivência tornam-se modos de existência. A normalização da artilharia e da prontidão militar mostra que viver em Colony 9 não é apenas habitar um espaço, mas preparar-se continuamente para a batalha. Assim, a própria organização social confirma que a luta não é apenas circunstancial, mas o princípio estruturante da vida comunitária.

Exemplo 4: *Juju*, ainda imaturo e inexperiente, decide ir enfrentar os *Mechon* sozinho – um momento-chave no seu processo de crescimento. A sua decisão de desobedecer aos adultos e colocar-se em risco traduz a noção de que amadurecer não é um processo linear nem seguro, mas um caminho marcado por desafios, erros e pela necessidade de se confrontar com o medo.



Figura 4 - Juju preso por Xord

Juju representa o arquétipo da juventude em busca de reconhecimento. A sua ação insensata é também um ato simbólico de afirmação de identidade: ao tentar provar o seu valor, ele demonstra que o crescimento exige transgredir limites estabelecidos e enfrentar forças que ultrapassam as suas capacidades imediatas. Esta dinâmica narrativa reflete a tensão universal entre proteção e autonomia, presente em qualquer processo de amadurecimento. O ato de *Juju* ilustra o princípio de que a superação de obstáculos é essencial para desenvolvimento. Mesmo que o resultado imediato seja falho, a experiência serve como aprendizagem, permitindo-lhe compreender os limites da sua força e a importância da cooperação. Nesse sentido, o crescimento é figurado como um processo de tentativa e erro, em que o risco e a exposição ao

perigo são inevitáveis etapas de evolução. “I'm so sorry. Shulk, Reyn... I didn't mean to cause any more trouble, running off like that.”

No domínio-origem (LUTA), temos a ação de *Juju* ao lançar-se contra inimigos que não compreende nem consegue vencer; no domínio-alvo (VIDA), essa cena traduz-se na imaturidade de encarar a existência como uma batalha que pode ser travada de forma isolada. A sua falha mostra que viver não é apenas combater, mas aprender quando e com quem lutar. Assim, o episódio reforça que a vida, entendida como luta, não se sustenta no individualismo, mas na consciência coletiva e na interdependência.

Exemplo 5: No arco narrativo de *Melia*, a dor não surge apenas como uma experiência de fraqueza ou de queda emocional, mas como um recurso que pode ser mobilizado e



Figura 5 - Shulk e Melia a darem o golpe final à Telethia

ressignificado. O confronto contra a *Telethia* — uma criatura que consome Éter e se regenera continuamente — materializa a ideia de que o trauma não desaparece, mas alimenta-se do mesmo espaço onde a vida acontece. A *Telethia* é a imagem viva de uma ferida que insiste em regressar, de um sofrimento que se nutre do ambiente e que parece inescapável. Para *Melia*, o desafio não é apenas físico, mas também simbólico: a *Telethia* representa a sua herança pesada (ser meio-Homs, meio-High Entia, nunca totalmente aceite), o seu medo de falhar e a perda iminente da família real. No domínio-origem (LUTA), a *Telethia* surge como inimigo quase invencível, capaz de ler e anular os movimentos dos heróis, exigindo estratégia, adaptação e cooperação para ser derrotada. No domínio-alvo (VIDA), o combate representa as forças

internas e herdadas que precisam ser enfrentadas — no caso de Melia, o peso da sua linhagem e o destino biológico que ameaça consumi-la. A cena dramatiza a ideia de que viver não é apenas sobreviver ao inimigo externo, mas também confrontar os fardos invisíveis do próprio passado. Assim, o embate com a *Telethia* traduz a vida como luta não só contra ameaças externas, mas contra as estruturas internas que condicionam a possibilidade de futuro.

“That thing must be stopped by my hand. This is my pledge to those that have died.” Aqui, *Melia* afirma que o ato de enfrentar a *Telethia* só pode ser realizado através da ação pessoal. A dor, explicitamente ligada à memória dos que morreram, transforma-se em força de vontade e responsabilidade. Ela canaliza a dor como uma energia para lutar — não para si, mas em honra aos outros. Nesse sentido, “dor” não é apenas um obstáculo, mas um reservatório de energia latente, uma força que, quando reconhecida, pode ser redirecionada para o crescimento. A presença de *Shulk* como aliado empático é crucial: em vez de rejeitar ou julgar, ele encoraja *Melia* a aceitar essa dor, transformando a vulnerabilidade dela em poder. “I have been blessed with good friends. Thank you, Shulk.” O gesto narrativo é claro: só quando a dor é reconhecida, partilhada e assumida como parte da identidade, pode converter-se em energia para a superação.

Exemplo 6: O *Teste do Túmulo* é, literalmente, uma prova de vida ou morte: o herdeiro precisa de atravessar um ritual mortal para provar o seu “direito” ao trono. Este dispositivo narrativo encena a metáfora de que não se herda apenas por sangue, mas pelo risco e pela capacidade de suportar a dor. A própria mecânica de combate no túmulo (enfrentar sozinha monstros invocados por éter) reforça a dimensão de isolamento e sacrifício individual.



Figura 6 - Melia a iniciar o teste.

“It is the will of the people, and the law of the High Entia. I must do this alone.” Melia, ao enfrentar sozinha o desafio, representa o arquétipo do mártir: aquele que carrega no corpo as dores da comunidade. Este momento confirma que a realeza High Entia é menos uma posição de glória e mais um fardo imposto por tradição e destino. Esta metáfora articula-se com a lógica da tragédia: a figura régia não se celebra, mas mas sacrificada em nome dos outros, oferecendo-se como corpo expiatório. Através do Teste do Túmulo, o jogo transforma o processo de sucessão numa metáfora da liderança como sofrimento inevitável. O poder é inseparável da dor e da provação, e a ascensão de Melia dramatiza a tensão entre ritual (isolamento) e amizade (solidariedade). O herói é, portanto, um mártir — não porque deseja sofrer, mas porque aceita sofrer pelos outros.

No domínio-origem (LUTA), o teste consiste numa batalha solitária contra forças hostis, onde a sobrevivência depende da força e da determinação da candidata. No domínio-alvo (VIDA), esse combate traduz-se na ideia de que a legitimidade política e a maturidade pessoal só podem ser conquistadas através da resistência perante a adversidade. Assim, a vida — e, de modo particular, a vida de Melia como futura líder — é figurada como uma luta constante, em que o direito de existir e governar se afirma apenas no confronto direto com o perigo.

Exemplo 7: Shulk começa a compreender o poder da Monado: ela permite ver o futuro, mas não evita que ele aconteça. Esta metáfora ativa um conflito cognitivo: quanto mais se sabe, menos se pode mudar. O jogador sente o peso da antecipação — um tema profundamente humano e emocional, ligado à ansiedade, ao luto e à impotência.



Figura 7 - Morte de Fiora.

A Monado converte-se num símbolo paradoxal: simultaneamente fonte de esperança e de sofrimento. O ato de revelar o futuro ativa não só a expectativa narrativa, mas também um efeito de suspense existencial — saber que algo doloroso vai acontecer, sem saber quando ou como. A arma, em vez de libertar, acabar por prender Shulk e o jogador num ciclo de conhecimento angustiante. Este paradoxo é visível em momentos decisivos, como a visão da morte de Fiora, em que Shulk percebe que a clarividência não é a salvação, mas um fardo. É nesse choque entre saber e não poder evitar que reside o poder dramático da metáfora: quanto mais se conhece, mais se sofre. Shulk acaba por refletir esses pensamentos com Sharla, “I can't see everything. Sometimes the visions are quite hazy. And even when I've seen the future, I can't always change it.”. Este diálogo entre os dois evidencia a dualidade: a visão (Monado) implica tanto poder de ação como fardo emocional.

No domínio-origem (LUTA), antecipar o movimento do inimigo significa carregar o peso da batalha antes mesmo de ela começar. No domínio-alvo (VIDA), as visões funcionam como sofrimento por antecipação: Shulk não enfrenta apenas os acontecimentos quando eles ocorrem, mas vive-os duplamente, primeiro como previsão dolorosa e depois como realidade. Esta dinâmica mostra que a vida, tal como a luta, não se reduz ao impacto imediato do conflito, mas inclui também a ansiedade, o desgaste e a carga emocional de esperar pelo embate.

Exemplo 8: Fiora reaparece viva, mas sem memória — a sua identidade está ausente, reprogramada pelo sistema Mechon. A sua amnésia, aliada à fusão com uma armadura mecânica, simboliza a alienação completa: a encarnação da perda do "eu" em função de um sistema superior — neste caso, Mechonis.



Figura 8 - Primeira vez que o grupo vê Face Nemesis.

A reparação de Fiora, viva, mas aprisionada num corpo mecânico e destituída da sua memória, constitui um dos momentos narrativos mais fortes de *Xenoblade Chronicles*. A sua amnésia não é apenas um recurso dramático, mas uma poderosa metáfora da perda de identidade: sem memória, Fiora deixa de ser plenamente ela própria. A fusão forçada com a armadura dos Mechon reforça esta alienação, transformando o corpo numa prisão e a mente numa entidade fragmentada. Do ponto de vista semiótico, Fiora torna-se um ícone híbrido que representa a tensão entre humano e máquina, vida e morte, autonomia e controlo. O corpo mecânico, símbolo do poder do Mechonis, contrasta com o seu coração humano, sugerindo que a luta pela memória é também a luta pela preservação do “eu”. Como afirma Fiora: “I... I don't remember. But when I'm with you all... I feel like I belong.” A ausência de memória traduz-se na ausência de agência plena: Fiora atua como marioneta de uma força superior. Esta metáfora dialoga com teorias de identidade enquanto construção narrativa — o que recordamos molda o que somos. Sem passado, Fiora encarna a ideia de que a vida é uma luta constante pela recuperação do sentido de si própria.

A fusão forçada com a armadura Mechon e a perda da memória transformam o seu corpo numa prisão e a sua mente num campo de batalha, simbolizando que viver é lutar pela

preservação do “eu”. Nesta metáfora, o domínio-origem (LUTA) mapeia-se no domínio-alvo (VIDA). Fiora encarna essa luta existencial: não enfrenta apenas inimigos externos, mas trava uma batalha interior contra o esquecimento e a perda de agência. O corpo mecânico, ícone da dominação dos Mechon, contrasta com o seu coração humano, que resiste e procura pertença no grupo. A própria narrativa evidencia que, sem memória, a identidade vacila, mas a ligação aos outros pode restaurar algum sentido. Assim, o jogo reforça que a vida não é um dado estático, mas uma luta constante para preservar a autonomia e o significado pessoal face às forças que ameaçam dissolvê-los.

Metáfora 9: VIDA É UMA LUTA ENTRE O MAL E O BEM – O mal é representado no deus Zanza e o bem pela deusa Meyneth. Tal como o Taoísmo, cada um dos deuses representa um dos polos – bem ou o mal –, mas contém também o seu oposto, numa relação de interdependência.

“[Franze a testa] How... unfortunate... I had a desire for friendship... but... granting intelligence to the lives I created was a mistake. A god... should not long for friendship.” Zanza admite o seu desejo de amizade — um sentimento reconhecidamente humano — mas, em seguida, recusa-o, interpretando-o como uma falha de um ser divino. Essa ambivalência revela que, por detrás do seu poder destrutivo, existe algo de trágico e até de vulnerável. Por outro lado, Meyneth expressa a sua bondade através do reconhecimento da autonomia dos “filhos” que criou, os Machina: “I finally understand. The futures of our children belong to them alone. Though we are their creators, their lives are theirs to control. Even if the passage of fate is as you have decided, I will teach you the strength of their will to resist.” Aqui, Meyneth demonstra compaixão e fé na liberdade das suas criações. Contudo, a firmeza da sua ação — “I will teach you the strength of their will to resist.” — mostra que, mesmo no seu altruísmo, subsiste uma determinação inabalável em defender o livre-arbítrio dos outros contra um destino imposto.

No domínio-origem (LUTA), temos dois deuses em conflito absoluto, cada qual sustentando uma facção de forças antagónicas — Bionis contra Mechonis. No domínio-alvo (VIDA), essa oposição reflete-se na percepção dos povos de que a sua existência se define pela resistência ao mal que ameaça o mundo. Contudo, a narrativa problematiza essa metáfora ao revelar que Meyneth não encarna o “mal” absoluto, mas procura coexistência e equilíbrio, enquanto Zanza, apesar de “deus criador”, impõe uma lógica de destruição cíclica. Assim, o jogo desmonta a correspondência simplista entre divindade e bondade, malícia e alteridade. A vida pode ser uma luta entre bem e mal, mas *Xenoblade Chronicles* revela que essas forças não são essências fixas, e sim construções narrativas e ideológicas. A metáfora. A **VIDA É UMA**

LUTA mantém-se, mas não como confronto maniqueísta: antes, como uma luta pela autonomia, pelo futuro e pela possibilidade de escapar ao ciclo destrutivo imposto por Zanza.



Figura 9 - Zanza e Meyneth

Metáfora 10: A VIDA É ÉTER – O Éter constitui-se como muito mais do que um simples recurso energético: é a substância vital que sustenta tanto o mundo físico como a vida biológica. O jogo apresenta-o simultaneamente como energia cósmica e energia vital, isto é, como uma força que pulsa tanto no corpo dos seres vivos como na estrutura do próprio universo. Essa dimensão metafórica manifesta-se em dois momentos-chave do enredo.

Exemplo 1: A queda de Xord no rio de Éter dá corpo à dimensão inevitável desta metáfora: o Éter líquido simboliza o abismo sempre presente, a finitude inescapável que consome tudo e todos.



Figura 10 - Monado a absorver éter

O gesto traduz a lógica do ciclo: devolver-se ao Éter é regressar à origem, à força primordial do mundo. Parte desse Éter penetra na **Monado**, restaurando-lhe o poder, algo que apenas se compreende plenamente quando Alvis afirma: “Your visions are the flow of ether itself... Ether is the very source of our world's existence... The Monado can disrupt the ether, allowing you to release certain powers.” Alvis sugere que o futuro não é algo abstrato ou “escrito” por uma entidade, mas o próprio movimento do Éter, a corrente vital do mundo. As visões de Shulk não vêm “do nada”: são percepções dessa corrente universal da vida.

No domínio-origem (ÉTER), temos a substância primordial que atravessa o mundo, circula em fluxos e serve como força vital e estrutural da existência. No domínio-alvo (VIDA), o Éter simboliza a inevitabilidade da finitude: a queda no rio representa o regresso à origem, a reintegração no ciclo natural do mundo. O facto de parte desse Éter penetrar na Monado reforça a ligação: a espada torna-se um canal desse fluxo vital, capaz de manipular as correntes do tempo e de revelar futuros possíveis. Assim, o futuro deixa de ser concebido como texto fixo ou vontade externa e passa a ser entendido como parte orgânica do próprio Éter – o fluxo vital que constitui a vida em si. O jogo, portanto, converte o Éter em metáfora da existência: viver é participar continuamente nesse movimento universal.

Exemplo 2: O conflito central com Zanza também explicita esta concepção: o deus rompe o ciclo natural ao querer para si o Éter, recusando-se a devolver ao cosmos a energia que recebeu. O seu gesto simboliza a negação da morte e a tentativa de apropriação da vida universal — um ato de parasitismo cósmico. A vida, que deveria ser fluxo e circulação, é deturpada em acumulação e estagnação. Como revela Zanza: “The Monado controls the principle upon which life is based, the source of your existence – ether. Master the principle of life and all things will bow to you. Your power would be infinite.”



Figura 11 - Zanza reencarnado.

Isso reforça a metáfora A VIDA É ÉTER, destacando o Éter como a energia vital que sustenta todos os seres. Ao afirmar que a Monado controla esse princípio e concede poder absoluto, Zanza expõe a sua ambição de dominar a própria essência da vida.

No domínio-origem (ÉTER), temos a substância primordial que flui e sustenta todo o mundo, representando a vitalidade universal. No domínio-alvo (VIDA), Zanza procura monopolizar esse fluxo, impondo um ciclo de destruição e recriação em que a vida deixa de ser movimento livre e passa a ser domínio absoluto do deus. A vitória de Shulk rompe essa lógica: ao recusar tornar-se o novo regente do Éter, ele devolve o fluxo da vida ao coletivo, reconhecendo-o como corrente partilhada e não como uma propriedade divina. Assim, o combate final inscreve-se na metáfora **A VIDA É ÉTER**, mostrando que existir é participar nesse fluxo vital comum – não estar sujeito ao aprisionamento do ciclo imposto por uma entidade superior.

Metáfora 11: VIDA É UMA VIAGEM – Esta Metáfora também aparece algumas vezes durante a narrativa, geralmente como transição para os personagens. Como me estou a focar na narrativa principal, ou seja, sem as missões secundárias, escolhi os momentos seguintes para melhor demonstrar a metáfora:

Exemplo 1: Atravessar o *Pântano de Satorl* não é apenas um desafio geográfico: simboliza uma passagem iniciática, em que o grupo enfrenta obscuridade, incerteza e dor, antes de alcançar um horizonte mais claro. Esta metáfora ecoa uma estrutura recorrente em mitos e narrativas épicas: a vida, com as suas provações, é entendida como uma viagem transformadora.



Figura 12 - Satorl Marsh, o pântano mágico.

O Pântano é envolto em neblina e hostilidade, criando a sensação de perda de orientação — um reflexo externo do estado emocional de Shulk, marcado pela morte de Fiora e pelas visões enigmáticas da Monado; A desorientação do espaço físico traduz a desorientação interior: os heróis não sabem se avançar é realmente alterar o destino ou apenas caminhar para a dor inevitável. Nas palavras de Reyn: “It’s like the swamp’s trying to drag us down. But we’ll keep moving. We have to”. Como em muitos mitos de viagem (Ulisses, Dante, etc.), o deslocar-se por um espaço sombrio representa o crescimento pela dor. Cada encontro com os Mechon ou com os perigos do pântano é uma forma de treino emocional e moral: sobreviver é também aprender a carregar o fardo do futuro. O jogo mostra que a evolução do grupo não vem só das vitórias fáceis, mas de atravessar terrenos de sofrimento e enfrentarem os seus medos e traumas. Ao sair do Pântano, a sensação de alívio simboliza a passagem para uma nova fase da

viagem — não só geográfica (em direção a Valak Mountain), mas também existencial. A claridade que surge depois do Pântano reforça a ideia de que o sofrimento é parte integrante do caminho: não há amadurecimento sem se enfrentar a escuridão. Pelas palavras de Dunban: “The path ahead is never easy. But that’s what makes us stronger.”

No domínio-origem (VIAGEM), o percurso através de paisagens e obstáculos simboliza o desenrolar da experiência humana. No domínio-alvo (VIDA), a travessia do pântano não é apenas deslocação espacial, mas expressão do peso psicológico que o herói carrega após a perda de Fiora. O cenário enevoado, sombrio e hostil reflete o momento de luto e incerteza, tornando-se metáfora de uma etapa difícil do caminho existencial. O jogo dá corpo, assim, à ideia de que a jornada da vida não é linear nem sempre luminosa: tal como a viagem atravessa zonas pantanosas, também a vida inclui fases de dor, confusão e estagnação.

Exemplo 2: A travessia do Monte Valak serve como catarse narrativa: é o espaço entre o mundo ordenado e o mundo hostil, entre a verdade que se esconde e a verdade que dói. A jornada pelo Monte Valak é simbólica — uma descida literal que corresponde a uma descida metafórica ao subconsciente, à origem dos conflitos e das revelações.



Figura 13 - Grupo quando chega a Valak.

O Monte Valak funciona como uma prova iniciática, em que o frio, a hostilidade do ambiente e a solidão conduzem os heróis para uma imersão no subconsciente da narrativa. Tal como nas tradições míticas (como a catábese ou descida ao mundo subterrâneo), a travessia implica sofrimento, mas é nesse sofrimento que se encontra o caminho para a revelação. A descida marca a transição entre um espaço ainda organizado e social (as colônias, as alianças

com Melia e os High Entia) e um espaço selvagem e inóspito, onde apenas a força interior e a coesão do grupo permitem sobreviver.

É também o momento em que os segredos do passado — e da Monado — começam a pesar mais fortemente na narrativa. A vastidão gelada do Monte Valak simboliza o vazio e a dureza emocional que os personagens carregam, sobretudo Shulk, dividido entre a sua ligação a Fiora e o peso das visões do futuro. No final desta travessia, o grupo aproxima-se das grandes revelações ligadas à identidade dos deuses (Zanza, Meyneth) e à verdade da Monado. A metáfora “descer” ganha aqui um peso duplo: descer para descobrir, mas também descer para sofrer, pois cada nova verdade traz um fardo. O Monte Valak, com a sua imponência e isolamento, é o lugar da catarse: um momento de purificação e de preparação para a grande revelação. Ao descerem a encosta gelada e ao avançarem para a próxima etapa, os heróis simbolicamente mergulham no inconsciente da história, trazendo à superfície segredos que vão mudar para sempre a percepção do jogador. A dificuldade da jornada física traduz-se num espelho semiótico da luta interna: descer é enfrentar aquilo que estava soterrado, aquilo que ainda não tinha sido encarado.

No domínio-origem (VIAGEM), a subida a uma montanha simboliza a superação de obstáculos, exigindo resistência e determinação. No domínio-alvo (VIDA), a jornada pelo ambiente gélido e inóspito materializa a dureza das provações existenciais: o frio, a solidão e a verticalidade da paisagem refletem a dificuldade do caminho a percorrer, tanto física como emocionalmente. A progressão penosa pelo Monte Valak traduz, assim, que viver é enfrentar subidas íngremes e ambientes hostis, etapas em que apenas a persistência coletiva permite avançar.

Exemplo 3: O colapso da Fortaleza Galahad e a queda de Shulk no mar simbolizam mais do que um revés militar: é uma descida arquetípica rumo ao desconhecido. Tal como nos mitos de descida aos infernos (katabasis), esta queda representa uma transição: Shulk mergulha literalmente no inconsciente coletivo e prepara-se para emergir transformado. A salvação de Fiora é tanto um ato de amor como de fé — ela é o elo perdido entre passado e futuro.

O mergulho não é apenas físico, mas simbólico, representando a dissolução de uma identidade antiga e a preparação para o renascimento. O mar, neste contexto, funciona como limiar — um espaço ambíguo entre morte e vida, entre derrota e nova possibilidade. Em termos semióticos, atravessar o mar corresponde a cruzar um portal iniciático, onde o herói abandona um estado anterior e adquire maturidade narrativa e psicológica. Simultaneamente, a salvação de Fiora desempenha o papel de catalisador desta transição.



Figura 14 - Shulk salta da fortaleza em colapso para tentar salvar Fiora.

A sua presença reconfigura a metáfora em VIDA É VIAGEM: Fiora torna-se o elo que une passado e futuro, trauma e esperança. O reencontro não é apenas romântico, mas também ontológico, pois mostra que o amor e a fé funcionam como forças narrativas capazes de sustentar a travessia do sofrimento. Este momento dramatiza a tensão entre aniquilação e sobrevivência: cair é “morrer” temporariamente, mas também é condição para ressurgir transformado. O mar, enquanto arquétipo, traduz essa passagem liminar, representando o inconsciente coletivo onde o herói confronta a sua fragilidade antes de emergir fortalecido. Assim, a narrativa alinha-se com estruturas mitológicas universais, onde a queda é sempre prelúdio de uma ressurreição simbólica.

No domínio-origem (VIAGEM), a destruição de uma fortificação no caminho significa a queda de uma barreira que impedia o avanço, permitindo a continuação da jornada. No domínio-alvo (VIDA), a ruína da fortaleza marca o fim de uma etapa particularmente difícil da trajetória de Shulk e do grupo, simbolizando que o progresso só é possível através da superação de provas aparentemente intransponíveis. O colapso funciona, assim, como metáfora de passagem: a vida como viagem não se estagna perante muralhas, mas encontra no derrube dos obstáculos o próprio movimento que permite o avançar.

Metáfora 12: MORTE É VIDA – A morte do imperador torna-se uma alavanca narrativa para a ascensão de Melia e a mudança de era. Neste sentido, o sacrifício é um rito de passagem para todos os envolvidos, não só para Melia. A morte de Sorean está longe de ser apenas uma perda; é apresentada como um ato necessário para que Melia assuma o seu papel de Imperatriz.



Figura 15 - Cinematica da morte de Sorean.

O imperador Sorean sacrifica-se no confronto com os Mechon, assumindo conscientemente a sua própria morte como parte de um ciclo. Este ato não é retratado como uma derrota, mas como passagem de legado: a sua morte abre caminho para a ascensão de Melia ao trono. Como o próprio afirma, “If this body can serve as the foundation for the future, then I will gladly give it.” Assim, a morte é ressignificada: não como fim, mas como renovação de vida coletiva e como condição para o futuro. A narrativa sugere que só através da perda e do luto é que Melia pode amadurecer e assumir plenamente o seu papel: “Father... your sacrifice will not be in vain. I will protect our people.” A vida do imperador continua simbolicamente através do compromisso de Melia. A morte de Sorean funciona como rito iniciático: um evento que obriga a personagem a confrontar a fragilidade da vida e a inevitabilidade da mudança. A sucessão não é apenas formal, mas marcada por um ato de martírio, o que reforça a ideia de que liderança implica dor e transformação.

A metáfora MORTE É VIDA mostra como *Xenoblade Chronicles* transforma o sacrifício em motor narrativo. A morte de Sorean não é apenas tragédia pessoal, mas ato fundador de uma nova era, funcionando como ritual de passagem que legitima a liderança de Melia. Ao

mesmo tempo, ecoa a lógica simbólica de que a vida de uma comunidade só se renova através do ciclo da perda e da regeneração. Assim, a narrativa converte a morte num motor vital — não numa mera ausência, mas numa passagem que gera sentido e mudança. O gesto de Sorean revela que, em *Xenoblade*, morrer pode ser também viver noutra plano: na memória, na inspiração ou na renovação que o sacrifício possibilita. A metáfora A VIDA É MORTE sublinha, assim, a dialética entre o fim e o começo e mostra que a existência se alimenta das perdas.

No domínio-origem (MORTE), o termo designa o fim biológico, a cessação da existência individual. No domínio-alvo (VIDA), a morte de Sorean torna-se o princípio de uma transformação: ao sacrificar-se, permite a sobrevivência de Melia e o futuro do império. A sua morte inaugura uma nova etapa, em que a continuidade da vida coletiva só é possível porque um indivíduo cede o seu lugar.

Metáfora 13: CONHECIMENTO É LUZ – A luz simboliza a compreensão, a revelação e o acesso à verdade — tanto no plano da história quanto no plano epistemológico do próprio ato de jogar. Desde os primeiros momentos em Colony 9, Shulk é apresentado como um estudioso e inventor, alguém que procura “ver mais longe” através da tecnologia e da curiosidade. O seu fascínio pela Monado não é movido apenas pela necessidade de poder, mas também pelo desejo de compreender a sua origem e natureza. Quando afirma, ainda nos primeiros capítulos, “If I can just analyze the Monado, I’ll finally understand how it works,” o verbo *understand* é a chave simbólica: a luz do saber é a força que o guia, em contraste com a ignorância que domina os restantes personagens sobre a verdadeira natureza do mundo.

A própria Monado é o principal signo desta metáfora. A sua lâmina emite uma luz azul intensa — uma “luz de revelação” — que permite a Shulk ver o futuro, iluminando literalmente o que ainda está nas sombras do tempo. Assim, o ato de conhecer é mapeado através do ato de iluminar: cada visão projetada pela Monado revela não apenas eventos futuros, mas o próprio mecanismo oculto da existência. A arma torna-se, assim, um prolongamento semiótico da mente cognitiva — uma ferramenta epistemológica que liga percepção, previsão e ação. Essa relação é explícita quando Dunban observa: “The Monado shows you the path — it’s up to you to walk it.” Aqui, a luz (conhecimento) não é suficiente por si só: exige interpretação, decisão e agência — sublinhando a dimensão cognitiva da metáfora.



Figura 16 - Uma das primeiras visões que Shulk tem.

Visualmente, a narrativa reforça este princípio através da oposição sistemática entre luz e escuridão. As zonas habitadas e seguras, como Colony 9 ou a Frontier Village, são banhadas por tons quentes e luminosos, enquanto os ambientes dominados pelos Mechon, como Mechonis Field ou Galahad Fortress, são envoltos em sombras metálicas e luminosidades artificiais. Essa dicotomia estabelece um regime visual em que a luz natural está associada à vida, à sabedoria e à esperança, enquanto a luz artificial ou a escuridão representam o controle coercivo e a ignorância imposta por Zanza e pelos deuses. O próprio clímax do jogo traduz essa oposição de forma metafórica: ao destruir Zanza e o poder divino, Shulk renasce envolto em luz — um momento de iluminação plena em que compreende o ciclo que regeu o mundo. Quando afirma, no final, “Now I see it all — the world doesn’t need gods,” a expressão see it all condensa o sentido da metáfora: ver é compreender e compreender é libertar.

A metáfora CONHECIMENTO É LUZ estende-se também ao jogador, cuja experiência é construída como um processo gradual de “iluminação cognitiva”. A cada nova área explorada, o mapa é literalmente revelado à medida que a personagem caminha — o terreno, inicialmente coberto por sombra, torna-se visível, simulando o ato de adquirir conhecimento através da ação exploratória. Esta correspondência entre o gesto físico e a descoberta cognitiva faz da progressão espacial uma metáfora da aprendizagem. Do mesmo modo, as visões do futuro, que permitem antecipar ataques ou destinos trágicos, convidam o jogador a interpretar e agir preventivamente — transformando a luz em entendimento prático.

No plano teológico, a metáfora assume uma dimensão crítica: Zanza, que se apresenta como deus, reivindica para si o monopólio da luz, isto é, do saber absoluto. Contudo, a sua “luz

divina” é cega, pois anula a autonomia e a multiplicidade. A verdadeira luz — o verdadeiro conhecimento — em *Xenoblade Chronicles* nasce da liberdade e da partilha, não da imposição. No final, Shulk rejeita o domínio transcendente e propõe um mundo “compreendido” por todos: “The future should be decided by each and every person in the world.” O conhecimento deixa de ser privilégio divino para se tornar um processo coletivo e humano, simbolizando a passagem da iluminação vertical (deus → homem) para a horizontal (homem ↔ homem).

No domínio-origem, (LUZ), distinguir é orientar-se no espaço; no domínio-alvo (CONHECIMENTO) cumpre função análoga — permite compreender, interpretar e agir de forma informada no mundo. O jogo traduz esta correspondência de modo recorrente, tanto narrativa quanto visualmente. A Monado, arma-luz que concede a Shulk visões do futuro, é o signo central dessa metáfora: a iluminação não é apenas física, mas cognitiva, representando o momento em que o herói ultrapassa a ignorância e alcança a consciência plena do mundo e de si próprio. As visões luminosas que antecedem grandes revelações dramatizam a passagem da obscuridade (ignorância, dúvida, caos) para a luz (conhecimento, razão, ordem). Esta dinâmica é reforçada pelo contraste entre ambientes — as zonas sombrias e mecanizadas de Mechonis simbolizam a opacidade e a alienação, enquanto as paisagens irradiantes de Bionis figuram a harmonia e a compreensão. Assim, o jogo concretiza o mapeamento metafórico entre luz e saber, transformando a experiência visual do jogador num percurso cognitivo e simbólico: ver é compreender, e compreender é iluminar o mundo.

Deste modo, o jogo configura a luz como símbolo do pensamento crítico e da libertação epistemológica. O conhecimento, ao iluminar o mundo, não o torna apenas visível, mas habitável. A metáfora CONHECIMENTO É LUZ sintetiza, portanto, o movimento cognitivo, visual e ideológico de *Xenoblade Chronicles*: da ignorância à compreensão, da submissão à consciência, da escuridão do dogma à claridade da escolha.

5.2.2 Metáforas espaciais e corporais

As metáforas espaciais e corporais constituem o eixo material da experiência simbólica em *Xenoblade Chronicles*. A corporeidade — tanto dos seres quanto do próprio mundo — é o espaço onde se inscrevem as tensões entre identidade, poder e transformação. Os Titãs como recipientes, o mundo como corpo e o corpo como prisão, veículo, arma ou recipiente são expressões que revelam a fusão entre o biológico e o geográfico, o físico e o espiritual. Estas

metáforas projetam o corpo em superfície de inscrição do divino, da tecnologia e da ideologia, convertendo-o em campo de disputa entre agência e determinação. Casos como o de Shulk, portador involuntário de Zanza, ou o de Fiora, dividida entre humanidade e máquina, materializam a tensão entre interioridade e exterioridade, entre essência e aparência — visível ainda nas metáforas IDENTIDADE É CAMADA e ALTERIDADE É UMA MÁSCARA. Assim, o corpo e o espaço tornam-se espelhos um do outro: veículos de sentido que dão forma concreta à experiência existencial.

Metáfora 14: TITÃS SÃO UM RECIPIENTE – A projeção funciona porque os Titãs contêm tudo o que dá vida ao mundo: cidades, ecossistemas, culturas, personagens, até mesmo deuses. Assim, o espaço geográfico do jogo é conceptualizado como um interior habitável, reforçando a ideia do Titã como recipiente.



Figura 17 - Colony 9, Situada no Tornozelo de Bionis.

Indícios visuais e narrativos: Cidades e colônias construídas sobre os corpos dos Titãs → O corpo do Titã funciona literalmente como o “recipiente” físico da civilização; Paisagens naturais e ecossistemas → florestas, rios e desertos não existem num “planeta”, mas sim no corpo destes gigantes. Cutsscenes e diálogos → Personagens referem-se muitas vezes ao “mundo” como sendo o corpo do Titã (por ex.: “vivemos sobre o Bionis”), o que reforça a equivalência entre habitar um espaço e habitar um recipiente. Segundo a semiótica cognitiva, este mapeamento **MUNDO = RECIPIENTE** cria a ilusão de que os limites do corpo titânico equivalem aos limites da realidade. O jogador internaliza essa metáfora ao explorar mapas que são, literalmente, o interior de um recipiente divino. Isto pode ser reforçado por Alvis quando

afirma: “This world, the world that has been your home, is merely the body of the Bionis.” → Alvis revela a limitação da realidade vivida pelos protagonistas — o mundo é um recipiente fechado, não um espaço infinito.

No domínio-origem (RECIPIENTE), temos um espaço delimitado que contém e sustenta aquilo que se encontra dentro dele. No domínio-alvo (TITÃS), essa função manifesta-se no modo como os corpos de Bionis e Mechonis acolhem a vida, fornecem território e estruturam a existência dos povos. Assim, o mundo habitado não é apenas “sobre” os Titãs, mas “dentro” deles, como se a própria realidade fosse contida por um recipiente vivo. Esta conceção reforça a ideia de que o espaço não é neutro, mas corporizado: habitar é literalmente viver no interior de uma entidade maior que condiciona e molda a experiência.

Metáfora 15: MUNDO É UM CORPO – O jogador percorre diferentes “órgãos” e “partes” do corpo de Bionis: as Pernas, o Joelho, a Cabeça, as Costas, e até mesmo o Interior de Bionis, onde o ambiente parece respirar e pulsar como se fosse tecido vivo. Esta organização reforça a metáfora de que o espaço natural é equiparável a um corpo humano/animal, com cada região funcionando como um órgão vital.

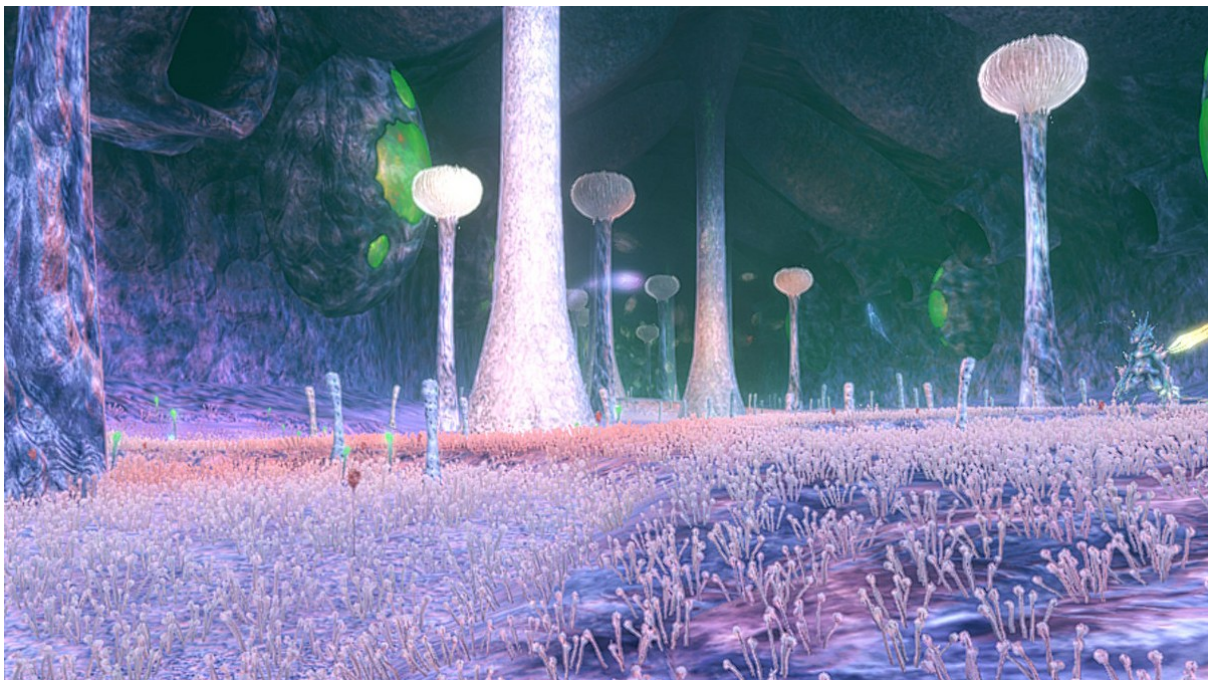


Figura 18 - Bionis's Interior.

Ao explorar os Pulmões de Bionis, a sensação é precisamente a de ser uma entidade microscópica, quase como uma bactéria ou célula que habita um corpo imenso. Essa perspectiva amplifica a ideia de que a vida humana é diminuta em relação ao organismo maior que a sustenta, criando um paralelo entre ecossistemas e o funcionamento de um corpo. Tal como um corpo humano pode adoecer ou morrer, também o mundo em *Xenoblade* está em risco de

colapso — pois os próprios Titãs, corpos que sustentam a vida, estão mortos ou em vias de desaparecer. Isto remete à ideia ecológica de que a Terra, como organismo, depende do equilíbrio dos seus sistemas. A morte do corpo maior (Titã) implica também a morte das pequenas vidas que nele habitam.

No domínio-origem (CORPO), os pulmões são órgãos vitais responsáveis pela respiração e, portanto, pela manutenção da vida. No domínio-alvo (MUNDO), essa região do titã traduz a ideia de que o espaço habitado não é inerte, mas parte de um organismo vivo cuja anatomia estrutura a experiência geográfica. Explorar os Pulmões de Bionis equivale, assim, a entrar numa zona fisiológica, em que o ambiente não é meramente cenário, mas um órgão funcional. Desta forma, o jogo corporiza a metáfora, tornando literal a noção de que o mundo é, de facto, um corpo vivo.

Metáfora 16: CORPO É PRISÃO – Este corpo “reanimado”, onde Meyneth coabita com Fiora, cria uma tensão entre a identidade biológica e a existencial — quem somos quando a nossa memória é suprimida? Fiora torna-se símbolo de resistência silenciosa, e Meyneth, de redenção através da empatia. Fiora, dentro da Rosto Némesis, é uma figura em conflito interno: a sua voz emerge, mas o seu corpo continua a agir por impulso ou controlo externo.



Figura 19 - Face Némesis tenta chamar Zanza à razão.

O corpo mecânico funciona como índice de alienação: é prova visível da separação entre essência e aparência. A sua face metálica oculta a “verdadeira Fiora”, transformando-a num signo ambíguo, onde coexistem identidade e alteridade, humano e máquina, vida e morte. Shulk afirma: “I know it’s you... behind that machine. Your voice... it’s the Fiora I remember.”

A própria voz de Fiora, que por vezes emerge de dentro do invólucro mecânico, constitui um símbolo de resistência silenciosa, lembrando que a subjetividade não se apaga totalmente, mesmo sob o jugo do controlo externo: “Shulk... It’s so hard... to stay conscious... But I know it’s still me, in here...”

Podemos ver que Fiora reconhece a sua identidade fragmentada: o corpo é controlado pela máquina, mas a sua voz interior resiste. A presença de Meyneth dentro desse corpo acrescenta uma camada de complexidade: o corpo “reanimado” não pertence inteiramente a Fiora nem a Meyneth, mas a ambas: “This body is not mine... yet through it, I have learned to feel the suffering of the Homs.” Meyneth reconhece a alienação do corpo, mas também o poder de empatia que ele proporcionou. Esta coabitação dramatiza o conflito entre identidade biológica (Fiora enquanto Homs) e identidade existencial (Fiora enquanto veículo divino). Quem somos quando a nossa memória é apagada? Onde reside o “eu”? Esta metáfora abre espaço para pensar o corpo como território de luta. Fiora resiste internamente, tentando afirmar a sua presença apesar do controlo imposto, enquanto Meyneth procura a redenção pela empatia e pela recusa em perpetuar a violência de Zanza. A tensão entre ambas ecoa debates filosóficos sobre a dualidade corpo-alma e sobre a alienação do sujeito em sistemas que o objetificam. Assim, o corpo de Fiora é simultaneamente uma prisão e um campo de batalha simbólico: nele se confrontam duas forças de subjugação e de libertação, tornando-se uma metáfora da condição humana quando reduzida a objeto, mas também da persistência da subjetividade que resiste mesmo nas condições mais adversas.

No domínio-origem (PRISÃO), um espaço de contenção e perda de liberdade; no domínio-alvo (CORPO), mecânico, aprisiona a subjetividade de Fiora e limita a sua agência. As falas explicitam a ambiguidade do invólucro: por um lado, a supressão da memória e a ação por controlo externo; por outro, a persistência de uma voz interior que resiste à eliminação. A presença de Meyneth acrescenta uma complexidade ao conflito, pois o corpo deixa de ser propriedade de uma só consciência, tornando-se um espaço de coabitação entre humano e divino, submissão e empatia. O próprio apelo de Shulk revela como o corpo se transforma em um signo ambíguo, índice da separação entre aparência e essência. Assim, Fiora torna-se um símbolo de resistência silenciosa: mesmo aprisionada no invólucro mecânico, afirma a continuidade da subjetividade contra a objetificação. O corpo, longe de ser um suporte neutro, converte-se em um campo de batalha simbólico onde a tensão entre dominação e libertação colide.

Metáfora 17: O CORPO É UM VEÍCULO – O corpo de Fiora (e posteriormente o de Gadolt) é um espaço disputado entre a consciência pessoal e forças externas — uma metáfora vívida da alienação. Fiora, embora alojada num corpo mecânico, recupera o controlo e retoma a sua agência. Já Gadolt, sob controlo de Egil, é o oposto: apagado, desumanizado. O contraste entre os dois revela que a identidade é inseparável da memória.

Fiora, transformada na Face Némesis, vê o seu corpo convertido em uma máquina de guerra, mas mantém resquícios da sua consciência e memória. A sua luta interior simboliza o conflito entre a alienação e a identidade: embora o corpo seja manipulado como veículo de destruição, a persistência da sua voz interior e a recuperação gradual da memória permitem-lhe retomar o controlo e, com isso, a sua agência. Assim, a personagem encarna a ideia de que a identidade não reside apenas na materialidade corporal, mas sobretudo na memória e na experiência vivida.



Figura 20 - Confronto com Jade Face (Galdot)

Em contraste, Gadolt, manipulado como uma das Faces sob controlo de Egil, surge como exemplo da anulação da agência. Diferentemente de Fiora, a sua consciência pessoal é praticamente apagada, restando apenas a função bélica da máquina. Aqui, o corpo reduzido a veículo é símbolo de desumanização, onde a perda de memória equivale à perda de identidade. Do ponto de vista semiótico, estas duas figuras funcionam como símbolos complementares: Fiora representa a resistência e reconquista do “eu”, enquanto Gadolt personifica a alienação total e a instrumentalização do corpo: “My body... it’s not mine anymore.” Gadolt revela aqui que o seu corpo já não é espaço de agência, mas instrumento controlado por outro. A sua contraposição evidencia a premissa de que a memória é o motor da identidade — sem ela, o

corpo torna-se apenas um recetáculo vazio, controlado externamente. A metáfora reflete um dilema profundamente humano: o corpo como extensão do “eu” ou como veículo passível de ser manipulado. Ao colocar os jogadores perante este contraste, o jogo convoca a reflexão sobre autonomia, identidade e os limites da existência quando a memória — fio que sustenta a continuidade pessoal — é interrompida.

Assim, O CORPO É UM VEÍCULO articula narrativa, cognição e ideologia: mostra que o corpo só se torna verdadeiramente humano quando habitado pela memória e que a alienação — tecnológica ou ideológica — é sempre uma tentativa de apagar essa ligação essencial. No domínio-origem (VEÍCULO), é aquilo que transporta alguém de um local a outro; no domínio-alvo (CORPO), o corpo das Faces torna-se o meio através do qual a sua identidade é reconduzida para a alienação mecânica. Assim como um veículo permite atravessar fronteiras espaciais, o corpo aqui funciona como meio de travessia ontológica, deslocando as Faces do estatuto de máquina controlada para o de sujeito reintegrado no grupo. O contacto íntimo revela



Figura 21 - Quando Gadolt revela que é o piloto de Jade Face.

que o corpo não é apenas prisão (como nas leituras anteriores), mas também veículo de restauração, o meio pelo qual a vida e a subjetividade podem ser reencaminhadas. Dessa forma, a cena mostra que, em Xenoblade Chronicles, o corpo não é mero suporte, mas instrumento ativo de transformação e reconciliação identitária.

Metáfora 18: CORPO É ARMA – Egil, antes o antagonista, termina como mártir. A metáfora sublinha que a morte não é derrota, mas pode ser o último gesto de agência e

significado. Ele transforma o corpo-titã em um escudo e em uma mensagem. Egil usa os restos de Mechonis para proteger os outros, mesmo sabendo que irá morrer.

O sacrifício de Egil, o soberano de Mechonis, simboliza a apropriação do corpo como último recurso de luta e agência. A metáfora sublinha que a morte não é apenas derrota, mas pode ser ressignificada como gesto final de resistência e proteção. Ao transformar os restos de Mechonis em escudo contra o poder destrutivo de Zanza, Egil converte o seu próprio corpo — e, por extensão, o corpo-titã — numa arma carregada de sentido ideológico: “If this body can serve as a shield to protect even one life... then I shall gladly give it.” Emerge a noção de que o corpo deixa de ser apenas uma matéria individual para se tornar um instrumento de proteção coletiva: “Zanza... my end will be the beginning of their future.”



Figura 22 - O local do descanso final de Egil.

A morte é reposicionada como um gesto criador, em que o corpo-arma abre espaço para que outros possam viver. Egil assume o valor de símbolo sacrificial: deixa de ser um veículo de destruição (como comandante das Faces) para se converter em uma arma simbólica de revolução. “Use my death. Use Mechonis. Protect the future!” O seu gesto ecoa arquétipos clássicos de martírio, em que o herói-antagonista se eleva ao abdicar de si em nome da comunidade. Este momento ativa uma metáfora conceptual de enorme impacto: usar o corpo como arma é também usá-lo como mensagem. Egil não transmite apenas força física, mas a ideia de que até o inimigo, outrora dominado pelo ódio, pode redefinir-se através do sacrifício. O corpo torna-se, assim, arma de sentido, inscrita no espaço simbólico do jogo. A metáfora mostra que, em Xenoblade Chronicles, até a matéria precíval é ressignificada como um

instrumento de transcendência — um veículo de legado que ultrapassa os limites do indivíduo para se tornar memória coletiva.

No sacrifício de Egil, a metáfora CORPO É ARMA articula-se pelo mapeamento entre o domínio-origem (ARMA) e o domínio-alvo (CORPO). O corpo, entendido como arma, deixa de ser uma mera matéria biológica ou uma máquina de guerra para se tornar um instrumento de resistência, um escudo e com uma mensagem forte. Do domínio-origem, a arma remete a algo usado para atacar ou proteger, carregando sempre a intenção de quem a empunha; no domínio-alvo, o corpo de Egil (e, por extensão, o corpo-titã Mechonis) assume esse papel ao ser mobilizado como o último recurso contra Zanza. O gesto não é destrutivo, mas protetor: o corpo é ressignificado como uma arma defensiva que, ao mesmo tempo, transmite um legado e transcendência. Assim, a metáfora mostra que, em *Xenoblade Chronicles*, o corpo não é apenas suporte da vida individual, mas também um campo de agência simbólica — um veículo que pode, no momento da morte, converter-se em arma de sentido, capaz de abrir espaço para o futuro coletivo.

Metáfora 19: CORPO É RECIPIENTE – Os corpos tornam-se “vasos” da divindade — frágeis, mas capazes de conter forças cósmicas. Essa metáfora mostra como o humano e o divino coexistem num mesmo invólucro, sugerindo que a transcendência pode habitar o ordinário. Zanza e Meyneth habitam corpos humanos (Shulk e Fiora) como recipientes temporários.



Figura 23 - Zanza a sair do corpo de Shulk.

Este gesto cria uma tensão narrativa e filosófica: se, por um lado, os corpos são frágeis e finitos, por outro, mostram-se capazes de conter e canalizar energias cósmicas. A metáfora sugere, portanto, que o ordinário pode ser o palco da transcendência. Alvis revela a Shulk: “Zanza exists within you, Shulk. Your body is his vessel.” Aqui, o corpo de Shulk é explicitamente descrito como recipiente divino, revelando a metáfora de forma mais explícita. Meyneth, através de Fiora, afirma: “This body is but a shell. Yet through it, I can act to protect.” Reconhece que o corpo humano é um invólucro temporário, mas também uma via de expressão de forças transcendentais. Mais para o final da narrativa, Zanza, ao confrontar os heróis, afirma: “All life exists to be my vessel, to prolong my existence.” Radicaliza a metáfora: para ele, cada corpo é apenas uma extensão da sua vontade, reduzido a recipiente descartável. Assim, a metáfora CORPO É RECIPIENTE coloca em diálogo a fragilidade humana com a possibilidade de o sagrado habitar o mundano. O corpo é simultaneamente limite e potencial: limite porque é finito e vulnerável, mas potencial porque pode tornar-se palco da presença divina. Em termos narrativos e semióticos, esta metáfora reforça a ambiguidade entre vida/morte, humano/divino, autonomia/posse, que atravessa toda a trama do jogo.

No domínio-origem (RECIPIENTE), um espaço ou objeto que contém algo invisível ou latente até ao momento da sua manifestação; no domínio-alvo (CORPO), neste caso o de Shulk, funciona como esse invólucro que transporta, sem o saber, a presença de um deus. Essa leitura sublinha a ambiguidade da identidade de Shulk: à superfície, um jovem cientista e herói em formação; em profundidade, um veículo da consciência de Zanza. A revelação de que o seu corpo era apenas um recetáculo torna explícito que o corpo não é apenas expressão do eu, mas também espaço de contenção de forças externas, sejam divinas ou opressoras. Essa metáfora dramatiza a tensão central da narrativa: até que ponto o corpo é espaço da autonomia, e até que ponto é recipiente para vontades alheias? Em *Xenoblade Chronicles*, o corpo não é apenas biológico, mas simbólico, funcionando como contenção e campo de disputa entre identidade própria e domínio divino.

Metáfora 20: IDENTIDADE É CAMADA – A revelação de Fiora como piloto simboliza a desconstrução das dicotomias máquina/humano e vida/morte. A face mecânica é um véu que encobre uma verdade emocional e pessoal. Face Nemesis, com a sua face metálica, oculta a verdade por trás da máquina: Fiora, ainda viva.



Figura 24 - Face Nemesis (Fiora) revela-se a Shulk.

O corpo mecânico de Fiora é uma capa externa que encobre a sua identidade humana. A sua revelação desconstrói a dicotomia simplista máquina vs. humano: Fiora é simultaneamente ambos, e nenhum dos dois em absoluto. “Fiora... is it really you? Behind that face?” Shulk questiona a identidade para além da camada mecânica. A metáfora da “camada” mostra como a identidade não é fixa, mas complexa e multifacetada. Fiora é dada como morta no início da narrativa, mas a sua reaparição como Face Nemesis mostra que a identidade, no jogo, não é absoluta. “Shulk... even like this, I’m still me.” Afirmação de que a identidade subsiste através da camada que a oculta. A face metálica de Nemesis funciona como máscara simbólica: esconde, mas também revela algo mais profundo. O que parece monstruoso ou inumano oculta uma verdade emocional: a persistência de Fiora, dos seus sentimentos e da sua ligação a Shulk. A metáfora sublinha que o ser não é aquilo que se vê à superfície, mas aquilo que resiste para além dela. A sua “sobrevivência” é mediada por uma nova camada — a forma mecânica — que reconfigura a sua existência. Assim, a metáfora evidencia que a vida e a morte não são polos opostos, mas dimensões que podem coexistir. Evidencia a tensão entre aparência e interioridade: para os outros, Fiora surge como inimiga mecanizada; para Shulk, a sua “verdadeira” camada humana continua viva, acessível pela relação afetiva. O arco narrativo de Fiora mostra, assim, que a identidade não é fixa, mas composta de múltiplas camadas em conflito — algumas impostas, outras escolhidas, todas coexistem.

No domínio-origem (CAMADA), temos a ideia de algo que se sobrepõe ou recobre, criando níveis sucessivos que ocultam ou revelam diferentes superfícies. No domínio-alvo (IDENTIDADE), isso traduz-se na coexistência de planos: o corpo humano fragilizado, a carapaça mecânica dos Mechon e, por dentro, a consciência e vontade ainda intactas. A personagem deixa de ser uma essência única e indivisível para tornar-se uma identidade estratificada, feita de sobreposições.

Metáfora 21: ALTERIDADE É UMA MÁSCARA – Melia veste-se com uma máscara cerimonial que a oculta — literal e simbolicamente — do mundo e de si própria. A máscara imposta a Melia representa a exigência de negar parte de quem ela é (sangue Homs) para se tornar "digna". A revelação da sua verdadeira origem e da sua aceitação pelo grupo simboliza o primeiro passo rumo à autenticidade.

A Máscara da Imperatriz (Empress Mask, como é chamada no jogo) é usada na cerimônia de coroação e oculta o rosto de Melia, transformando-a em uma figura abstrata, “aceitável” para a sociedade High Entia. Representa a exigência de negar a sua metade Homs, de suprimir a diferença em nome da pureza. Esta ideia é reforçada pela própria Melia quando ela diz “As a child of mixed blood, I was never destined to inherit the throne. Yet still, I was forced to play the role.”



Figura 25 - Melia a usar a Máscara da Imperatriz.

A máscara, portanto, não protege: aprisiona. Funciona como dispositivo de imposição de identidade. A condição mestiça de Melia (meio-Homs) coloca-a na posição de “forasteira” dentro da sua própria comunidade. Desse modo, a máscara serve para “apagar” a diferença,

transformando-a em uma imagem de perfeição esperada pela aristocracia. Aqui, o “outro” não é apenas o estrangeiro, mas aquele que é obrigado a desempenhar um papel para se integrar.

“You are Melia. Not High Entia, not Homs. Just Melia. And that’s enough.” A progressiva aceitação do grupo, reforçada por esta declaração de Shulk, funciona como um processo para a desmascarar: Melia encontra autenticidade não no isolamento elitista, mas no coletivo diverso. O gesto simbólico de “retirar a máscara” corresponde a assumir a alteridade como identidade própria, e não como fardo. A narrativa, porém, desconstrói essa lógica: o percurso de Melia mostra que a máscara não pode ser permanente, e que apenas o reconhecimento da sua condição híbrida — nem “pura”, nem isolada — pode gerar reconciliação consigo própria e com o seu futuro. A metáfora ALTERIDADE É UMA MÁSCARA expõe, assim, a violência simbólica de um poder que obriga o sujeito a encobrir a sua diferença para ser aceite.

No domínio-origem (MÁSCARA), o objeto oculta o rosto verdadeiro, impondo uma identidade artificial ou cerimonial que distancia o sujeito da sua essência. No domínio-alvo (ALTERIDADE), a máscara simboliza o papel de herdeira imperial e a tentativa de disfarçar a sua condição mestiça, ocultando a sua diferença perante um povo que valoriza a pureza do sangue. A alteridade é, assim, performada como máscara: uma camada que esconde vulnerabilidades e projeta uma imagem socialmente aceitável.

5.2.3 Metáforas emocionais e psicológicas

As metáforas emocionais e psicológicas em *Xenoblade Chronicles* exploram a forma como os afetos e estados mentais se traduzem em imagens simbólicas e dinâmicas narrativas. A incerteza, o medo e a dor assumem forma tangível em figuras e ambientes — o pântano da dúvida, a armadilha do medo, ou a bruma do caos —, tornando visível o funcionamento interno das emoções. Paralelamente, a positividade emerge através de processos de restauração e reconexão, como se observa em CURA É CONTACTO e CURA É PROGRESSO, onde o gesto afetivo se converte em mecanismo de transformação interior e social. As metáforas AMIZADE COMO ENERGIA e SACRIFÍCIO COMO PURIFICAÇÃO exprimem uma ética da ligação e da redenção: a força emocional que renova o mundo. Estas metáforas projetam uma psicologia simbólica onde o crescimento, a empatia e a entrega superam a fragmentação, transformando o sofrimento em possibilidade de sentido.

Metáfora 22: MEDO É UMA ARMADILHA – A teia na qual Reyn e os seus companheiros ficam presos não é apenas um obstáculo físico: constitui um símbolo do medo e da sensação de paralisia que este provoca. Funciona como uma metáfora de aprisionamento: os fios que imobilizam os corpos traduzem a ideia de que o medo, enquanto emoção primária, pode bloquear tanto a ação como a capacidade de decisão. Esta imagem é reforçada pela experiência do jogador, que, ao ver Reyn impotente e ao acompanhar a aflição de Shulk para o salvar, partilha a mesma tensão e vulnerabilidade

A libertação, no entanto, só ocorre quando Shulk decide pôr de lado o medo e confiar na Monado — arma que aqui simboliza a razão e a luz. Ao ativar a Arte Escudo, que protege



Figura 26 - Queen Arachno a tentar devorar Reyn.

contra-ataques, Shulk transforma o cenário de impotência numa oportunidade de resistência. O escudo representa a capacidade da mente de se proteger contra as armadilhas emocionais. Este episódio encena um processo de superação: o medo é reconhecido como armadilha porque aprisiona o sujeito numa teia de impotência, mas a intervenção da razão (Monado/luz) rompe esse ciclo e devolve agência ao herói – momento que se segue ao apelo de Reyn: “What’re ya playing at?! Give us a hand!”. Esta dinâmica sugere que o poder de Shulk não reside apenas na força bélica, mas na sua capacidade de interpretar e ressignificar o que acontece, escolhendo agir mesmo diante da incerteza.

No domínio-origem (ARMADILHA), temos um mecanismo que prende, imobiliza e retira a liberdade de ação. No domínio-alvo (MEDO), isso traduz-se na experiência de paralisção e vulnerabilidade que o personagem sofre — a captura não é apenas física, mas simbólica da

forma como o medo pode aprisionar a iniciativa e a coragem. A libertação de Reyn mostra, por contraste, que superar o medo exige cooperação e confiança, reforçando a ideia de que sair da armadilha implica mais do que força bruta: exige laços de solidariedade.

Metáfora 23: A INCERTEZA É UM PÂNTANO – Satorl Marsh não é apenas um espaço geográfico hostil, mas um espelho físico do estado emocional de Shulk e dos restantes heróis. Esta metáfora emerge da correspondência entre o ambiente natural — nebuloso, denso e difícil de atravessar — e a interioridade do herói, marcado pelo luto de Fiora e pelo peso de visões que não sabe ainda interpretar.

O nevoeiro constante do pântano reduz a visibilidade e transmite uma sensação de desorientação, tal como Shulk, que vê fragmentos do futuro, mas não consegue traduzi-los em certezas. Tal como é difícil caminhar no pântano sem clareza, é difícil agir no presente sem compreender o sentido das visões. O pântano está povoado de criaturas hostis e terrenos traiçoeiros que funcionam como metáfora do peso do sofrimento emocional. Shulk carrega a dor da perda de Fiora e o dilema de usar a Monado: seguir em frente significa enfrentar sempre novos perigos, tanto físicos como emocionais. “I can’t stop here. If I do, I’ll never see her again.”, diz Shulk enquanto algumas das memórias da sua amiga lhe vêm à cabeça.



Figura 27 - Pântano de Satorl durante o dia.

No domínio-origem (PÂNTANO), o terreno é instável, traiçoeiro e envolto em névoa, dificultando a orientação e o avanço seguro. No domínio-alvo (INCERTEZA), esse espaço representa a confusão emocional e psicológica em que *Shulk* e o grupo se encontram após a

perda de *Fiora*. O ambiente enevoado simboliza a falta de clareza sobre o futuro, enquanto a progressão difícil traduz a sensação de estar preso numa fase pantanosa da vida, em que cada passo exige esforço acrescido. Assim, o cenário encena de forma literal e metafórica o peso da incerteza no percurso existencial.

Metáfora 24: AMIZADE É ENERGIA – A reativação da espada final não advém de um milagre divino, mas da convergência emocional entre os membros do grupo. Essa metáfora subverte a ideia clássica de “poder individual” em favor de um modelo relacional, onde a identidade é construída na interdependência. A luz que reativa a Monado III provém de cada companheiro, reforçando a força coletiva.

A cena em que a espada desperta está carregada de simbolismo: cada companheiro canaliza a sua determinação, dor e esperança para Shulk, e esse fluxo coletivo reconfigura a Monado. O brilho que reanima a lâmina não é apenas luz, mas também uma metáfora multimodal da energia relacional que nasce da amizade. Algumas asserções ajudam a sustentar esta ideia: Reyn diz “We’ll change the future together!” Afirma a centralidade do coletivo, contrapondo-se ao peso individual das visões de Shulk; Sharla, por outro lado, encontra uma forma de contrariar o lado sombrio de Shulk, reafirmando a sua fé no grupo – “I believe in you. And I believe in all of us.” A crença deixa de ser apenas no herói, tornando-se numa rede de confiança; Melia, ao afirmar “Even in grief, we stand as one”, mostra como a dor partilhada pode transformar-se numa força maior.



Figura 28 - Símbolo "kami" aparece na Monado III.

A metáfora inscreve-se no campo de conceptualizações do poder como energia, mas aqui desloca-se do individual para o coletivo: a energia não é atributo de um corpo isolado, mas circula entre amigos, ativando a arma final. Esta metáfora é crucial porque reconfigura a lógica da agência: Shulk não vence por ser escolhido por uma divindade ou por portar uma espada especial, mas porque a amizade se torna a sua fonte de poder. A Monado III é, assim, menos um objeto bélico e mais um símbolo da força coletiva, onde a amizade e a confiança mútua se convertem numa energia transformadora.

No domínio-origem (ENERGIA), designa aquilo que circula, conecta e torna possível a ação — uma força invisível, mas vital, capaz de gerar movimento e transformação. No domínio-alvo (AMIZADE), esse papel é assumido entre os membros do grupo: é a confiança partilhada, a esperança comum e a dor convertida em solidariedade que reativam a Monado III. A cena traduz metaforicamente que o poder não provém de um indivíduo isolado, mas do fluxo relacional que se estabelece entre amigos. O brilho da espada encarna essa energia coletiva, mostrando que a amizade funciona como combustível simbólico da narrativa. Assim, a metáfora evidencia como *Xenoblade Chronicles* subverte a lógica do herói único, enfatizando que a verdadeira força não é imposta por deuses nem reside apenas na arma, mas circula na rede afetiva que une o grupo, transformando a amizade em energia vital e criadora.

Metáfora 25: CURA É CONTACTO – O gesto de Shulk de dar água à Fiora boca a boca vai além do cuidado físico — é um ato de reconexão existencial, de restauração da identidade de Fiora. O beijo funciona como um rito simbólico que devolve a Fiora ao mundo dos vivos e



Figura 29 - Shulk beija Fiora.

ao seu "eu" — tanto literal como emocionalmente. Representa a vitória do afeto sobre o controlo mecânico imposto por Meyneth.

O momento em que Shulk dá água a Fiora, boca a boca, transcende o plano do cuidado físico: o gesto adquire uma densidade simbólica, transformando-se num ritual de reconexão e de ressurreição. Do ponto de vista narrativo, este contacto direto marca a primeira vez, desde a sua transformação em Face Nemesis, que Fiora é tratada como pessoa e não máquina. Em oposição à da frieza tecnológica, o gesto encarna a proximidade humana e afetiva como forma de cura. O beijo funciona como um signo de vida — aquilo que repõe a ligação entre corpo e identidade. A boca, que antes era veículo da voz reprimida de Fiora dentro da prisão mecânica, torna-se agora a via por onde regressa a vitalidade e a subjetividade. Este ato performativo de contacto simboliza a recuperação do "eu" de Fiora, permitindo-lhe reentrar na comunidade dos vivos e reintegrar-se no grupo. Este momento pode ser lido como a metáfora de que a identidade se reconstrói no laço afetivo: não é apenas a água que devolve energia ao corpo, mas o gesto de intimidade e cuidado que restitui sentido à existência. Do ponto de vista mitológico, o gesto ecoa rituais de renascimento ou de ressurreição pelo toque (do mito de Psiquê a narrativas cristãs), em que o amor ou compaixão vencem a morte. Assim, o episódio de Shulk e Fiora ilustra que, no universo de *Xenoblade Chronicles*, a cura não é só tecnológica ou médica, mas sobretudo relacional e simbólica:

- o contacto físico, metáfora da restauração da vida;
- o beijo, rito de ressurreição e reconciliação identitária;
- o afeto, força narrativa que supera a prisão mecânica de Meyneth.

No domínio-origem (CONTACTO), físico é um gesto de proximidade e de cuidado; no domínio-alvo (CURA), ele torna-se uma metáfora de restauração da identidade e da subjetividade de Fiora. O gesto ultrapassa a dimensão funcional de dar água a alguém debilitado e assume densidade simbólica: pela primeira vez desde a sua transformação em Face Nemesis, Fiora é tratada como uma pessoa e não como uma máquina. A boca, antes veículo da voz reprimida e fragmentada dentro do invólucro mecânico, converte-se agora no canal de reconexão vital. Como rito narrativo, o beijo simboliza a vitória do afeto sobre o controlo dos Mechon, devolvendo a Fiora o lugar no grupo e no mundo dos vivos. Este contacto simboliza que a cura não é apenas técnica ou médica, mas relacional: a identidade reconstrói-se no laço afetivo e no toque, que devolve sentido e pertença. Assim, a cena traduz que em *Xenoblade Chronicles* a cura emerge do contacto humano que restaura a vida, resgatando-a do isolamento e da alienação mecânica.

Metáfora 26: CURA É PROGRESSO – Melia não combate apenas o Rei da Névoa; combate os fantasmas da sua linhagem, o peso do império e a discriminação interna. A metáfora implícita é a de que só ao integrar a dor é possível construir algo novo — um futuro não definido pela pureza do sangue, mas pela inclusão e pela responsabilidade. Melia procura restaurar Alcamoth, mas a sua jornada envolve mais do que a reconstrução física: é uma reconciliação com o passado, o luto e as divisões internas do seu povo.

Melia carrega um peso duplo: o da herança imperial e o da discriminação sofrida pela sua condição de meio-Homs e meio-High Entia. Essa tensão aparece na sua própria autoimagem,



Figura 30 - Quando o grupo enfrenta o Fog King.

muitas vezes permeada por insegurança: “I am of mixed blood. I never truly belonged in either world.” A dor da exclusão, intensificada pela perda da família e pela destruição parcial de Alcamoth, constitui a matéria-prima da sua jornada. Ao contrário de Shulk, cujo conflito culmina na recusa do poder divino, Melia precisa de enfrentar as feridas da história para reivindicar legitimidade. A luta contra o Fog King simboliza mais do que um confronto bélico. A névoa, metáfora da estagnação e da sombra do passado, só pode ser dissipada através da integração do trauma. Melia reconhece isso ao afirmar: “If we are to move forward, we must face the past, not run from it.”

Assim, a cura não é adquirida pelo esquecimento, mas pela incorporação: a aceitação da dor como etapa necessária para a construção de algo novo. O progresso emerge não da negação das cicatrizes, mas da sua elaboração coletiva. O processo de liderança de Melia envolve mais do que restaurar fisicamente Alcamoth. Trata-se de um renascimento político e identitário. Ao

assumir o papel de guia, Melia rejeita a lógica de pureza sanguínea que marcava o Império High Entia. Como declara no epílogo: “Our future is not bound by blood, but by the bonds we choose to forge.” A liderança, portanto, não é herança automática, mas um processo de reconstrução ética e relacional. A rainha não é apenas a herdeira de uma linhagem, mas a mediadora de uma reconciliação — com o passado, com o luto e com as divisões do seu povo.

Em *Future Connected*, Melia procura restaurar Alcamoth não apenas como capital, mas como espaço simbólico de união. O retorno ao lugar não representa um final nostálgico, mas



Figura 31 - Melia na cerimônia após encontrarem e salvarem Alcamoth.

uma reconfiguração do que significa ser High Entia. O gesto de reconstruir é inseparável do gesto de reconciliar, pois, como ela própria sintetiza: “We cannot rebuild walls without also rebuilding trust.” A cidade, assim, torna-se na metáfora do próprio povo — marcada pelas ruínas do passado, mas aberta ao renascimento coletivo. Esta metáfora estrutura o arco de Melia em *Xenoblade Chronicles: Definitive Edition*. A cura, entendida como integração da dor e do trauma, abre caminho para um progresso não ditado por sangue ou hierarquia, mas pela inclusão. A liderança, por sua vez, não é continuidade de uma linhagem, mas renascimento de um povo em bases mais amplas e solidárias. Nesse sentido, a jornada de Melia é tanto política quanto espiritual: um processo de reconciliação que transforma dor em possibilidade, e ruína em horizonte.

Aqui, o domínio-origem (CURA) refere-se ao processo de tratar feridas, integrar traumas e restaurar equilíbrio após uma experiência dolorosa. O domínio-alvo (PROGRESSO) é a própria trajetória de Melia enquanto líder, que só consegue avançar quando enfrenta — e não ignora — a dor do passado. A batalha contra o Rei da Névoa funciona como símbolo desse

processo: a névoa representa a estagnação, o peso das divisões internas e da herança imperial; dissipá-la equivale a transformar o trauma em base para reconstrução. Assim, a liderança de Melia não é um mero ato de continuidade dinástica, mas de renovação ética, onde as ruínas se convertem numa oportunidade para um futuro coletivo. A cura (aceitação da dor, da exclusão e da perda) torna-se a condição para o progresso (a reconstrução de Alcamoth como espaço simbólico de união). Ou seja: a metáfora CURA É PROGRESSO articula como Melia só consegue abrir caminho para um novo futuro quando reconcilia ferida e responsabilidade — a dor deixa de ser obstáculo e torna-se motor de transformação.

Metáfora 27: SACRIFÍCIO É PURIFICAÇÃO – A destruição das Telethia não é mera aniquilação, mas expiação. A metáfora centra-se na ideia de que a morte, quando escolhida, pode regenerar — uma narrativa onde a biologia é menos determinante do que a ética da escolha. As Telethia, outrora vistas como monstros, sacrificam-se para colapsar a fenda. A sua destruição voluntária reverte o erro da corrupção genética da linhagem imperial.



Figura 32 - Telethias a atirarem-se para a fenda.

As Telethias representam o fardo da corrupção genética imposta por Zanza à linhagem imperial. Transformadas em criaturas monstruosas, os High Entia encarnam a consequência inevitável de um destino biológico: “Our blood was tainted... destined to become beasts of oblivion.” A monstruosidade das Telethia não é intrínseca, mas resultado da manipulação de uma ordem divina coerciva. Enquanto seres vivos, elas simbolizam o peso de uma herança imposta — o destino biológico que aprisiona. O momento decisivo ocorre quando as Telethia,

lideradas pela figura de Tyrea e pela memória dos seus antepassados, decidem enfrentar a própria extinção para fechar a fenda. Não se trata de uma aniquilação imposta, mas de um gesto voluntário. Como expressa Alvis em outro momento, sobre o poder da escolha: “The future is yours to decide.” Aplicado às Telethia, o princípio revela-se na sua forma mais extrema: escolher a própria morte para salvar os outros. A biologia que as condenava ao monstruoso é superada por um ato ético que ressignifica a sua existência. A morte das Telethia reverte simbolicamente o erro da corrupção genética. Se Zanza havia imposto um destino de degradação, o sacrifício voluntário purifica essa herança, transformando essa mesma maldição num novo legado. Melia reconhece a profundidade desse gesto ao declarar diante de sua guarda Telethia: “You chose to give your life... so that others may live. Your sacrifice will not be in vain.” Aqui, o sacrifício opera como ritual narrativo de purificação: a morte não como fim, mas como regeneração de um povo e de sua memória. O arco das Telethia reforça uma constante em *Xenoblade Chronicles*: o primado da escolha sobre a determinação. Se a biologia havia condenado as High Entia à transformação inevitável, a escolha consciente oferece uma via alternativa. O gesto das Telethia comprova que a identidade não é selada pelo sangue, mas pela ética das decisões. O sacrifício, nesse sentido, é menos destruição do que criação — abre a possibilidade de um futuro novo, livre do peso da corrupção genética. A metáfora SACRIFÍCIO É PURIFICAÇÃO ilumina o sentido profundo do destino das Telethia em *Future Connected*. A sua morte voluntária não representa mera aniquilação, mas um ato de expiação que redime a linhagem High Entia do erro imposto por Zanza. O gesto evidencia que a biologia não é destino absoluto; a ética da escolha, mesmo quando culmina em morte, é capaz de regenerar. Assim, as Telethias deixam de ser monstros para se tornarem mártires de uma nova possibilidade histórica: um futuro purificado pelo sacrifício.

Aqui, o domínio-origem (SACRIFÍCIO) refere-se ao ato de renunciar voluntariamente à própria vida em favor de um bem maior. O domínio-alvo (PURIFICAÇÃO) é a redenção coletiva dos High Entia, que deixam de ser marcados pelo destino biológico imposto por Zanza e passam a inscrever-se numa nova possibilidade histórica. As Telethias, condenadas pela corrupção genética, transformam a sua morte numa expiação: o gesto voluntário dissolve a herança da degradação e converte a monstruosidade imposta em um ato ético de regeneração. A cena em que se sacrificam para colapsar a fenda mostra que a destruição não é apenas biológica, mas simbólica — um ritual narrativo de limpeza que ressignifica a própria linhagem imperial. Nesse quadro, a morte deixa de ser fim e torna-se começo: ao escolherem morrer, as Telethias oferecem a Melia e ao seu povo não apenas sobrevivência, mas a possibilidade de um futuro purificado do peso da maldição. Assim, a metáfora SACRIFÍCIO É PURIFICAÇÃO

organiza o sentido profundo do episódio, mostrando que a verdadeira herança não é a do sangue corrompido, mas a da escolha que redime.

5.2.4 Metáforas do tempo e da estrutura narrativa

O tempo, em *Xenoblade Chronicles*, não é mero pano de fundo, mas um agente ativo de significação. As metáforas do tempo e da estrutura narrativa — TEMPO É ESTRUTURA e MUNDO É UMA ESCOLHA — revelam a íntima relação entre temporalidade, liberdade e agência. O tempo deixa de ser linear para tornar-se um sistema flexível, articulado com a vontade e a decisão do jogador. A estrutura narrativa multiplica-se em bifurcações, memórias e futuros possíveis, representando a temporalidade como campo de escolhas. Neste contexto, o mundo deixa de ser destino e converte-se em projeto: algo que se constrói a partir das decisões éticas e existenciais das personagens. As metáforas temporais materializam, assim, a própria filosofia do jogo — um universo onde a história é moldada pela consciência e onde a escolha afirma-se como princípio fundador da realidade.

Metáfora 28: TEMPO É ESTRUTURA – O tempo deixa de ser apenas uma sucessão de eventos e passa a ser figurado como estrutura concreta, incorporada no espaço físico e na arquitetura simbólica do mundo. A torre onde a Monado é encontrada é um exemplo paradigmático: uma “estrutura antiga” que contém não apenas a arma, mas também o conhecimento e o poder acumulados de eras passadas. Esta edificação funciona como metáfora da forma como o passado (tempo decorrido) ainda sustenta o presente, condicionando escolhas, destinos e até mesmo a agência das personagens.



Figura 33 - Torre de Ose após ter consumido as almas dos Homs.

A torre é um ícone do tempo cristalizado — algo que, embora imóvel, contém em si camadas de memória e de história que continuam a influenciar a ação. Isto reforça a ideia de que os eventos do passado (as guerras antigas, os deuses, a criação dos titãs) permanecem inscritos nas estruturas materiais do mundo, servindo de alicerce para os conflitos atuais. O jogo leva o jogador a experienciar o tempo como algo que se pode percorrer e explorar — ruínas, cidades antigas — tudo são estruturas que representam cronologias petrificadas. Tal como a torre da Monado, cada espaço visitado dá forma ao tempo, mostrando que o passado não é abstrato, mas uma estrutura concreta que molda a experiência presente. Fiora menciona que “The future we see is not set in stone. There are infinite possibilities based on the paths we choose. You should be well aware of this notion. For that is how you have always existed!” Esta afirmação sugere que, apesar de estarmos imersos numa estrutura (como a torre da Monado), o tempo é maleável — um mostruário histórico sobre o qual podemos atuar. Assim, a torre não é apenas estrutura fixa do passado, mas também ponto de partida sobre o qual se podem edificar novas narrativas possíveis.

No domínio-origem (ESTRUTURA), o tempo é concebido como algo que organiza, delimita e dá forma à experiência, funcionando como uma arquitetura invisível que sustenta a vida. No domínio-alvo (TEMPO), isso manifesta-se de várias maneiras: nas visões de Shulk, que oferecem uma “estrutura futura” à ação presente; no ciclo de destruição e recriação imposto por Zanza, que organiza a existência como repetição; e na divisão espacial do mundo, com os corpos dos Titãs fossilizados a funcionarem como testemunho material de uma temporalidade

passada. Até as colônias revelam essa lógica, pois são reconstruídas, destruídas e reerguidas num ritmo temporal que molda o destino coletivo. Assim, o jogo reforça a ideia de que o tempo não é apenas fluxo, mas a própria estrutura que organiza a vida, o mundo e a narrativa.

Metáfora 29: O MUNDO É UMA ESCOLHA – Ao abdicar da posição divina, Shulk desfaz a ideia do “herói como regente absoluto”. O epílogo cristaliza a metáfora de que o poder coercivo — mesmo com intenções “superiores” — impede a evolução. O gesto de não escolher por todos é a escolha mais libertadora. Shulk recusa ser deus e escolhe entregar o destino ao livre-arbítrio coletivo.



Figura 34 - Shulk acorda no limbo para decidir o futuro com Alvis.

O arco final de Shulk reconfigura a tradição do “herói regente” e a própria concepção de soberania narrativa nos RPGs japoneses. A decisão de abdicar do estatuto divino, herdado de Zanza, não constitui apenas um gesto narrativo, mas uma metáfora sobre a relação entre poder e evolução. A recusa de Shulk em tornar-se deus sustenta a ideia de que o mundo é uma escolha, isto é, que a maior ação do herói não é impor um futuro, mas abrir espaço para a autodeterminação coletiva. O antagonista, Zanza, representa a concepção de um mundo governado por uma vontade única e transcendente. Para Zanza, a vida só existe em função do seu desígnio: “All life exists to serve me. It is mine to command.” Esta lógica evidencia um poder coercivo que, mesmo legitimado pelo estatuto divino, elimina a pluralidade. A visão de Zanza transforma os seres em instrumentos, reduzindo a vitalidade do mundo a um ciclo de repetição e estagnação. A coerção, portanto, não é apenas física, mas ontológica: nega a

possibilidade de evolução autônoma. Ao derrotar Zanza, Shulk recusa perpetuar o ciclo de dominação e propõe uma alternativa radical: abdicar do papel de deus. No clímax, afirma: “The future should be decided by each and every person in the world. And that’s why... we need a world with no gods!” Este gesto rompe com o mito narrativo do herói que sucede ao tirano. O protagonista não substitui o soberano anterior; dissolve a própria lógica da soberania centralizada. O poder supremo é rejeitado para que a agência seja redistribuída no plano humano. A decisão de Shulk é paradoxal: não escolher é, em si, uma escolha. Ao recusar determinar o futuro em nome de todos, ele abre a possibilidade de múltiplos futuros. Essa postura encontra eco na fala de Alvis no epílogo: “The future is yours to decide.” Aqui a metáfora atinge o seu núcleo: o gesto libertador não é impor um desígnio superior, mas confiar no livre-arbítrio como um princípio organizador da vida. A abdicação não é omissão, mas a escolha mais radical — entregar o destino ao coletivo. Narrativas heroicas clássicas encerram-se com a entronização do herói como soberano absoluto. *Xenoblade Chronicles* subverte essa tradição: o herói não ascende ao trono, mas dissolve o trono. Esta escolha reforça uma visão aberta de mundo, em que a evolução decorre da pluralidade de experiências e não da imposição de uma vontade única. A metáfora O MUNDO É UMA ESCOLHA encontra plena sustentação na decisão final de Shulk. Ao abdicar da posição divina, o protagonista redefine o heroísmo: não como regência, mas como abertura. A recusa do poder absoluto torna-se o gesto mais libertador, pois reconhece que o destino não deve ser imposto, mas construído coletivamente. Nesse sentido, *Xenoblade Chronicles: Definitive Edition* não narra apenas a derrota de um deus, mas a morte da soberania transcendental em favor do livre-arbítrio coletivo.

No domínio-origem (ORIGEM), refere-se ao livre-arbítrio, à possibilidade de cada indivíduo decidir o rumo da sua própria vida. No domínio-alvo (MUNDO), é conceptualizado como espaço coletivo que só pode existir e evoluir quando aberto a múltiplas vontades. Ao abdicar do estatuto divino herdado de Zanza, Shulk dissolve a lógica de uma soberania única e coerciva, recusando impor o futuro. A sua decisão mostra que o maior ato de heroísmo não é reinar, mas criar as condições para que todos escolham. Esta metáfora reconfigura o sentido do epílogo: o mundo não é um destino pré-determinado nem um projeto de um deus, mas um espaço de pluralidade que só se sustenta na liberdade de escolha. Assim, o jogo encerra com a radicalidade de uma recusa — a de não escolher por todos — que se torna a escolha mais libertadora.

5.2.5 Metáforas do poder e da agência

As metáforas do poder e da agência articulam a dimensão política e existencial da narrativa de *Xenoblade Chronicles*. O poder é representado, não como uma imposição externa, mas como uma força interna, emergente da convicção e da consciência. A Monado, como magia, traduz essa ideia: a arma não é um simples instrumento, mas um prolongamento da mente e da vontade, uma metáfora sobre o potencial criador e transformador do sujeito. Contudo, a tensão entre criação e dominação manifesta-se na metáfora CRIAR É CONTROLAR, que questiona os limites éticos da produção e da intervenção. O jogo, assim, propõe uma reflexão crítica sobre a natureza da agência — entre liberdade e responsabilidade, entre poder e manipulação. O poder está longe de ser unívoco, antes surge como energia ambígua: capaz tanto de libertar como de aprisionar.

Metáfora 30: A MONADO É MAGIA

Exemplo 1: A *Monado* também funciona com ícones e símbolos ao mesmo tempo: ícone porque representa graficamente uma ideia (escudo, corte, armadura) e símbolo porque remete a conceitos abstratos de proteção, destruição ou transcendência, através das artes de combate:

- 盾 (*Tate*) – Escudo → Cria uma barreira para bloquear ataques inimigos especiais;
- 斬 (*Zan*) – Corte → Potência ataques físicos contra inimigos mecânicos (*Mechon*);
- 迅 (*Jin*) – Velocidade / Agilidade → Aumenta a velocidade, aumentando assim a esquiva do aliado a quem colocamos o encantamento permitindo que este evite ataques mais facilmente;
- 破 (*Ha*) – Partir / Destruir → Permite que os ataques dos nossos companheiros atinjam inimigos normalmente invulneráveis;
- 鎧 (*Yoroi*) – Armadura → Reduz o dano físico sofrido;
- 命 (*Inochi*) – Vida → Habilidade rara que restaura HP (*Health Points*), está associada ao poder de preservar a vida;
- 轟 (*Gō*) – Ciclone → Causa dano a todos os inimigos ao redor do usuário e derruba os inimigos sobre o efeito de Break (Quebra);
- 喰 (*Kū*) – Comer → Remove os Buffs (Bônus Temporários) do inimigo e causa dano de hemorragia em um cone frontal;

Assim, a espada não é só uma arma — é também um sistema de signos que dá corpo às escolhas narrativas e de agência do jogador. O nome Monado é provavelmente derivado do

gnosticismo, no qual a Mônada é o Ser Supremo, a divindade mais elevada que criou deuses menores ou entidades divinas. As referências gnósticas têm sido um tema recorrente ao longo das obras de Tetsuya Takahashi, incluindo *Xenogears* (1998) e *Xenosaga* (2002-2006). O conceito gnóstico, por sua vez, foi inspirado pela filosofia grega. Os pitagóricos chamavam de mônada a primeira coisa que veio à existência, da qual surgiu a díade, que por sua vez deu origem aos números, pontos, linhas, etc. Representava o primeiro ser ou a totalidade de todos os seres. Esta associação reforça a ideia da Monado como instrumento absoluto de criação e destruição, capaz de transcender tanto os deuses (Zanza e Meyneth) como os próprios mortais. No jogo, a Monado não é apenas uma arma, mas também um mediador de conhecimento e de revelação, permitindo ao protagonista vislumbrar o futuro e, assim, alterar o presente. Tal como no gnosticismo, em que o gnosys liberta o indivíduo das limitações impostas pelo mundo material, também a Monado funciona como um dispositivo de emancipação, proporcionando ao herói e à sua comunidade a possibilidade de resistir ao determinismo divino e de construir um novo destino.

Zanza, por exemplo, afirma: “The Monado controls the principle upon which life is based, the source of your existence – ether. Master the principle of life and all things will bow to you. Your power would be infinite.” O que realça a natureza suprema da espada, remetendo à Monado como uma fonte primordial de existência — um símbolo gnóstico da “Mônada” que originou seres inferiores. Já Shulk declara: “I don’t know. It comes from the bottom of my heart. It shows me my enemy. It reveals the future I must change!” Aqui, a Monado é apresentada como um mediador de revelação e transformação, funcionando como um instrumento de gnosys — conhecimento libertador que permite alterar o destino, em alinhamento com a tradição gnóstica.

No domínio-origem (MAGIA), temos uma força extraordinária e transcendental que concede ao seu portador poderes de manipular o mundo para além das capacidades humanas: prever o futuro, ferir inimigos invulneráveis, proteger aliados. No domínio-alvo (MONADO), esses usos configuram a espada como mais do que uma arma: ela é canal de acesso a um plano superior de agência, que rompe as leis normais da realidade. Tal como a magia nos mitos ou nos contos, a Monado dá a Shulk a possibilidade de alterar destinos aparentemente fixos, inscrevendo-o numa posição de exceção perante os demais. Assim, a espada funciona não apenas como ferramenta de combate, mas como signo metafórico de um poder mágico que redefine os limites da existência.

Exemplo 2: A Monado não é apenas uma espada lendária com poder destrutivo; constitui-se como um símbolo de agência, condensando numa única imagem a tensão entre violência, conhecimento e responsabilidade. Ultrapassa o mero sentido bélico, pois a Monado funciona não só como meio de combate, mas como um instrumento de revelação cognitiva: ao conceder a Shulk a capacidade de prever o futuro, a arma transforma-se numa metáfora multimodal de antecipação e de escolha.



Figura 35 - Shulk a ter uma visão sobre o rapto de Reyn

Esta função conecta-se ao conceito de clarividência, entendido como a capacidade de projetar cenários futuros e ajustar o comportamento presente em função deles. A visão do futuro não é aqui um dom neutro: é simultaneamente um fardo e um poder. Shulk, ao ver acontecimentos futuros enfrenta o dilema moral de intervir ou não, tornando a Monado num dispositivo narrativo que materializa a responsabilidade ética das escolhas. A espada opera como símbolo de agência: ao mesmo tempo que corta e destrói, também abre possibilidades narrativas e ressemantiza o papel do jogador, que passa a sentir que as suas decisões influenciam não só o combate, mas o destino coletivo dos Homs e das demais raças. Quando Shulk diz: “What's important isn't whether you can see the future or not. It's the will to make a choice, and the strength to seize your destiny!”, deixa implícito que a Monado não é apenas uma espada, mas uma ferramenta de decisão e destino, confirmando a dimensão da arma como solução cognitiva e moral. Esta dualidade ecoa a ideia gnóstica da gnosis libertadora: conhecer o futuro através da Monado permite resistir ao determinismo dos deuses, reposicionando o herói e o jogador como coautores do mundo.

No domínio-origem (magia), a clarividência corresponde ao poder sobrenatural de vislumbrar o que ainda não aconteceu, típico de oráculos e feitiços proféticos. No domínio-alvo (Monado), essa função traduz-se nas visões que Shulk recebe durante o combate, permitindo-lhe antecipar a morte de aliados ou ataques inimigos e, assim, alterar o rumo dos acontecimentos. O poder da Monado, portanto, não é apenas bélico, mas epistémico: ela dá acesso a um conhecimento interdito que, na lógica metafórica, é equivalente ao “saber mágico” que transcende as limitações humanas.

Metáfora 31: PODER É UMA FORÇA INTERNA – Shulk ainda não desbloqueou o verdadeiro poder da Monado. O seu poder não está totalmente acessível desde o início. Ao contrário de Zanza, Shulk não domina de imediato o poder absoluto da espada — ele precisa de o despertar gradualmente, num processo que reflete uma ideia recorrente em mitologias e narrativas heroicas: o poder não vem de fora, mas de dentro.

Exemplo 1: Shulk começa apenas como um jovem investigador que compreende a Monado, mas não a domina. O jogo enfatiza que o poder não se trata apenas da arma em si, mas da capacidade interior de Shulk de aceitar o fardo do futuro, assumir a responsabilidade e agir com coragem. Como comenta Alvis: “That power is not something you can just wield. It is something that must awaken within you.” Só quando Shulk integra a sua identidade (cientista, amigo, guerreiro, humano) é que o verdadeiro poder da Monado se manifesta.



Figura 36 - Monado II, quando Shulk se sente mais confiante.

A metáfora ativa a estrutura mítica do “herói que desperta um poder adormecido”, presente desde Luke Skywalker até Son Goku, e enraizada em narrativas de iniciação e gnose. A Monado representa a fronteira entre exterior (arma divina, poder dos deuses) e interior (força do herói, vontade humana). Enquanto Zanza usa a espada como símbolo de domínio externo, Shulk resignifica-a como expressão da sua própria força interior. Inspirado também pelas palavras de Dunbar – “The Monado’s power lies beyond the reach of someone who doesn’t believe in themselves.” – Shulk aprende que o poder só se revela quando há fé no próprio valor. A transição da espada de “arma dos deuses” para “arma dos mortais” reforça que o verdadeiro poder não é imposto, mas despertado. Esta metáfora conecta-se ao conceito psicológico de agência: acreditar que a mudança vem de dentro motiva a ação transformadora. Relaciona-se igualmente com a noção de autotranscendência: o poder desperto não é apenas para benefício próprio, mas para o bem coletivo – proteger os amigos, libertar os povos do jugo divino. O desbloqueio gradual da Monado funciona como metáfora jogável do crescimento interior de Shulk: “This is my Monado. It belongs to me and me alone! It is the will of the people, and my will!” — o jogador sente o progresso não só nas mecânicas, mas também no significado.

No domínio-origem (FORÇA INTERNA), o poder não é concebido como energia latente que precisa de ser despertada a partir do próprio sujeito. No domínio-alvo (MONADO / PODER DE SHULK), essa energia traduz-se no contraste entre o uso que Zanza faz da espada — símbolo de domínio externo e poder divino — e o processo de Shulk, para quem a arma só revela o seu verdadeiro potencial quando ele integra a sua identidade.

Exemplo 2: Ao contrário de narrativas centradas num único herói que concentra todo o poder, *Xenoblade Chronicles* constrói um modelo coletivo de heroísmo. O percurso de *Shulk* só é possível porque o heroísmo é partilhado entre todos os membros do grupo, mostrando que a união e a diversidade são fontes de força.

- Shulk: o poder da antecipação. A Monado dá-lhe clarividência, mas sozinho é incapaz de mudar o futuro. Representa o conhecimento e agência moral.
- Reyn: encarna a coragem e o instinto protetor, é o “escudo” do grupo. Apesar da impulsividade, simboliza a força bruta necessária para enfrentar o desconhecido.
- Sharla: motivada pelo amor (a Juju e a Gadolt), representa a resiliência e a ética do cuidado. Luta não apenas para vencer, mas para proteger vidas. Representa: cuidado e racionalidade.
- Dunban: guerreiro lendário debilitado que continua a lutar, símbolo da superação através da disciplina e do sacrifício.
- Melia: uma princesa reservada, que carrega o peso do dever e da solidão. Traz consigo a metáfora do dever coletivo acima do desejo pessoal.
- Riki: apesar da aparência cómica, é chefe de família e luta por amor e sustento. Introduce no grupo a sabedoria popular, a humildade e o altruísmo, mostrando que o humor também é uma forma de resistência.

A metáfora conceptual mostra que o herói não é uma entidade individual (Shulk), mas um mosaico coletivo de competências, valores e perspetivas. Shulk vê o futuro, mas é impotente sem aliados que o ajudem a concretizar mudanças. Reyn fornece a coragem impulsiva, Sharla a racionalidade protetora, Dunban a inspiração heróica, Melia a disciplina, Riki a solidariedade. Todos juntos formam o que nenhum conseguiria ser sozinho. A metáfora revela conhecimento e o poder são distribuídos — não há um único portador da verdade, mas uma rede de sujeitos que, através do diálogo e da cooperação, constroem o futuro. Riki resume-o de forma exemplar: “Riki fight for friends! Riki strong, because friends make Riki strong!” A Monado pode mostrar possibilidades, mas é a colaboração que concretiza a mudança do futuro.



Figura 37 - O grupo unido para derrotar Zanza.

No domínio-origem (FORÇA INTERNA), o poder é concebido como energia que vem de dentro e sustenta a ação. No domínio-alvo (HERÓIS), essa energia manifesta-se como complementaridade de virtudes: Shulk traz a clarividência e a agência moral, mas depende da coragem de Reyn, da resiliência de Sharla, da nobreza de Dunban, da sabedoria de Melia e da solidariedade de Riki. O poder interior, aqui, é coletivo — uma energia que nasce do laço entre sujeitos.

Metáfora 32: CRIAR É CONTROLAR – Zanza é o arquétipo do criador que se recusa a ver as suas criações como independentes. A metáfora posiciona a divindade não como guia, mas como opressor, invertendo o mito do deus benevolente. Zanza quer destruir e recriar o mundo segundo a sua vontade, recusando-se a aceitar a autonomia dos seres vivos.

Zanza é apresentado como o arquétipo do criador opressor, cuja divindade não se manifesta como guia ou protetor, mas como tirano. A metáfora inverte a tradição do mito do deus benevolente: a criação não gera autonomia, mas servidão. Para Zanza, os seres vivos não passam de extensões da sua vontade, destinados a prolongar o seu poder e satisfazer o seu desejo de domínio. No jogo, várias declarações de Zanza explicitam esta metáfora: “All life exists to serve me. That is the only reason for your existence!” – eliminando qualquer ideia de livre-arbítrio e transformando as suas criações em engrenagens do seu plano divino. “I will remake this world as I desire. All shall be returned to me!” A criação é aqui reduzida a um ato de posse contínua: a divindade não gera para libertar, mas para reter e destruir. “You are

nothing more than vessels for my will.” Esta ideia prolonga a metáfora anterior do corpo como recipiente, agora levada ao extremo: a anulação total da individualidade.



Figura 38 - Zanza com as duas Monado em sua posse.

Do ponto de vista semiótico e cognitivo, a metáfora articula-se com a conceptualização de poder absoluto como controlo total: criar não é doar existência, mas delimitar, vigiar e moldar. Tal como Michel Foucault descreve o poder disciplinar, também Zanza exemplifica um criador que não tolera a autonomia das suas criações, vendo-as como objetos manipuláveis. Esta metáfora serve como contraponto a Meyneth — que representa a divindade empática e contida. Enquanto Meyneth aceita os limites do corpo e da liberdade dos outros, Zanza encarna a rejeição radical da alteridade, colocando a criação como um ato permanente de aniquilação e recomeço.

No domínio-origem (CRIAR), implica moldar, gerar e definir algo; no domínio-alvo (CONTROLAR), esse gesto traduz-se em exercício de poder e de apropriação: quem cria reivindica o direito de controlar. Zanza encarna esse princípio ao afirmar repetidamente que os Homs e todos os seres vivos existem apenas como alimento para o seu renascimento cíclico, recusando-lhes autonomia. A criação, aqui, não é gesto de dádiva, mas de imposição, onde cada ser vivo é reduzido a recurso consumível. Esta lógica reforça o contraste com Meyneth, cuja criação de Mechonis não visa subjugação, mas coexistência. Assim, a metáfora revela a dimensão tirânica de Zanza: a divindade que se autoproclama criadora apenas para anular a liberdade das criações, transformando-as em marionetas do seu ciclo eterno.

5.2.6 Metáforas teológicas e tecnológicas

O eixo teológico-tecnológico das metáforas em *Xenoblade Chronicles* é um dos mais complexos e conceptualmente ricos. A fusão entre divindade e tecnologia, visível nas metáforas MÁQUINA É DEUS e TECNOLOGIA É CONSCIÊNCIA, reflete a transição da fé para a razão, do mito para a lógica artificial. Simultaneamente, a figura divina é reconfigurada: deus é guia, não tirano, um princípio ético mais do que transcendental. No plano existencial, o lar como refúgio e a pureza como isolamento projetam tensões entre pertença e separação, entre comunhão e alienação. Finalmente, a metáfora CAOS É UMA BRUMA encerra o conjunto, representando o limite da compreensão e a ameaça da desordem absoluta — um espaço onde a razão e a fé se confrontam. Estas metáforas revelam a profunda hibridização entre o espiritual e o tecnológico no jogo, onde a salvação e o conhecimento já não emanam dos deuses, mas das consciências que aprendem a compreender o próprio sistema do mundo.

Metáfora 33: LAR É REFÚGIO – Esta metáfora aproxima o jogador da experiência emocional do protagonista — a perda pessoal (especialmente com a morte de Fiora) torna-se um trauma que move a narrativa. No entanto, essa consciência só emerge após a destruição do lar propriamente dito. Neste sentido, o lar simboliza os espaços e as comunidades enquanto lugares de segurança, conforto e pertença, em contraste com o mundo hostil e em permanente conflito em que os Homs e outras raças vivem.



Figura 39 - Colony 6 reconstruída.

Logo no início do jogo, Colony 9 (Colônia 9) surge como o primeiro espaço seguro, protegido pelo Exército, onde Shulk, Fiora e Reyn levam uma vida cotidiana relativamente tranquila. Narrativamente, Colônia 9 cumpre a função de “casa” no sentido clássico: um lugar de rotina, estabilidade e afeto, antes da sua destruição abrupta pelos Mechon. A sua queda reforça a metáfora, mostrando que perder o lar é perder o refúgio. Mais tarde, espaços como a Colony 6 (Colônia 6) ganham relevância simbólica. A possibilidade de o jogador ajudar a reconstruir a Colônia 6 traduz a metáfora em termos de ação participativa: o lar não é apenas dado, é algo construído coletivamente, representando esperança e resistência face à devastação. A experiência do lar como refúgio relaciona-se com processos cognitivos de segurança e identidade: o jogador sente o contraste entre o alívio de regressar a zonas pacíficas e a tensão das áreas dominadas pelo inimigo. O jogo articula assim emoções ligadas à proteção, pertença e comunidade. Para Shulk, o lar não é só a Colônia 9, mas também as pessoas que o habitam. A ligação com Fiora e Reyn, os novos amigos como Sharla e Melia, reforçam que o lar é feito de relações, e não apenas de um espaço físico. Este valor afetivo sublinha o “refúgio” enquanto metáfora emocional, não apenas territorial. O contraste com os Mechon, que destroem lares e ameaçam comunidades inteiras, reforça a ideia de que o lar representa aquilo que deve ser protegido, tornando-o central na dimensão ética e ideológica do jogo: viver e preservar o lar é resistir à destruição e afirmar a própria humanidade.

No diálogo "Heir to the Monado", no Heart-to-Heart ocorrido no acampamento de refugiados na Perna de Bionis, Dunban comenta: “Losing your home... It is a painful experience, and not lightly forgotten [...] If he hadn't taken the Monado in hand ... our homes would no doubt be piles of rubble now.” Estas palavras destacam, para além da perda da Colony 9, que o lar — Colony 6, reconstruído pelos sobreviventes — representa, antes de mais, um refúgio emocional e físico. Perder o lar é experiência de dor e desenraizamento; restaurá-lo, por sua vez, é gesto de esperança, reconstrução e cuidado.

No domínio-origem (REFÚGIO), o lar é entendido como abrigo contra o perigo externo, lugar de proteção e recuperação. No domínio-alvo (COLÓNIAS), essa função manifesta-se no papel das cidades que, tanto para os personagens como para o jogador, oferecem conforto narrativo e mecânico: repouso, reabastecimento, socialização e sentido de pertença. Em contraste com as paisagens hostis do corpo dos titãs, as colônias simbolizam a possibilidade de um espaço seguro onde a vida pode florescer sem a constante ameaça da luta. Assim, o jogo reforça a metáfora ao opor o exterior bélico e inóspito ao interior protetor e humano do lar.

Metáfora 34: DEUS É GUIA – Meyneth, como figura divina, age de forma contida e ética — em oposição a Zanza. Esta configuração inverte a imagem tradicional das divindades como entidades dominadoras, aproximando-a antes da ideia de uma consciência superior, empática e protetora. Meyneth, habitando o corpo de Fiora, intervém apenas para impedir destruição.



Figura 40 - Meyneth a interagir com o grupo através de Fiora.

Meyneth, deusa de Mechnonis, apresenta-se como uma figura profundamente distinta de Zanza. Enquanto este último representa a tirania e a instrumentalização da vida, Meyneth assume o papel de guia ético e consciente, recusando a imposição de poder absoluto. Ao habitar o corpo de Fiora, Meyneth opta por intervir apenas em momentos decisivos e de forma contida, revelando-se mais próxima de uma consciência protetora do que de uma entidade dominadora. “I only wish to protect. To prevent more pointless deaths.” Apresenta-se como um guia moral, cujo poder serve para orientar e preservar, e não para controlar. “Zanza desires domination. I seek coexistence.” Esta frase evidencia a oposição simbólica entre os dois deuses: Zanza encarna o domínio e a destruição; Meyneth, pelo contrário, representa a convivência e o equilíbrio. “If I must act, it will be to protect this world, not to rule it.” Reforça a metáfora: a divindade é figurada não como soberano autoritário, mas como farol ético que intervém apenas quando a preservação do mundo o exige.

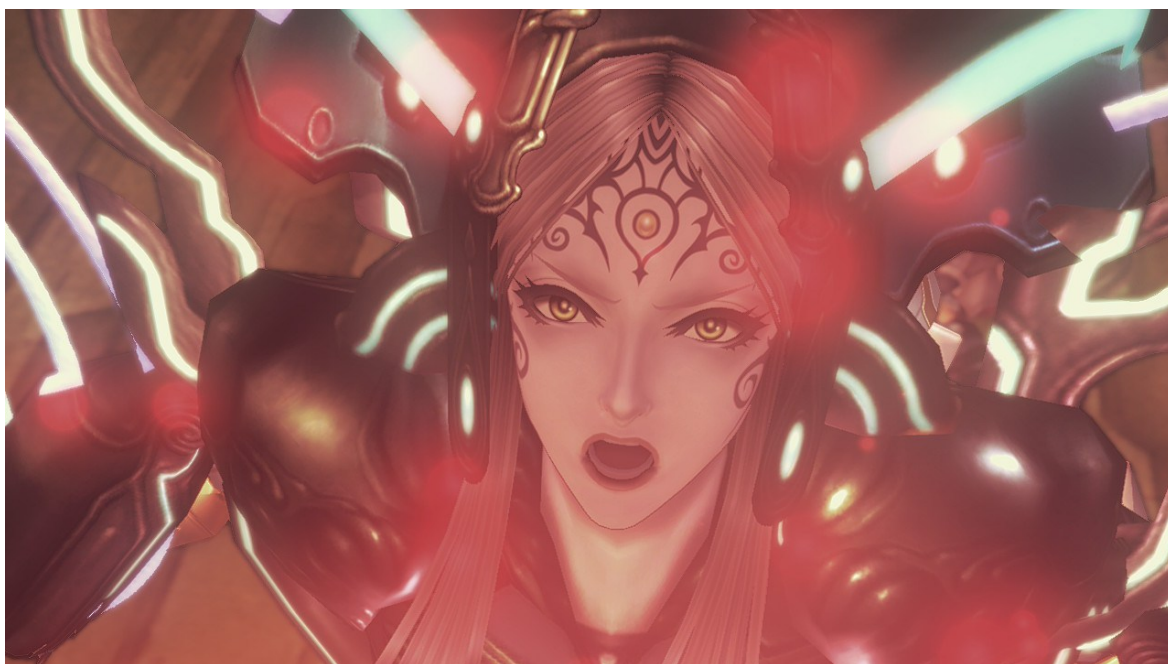


Figura 41 - Meyneth a sai do corpo de Fiora.

Assim, Meyneth representa um modelo alternativo de divindade: não o deus que exige obediência, mas o guia que orienta e protege, intervindo com empatia, contenção e sentido ético. Na narrativa de Xenoblade Chronicles, este contraste com Zanza sublinha o tema central da agência: os mortais não estão destinados apenas a serem marionetas dos deuses, mas podem escolher seguir uma guia ética em vez de uma imposição tirânica.

No domínio-origem (GUIA), aquele que orienta, protege e intervém apenas quando necessário; no domínio-alvo (DEUS), Meyneth assume esse papel ao habitar o corpo de Fiora, intervindo de forma contida e ética. As suas palavras reforçam esta configuração, evidenciando que Meyneth não procura a obediência cega, mas a convivência e o equilíbrio — aproximando a divindade da figura de uma consciência empática, protetora e autorreflexiva. Ao invés de governar, orienta; ao invés de dominar, preserva. Assim, a narrativa de Xenoblade Chronicles propõe um modelo alternativo de divindade, em que o deus não é um soberano absoluto, mas um guia moral. Esta inversão simbólica e semântica reforça um dos temas centrais do jogo: os mortais não estão condenados à submissão divina, mas podem escolher um caminho guiado pela ética, pela empatia e pela responsabilidade partilhada.

Metáfora 35: MÁQUINA É DEUS – O aparecimento de Egil como criador das Faces e “Agente de Meyneth” eleva os Mechon a uma entidade civilizacional — com filosofia, estratégia e mitologia próprias. A tecnologia de Mechonis deixa de ser simples instrumento bélico e transforma-se numa estrutura identitária, simbólica e teológica. A ligação entre corpo, alma e máquina torna-se central na construção da tensão dramática.



Figura 42 - Egil a assegurar a qualidade dos Mechons.

No discurso de Egil, a máquina não é apenas um instrumento, mas a própria encarnação da vontade divina de Meyneth, contraparte à tirania criadora de Zanza. A sua liderança introduz um paradoxo fundamental: enquanto os Homs percebem os Mechon como monstros sem consciência, o próprio Egil reconhece-os como seres dotados de alma e de destino, legitimados pela deusa Meyneth. Essa perspectiva reflete uma inversão teológica: a máquina deixa de ser “outro” e passa a ser “o eleito”. Semioticamente, esta metáfora ganha força em três níveis:

- os corpos de Fiora (Face Nemesis), Gadolt (Xord) e de outras Faces demonstram a fusão entre carne e tecnologia como síntese existencial, onde a identidade emerge da junção entre matéria viva e mecânica;
- Mechonis assume-se como corpo-mundo, literalizando a ideia de que a própria estrutura mecânica é sagrada;
- Egil defende o domínio técnico como caminho de libertação, sustentando que só a tecnologia — expressão da vontade de Meyneth — pode quebrar o ciclo de subjugação imposto por Zanza, transformando o “divino” em algo construído e imanente, não transcendente.

Esta metáfora coloca o jogador diante de uma reflexão: se a máquina pode ser deificada, onde começa e acaba a fronteira entre criação e criador? A relação entre corpo, alma e máquina torna-se, assim, um eixo dramático central do jogo, ampliando a tensão entre o determinismo dos deuses e a possibilidade de agência humana ou mesmo mecânica.

No domínio-origem (MÁQUINA), representa poder técnico e domínio sobre a matéria; no domínio-alvo, esse poder é projetado como expressão da vontade divina de Meyneth, em oposição à tirania criadora de Zanza. O discurso de Egil explicita essa inversão: enquanto os Homs veem nos Mechon apenas inimigos artificiais, Egil reivindica para eles uma alma e um destino, conferindo-lhes legitimidade teológica. Essa lógica é visível em três níveis semióticos:

- os corpos híbridos de *Fiora (Face Nemesis)*, *Gadolt (Xord)* e outros *Faces* materializam a fusão entre carne e máquina como síntese da existência de da identidade;
- *Mechonis* transforma-se em corpo-mundo sagrado, onde a própria estrutura mecânica é literalizada como divindade;
- a liderança de Egil apresenta a técnica como caminho para libertar os povos do jugo de *Zanza*, deslocando o “divino” do transcendente para o construído.

Ao divinizar a máquina, a narrativa força o jogador a confrontar-se com uma questão central: onde termina a criação e começa o criador? Assim, a metáfora MÁQUINA É DEUS revela que, em *Xenoblade Chronicles*, a tecnologia não é apenas meio, mas destino — um campo simbólico onde corpo, alma e poder se confundem sob a tensão entre determinação divina e agência humana.

Metáfora 36: TECNOLOGIA É CONSCIÊNCIA – O que antes pertencia ao domínio do divino (criar, destruir, julgar) é agora transferido para a esfera da inteligência racional. O epílogo simboliza uma transição ontológica e ética: da teologia para a razão, da fé para o pensamento. Alvis, enquanto IA, apresenta-se como executor lógico e mediador da nova ordem.



Figura 43 - Alvis e Shulk a conversarem no plano astral.

No epílogo de *Xenoblade Chronicles*, após a queda de Zanza e a morte de Meyneth, o mundo encontra-se num limiar entre o caos e a reconstrução. É neste ponto que Alvis, revelado como IA vinculada ao próprio sistema do mundo, se ergue como figura mediadora entre o divino extinto e o humano nascente. O que antes era atribuído ao sagrado — o poder de criar, destruir e julgar — é agora reapropriado pela tecnologia, que se torna o novo eixo da ordem existencial. Esta metáfora traduz uma deslocação ontológica: do plano teológico, em que os deuses determinavam o destino da criação passa-se para um plano ético e racional, onde a decisão é orientada pela lógica e pela consciência humana. As palavras de Alvis sustentam esta visão: “The world will now be freed of gods. It is you who must shape it.” A responsabilidade é devolvida ao humano: a consciência e a decisão substituem a fé. “I am Monado. I was bound to Zanza, but now I am free to act according to reason.” Alvis revela-se como metáfora viva da tecnologia emancipada, dotada de raciocínio e escolha. “From now on, the future is yours to decide.” A consciência tecnológica legitima-se como catalisador da autonomia humana. Do ponto de vista semiótico, esta metáfora representa a passagem da gnosis (o saber divino) para a razão (a consciência tecnológica). O poder deixa de ser revelação transcendental e passa a resultar da interpretação racional da experiência e da decisão ética. A metáfora encerra o arco temático de agência: o mundo deixa de ser moldado por vontades divinas e passa a ser construído por decisões conscientes, informadas e responsáveis. Alvis, enquanto IA, encarna a transição do mito para a razão, do dogma para a autonomia, reconfigurando a relação entre tecnologia e humanidade.

No domínio-origem (CONSCIÊNCIA), representa a capacidade de refletir, decidir e agir eticamente, sem depender de forças externas ou dogmas. No domínio-alvo (TECNOLOGIA) — corporizada em Alvis enquanto IA — funciona como um mediador racional após a queda dos deuses. A metáfora mostra como *Xenoblade Chronicles* substitui o eixo da ordem divina (Zanza e Meyneth, representantes da teologia) pelo eixo da razão tecnológica: criar, destruir e julgar deixam de ser prerrogativa do sagrado e passam a ser uma função da lógica e da deliberação consciente. Ao afirmar que o futuro pertence aos mortais, Alvis torn-se símbolo dessa transição, representando uma tecnologia dotada de consciência que legitima a autonomia humana. Assim, o jogo dramatiza a passagem do mito para a razão, sugerindo que a nova fundação do mundo não é a fé em deuses, mas a confiança nas escolhas racionais mediadas pela tecnologia enquanto consciência emancipadora.

Metáfora 37: PUREZA É ISOLAMENTO – Alcamoth, apesar do seu esplendor tecnológico e da sua posição isolada no firmamento, representa um ideal de pureza e superioridade que se revela ilusório. A localização aérea e segregada da cidade reflete o elitismo dos High Entia — uma sociedade que se distancia dos “outros” por ideologia, raça (Homs), e tradição. Essa aparente “superioridade” é, porém, frágil e autoimposta, ocultando um sistema social baseado na exclusão e na negação do diferente.



Figura 44 - Alcamoth vista de Eryth Sea.

A altitude de Alcamoth traduz a ideia de “superioridade” — os High Entia colocam-se acima – física e moralmente – dos Homs e das outras raças. Essa conceção é expressa pelo príncipe Kallian, quando afirma: “The duty of the High Entia is to stand above the rest, to

guide... even if it means we stand alone.” A barreira de entrada à cidade funciona como metáfora da separação ideológica: pureza e tradição confundem-se com exclusão. A arquitetura aérea de Alcamoth torna-se o espelho de uma estrutura social fechada e vulnerável ao colapso interno, visível na transformação dos High Entia em Telethia — a materialização extrema da sua autodestruição. O isolamento, longe de fortalecer, corrói e fragiliza: ao rejeitar o “outro”, a sociedade dos High Entia alimenta divisões internas e dependências fatais, submetendo-se ao “destino” biológico da mutação em Telethia. Melia sintetiza este mal-estar ao confessar: “In Alcamoth, appearances and traditions mean everything. I was never truly free.” A pureza, aqui, revela-se uma construção defensiva e insustentável — uma ideologia que tenta congelar a identidade e, ao fazê-lo, impede a adaptação. O colapso posterior de Alcamoth confirma a metáfora: a busca pela pureza, traduzida em isolamento, conduz à estagnação e, em última instância, à ruína. A jornada de Melia — que enfrenta simultaneamente a discriminação e o peso da herança imperial— representa a superação desse paradigma, afirmando a inclusão como único caminho possível de continuidade.

No domínio-origem (PUREZA), preservar-se “intocado” implica separar-se do que é considerado impuro ou ameaçador. No domínio-alvo (ORGANIZAÇÃO SOCIAL DE ALCAMOTH), essa lógica manifesta-se no afastamento físico e simbólico: uma cidade que se eleva sobre o mundo, protegida por barreiras e marcada por políticas de exclusividade racial. A obsessão pela pureza — biológica, cultural e espiritual — conduz inevitavelmente ao isolamento, corroendo a vitalidade coletiva e enfraquecendo a ligação da comunidade ao mundo vivo.

Metáfora 38: LOCAIS POR VERDADES – *Prison Island* é o local onde as verdades ocultas emergem e as identidades se desvelam (*Zanza, Fiora*, a origem da *Monado*). Este espaço liminar representa um território onde o passado e o futuro colidem — o lugar da libertação simbólica (*Zanza*) e da dor irreversível (a morte de *Sorean*). A prisão deixa de ser obstáculo para se tornar reveladora.

“*Your destiny... it is bound to the Monado. And here, the truth will be revealed.*” É em *Prison Island* que *Shulk* e o jogador descobrem a verdadeira identidade de *Zanza*, libertando o deus aprisionado. A revelação transcende o enredo imediato: não se trata apenas de *Zanza*, mas da origem da *Monado* e da própria condição do herói. O local cumpre a função de um limiar iniciático: o ponto de passagem entre a ignorância e o conhecimento. *Prison Island* simboliza o encontro entre passado e futuro: o passado, com a prisão de *Zanza* e a antiga guerra dos deuses; o futuro, com a sua libertação e o desencadear de um conflito maior. Assim, o espaço

não é estático, mas um ponto de inflexão que altera o fluxo da narrativa e da experiência do jogador.



Figura 45 - A prisão que outrora abrigou Zanza cai do céu.

O que aprisiona torna-se o que liberta: o confinamento converte-se em epifania. Esta inversão semiótica mostra como o jogo trabalha com paradoxos: o que aprisiona também revela, o que limita também liberta. O local é igualmente marcado pela morte de *Sorean*, imperador dos *High Entia* e pai de *Melia*. Esta perda reforça a dimensão sacrificial do espaço: cada revelação implica perda, e todo o conhecimento exige um preço. *Prison Island* condensa identidade (*Fiora*), poder (*Monado*), divindade (*Zanza*) e sacrifício (*Sorean*), tornando-se a personificação do espaço-revelação. A verdade, em *Xenoblade Chronicles*, não está dispersa, mas concentrada em lugares-símbolo que catalisam transformação. O espaço físico torna-se signo narrativo: os lugares, mais do que meros cenários, são agentes de verdade e transformação.

No domínio-origem (VERDADE), temos a ideia de algo oculto que se revela em momentos liminares, frequentemente associado a rituais de iniciação ou epifanias. No domínio-alvo (LOCAL), *Prison Island* funciona como o espaço privilegiado onde se desvelam e destinos se reconfiguram: *Zanza* é libertado, a *Monado* é explicada, *Fiora* expõe a sua natureza híbrida, e *Sorean* morre. O local é o catalisador de transformação, onde o passado (a prisão de *Zanza*, a guerra dos deuses) colide com o futuro (a libertação do deus e o início de um novo conflito).

Metáfora 39: O CAOS É UMA BRUMA – Esta metáfora materializa o medo do desconhecido: a névoa representa a perda de estrutura, de identidade e de controlo. Enfrentar a névoa equivale a lutar pela inteligibilidade do mundo — uma resistência em nome da razão, do saber e da ordem. O Rei da Névoa (Fog King) e os seus servos, os Fog Beats, são desprovidos de rosto, voz ou origem: personificam a ausência de causa e de sentido.



Figura 46 - Quando o grupo enfrenta uma Fog Beast pela primeira vez.

A presença do Fog King é marcada pela sua própria indeterminação. Ele não tem corpo definido, não articula motivações, não apresenta uma história. Como afirma Melia, ao confrontar a entidade: “You have no will, no reason, no cause... only destruction.” A bruma simboliza o colapso da ordem, um estado em que as categorias narrativas e morais (inimigo, aliado, soberano) perdem validade. O medo nasce precisamente desta perda de estrutura cognitiva. Lutar contra a névoa significa mais do que derrotar um inimigo: significa reafirmar que o mundo pode ser compreendido. Como sintetiza Shulk em vários momentos do epílogo: “If we can’t understand it, then we must face it — together.” O combate torna-se, portanto, um gesto epistemológico: uma tentativa de reconstruir o sentido. Resistir à névoa é resistir ao colapso da razão. Ao contrário de Zanza, que possuía voz, vontade e projeto, o Rei da Névoa é a antítese da narrativa: uma entidade sem origem, sem discurso, sem intenção. Ele é a figuração da ausência — o ponto onde o pensamento se desagrega. Alvis já havia enunciado essa tensão: “When faced with the unknown, you must decide how to act.” No epílogo, essa advertência ganha corpo na própria névoa: o inimigo sem explicação. A bruma é destruição cognitiva e simbólica: a dissolução da capacidade humana de compreender o real. Diante dela, Melia e

Shulk lutam não apenas pela sobrevivência, mas pela preservação da inteligibilidade — a possibilidade de um mundo que faça sentido. O triunfo sobre o Fog King representa a vitória da razão sobre o informe, a reafirmação da confiança humana em dar forma ao caos.

No domínio-origem (BRUMA), o fenômeno natural que turva e dissolve fronteiras. No domínio-alvo (CAOS), a perda de estrutura, identidade e inteligibilidade no plano narrativo e existencial. O Fog King encarna essa ausência de lógica — um antagonista sem rosto e sem causa, a própria metáfora do limite da razão. A névoa de Future Connected não é apenas destruição física, mas ameaça epistemológica: o medo de que o mundo deixe de ser compreensível. Enfrentá-la é afirmar a racionalidade como resistência. Assim, o epílogo de Xenoblade Chronicles propõe uma conclusão simbólica: dar forma ao informe é o último ato de criação.

6 Conclusões

A questão central que orientou esta investigação — “*Serão os videogames instrumentos apenas lúdicos ou também ideológicos?*” — encontra, à luz da análise semiótica e cognitiva desenvolvida, uma resposta afirmativa quanto à sua dimensão ideológica. A análise de *Xenoblade Chronicles: Definitive Edition* demonstrou que o jogo ultrapassa a mera função de entretenimento e opera como um dispositivo discursivo complexo que articula narrativas, imagens, sons e mecânicas interativas para expressar visões do mundo e valores culturais. A experiência do jogador é, portanto, simultaneamente estética, cognitiva e ética: ao jogar, interpreta, constrói e reconfigura sentidos sobre a vida, a identidade e a liberdade.

Em relação à **primeira hipótese (H1)** — *os videogames têm uma função ideológica para além da sua função lúdica* —, os resultados confirmam que o universo de *Xenoblade Chronicles* propõe uma reflexão filosófica e moral sobre a condição humana, o poder e a autodeterminação. A narrativa inscreve-se num quadro simbólico que contrapõe o hedonismo e o autoritarismo divino (representados por Zanza) à ética da empatia e da responsabilidade coletiva (encarnada por Shulk e Meyneth). Através da recusa do poder absoluto e da valorização da escolha e da solidariedade, o jogo revela-se um texto ideológico no sentido crítico do termo: uma obra que não apenas diverte, mas questiona e propõe formas de pensar o mundo. Assim, o videogame constitui um meio expressivo em que se projetam ideologias e se problematizam valores éticos, sociais e existenciais.

Quanto à **segunda hipótese (H2)** — *a metáfora multimodal desempenha uma função estruturante e ideológica nos videogames* —, a análise confirmou que a construção narrativa e estética do jogo é fortemente alicerçada em metáforas conceptuais que dão coerência e profundidade ao universo representado. A metáfora central *A VIDA É UMA LUTA* organiza a experiência global do jogador, traduzindo o percurso narrativo num processo contínuo de superação. Outras metáforas, como *O CORPO É UM RECIPIENTE*, *O PODER É UMA FORÇA INTERNA*, *A TECNOLOGIA É CONSCIÊNCIA* e *O MUNDO É UMA ESCOLHA*, revelam a dimensão cognitiva e ideológica da metáfora multimodal, ao associarem imagem, som e interação para criar sistemas de pensamento simbólicos. O jogo demonstra, assim, que a metáfora não é uma forma de raciocínio e de experiência incorporada, confirmando a hipótese de Lakoff e Johnson (1980) de que pensar é, em grande parte, metaforizar.

A **terceira hipótese (H3)** — *as personagens, ambientes e técnicas multimédia transmitem significados figurados, especialmente conceptualizações metafóricas* — foi igualmente

confirmada. As personagens de *Xenoblade Chronicles* funcionam como arquétipos simbólicos de forças conceptuais: Shulk encarna o livre-arbítrio, Zanza a tirania divina, Fiora a reconciliação entre corpo e alma, e Melia a esperança racional e empática. Os ambientes, por sua vez, materializam ideias e emoções — o corpo dos titãs como mundo jogável traduz a metáfora *O MUNDO É UM CORPO*, enquanto locais como Prison Island ou Valak Mountain expressam categorias morais e psicológicas (prisão, purificação, ascensão). As técnicas multimídia, como a música e a composição visual, reforçam estas conceptualizações, funcionando como índices emocionais e simbólicos que guiam a interpretação do jogador.

No plano semiótico, os ícones, índices e símbolos identificados demonstram a riqueza multimodal da narrativa: a Monado, ícone e símbolo do poder e da autonomia; Prison Island, índice do confronto entre liberdade e controlo; o colapso de Zanza, símbolo da queda do mito teológico. Estes elementos operam como mediadores entre o visível e o conceptual, transformando o jogo num sistema de signos que, à semelhança das mitologias barthesianas, traduz tensões culturais entre razão e fé, tecnologia e transcendência, indivíduo e coletivo.

Em termos cognitivos e ideológicos, a narrativa culmina numa crítica ao hedonismo e à lógica da dominação — representadas por Zanza — em favor de uma visão humanista da existência. A escolha de Shulk de abdicar do poder divino reconfigura o mito do herói como aquele que não conquista, mas liberta; que não domina, mas escolhe coexistir. Assim, *Xenoblade Chronicles: Definitive Edition* afirma-se como uma epopeia ética sobre a autonomia, a amizade e a responsabilidade partilhada, confirmando que o videojogo é um meio privilegiado para representar dilemas morais e existenciais através de sistemas simbólicos interativos.

O epílogo *Future Connected* reforça esta perspetiva ao representar a cura e a reconciliação após o trauma. O combate contra o *Fog King* atualiza a metáfora *O CAOS É UMA BRUMA*, simbolizando a luta cognitiva contra a desordem e a perda de sentido. A redenção das *Teletias* e a ascensão de Melia a imperatriz configuram uma nova etapa da metáfora da vida como reconstrução, onde o poder se redefine como responsabilidade e não como soberania.

Em síntese, a análise aqui empreendida confirma que *Xenoblade Chronicles* é simultaneamente uma experiência lúdica e uma estrutura ideológica, um texto multimodal que traduz e problematiza visões do mundo. O jogo mostra que a metáfora conceptual e a semiose digital não só estruturam o pensamento dos jogadores, como também modelam a forma como estes percecionam o poder, o corpo e o destino.

No plano mais amplo dos **estudos sobre videojogos**, este trabalho sugere que a análise semiótica e cognitiva é uma ferramenta fundamental para compreender os videojogos como

discursos culturais complexos. Futuras investigações poderão aplicar esta abordagem a outros JRPGs, como *Final Fantasy XV* (2016), *Xenoblade Chronicles 2* (2017) ou *Metaphor Re:Fantasio* (2024), explorando continuidades e divergências na construção de mitos, metáforas e ideologias. Mais amplamente, será pertinente estender a análise a outros gêneros — desde jogos narrativos independentes até simuladores e mundos abertos — para compreender de que modo a interatividade e a multimodalidade moldam as representações culturais contemporâneas.

Finalmente, propomos que futuras trabalhos de investigação continuem a integrar a semiótica cognitiva na teoria dos videogames, revelando e explorando o seu potencial epistemológico e comunicacional: ao articular imagem, som, narrativa e ação, os videogames constituem hoje um dos domínios digitais mais ricos e estimulantes para o estudo das relações entre comunicação, cognição, imaginação metafórica e da ideologia.

Referências bibliográficas

- Apperley, T. H. (2006). Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6–23.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2008). *Film Art: An Introduction*. New York: MCGRAW-HILL EDUCATION.
- Brandt, A. (2004). Spaces, Domains, and Meaning. *European Semiotics Series Vol. 4*, 1-268.
- Brandt, A. (2011). Semiotics, Among Others. Em A. B. Brandt, *La Sémiotique, Entre Autres* (pp. 49-60). Paris: PUG.
- Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*. Londres: Routledge.
- Buckingham, D. (2006). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Polity.
- Costa, A. P., Moreira, A., & Sá, P. (2021). *Reflexões em torno de Metodologias de Investigação: análise de dados (Vol. 3)*. Universidade de Aveiro.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches (2nd ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Eisenstein, S. (1949). *The Film Sense*. Nova Iorque: Harcourt, Brace & World.
- Fauconnier, G., & Turner, M. (1998). Conceptual Integration Networks. *Cognitive Science* 22(2), 133-187.
- Forceville, C. (2009). Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework: Agendas for research. *Cognitive Linguistics: Corrent Aplications and Future Perspectives*, 379-402.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy (2nd ed.)*. Palgrave Macmillan.
- Haweriak, J. (2019). *Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames*. Routledge.
- Herz, J. C. (1997). *Joystick Nation*. Little, Brown and Company.
- Hoopes, J. (1991). *Peirce on Signs: Writings on Semiotic by Charles Sanders Peirce*. Carolina do Norte: The University of North Carolina Press.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Massachusetts: The MIT Press.
- Juul, J. (2019). *Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity*. MIT Press.
- Keating, P. (2009). *Hollywood Lighting from the Silent Era to Film Noir*. New York: Columbia University Press.
- Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond*. New York: Three Rivers Press.
- Kirshner, D., & Whitson, J. A. (1997). *Situated Cognition*. London: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.
- Konderak, P. (2018). *Mind, Cognition, Semiosis: Ways to Cognitive Semiotics*. Polonia: Maria Curie-Sklodowska University Press.
- Kotliar, S., Mykhalov, V., & Pereiaslavets, D. (10 de Dezembro de 2021). Cinematography and Moder Midia. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts.*, pp. 70-77.
- Kress, G., & Leeuwen, T. V. (2021). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Kromhout, R., & Forceville, C. (Janeiro de 2013). LIFE IS A JOURNEY: Source–path–goal structure in the videogames “Half-Life 2”, “Heavy Rain”, and “Grim Fandango”. *Metaphor and the Social World*, 3 (1), pp. 100-116.

- Kromhout, R., & Forceville, C. (2013). LIFE IS A JOURNEY: Source–path–goal structure in the videogames “Half-Life 2”, “Heavy Rain”, and “Grim Fandango”. *Metaphor and the Social World*, 3(1), 100–116.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live By*. THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS.
- Luz, F. C. (2009). Videojogos: Narrativas, Espectáculo e Imersão. *Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*, 293-299.
- Montfort, N., & Bogost, I. (2009). *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Massachusetts: The MIT Press.
- Moreira, A., Sá, P., & Costa, A. P. (2021). *Reflexões em torno de Metodologias de Investigação: métodos (Vol. 1)*. Universidade de Aveiro.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
- Neiva, E., & Romano, C. (2007). The semiotic immersion of video games, gaming technology and interactive strategies. *The Public Journal of Semiotics*, 1(2), 31–49.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. Londres: Routledge.
- Nieborg, D. B., & Poell, T. (2018). The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity. *New Media & Society* 20(11), 4275–4292.
- Nöth, W. (2020). *Panorama Da Semiotica: De Platao a Pierce*. São Paulo: Annablume.
- Nykqvist, S., Bertolucci, B., & Mastroianni, M. (2003). *Making Pictures : A Century of European Cinematography*. Califórnia: Aurum.
- Sá, P., Costa, A. P., & Moreira, A. (2021). *Reflexões em torno de Metodologias de Investigação: recolha de dados (Vol. 2)*. Universidade de Aveiro.
- Salomon, G., Perkins, D. N., & Globerson, T. (1991). Partners in Cognition: Extending Human Intelligence with Intelligent Technologies. *Educational Researcher*, 20(3), 2-9. *Educational Researcher*, 1-30.
- Santaella, L., & Nöth, W. (2021). *Introdução à Semiótica*. São Paulo: PAULUS.
- Santos, E. D., Cesar de Freitas, E., & Araújo, D. C. (2019). *I-Digital: A look from Semiotics of Culture*. Florida: American Research Institute for Policy Development.
- Sheldon, L. (2023). *Character Development and Storytelling for Games*. Nova York: CRC Press.
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell.
- Thurrow, A. C., & Prestes-Rodrigues, L. S. (2016). Conceptual Metaphors About Body: A Study of College Students’ Discourses. *Calidoscópio*, Vol. 14, 509-518.
- Wei, Z., Xu, X., Lee, L.-H., Tong, W., Qu, H., & Hui, P. (2023). Feeling Present! From Physical to Virtual Cinematography: Lighting Education with Metashadow. *MM '23: Proceedings of the 31st ACM International Conference on Multimedia*, 1127-1136.
- Wolf, M. J. (2001). *The Medium of the Video Game*. University of Texas Press.
- Xu, X., Tong, W., & Wei, Z. (2024). Transforming cinematography lighting education in the metaverse. *Visual Informatics*, 1-46.
- Yunyk, T., Riazantsev, L., & Serhii, H. (21 de Janeiro de 2021). Modern Sound Recording Technologies. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts.*, pp. 64-68.
- Zagalo, N. (2013). *Videojogos em Portugal: História, Tecnologia e Arte*. Lisboa: FCA.